

# A construção poética da monstruosidade na *Teogonia*

The poetic constructions of monstrosity in hesiod's *Theogony*

Luana de Almeida Telles<sup>1</sup>

## RESUMO

Este artigo investiga a construção poética da monstruosidade na Grécia Antiga a partir de uma abordagem estética da *Teogonia* de Hesíodo. Primeiro, analisa a monstruosidade na cosmogonia como manifestação do caos primordial, enfatizando as sucessões divinas de Urano, Crono e Zeus e a batalha contra Tifão, na qual Gaia desempenha um papel central. Em seguida, examina a linhagem de Ponto e Gaia, explorando como a poesia hesiódica constrói a monstruosidade por meio da justaposição entre o assombro e a beleza marítima. A análise busca compreender como a literatura grega antiga articula o monstruoso não apenas como ameaça ou desordem, mas opera como um dispositivo estético e filosófico, promovendo reflexões sobre linguagem, ordem cósmica e experiência humana.

**Palavras-chave:** Monstruosidade; Mitologia Grega; Teogonia; Estética.

## ABSTRACT

This article investigates the poetic construction of monstrosity in Ancient Greece through an aesthetic approach to Hesiod's Theogony. It first analyzes monstrosity in the cosmogony as a manifestation of primordial chaos, emphasizing the divine successions of Uranus, Cronus, and Zeus, and the battle against Typhon, in which Gaia plays a central role. It then examines the lineage of Pontus and Gaia, exploring how Hesiodic poetry constructs monstrosity through the juxtaposition of awe and maritime beauty. The analysis seeks to understand how ancient Greek literature articulates the monstrous not only as a threat or disorder but also as an aesthetic and philosophical device, promoting reflections on language, cosmic order, and human experience.

**Keywords:** Monstrosity; Greek Mythology; Theogony; Aesthetics.

## Introdução

O objetivo deste trabalho é investigar a construção da monstruosidade na mitologia grega a partir da *Teogonia* de Hesíodo, estruturando a análise em dois eixos principais e complementando-a com a iconografia presente na cerâmica grega. Primeiramente, no contexto cosmogônico, a monstruosidade emerge como um princípio primordial, simbolizando o caos e a desordem que antecedem a organização do cosmos. Figuras como Urano, Crono e Zeus protagonizam essa dinâmica, evidenciando a desmedida que permeia os ciclos de violência e a sucessão divina. A Titanomaquia e a batalha contra Tifão exemplificam essa tensão entre ordem e caos, com Gaia *pelōrē* desempenhando um papel central nesse embate cósmico.

<sup>1</sup> Mestra e Doutoranda em Ciência da Religião pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Bolsista da FAPEMIG. Integrante do grupo de pesquisa Renatura (UFJF), que investiga as relações entre Espiritualidades e Natureza. E-mail: [lulu\\_telles@hotmail.com](mailto:lulu_telles@hotmail.com).

No segundo eixo, ao examinar a linhagem de Ponto e Gaia, este estudo investiga como a poesia hesiódica articula a monstruosidade não apenas como fonte de horror, mas também como uma construção estética que evoca tanto assombro quanto beleza. O olhar poético sobre essas criaturas ligadas ao mar e à terra revela que a monstruosidade, mais do que um elemento de medo, também se associa a uma reflexão sobre os limites da linguagem e da experiência humana. Assim, a questão central que guia esta pesquisa é: como a literatura grega antiga constrói a monstruosidade?

Na Grécia Antiga, a noção de monstruosidade emerge como uma interseção entre ordem e caos, divino e humano, conhecido e desconhecido. O artigo *The Generation of Monsters in Hesiod*, de Jenny Strauss Clay (1993), examina o catálogo de monstros na *Teogonia* (v. 270-336, filhos de Fórcis e Ceto) e sua função na estrutura cosmogônica do poema. A autora argumenta que esses seres não são simples inserções arbitrárias, mas expressões simbólicas que desafiam o processo de individuação e ordenação promovido sob o governo de Zeus. Esse ponto se conecta diretamente às teses de Cohen sobre os monstros como figuras que desestabilizam fronteiras identitárias, ao criar uma *crise de categorias* fixas, por sua natureza híbrida e indefinível.

A *Teogonia* exemplifica a *crise de categorias* ao apresentar figuras que desafiam classificações fixas de diferentes maneiras: primeiro, alguns seres representam formas híbridas ou anômalas, como a Quimera, que combina elementos de leão, cabra e serpente; Équidna, metade ninfa e metade serpente; e Tifão, cujas inúmeras cabeças emitem sons variados. Outros modificam a estrutura anatômica convencional, como os Ciclopes, que possuem um único olho. Além dessas composições incomuns, há também criaturas marcadas por uma ambiguidade ontológica. As Graias, por exemplo, combinam juventude e velhice em um único ser. Por fim, os monstros da *Teogonia* contrastam com as divindades olímpicas, que possuem nomes e funções bem definidos. Jean-Pierre Vernant (*apud* Clay, 1993, p. 105-106) enfatiza que o processo cosmogônico em Hesíodo é *teleológico*, no qual as divindades assumem formas e papéis definidos ao longo das gerações. No entanto, os monstros, muitos deles, não têm uma identidade individual clara ou resistem a classificações rígidas, reforçando a instabilidade das fronteiras entre humano, divino e bestial no poema.

O ensaio *Monster Culture (Seven Theses)*, de Jeffrey Jerome Cohen (1996), propõe que os monstros são construções culturais que refletem ansiedades, desejos e fronteiras sociais, fornecendo uma metodologia para entender culturas a partir das criaturas que elas criam. De acordo com França (2011a), no contexto do pensamento de Cohen, a teratologia adquire uma dimensão epistemológica, funcionando como um método de construção simbólica dos monstros e seu papel na cultura, analisando como essas figuras expressam medos coletivos, transgressões e limites identitários. Nesse sentido, “o medo não é uma pura informação sobre o mundo à nossa volta, mas o resultado de um juízo que fazemos sobre o mundo – sobre o quão ameaçadores objetos, seres ou eventos podem ser. Incerteza e perigo seriam as catalisadoras das narrativas sobrenaturais populares” (França, 2011b, p. 59). Essa perspectiva permite uma nova leitura da *Teogonia* de Hesíodo, um dos textos que estrutura a mitologia grega e narra a genealogia dos deuses e de alguns monstros, revelando como essas criaturas desempenham um papel fundamental na organização do cosmos e da paisagem natural.

No âmbito mitológico, os monstros frequentemente representam forças primordiais que precedem ou desafiam a hegemonia dos deuses do Olimpo. Muitas dessas criaturas possuem ligações diretas com Gaia, expressando um antagonismo entre poderes telúricos e a nova ordem estabelecida por Zeus. A *Titanomaquia*, dessa forma, pode ser compreendida

como essa transição do caos à ordem, com os monstros sendo derrotados e incorporados à narrativa cosmogônica como entes a serem dominados e jogados ao Tártaro, mas nunca completamente erradicados. Paralelamente, a religião grega também concede ao monstruoso uma função protetora, como exemplificado pela figura da *Gorgoneion*, cujo aspecto terrífico se converte em um amuleto em rituais apotropaicos e retratado em escudos.

Na literatura grega, a monstruosidade também está intrinsecamente ligada ao conceito de *ménis*, a ira divina. Os próprios deuses, transgridem os limites da medida e da justiça, assumindo comportamentos que se assemelham à monstruosidade. Crono, por exemplo, ao devorar seus filhos para evitar ser destronado, incorpora um traço de selvageria que ecoa o comportamento de criaturas caóticas. Esse ato, caracterizado por um desvio da ordem racional que posteriormente se consolidaria sob Zeus, insere a própria linhagem divina em uma dinâmica de excesso e violência. Dessa forma, a separação entre o divino e o monstruoso não é absoluta, mas negociada ao longo dos mitos.

Por outro lado, a monstruosidade também tem uma face estética. Júlio França (2011a) argumenta que o medo pode ser experimentado esteticamente, produzindo um efeito de fascínio e prazer paradoxal que ele denomina de *medo estético*, e dessa forma “monstruosidades são elementos fundamentais para a produção do medo artístico” (França, 2011a, p. 3). Seu conceito se relaciona com a tradição aristotélica, que valoriza a experiência sensorial da arte, e com a noção burkeana<sup>2</sup> de *sublime*, segundo a qual o terror e o horror podem ser fontes de uma experiência estética intensa e singular. Nesse sentido, a literatura descreve tanto medos reais quanto a emoção do medo, através da construção da narrativa.

Essa dimensão estética da monstruosidade não se restringe ao texto, mas também se manifesta na cultura visual da Grécia Antiga. A iconografia dos vasos gregos, ao representar criaturas monstruosas, não apenas ilustra os mitos, mas participa ativamente da sua construção e circulação. Para compreender essa interseção entre arte, mito e recepção visual, utilizamos uma metodologia interdisciplinar que articula a análise iconográfica e iconológica (Martins, 2015), fundamentada nos estudos de Aby Warburg, Erwin Panofsky e François Lissarrague. Esse enfoque permite investigar como as imagens dialogam com a tradição *mitopoética*, transformando e reinterpretando os mitos. Assim, a análise dos vasos gregos complementa a perspectiva textual ao evidenciar o impacto visual dos monstros e suas associações com práticas religiosas e sociais.

Seguindo Panofsky, a análise das imagens pode ser estruturada em três níveis: descrição formal (pré-iconografia), identificação dos símbolos e convenções (iconografia) e interpretação cultural e histórica (iconologia). No entanto, para além da tradição iconográfica estritamente formalista, a abordagem hermenêutica das imagens – como indicada por Paleothodoros (2016) e Lissarrague (*apud* Martins, 2015) – amplia essa compreensão ao considerar a produção e o consumo dessas imagens na sociedade antiga. Dessa maneira, a análise iconográfica e iconológica dos vasos gregos complementa a leitura da *Teogonia*, revelando como a monstruosidade era representada e interpretada na interseção entre texto, imagem e ritual.

<sup>2</sup> Burke define o sublime em sua obra *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1757) como aquilo que desperta uma emoção intensa, geralmente associada ao medo, admiração e grandeza, provocando assombro e elevação no observador. Diferente do belo, que remete à harmonia e suavidade, o sublime envolve vastidão, poder e terror, conduzindo a mente a um estado de contemplação profunda.

## 1. Monstruosidade e poder na cosmogonia grega

O relato hesiódico descreve a criação do cosmos como um processo marcado por lutas de poder e transformações entre os deuses primordiais e suas descendências. Esta análise se concentra na monstruosidade sob duas perspectivas: a primeira, dos monstros enquanto corpos bestiais e seres que desafiam classificações; e a segunda, do monstruoso como uma expressão de excesso, transgressão e violência (*ménis*), refletindo os atos das divindades no comando. Além disso, a pesquisa considera as representações iconográficas desses seres na cerâmica grega, investigando como a arte visual dialoga com a construção da monstruosidade no pensamento mítico.

Desde os primeiros versos da *Teogonia*, a monstruosidade se manifesta como um elemento fundamental na dinâmica do cosmos, e Gaia, uma das primeiras divindades, ocupa uma posição central nesse processo. Marcada pelo epíteto *pelōrē* (greg. πελώρη), traduzido como “monstruosa”, “prodigiosa” ou “imensa”, Gaia não se restringe a uma figura estável e maternal, mas emerge como uma entidade capaz de desafiar a ordem divina. Segundo Hollinger, em *The Role of Gaia πελώρη in Hesiod's Theogony*, Gaia desempenha um papel central na dinâmica política e de gênero do cosmos, oscilando entre estabilidade e subversão. Durante os mitos de sucessão, sua atuação desafia os governantes Urano, Crono e Zeus, configurando-a como uma força de oposição que instiga revoltas e transições de poder. No entanto, após a derrota de Tifão, Gaia cessa sua resistência e retorna ao seu papel de fundação estável do cosmos, deixando de ser referida como *pelōrē*. Essa mudança indica que a monstruosidade de Gaia está diretamente ligada ao seu papel como agente de transformação e resistência dentro da ordem cósmica.

A linhagem de Gaia e Urano (*Teog.* 132-210) dá origem a seres considerados “dos mais temíveis” (*Teog.* 155), representando forças primordiais essenciais a dinâmica cósmica: os doze Titãs (greg. Τιτᾶνες, *transl.* Titânes), os Ciclopes (Κύκλωπας, *Kýklōpas*) e os Hecatônquiros. A monstruosidade de cada grupo é perceptível em seus corpos e atributos.

Terra primeiro pariu igual a si mesma Céu [Urano] constelado, para cercá-la toda ao redor e ser aos Deuses venturosos sede irresalável sempre. Pariu altas Montanhas [Oureal], belos abrigos das Deusas ninfas que moram nas montanhas frondosas. E pariu a infecunda planície impetuosa de ondas o Mar [Ponto], sem o desejoso amor. Depois pariu do coito com Céu: Oceano de fundos remoinhos e Coios e Crios e Hipérion e Jápeto e Teia e Réia e Têmis e Memória e Febe de áurea coroa e Tétis amorosa. E após com ótimas armas Crono de curvo pensar, filho o mais terrível: detestou o florescente pai. Pariu ainda os Ciclopes de soberbo coração (*Teog.* 126-139). Outros ainda da Terra e do Céu nasceram, três filhos enormes (*Teog.* 147-148).

Entre os Titãs, destaca-se Crono, o mais jovem e o mais temível, cuja aversão ao pai alimenta um desejo de vingança que antecipa sua futura rebelião, reforçando o ciclo de violência. Os Ciclopes, com seu único olho no meio da testa, são mestres do trovão e do raio, atributos que mais tarde beneficiarão Zeus. São descritos como seres de “vigor, violência e engenho possuíam na ação” (*Teog.* 146). Já os Hecatônquiros, Coto, Briareu e Giges, são “três filhos enormes, violentos e não nomeáveis (...), assombrosos filhos (...) vigor sem limite, poderoso na enorme forma” (*Teog.* 148-153), com cem braços e cinquenta cabeças. Representam uma força imensurável, mas também aberrações detestadas pelo próprio pai.

Urano, temendo seus filhos, os mantém confinados dentro do corpo de Gaia, negando-lhes um espaço no cosmos. “Alegrava-se na maligna obra o Céu” (*Teog.* 158-159), reforçando seu domínio absoluto e impedindo o ciclo natural de sucessão. A vastidão de Gaia (*pelōrē*, *Teog.* 159) se torna um espaço de opressão e dor, levando-a a planejar uma revolta. Instigado por Gaia (*pelōrē*, *Teog.* 173), Crono utiliza uma foice para mutilar Urano, assumindo assim o poder. Esse ato inaugura um padrão de sucessão marcado pela violência e pela deposição brutal da geração anterior. Do sangue derramado de Urano, emergem novas entidades que estão associadas a violência e a vingança, como as Erínias, os Gigantes e as Ninfas dos Freixos (*Teog.* 185-187).

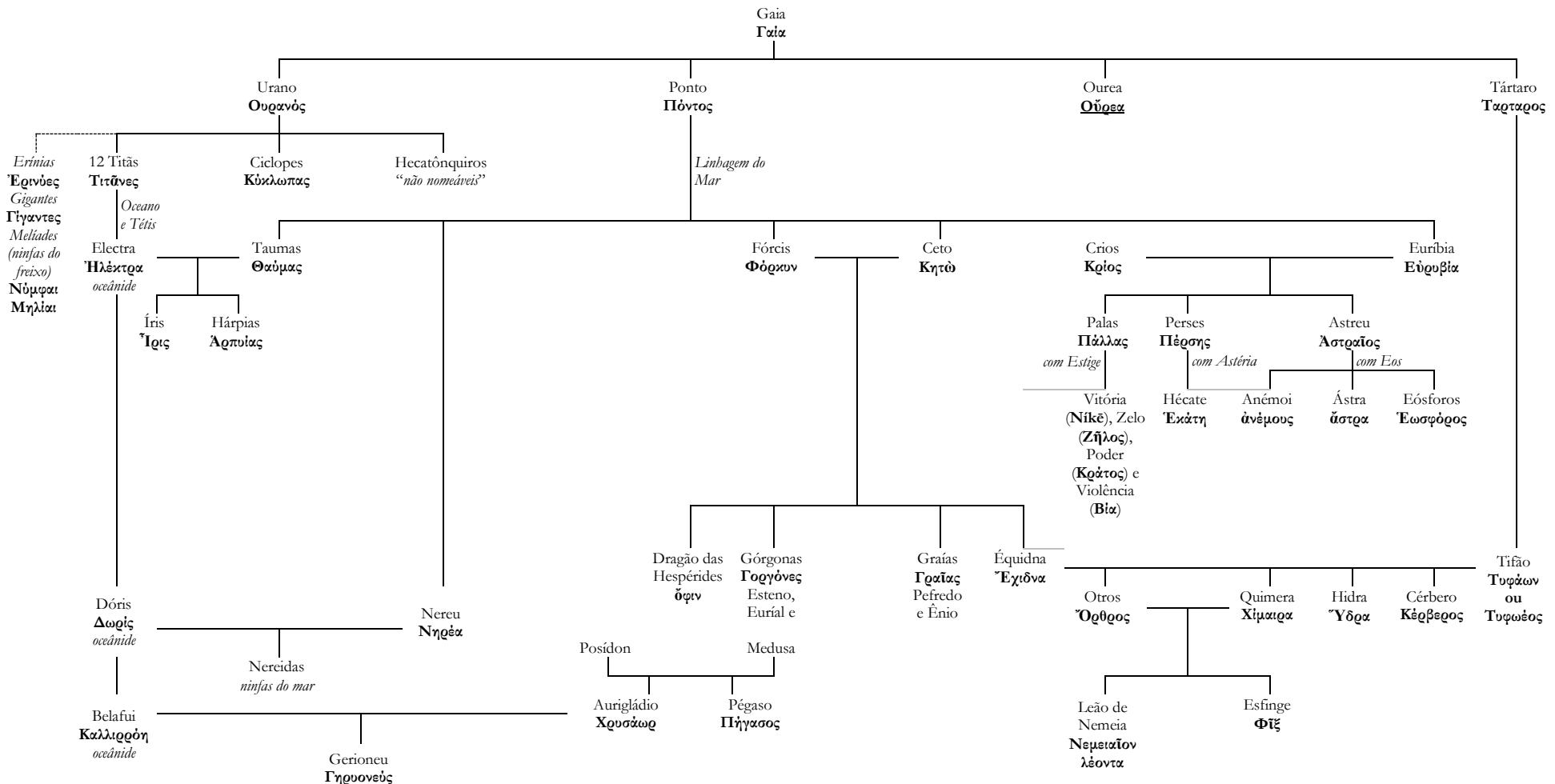
No entanto, Crono, ao tomar o poder, não instaura estabilidade, mas perpetua o medo e a repressão. Para evitar ser destronado, ele engole seus filhos ao nascer (*Teog.* 459-467) (figura 3). Esse ato foi imortalizado na pintura de Francisco Goya, *Saturno<sup>3</sup> devorando seu filho* (1819-1823), transformando o mito em uma cena de horror absoluto. A obra apresenta uma figura monstruosa, com corpo desproporcional e encurvado, evocando uma fisicalidade crua e animalesca. Seu olhar esbugalhado, iluminado em meio à escuridão, e a boca aberta e os dentes cravados na carne transmitem seu pavor, enquanto as mãos torcidas agarram a vítima com brutalidade desumana. O corpo mutilado do filho, pálido e fragmentado, contrasta com a figura voraz de Saturno.

Diante disso, Réia busca preservar Zeus com a ajuda de Gaia e Urano. Substituindo o bebê por uma pedra, ela garante sua sobrevivência. Zeus cresce sob os cuidados de Gaia (*pelōrē*, v. 479) e, ao atingir a maturidade, desafia Crono. Com a ajuda de Gaia, engana o pai, fazendo-o regurgitar seus irmãos e estabelecendo uma aliança com os novos deuses olímpicos. Ele também liberta os Ciclopes e os Hecatônquiros, que haviam sido aprisionados sobre Gaia (*pelōrē*, v. 505), que, em gratidão, lhe concedem o trovão e o raio, instrumentos que consolidam seu poder.

Para assegurar sua supremacia, Zeus enfrenta a Titanomaquia, a guerra colossal entre os Titãs e os Olímpicos. Após dez anos de batalha, os Titãs são aprisionados no Tártaro. No entanto, a resistência persiste com a ascensão de Tifão, filho de Gaia (*pelōrē*, v. 821) e Tártaro, que se torna a maior ameaça a Zeus. Tifão é descrito de maneira extrema:

Ele tem braços dispostos a ações violentas e infatigáveis pés de Deus poderoso. Dos ombros cem cabeças de serpente, de víbora terrível, expeliam línguas trevosas. Dos olhos sob cílios nas cabeças divinas faiscava fogo e das cabeças todas fogo pegava no olhar. Vozes havia em todas as terríveis cabeças a lançar vário som nefasto: ora falavam como para Deuses entender, ora como touro mugindo de indômito furor e possante voz, ora como leão de ânimo impudente, ora símil a cadelas, prodígio de ouvir-se, ora assobiava a ecoar sob altas montanhas (*Teog.* 823-835).

<sup>3</sup> A equivalência entre Crono (*Kronos*) na mitologia grega e Saturno (*Saturnus*) na tradição romana é evidenciada pela continuidade dos mitos em fontes latinas. Pseudo-Higino (*Fabulae* 139) relata que Saturno devorou seus filhos para evitar ser destronado, sendo enganado por Réia (*Opi*), que lhe deu uma pedra em vez de Júpiter (*Jove*), mito idêntico ao de Crono na *Teogonia* de Hesíodo. Cícero (*De Natura Deorum* 2.24) reforça essa correspondência ao narrar a castração de Urano (*Caelus*) por Saturno, reproduzindo o papel de Crono na tradição grega. Essas adaptações demonstram a apropriação e ressignificação da mitologia grega pelos romanos.

Tabela 1: Genealogia dos monstros de acordo com *Teogonia* de Hesíodo (nomes em português acompanhados de suas respectivas formas gregas).

Fonte: elaborada pela autora com base no poema (*Teog.* 116-886).

A luta final entre Zeus e Tifão é descrita com uma cataclísmica intensidade:

Penetrava o mar violáceo o calor de ambos, de trovão, relâmpago, fogo vindo do prodigioso ser de furacões, ventos e do raio flamejante. Fervia toda a terra, céu e mar, (...) tremem Hades lá embaixo rei dos mortos e Titãs no Tártaro em torno de Crono pelo irreprimível clangor e pavorosa luta. Zeus encrista seu furor, agarra as armas, o trovão, o relâmpago e o raio flamejante, e fere-o saltando do Olimpo. Fulmina em torno todas as cabeças divinas do terrível prodígio. E ao dominá-lo açoitando com os golpes mutila e abate-o, e gême a terra prodigiosa (*pelôrē*). (...) E vasta queima-se a terra prodigiosa (*pelôrē*) com bafo divino (*Teog.* 844-862).

Zeus derrota Tifão, lançando-o ao Tártaro. No entanto, mesmo aprisionado, continua a exercer influência, sendo a força por trás dos ventos tempestuosos e destrutivos. Assim, a vitória de Zeus não só confirma seu domínio, mas também reafirma a necessidade de uma força capaz de conter o caos e moldar a natureza incontrolável.

Os monstros, assim, são simultaneamente excluídos e essenciais: representam o caos que ameaça a ordem do cosmos, mas também delimitam suas fronteiras e reforçam sua estrutura. Cohen afirma que o monstro patrulha as fronteiras do possível, sendo um marcador entre o permitido e o transgressor. Essa lógica não se aplica apenas aos deuses, mas também aos heróis, cujas vitórias sobre os monstros reafirmam os valores culturais e a ordem cósmica.

Esses mitos podem ser analisados sob a perspectiva da *literatura de horror*, como apontado por Júlio França, que entende o gênero como uma experiência estética centrada no impacto emocional causado pelo monstro e no medo do desconhecido. Sob esse viés, a *Teogonia* pode ser lida não apenas como um relato cosmogônico, mas como um sistema de significação *mitopoética* no qual a monstruosidade e o medo estético são fundamentais para compreender a dinâmica entre ordem e desordem, poder e ameaça, criação e destruição. Essa relação entre monstruosidade e medo encontra paralelo no conceito de *sublime* formulado por Edmund Burke, que associa essa experiência ao terror, ao desconhecido e ao imensurável, elementos que os monstros nas mitologias gregas também evocam.

O monstro, nesse contexto, representa a transgressão das fronteiras do controlável e do comprehensível, refletindo uma experiência estética de medo diante do caos. Urano, ao tentar evitar o nascimento dos filhos, personifica um horror cósmico que desafia as forças naturais de transformação. Crono, por sua vez, ao devorar os filhos, simboliza o medo da morte e da aniquilação, uma metáfora do tempo (Crono) que consome todas as coisas. Zeus, longe de ser apenas o organizador, surge como uma força que ameaça destruir o cosmos para consolidar seu domínio. A Titanomaquia e a luta contra Tifão revelam a necessidade de uma força cósmica capaz de conter e moldar as energias caóticas da natureza, refletindo o temor do colapso universal.

Clay argumenta que os monstros, ao refletirem a tensão entre caos e ordem, também refletem a complexidade da organização cosmológica grega. Embora marginalizados na maior parte do tempo, esses seres desempenham um papel crucial dentro desse sistema, pois sua existência e confronto com os deuses reafirmam a necessidade da ordem imposta por Zeus, consolidando a hierarquia divina e a estrutura do universo. Muitos monstros são derrotados por heróis como Héracles e Perseu, mas outros, como Cérbero e os Ciclopes, acabam sendo assimilados na nova ordem cósmica.



*Ciclopes.*

**FIGURA 1.** *Odisseu e Polifemo*, 530-520 aec  
Atualmente preservada no Museu Nacional  
Etrusco de Villa Giulia, em Roma.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pittore\\_dell%27aquila,\\_hydria\\_con\\_accecamento\\_di\\_polifemo\\_e\\_eracle\\_che\\_insegue\\_il\\_centauro\\_nesso\\_con\\_deianira\\_que\\_fugge,\\_530-520\\_ac\\_%28villa\\_giulia%29\\_01.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pittore_dell%27aquila,_hydria_con_accecamento_di_polifemo_e_eracle_che_insegue_il_centauro_nesso_con_deianira_que_fugge,_530-520_ac_%28villa_giulia%29_01.jpg)

Licenciada sob Creative Commons Attribution 3.0  
Unported.



*Titãs.*

**FIGURA 2.** (em ordem) *Serpente guardiã das maças das Hespérides, Atlas, Ágia e Prometeu*, 560-550 aec  
Atualmente preservado no Museu Gregoriano  
Etrusco, Museus do Vaticano

[https://en.wikipedia.org/wiki/Prometheus#/media/File:Prometheus\\_and\\_Atlas,\\_Laconian\\_black-figure\\_kylix,\\_by\\_the\\_Arkesilas\\_Painter,\\_560-550\\_BC,\\_inv.16592-Museo\\_Gregoriano\\_Etrusco\\_Vatican\\_Museums-\\_DSC01069.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Prometheus#/media/File:Prometheus_and_Atlas,_Laconian_black-figure_kylix,_by_the_Arkesilas_Painter,_560-550_BC,_inv.16592-Museo_Gregoriano_Etrusco_Vatican_Museums-_DSC01069.jpg)

Licenciada sob a Creative Commons CCO 1.0 Universal  
Public Domain Dedication.



**FIGURA 3.** *Crono comendo o filho*, Goya, 1819-1823  
Atualmente preservada no Museu do Prado, em  
Madrid

[https://en.wikipedia.org/wiki/Saturn\\_Devouring\\_His\\_Son#/media/File:Francisco\\_de\\_Goya,\\_Saturno\\_dеворавший\\_его\\_сына\\_\(1819-1823\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Saturn_Devouring_His_Son#/media/File:Francisco_de_Goya,_Saturno_dеворавший_его_сына_(1819-1823).jpg)

Domínio Público.



*Tifão.*

**FIGURA 4.**  
Ilustração de uma cerâmica de Zeus e Tifão,  
540 aec

Atualmente preservada no museu  
Staatliche Antikensammlungen, Alemanha  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Combat\\_de\\_Zeus\\_contre\\_Typhon.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Combat_de_Zeus_contre_Typhon.jpg)

Domínio Público.

A análise da monstruosidade na literatura grega pode ser complementada pela iconografia, que oferece representações visuais dessas figuras mitológicas, refletindo e reforçando os temas centrais da *Teogonia*. A figura 1, por exemplo, é uma hídria que retrata Odisseu e Polifemo, atribuída ao Pittore dell'Aquila (530-520 aec). A cena mostra o momento em que Odisseu e seus companheiros enganam o ciclope Polifemo, furando seu olho para escapar de sua caverna. A monstruosidade de Polifemo não está apenas em sua aparência física, mas também na sua condição de ser não civilizado, primitivo e hostil aos deuses. Sua cegueira imposta por Odisseu simboliza a domesticação do caos pela astúcia humana, uma constante nos mitos gregos. O vaso se insere em um contexto iconográfico maior, onde os monstros são frequentemente representados como desafios à civilização e à ordem divina.

A figura 2 é um kylix atribuído ao Pintor de Arkesilas (560-550 aec). A cena representada articula duas figuras mitológicas cuja punição reflete a relação entre a transgressão da ordem cósmica e o sofrimento imposto pelos deuses. Prometeu, ao roubar o fogo dos deuses, desafia Zeus; Atlas, por sua vez, participa da revolta dos Titãs contra o Olimpo e é condenado a sustentar os céus por toda a eternidade. A punição de ambos, guiada pela ira (*ménis*) de Zeus, é monstruosa em sua forma cruel e implacável: Prometeu é eternamente torturado por um abutre que devora seu fígado, e Atlas se transforma em um pilar vivo, desumanizado e destinado a carregar o peso do cosmos. Esta cerâmica é um testemunho visual de como os gregos concebiam a monstruosidade não apenas no corpo dos transgressores, mas também nas consequências da transgressão.

A figura 4, uma hídria (c. 540-530 a.C.), representa o confronto entre Zeus e Tifão. A representação de Tifão nessa peça dialoga com a tradição visual grega de usar o corpo monstruoso para marcar a ruptura da ordem natural, que sugere não apenas força, mas uma ameaça fundamental à própria estrutura do cosmos. O embate entre essas divindades, carrega implicações sobre a função da monstruosidade na estrutura *mitopoética* grega, a própria essência do combate entre ordem e desordem, onde a monstruosidade não é apenas um adversário, mas um elemento necessário para delimitar a soberania dos deuses.

A iconografia de vasos não só nos oferece uma representação visual da monstruosidade, mas também amplia as tensões entre caos e ordem presentes na *Teogonia*. Ao analisar essas representações, vemos como a arte grega reforça a monstruosidade não apenas como uma expressão de destruição, mas como uma força que delimita e afirma a soberania divina, consolidando a estrutura do universo grego.

## 2. A experiência estética através do monstro

Na *Teogonia*, como vimos, os monstros emergem não apenas como seres extraordinários, mas como construções poéticas que exploram o impacto sensorial e emocional da narrativa. A monstruosidade é enfatizada pela materialidade grotesca dessas figuras, cuja descrição recai sobre aspectos sensoriais intensificados, como o olhar paralisante das Górgonas ou o hálito incendiário da Quimera. Além de seu papel mitológico, os monstros podem ser metáforas da própria poesia, do sublime e do indizível, instaurando uma tensão entre o conhecido e o inominável. Dessa forma, narrar monstros não é apenas relatar seres fantásticos, mas criar, por meio da literatura, um elemento que tensiona os limites da linguagem e da experiência estética.

Uma abordagem que ajuda a compreender essa relação entre mito e percepção do fantástico é proposta por Camila Zanon (2019). A autora rejeita uma dicotomia entre “real” e “irreal” para definir o fantástico, pois essa oposição não se aplica diretamente a um mundo mitológico. O conceito de “realidade” na poesia grega arcaica é diferente do nosso, pois os deuses e suas manifestações são partes integrais do cosmos e do cotidiano humano. Assim, o fantástico não se opõe ao real, mas está ligado a um senso de maravilha e espanto (*thauma*).

Como vimos, além da literatura, as representações desses monstros também estão presentes nas artes visuais, especialmente na cerâmica. Os vasos e outros artefatos da Grécia antiga não apenas capturam a monstruosidade das figuras mitológicas, mas também evocam um impacto sensorial similar ao que é descrito nos poemas. Essas imagens funcionam como extensões visuais da tradição oral e escrita, reforçando a dimensão simbólica dos monstros dentro do imaginário grego. Assim como na literatura, sua presença nos vasos não se restringe à ilustração de eventos míticos, mas colabora na construção de um discurso visual sobre o medo, a alteridade e o assombro. Esse efeito, que aproxima o espectador da experiência do *thauma* mencionada por Camila Zanon, reforça a ideia de que o monstruoso na mitologia grega não é apenas uma ameaça a ser superada, mas um elemento fundamental na articulação do conhecimento e da identidade cultural.

A noção de *thauma* é fundamental na descrição das criaturas presentes na *Linhagem do Mar* (v. 233-336), descendentes de Gaia e Ponto (v. 233-239). Nesse trecho, encontramos um amplo repertório de criaturas híbridas e horríficas, cuja descrição enfatiza tanto sua materialidade quanto seu impacto sensorial. Essa forma de apresentação dialoga com os três modos pelos quais, segundo Phillipson (*apud* Clay, 1993, p. 115), Hesíodo define uma divindade na *Teogonia*: pelo nome, por um epíteto ou descrição que a identifique e, sobretudo, por sua genealogia, isto é, como descendente de certos progenitores e, por sua vez, como ancestral de novas gerações.

Espanto (*Θαύμας*, *Thaúmas*), filho de Gaia e Ponto, cujo próprio nome deriva de *thauma*, termo que significa “espanto” ou “maravilha”. Seu nome sugere que ele representa o assombro diante do desconhecido e das maravilhas do mar. Essa associação com o fascínio, o temor e o sublime refletem a maneira como a poesia arcaica constrói o monstruoso não apenas como uma aberração física, mas também como uma experiência de assombro estético, um limiar entre o familiar e o incomprensível.

Com a oceânide Electra (*Ηλέκτρα*, *Eléktra*) (Teog. 265-269; 767), Taumas teve três filhas ligadas aos confins do Oceano, um domínio que, na cosmologia grega, marca os limites do mundo conhecido. O próprio Oceano, deus-rio primordial, circunda a terra habitada como uma barreira entre o espaço dos mortais e as regiões inexploradas que tocam o domínio dos deuses e dos mortos. Essa fronteira líquida não é apenas um limite geográfico, mas um limiar cósmico, onde a ordem do mundo conhecido se dissolve no mistério. É ali que Hélios, ao concluir seu percurso diário, afunda no horizonte para atravessar o submundo e renascer na aurora (*Odisseia* 12.1-4), desaparecendo temporariamente da visão dos homens.

O mesmo destino recai sobre Íris (*Ἴρις*, *Íris*), o arco multicolorido, filha de Taumas e Electra. Íris, descrita como extremamente ligeira, é a mensageira dos deuses (Teog. 780-786), que se manifesta como um fenômeno súbito e efêmero, unindo todas as esferas (céu, terra e mar) e ao atingir os confins do mundo, ela também se desvanece (*Ilíada* 24.77-79). O Oceano, como um espaço de transição entre o visível e o invisível, é também o destino final daqueles que são arrebatados por forças incontroláveis. As Harpias (*Ἄρπυιας*, *Harpyías*) (figura 7),

irmãs de Íris, compartilham dessa natureza liminar, pois são ventos fortes, agentes do rapto e da súbita dissolução da presença.

São duas as Harpias “de belos cabelos” apresentadas por Hesíodo, Aelo (*Ἄελλω*, *Aellō*) e Ocípete (*Οκυπέτη*, *Okypéte*), são seres alados que acompanham os ventos e as aves, movendo-se com asas rápidas, “pois no abismo do ar se lançam”, esse verso remete ao voo predatório de aves de rapina, como a águia, que mergulha sobre sua presa. Em diferentes passagens da *Odisseia* (1.241-3; 14.371; 20.61-79), são associadas a forças punitivas e arrebatadoras que levam consigo aquilo que tocam. Na *Argonáutica* (2.178-300), Fineu, um profeta que revelou segredos divinos sem a devida reverência a Zeus, foi punido com a cegueira e atormentado pelas Harpias, que roubavam sua comida e deixavam um cheiro fétido nos restos.

A família divina de *Thaúmas* representa diferentes manifestações de *thauma*, não apenas como um fenômeno externo a ser observado, mas como algo que irrompe na experiência sensível, capturando os cinco sentidos e transformando a percepção daqueles que o contemplam. Sua consorte, como uma das oceânicas, está ligada ao ciclo da umidade que sobe das águas, se condensa no céu e retorna à terra em forma de chuva, dissolvendo-se na paisagem como um elo entre os elementos que se unem na linha do horizonte. Seu nome, Electra, evoca uma luminosidade quente ou reflexo: refere-se a algo que tem a cor, o brilho ou a aparência do âmbar, resina fóssil dourada e translúcida. Nesse sentido, a ninfa pode estar associada à luz do entardecer, ou sugerir que seus olhos tem uma tonalidade especial ou mesmo o reflexo dourado do sol sobre as águas do mar.

Suas filhas, Íris e as Harpias também são expressões desse vestígio do divino na paisagem. Íris, ao atravessar os céus com seu brilho efêmero, instaura um instante de harmonia transitória, que surge com o fim de uma tempestade ou a promessa de bom tempo. Já as Harpias, com seus voos impetuosos, evocam os ventos cortantes que agitam a superfície das águas, conferindo uma dinâmica intensa à paisagem. Essa interação entre o vento e o ambiente traz à tona a conexão com as forças vastas e imprevisíveis da natureza, onde a brisa do mar pode ser revigorante, mas os ventos mais intensos, para um marinheiro, podem ser tanto aliados quanto ameaças.

A mais jovem filha de Ponto e Gaia, Euríbia (*Εὐρύβια*, *Eurubía*), reforça essas conexões entre os domínios cosmográficos. Caracterizada por um espírito inflexível, é descrita como aquela que “nas entradas tem ânimo de aço”. Ao unir-se ao titã Crio (*Κρόος*, *Krōos*) (Teog. 375-377), relacionado a constelação de Áries (*Kriós*), primeira a surgir na primavera (*Dionysiaca* 38.268-275), Euríbia gerou três filhos: Astreu (*Ἀστρεῖος*, *Astraīos*), Palas (*Πάλλας*, *Pállas*) e Perses (*Πέρσης*, *Persēs*). Dentre eles, Perses se destacava por sua sabedoria e, ao unir-se a Astéria (*Ἀστερίη*, *Asterié*) (Teog. 404-411), filha dos titãs Febe e Coios, tornou-se pai de Hécate (*Ἑκάτη*, *Hekátē*). Já Palas, ao unir-se a Estige (*Στύξ*, *Stýx*) (v. 383-403), a oceânide que personificava o rio do juramento no Hades (Teog. 400), gerou Vitória (*Νίκη*), Zelo (*Ζῆλος*, *Zēlos*), Poder (*Κράτος*, *Krátos*) e Violência (*Βία*, *Bia*).

Astreu, senhor da astrologia (*Dionysiaca* 6.15), desposou Eos (*Ηώς*, *Ēōs*), a deusa da aurora (Teog. 378-382), e com ela povoou os céus: dele nasceram os *anémoi* (*ἀνέμοις*), os ventos errantes – Zéfiro (*Ζέφυρος*, *Zéphyros*), Bóreas (*Βορέας*, *Boréas*) e Notos (*Νότος*, *Nótos*) –, além de Eósforos, a Estrela da Manhã (*Ἑωσφόρος*, *Heōsphóros*) associado ao planeta Vênus

**NEREU** com a oceanide Dóris tem as  
nereidas

**FIGURA 5.** *Nereu*, c. 490 aec  
Atualmente preservada no Harvard  
Art Museums, Cambridge  
<https://hvrd.art/o/288118>  
Uso permitido pelo site do museu para fins  
educacionais e acadêmicos.

**FIGURAS 6.** *As Nereidas*, pintura  
de Joaquín Sorolla y Bastida, 1886  
Preservada no Museu Presidencial e  
Biblioteca, Filipinas  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Joaqu%C3%ADn\\_Sorolla\\_y\\_Bastida\\_-\\_Las\\_Nereidas\\_\(1886\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Joaqu%C3%ADn_Sorolla_y_Bastida_-_Las_Nereidas_(1886).jpg)  
Domínio público.



**TAUMAS** com a oceanide Electra tem  
Íris e as Harpias

**FIGURA 7.** *Hárpia*, 550-520 aec  
Atualmente preservada no British  
Museum, Londres  
[https://www.britishmuseum.org/collection/object/G\\_1894-1101-161](https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1894-1101-161)  
© The Trustees of the British Museum.  
Compartilhada sob a licença CC BY-NC-SA 4.0

**FÓRCIS E CETO** As Graias, as Górgonas, o Dragão das  
Hesperides e Equidna [com Tifão, teve Ortro, Cérbero, Hidra  
de Lerna (figura 18) e Quimera (figura 17); seus netos são a  
Esfinge e o Leão de Nemeia]

**FIGURA 8.** Vaso terracota na forma de um ketos, 700 aec  
Atualmente preservada no Museu Metropolitano de Arte, Nova Iorque.  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Terracotta\\_vase\\_in\\_the\\_form\\_of\\_a\\_ketos\\_%28sea\\_monster%29\\_MET\\_DP225820.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Terracotta_vase_in_the_form_of_a_ketos_%28sea_monster%29_MET_DP225820.jpg)  
Licenciada sob a Creative Commons CC0 1.0 Universal Public Domain Dedication.

**FIGURA 9.** Detalhe loutrophoros retratando Perseu libertando Andrômeda,  
340-330 aec  
Museu Arqueológico Nacional de Taranto, Itália  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Loutrophoros\\_com\\_Perseo\\_e\\_Adromeda,\\_inv.\\_19.M325-1.7\\_-\\_Marta\\_-Mitomania\\_\(12\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Loutrophoros_com_Perseo_e_Adromeda,_inv._19.M325-1.7_-_Marta_-Mitomania_(12).jpg)  
Compartilhada sob a licença CC BY-NC-SA 4.0.



que aparece ao amanhecer, e os *ástra* (ἀστρα), os astros ou estrelas cintilantes que adornam a abóbada celeste. Os filhos de Euribia, como os astros, não só fazem parte do céu, mas também têm influência sobre as águas e a terra, conectando o movimento dos astros ao ritmo da natureza e do clima. O céu, a terra e o mar se fundem através de Euribia, simbolizando como o movimento das estrelas e dos ventos afeta a vida no mar, a orientação dos navegantes e guia a relação entre a terra e o agricultor.

Nereu (Νηρεύς, Nêreús) (figura 5), primogênito de Ponto e Gaia, é chamado de “ancião” não pela idade, mas por sua justiça infalível e saber inabalável. Bondoso e íntegro, conhece as leis imutáveis do mar. Com a oceânide Dóris (Δωρη, *Dōris*), gerou as cinquenta Nereidas (*Teog.* 240-264), ninfas marinhas que percorrem as águas com a leveza da espuma. No poema de Apolônio de Rodes (*Argonáutica* 4. 753-884), as Nereidas, sob desígnios de Hera, guiam o navio dos Argonautas com segurança através das Rochas Errantes. Tétis e suas irmãs guiaram a nau Argo pelas Rochas Errantes, onde o mar rugia entre paredões que se erguiam e desabavam com fúria. Elas vieram de todos os lados, contornando a embarcação como um cardume de golfinhos que brinca ao sol. Correndo sobre os recifes, saltando entre as vagas, ergueram o navio, passando-o de uma para outra, como meninas à beira-mar que lançam uma bola ao vento para que nunca toque a areia. Assim, suspensa entre céu e oceano, a Argo atravessou o estreito, ilesa. Esse mito é representado na pintura de Joaquín Sorolla (figura 6). Nela, algumas nereidas se confundem com a espuma branca das ondas, suas formas esvaindo-se como se nunca tivessem sido mais que um sopro do oceano. Outras, erguidas no tumulto das águas, parecem ascender ao céu, onde seus contornos se dissipam nas nuvens douradas pelo sol.

No mesmo poema (*Argonáuticas* 4.1586-1600), Jasão e os Argonautas realizam um sacrifício a Tritão e outras divindades marinhas durante sua jornada, reconhecendo a presença divina nas águas. Tritão, filho de Poseidon e Anfitrite (*Teog.* 930-931), os ajuda ao orientá-los sobre como sair de um lago, atuando como uma figura benevolente e protetora. Após essa intervenção, Jasão, em agradecimento, realiza um sacrifício a Tritão, e, em seguida, invoca outras divindades marinhas, como Fórcis e Nereu, pedindo por suas bênçãos para a segurança e o sucesso da expedição. Fórcis, uma divindade primordial do mar, é associado às águas mais perigosas e caóticas, enquanto Nereu, “o velho do mar”, é visto como uma figura sábia e pacífica, ligada às águas calmas. Ao invocar essas divindades, Jasão busca não só o auxílio de Tritão, mas também a autoridade sobre os mares tempestuosos de Fórcis e a serenidade e sabedoria de Nereu.

Nesse contexto, a invocação de Crateis na *Odisseia*, frequentemente associada a Ceto, reflete a prática de recorrer a divindades em busca de proteção contra as forças incontroláveis do mar. Esse episódio ganha ainda mais relevância por ocorrer no mesmo espaço geográfico descrito nas *Argonáuticas*, estabelecendo um elo entre as tradições épicas. No Canto XII da *Odisseia*, a jornada de Ulisses prossegue após sua estadia com Circe, que o adverte sobre os perigos que enfrentará: as Sereias (Σειρῆνας, *Seirēnas*), Cila (Σκύλλα, *Skylla*) e Caríbdis (Χαρύβδις, *Chárybdis*), entidades que personificam os desafios e horrores da navegação mitológica.

As Sereias representam um perigo distinto: não pela força física, mas pela capacidade de subjugar a mente (*Odisseia* 12.37-83). A ameaça que elas impõem está no poder de sua voz, que promete conhecimento absoluto sobre o mundo e o destino dos homens. Curiosamente, Homero não descreve fisicamente as Sereias – esse corpo ausente as torna ainda mais inquietantes. Na tradição posterior, são retratadas como híbridos de mulher e pássaro, mas

na *Odisseia*, sua essência monstruosa reside no som, na sedução da voz que atrai os marinheiros para sua morte.

Após escapar das Sereias (*Odisseia* 12.153-205), Ulisses enfrenta outro desafio: atravessar o estreito entre Cila e Caríbdis (*Odisseia* 12.206-259; 12.426-446). Cila é um monstro marinho de doze pés e seis cabeças, cada uma com três fileiras de dentes. Escondida em uma caverna sobre um penhasco, estica seus longos pescos para agarrar marinheiros quando os navios passam. Já Caríbdis, um redemoinho, que três vezes ao dia suga e cospe violentamente a água do mar, engolindo tudo ao seu redor. Diferentemente de Cila, que ataca diretamente e pode ser vista, Caríbdis é uma ameaça menos personificada. Sua monstruosidade não reside em um corpo físico, mas na própria fúria do oceano. Isso a torna ainda mais aterrorizante: Caríbdis não tem intenção, desejo ou fome – apenas existe e destrói.

Circe já havia alertado Ulisses que não havia uma rota segura: escolher Caríbdis significava arriscar perder o navio inteiro; optar por Cila significava perder seis homens, um para cada cabeça do monstro (*Odisseia* 12.55-110). Ao perguntar se poderia evitar Cila, Ulisses recebe uma repreensão severa de Circe (*Odisseia* 12.115-126):

Homem duro, que só pensa em atos de guerra e esforços! Não sabes ceder aos deuses imortais? Ela não é mulher mortal, mas um flagelo imorredouro, terrível, áspero, selvagem – e imbatível! Não há defesa alguma e o melhor é fugir dela. (...) Rema antes com toda a força e cama por Crateis, mãe de Cila, (...) ela impedira a filha de fazer uma nova investida.

Diferente de Caríbdis, cujo caos nem mesmo os deuses podem conter, Cila pode ser, até certo ponto, restringida por Crateis. No entanto, essa limitação não representa uma salvação – apenas uma redução do dano inevitável. Ulisses, símbolo do engenho e da astúcia masculina, é avisado pela feiticeira Circe que precisa aceitar que não há estratégia ou força que o salve desse encontro. O único caminho possível é aceitar a violência incontrolável da natureza. A jornada de Ulisses pelo estreito de Cila e Caríbdis não é apenas um desafio físico, mas sugere um reconhecimento sobre os limites do humano diante de forças naturais.

Fórcis e Ceto, irmãos e filhos de Gaia e Ponto, são figuras centrais na mitologia marinha, dando origem a uma linhagem de seres monstruosos que povoam os confins do mundo conhecido. Fórcis (*Φόρκυς, Phórkys*) é descrito como viril, uma qualidade que evoca não apenas força e imponência, mas também a conexão com os aspectos indomáveis do mar profundo. Sua associação com as águas traiçoeiras e inexploradas é reforçada no epíteto o senhor da salmoura estéril (*Odisseia* 1. 71-72), em oposição às águas que fertilizam a terra.

Sua irmã e consorte, Ceto (*Κητώ, Kētō*) (figura 8 e 9), descrita como tendo “belas faces” um epíteto que contrasta com sua função materna de gerar monstros marinhos. Seu nome está etimologicamente ligado ao termo *kēteia*, que no grego antigo era amplamente usado para descrever qualquer ser marinho de grande porte, como baleias, tubarões e, mais amplamente, criaturas míticas enviadas pelos deuses para punir a humanidade. Entre as mais conhecidas, destaca-se o que devastou Tróia por ordem de Poseidon, posteriormente derrotado por Hércules, e aquele enviado contra os etíopes, destruído por Perseu. Entre seus filhos destacam-se as Gráias (*Γραῖας, Graῖas*), as Górgonas (*Γοργόνες, Gorgónes*), Équidna (*Ἐχιδνα, Échidna*) e a Serpente (*ὄφιν, óphin*) guardiã do Jardim das Hespérides (*...παγχρύσεα μῆλα φυλάσσει, pangkhrýsea mēla phylássei*) (*Teog.* 270-303; 333-336).



Górgona.

**FIGURA 10.**

*Gorgoneion*, 490 aec  
Atualmente preservada no British Museum, Londres  
[https://www.britishmuseum.org/collection/object/G\\_1867-0508-1048](https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1867-0508-1048)  
© The Trustees of the British Museum.  
Compartilhada sob a licença CC BY-NC-SA 4.0



**FIGURA 11.**

*Perseu e Medusa*, 550-530 aec  
Atualmente preservada no British Museum, Londres  
[https://www.britishmuseum.org/collection/object/G\\_1849-0620-5](https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1849-0620-5)  
© The Trustees of the British Museum.  
Compartilhada sob a licença CC BY-NC-SA 4.0



Jardim das Hespérides.

**FIGURA 12.**

*Jardim das Hespérides*, 410-400 aec  
Atualmente preservada no Staatliche Antikensammlungen, Alemanha  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Comparable\\_with\\_the\\_Nikias\\_Painter\\_-\\_ARV\\_1335\\_extra\\_-\\_Herakles\\_and\\_Atlas\\_and\\_the\\_garden\\_of\\_the\\_Hesperides\\_-\\_draped\\_youths\\_-\\_M%C3%BCnchen\\_AS\\_-\\_09.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Comparable_with_the_Nikias_Painter_-_ARV_1335_extra_-_Herakles_and_Atlas_and_the_garden_of_the_Hesperides_-_draped_youths_-_M%C3%BCnchen_AS_-_09.jpg)  
Compartilhada sob a licença CC BY-NC-SA 4.0



Equidna.

**FIGURA 13.**

*Escultura por Pirro Ligorio*, Itália, 1555  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Echidna\\_\(mythology\)#/media/File:Echidna\\_-\\_Parco\\_dei\\_Mostri\\_-\\_Bomarzo,\\_Italy\\_-\\_DSC02642.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Echidna_(mythology)#/media/File:Echidna_-_Parco_dei_Mostri_-_Bomarzo,_Italy_-_DSC02642.jpg)  
Compartilhada licenciada sob a Creative Commons CC0 1.0 Universal Public Domain Dedication



Gerioneu e Ortro.

**FIGURA 14.**

*Gerioneu e Ortro*, 540-530 aec  
Atualmente preservada no Harvard Art Museums, Cambridge  
<https://hvrd.art/o/287365>  
Uso permitido pelo site do museu para fins educacionais e acadêmicos.



Quimera.

**FIGURA 15.**

*Pégaso, Belerofonte e Quimera*, 575-550 aec  
Atualmente preservada no J. Paul Getty Museum, Malibu  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lakonian\\_Black-Figure\\_Kylix,\\_detached\\_fragments.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lakonian_Black-Figure_Kylix,_detached_fragments.jpg)  
Imagen digital cortesia do programa Open Content do Getty Museum. Compartilhada sob licença CC BY-NC-SA 4.0



Hidra.

**FIGURA 16.**

*Héracles e a Hidra de Lerna*, -  
Atualmente preservada no British Museum, Londres  
[https://www.britishmuseum.org/collection/object/G\\_1929-0513-1](https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1929-0513-1)  
© The Trustees of the British Museum.  
Compartilhada sob a licença CC BY-NC-SA 4.0

As Gráias, são descritas como “Velhas de belas faces”, com cabelos grisalhos. Elas são chamadas assim tanto pelos deuses imortais quanto pelos humanos, o que sugere uma conexão entre os opostos: o esplendor da juventude e o desgaste da velhice. São nomeadas na *Teogonia* de Pefredo (Πεμφρηδῶ, *Pemphrēdō*), a de “véu perfeito”, e Énio (Ἐνυό, *Enyō*), a de “véu açafrão”. O véu, frequentemente associado a elas, não é apenas um adorno físico, mas um símbolo de algo que está além da percepção comum, algo que guarda segredos e mistérios, como o próprio mar. Em *Prometeu Acorrentado* (788), Ésquilo adverte Io dos perigos que encontrará em sua errância, incluindo as Gráias, figuras crepusculares que compartilham um único olho e um único dente, e suas irmãs aladas, as Górgonas, de cabelos de serpente, cujo olhar é letal.

As Górgonas (figura 11), por sua vez, habitam além do Oceano, nas regiões mais sombrias do mundo, associadas à Noite e às Hespérides. Nesse mesmo domínio reside seu irmão mais jovem, a Serpente (ou Dragão) que protegia as maçãs de ouro das Hespérides nas profundezas da terra (figura 12). As Górgonas são três: Esteno (Σθέννω, *Sthennō*), Euríale (Εὐρύάλη, *Euryále*) e Medusa (Μέδουσα, *Médousa*). Medusa é a única mortal, enquanto as outras duas são imortais e imperecíveis. Quando Perseu cortou a cabeça de Medusa, dela nasceram Aurigládio (Χρυσάωρ, *Chrysáōr*), portador de uma espada dourada, e Pégaso (Πήγασος, *Pégasos*), o cavalo alado, que recebeu seu nome por ter surgido das fontes do Oceano. Após seu nascimento, Pégaso alçou voo e passou a residir com Zeus no céu. Aurigládio uniu-se a oceânide Belaflui (Καλλιρρόη, *Kallirrhóē*) e gerou Gerioneu (Γηρυονεύς, *Geryoneús*), um gigante de três cabeças (figura 14).

A cabeça da Górgona pode funcionar tanto como uma máscara apotropaica, destinada a causar terror e afastar o mal (*Gorgoneion*, figura 10)<sup>4</sup>, quanto como um poderoso amuleto de proteção. frequentemente adornando escudos, esse símbolo é amplamente empregado na tradição épica e iconográfica, ampliando o impacto intimidador do armamento de guerreiros. A *Ilíada* (11.36-37) descreve o escudo de Agamémnon adornado com o rosto de uma Górgona cujos olhos vazios estão rodeados pelas personificações do Pânico (Deimos) e do Terror (Fobos). Da mesma forma, o escudo de Héracles, na descrição do *Escudo de Héracles* (v. 220), é adornado por Perseu, que exibe a cabeça cortada de Medusa como um troféu.

Équidna (figura 15) é uma criatura monstruosa (*pelōron*, *Teog.* 295) e única, cuja presença encarna a fusão de opostos: beleza e horror, atração e destruição. Descrita como “semininha de olhos vivos e belas faces” (*Teog.* 298), ela projeta um encanto sedutor, uma visão que remete ao mistério do feminino, ao desejo e à fascinação. No entanto, a segunda metade de sua figura, uma serpente monstruosa (*pelōron*, *Teog.* 299) e voraz, introduz o elemento do monstruoso. Imortal e imperecível, ela habita o subterrâneo, um domínio que simboliza tanto a fertilidade quanto a morte, onde os ciclos naturais se tornam eternamente recorrentes. Sua união com Tifão (Τυφάων, *Typhaōn*), outra figura monstruosa e violenta, produz uma série de “crias de ânimo cruel” (*Teog.* 304- 332). Entre eles, destaca-se Ortro (Ὀρθρός, *Orthros*) (figura 17), um cão bicéfalo pertencente a Gerioneu. Cérbero (Κέρβερος, *Cérberos*), o imbatível cão de Hades, devorador de carne. Tinha cinquenta cabeças, uma voz de bronze e era cruel e imprudente. A Hidra de Lerna (Ὑδρα Λερναία, *Hýdra Lernaía*) (figura 16), uma serpente terrível nutrida pela deusa Hera como um desafio a Héracles.

<sup>4</sup> Jane Harrison (1908, p. 187-197).

Por fim, a Quimera (*Χίμαιρα*, *Chímaira*) (figura 15), uma criatura desvastadora que exalava fogo com três cabeças: uma de leão, outra de cabra e outra de serpente ou dragão. A parte dianteira era de leão, a traseira de dragão, e a do meio de cabra. Foi morta por Belerofonte montado em Pégaso. Com seu irmão Ortro, gerou duas criaturas: a Esfinge (*Φίξ*, *Phíx*), descrita como devastadora, comparada a uma praga que assola os cadmeus com seu enigma mortal. E o Leão de Nemeia (*Νεμειάνων λέοντα*, *Nemeiañon léonta*) uma besta feroz nutrida por Hera e enviada para devastar a cidade de Nemeia e as aldeias vizinhas até ser finalmente derrotada por Héracles.

Esteticamente, a linhagem de Fórcis e Ceto incorpora a incerteza das paisagens marinhas, onde o desconhecido se mescla ao familiar. Suas descendentes, as Gráias e as Górgonas, são figuras que se confundem com a paisagem do oceano: elas habitam os confins do mundo, nos limites onde a terra e o mar se encontram, representando a interseção entre o natural e o mítico. As Górgonas, com seus olhares petrificantes e formas monstruosas, remetem às rochas traiçoeiras e aos recifes submersos, que emergem para destroçar embarcações e selar o destino dos navegantes. As Gráias, com seus cabelos brancos e aparência envelhecida desde o nascimento, evocam a espuma efêmera das ondas que quebram forte nos rochedos. Cila, também filha de Ceto na *Odisseia*, é a materialização desse terror marítimo, uma figura híbrida cujo corpo monstruoso se funde à paisagem rochosa em que habita. Como um prolongamento vivo do penhasco, ela se esconde na caverna sobre o estreito, suas cabeças serpenteando para capturar marinheiros desavisados. Se as Górgonas representam os perigos fixos e visíveis do oceano, Cila é a ameaça imprevisível, que se move, ataca e desaparece no ambiente.

Já Équidna, a mãe de muitos monstros, habita as profundezas da terra, perto das fronteiras do submundo. Ela é a personificação da linha tênue entre a vida e a morte, onde o telúrico se dissolve no abismo, reforçando a ideia de que o medo não reside apenas nos monstros, mas nos próprios espaços que eles ocupam. Assim como o submundo se oculta sob a terra, as profundezas marinhas escondem terrores insondáveis, onde a linha entre o real e o mítico se dissolve. Seus filhos e netos, estão ligados ao instinto primitivo da natureza e ao que está oculto, mas também à ideia de que o monstruoso é parte integrante dos processos cósmicos que mantêm a ordem universal.

A relação entre *Linhagem do Mar* e a paisagem pode ser analisada tanto a partir da teoria de Cohen quanto de um olhar estético. Ambas as abordagens não são mutuamente excludentes, mas complementares, pois a paisagem na mitologia grega não é apenas um cenário neutro, e sim um elemento ativo na construção simbólica dos monstros e de suas funções narrativas. No caso dos monstros do mar na mitologia grega, eles ocupam regiões limítrofes e desconhecidas, reforçando a ideia de que o mar é um espaço de caos, desordem e ameaça. Isso se encaixa na tese de Cohen sobre os monstros que *policiam as fronteiras do possível*. O monstro aquático, nesse sentido, simboliza o medo do desconhecido e do incontrolável, expressando as ansiedades da sociedade grega em relação ao mar, um território imprevisível e cheio de riscos.

Por outro lado, se olharmos para os monstros marinhos sob uma perspectiva estética, podemos vê-los como extensões da paisagem natural. Nesse caso, os monstros deixariam de ser apenas *sinais culturais de ansiedade*, como sugere Cohen, e passariam a ser manifestações divinas sensoriais da própria força e mistério do mar. Por exemplo, a forma alongada e tentacular de Cila reflete a fluidez e o movimento das águas, enquanto Caríbdis, que engole e cospe enormes volumes de água, pode ser vista como um redemoinho natural. A fisionomia

desses seres parece seguir um princípio de *mimese da paisagem*, sugerindo que, do ponto de vista estético, os gregos projetaram no monstruoso as características do ambiente que habitavam.

Podemos concluir que a relação entre monstros marinhos e paisagem pode ser vista de duas maneiras. A partir de Cohen, os monstros simbolizam medos culturais e funcionam como limites simbólicos que estruturam o mundo grego. A partir de um olhar estético, os monstros refletem e amplificam as características sensoriais e emocionais do mar, criando uma fusão entre criatura e ambiente. Assim, a monstruosidade nos mitos marítimos gregos não pode ser reduzida a apenas um conceito teórico ou estético – ela está situada entre a cultura e a percepção sensível do mundo natural permeado de rastros divinos.

### Considerações finais

A pergunta que nos conduz ao encerramento desta reflexão é: o que é um monstro na arte grega antiga, especialmente na *Teogonia*? Ao longo desta análise, buscamos demonstrar que a monstruosidade na mitologia grega não é uma categoria fixa ou homogênea, mas um fenômeno que articula diferentes níveis de significação: cósmico, cultural e estético. Os monstros não são meras figuras de oposição à ordem olímpica; pelo contrário, eles fazem parte do próprio processo de estruturação do universo mítico.

Antes do estabelecimento da hierarquia olímpica, o mundo era regido por um estado de indeterminação ontológica, um caos primordial no qual as distinções entre ser e não-ser, ordem e desordem ainda não estavam plenamente delineadas. Gaia e sua descendência personificam essa matriz originária, onde a monstruosidade não representa uma ruptura da ordem, mas a manifestação natural de um cosmos em estado de potencialidade pura. A ascensão dos deuses olímpicos não erradica essa monstruosidade, mas a reinsere dentro de uma nova estrutura de significação: algumas criaturas são subjugadas e encerradas nos confins do mundo, outras são assimiladas e passam a desempenhar funções específicas dentro da ordem divina, como guardiãs de fronteiras cósmicas. No entanto, certos seres, como Cila e Caríbdis, permanecem como forças elementares e incontroláveis.

A monstruosidade também se revela como um mecanismo de diferenciação cultural. A criação de monstros híbridos, de acordo com Posthumus, expressa as preocupações gregas sobre identidade e fronteiras, tanto em relação a povos estrangeiros quanto ao próprio reino animal. Como analisado, os híbridos desafiam a taxonomia grega ao cruzarem categorias rigidamente estabelecidas – humano e animal, civilização e natureza, razão e instinto. Essas figuras não apenas violam fronteiras, mas exigem sua reafirmação, reforçando valores centrais da cultura grega, como a moderação (*sophrosyne*) e o autocontrole. A monstruosidade, nesse sentido, nem sempre se manifesta na aparência, mas no comportamento, como demonstram o canibalismo de Crono e o sadismo de Urano.

A análise da *Linhagem do Mar* na *Teogonia* revelou outra dimensão fundamental da monstruosidade: sua relação com a paisagem e com a experiência estética. O mar, vasto, incontrolável e imprevisível, não é apenas um cenário, mas um princípio ativo na construção do terror e do sublime associado a essas figuras, especialmente no contexto da *Teogonia* de Hesíodo e alguns textos que narram navegações mitológicas (*Argonáutica*, *Iliada* e *Odisseia*). Ao longo desta análise, buscamos demonstrar que as criaturas marinhas da mitologia não

apenas habitam o oceano, mas se confundem com ele. Elas são o próprio movimento das águas, o choque das ondas contra os rochedos, a espuma que nasce e se dissolve no mesmo instante. Essa fusão entre ser e ambiente evidencia como os gregos projetavam na monstruosidade suas percepções sobre o desconhecido e o incontrolável. O medo e a beleza, nesse sentido, não são categorias opostas, mas aspectos complementares de uma mesma experiência *mitopoética*.

Por fim, observamos que a monstruosidade na mitologia grega não se limita às criaturas em si, mas também se estende às paisagens que as abrigam. O mar, os confins da terra e o submundo funcionam como espaços de transição e desorientação, refletindo a própria natureza do monstruoso: aquilo que excede, que perturba, que assombra. A relação entre o medo e a beleza, o familiar e o inominável, se manifesta na construção poética desses seres.

## Referências

### Fontes primárias

Hesíodo. **Teogonia**: a origem dos deuses. Estudo e tradução Jaa Torrano. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 1991. 6. reimpressão, 2015. Título original: *Theogonía*.

Hesíodo. **Escudo de Héracles**. Tradução para o inglês: Hugh G. Evelyn-White (1914). Disponível em: <https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0128>. Acesso em: 18/fev/2025.

Homero. **Ilíada**. Tradução e prefacio de Frederico Lourenço; introdução e apêndices de Peter Jones; introdução à edição de 1950 E. V. Rieu. 1 ed. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2013. Título original: *Ilías*.

Homero. **Odisseia**. Tradução e prefacio de Frederico Lourenço; introdução e notas de Bernard Knox. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011. Título original: *Odísseia*.

Nono de Panópolis. **Dionysiaca**. Tradução para o inglês: Rouse, WHD (1940). Disponível em: <https://www.theoi.com/Text/NonnusDionysiaca1.html>. Acesso em: 18/fev/2025.

Rodes, Apolônio. **Argonauticas**. Tradução para o inglês: Seaton, R. C (1912). Disponível em: <https://www.theoi.com/Text/ApolloniusRhodius1.html>. Acesso: 07/fev/2025.

### Fontes secundárias

Clay, Jenny. The Generation of Monsters in Hesiod. **Classical Philology**, The University of Chicago Press, v. 88, n. 2, 1993, p. 105-116. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/269890>. Acesso: 07/fev/2025.

Cohen, Jeffrey Jerome. **Monster Culture (Seven Theses)**. In: *Monster theory: reading culture*. University of Minnesota Press, 1996, p. 3-25.

França, Júlio. **O horror na ficção literária: Reflexão sobre o "horrível" como uma categoria estética.** XI Congresso Internacional da ABRALIC (Centro, Centros – Ética, Estética (Tessituras, Interações, Convergências), USP, São Paulo, 13 a 17 de julho de 2008.

França, Júlio. **As relações entre “Monstruosidade” e “Medo Estético”: anotações para uma ontologia dos monstros na narrativa ficcional brasileira.** XII Congresso Internacional da ABRALIC (Centro, Centros – Ética, Estética) UFPR, Curitiba, 18 a 22 de julho de 2011(a).

França, Júlio. **Fontes e sentidos do medo como prazer estético.** Insólito, mitos, lendas, crenças – Anais do VII Painel Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional/ II Encontro Regional Insólito como Questão na Narrativa Ficcional – Simpósios 2/Júlio França (org.) – Rio de Janeiro: Dialogarts, 2011(b).

Harrison, Jane. **Prolegomena to the Study of Greek Religion.** Cambridge: University Press, 1908.

Martins, Camilla Miranda. Imagem e contexto no estudo da iconografia dos vasos gregos. **Revista de História da Arte e Arqueologia**, n. 20, 2015, p. 39-54. Disponível em: <https://www.unicamp.br/chaa/rhaa/downloads/Revista%2020%20-%20artigo%202.pdf>. Acesso em: 10/mar/2025.

Paleothodoros, Dimitris. Ancient Greek vase iconography: theories and practice. **Pharos**, v. 22 (1), 2016, p. 49-72. Disponível em: <https://poj.peeters-leuven.be/content.php?id=3285001&url=article&download=yes>. Acesso em: 10/mar/2025.

Posthumus, Liane. **Hybrid monsters in the classical world the nature and function of hybrid monsters in greek mythology, literature and art**, 2011. 130f. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Stellenbosch, Filosofia em Culturas Antigas. Faculdade de Artes e Ciências Sociais. Departamento de Estudos Antigos. África do Sul, 2011.

Pratt, Kim. Monster and Hero?: Rethinking Polyphemos and Odysseus in Homer's Odyssey. **Limina**, v. 28.2, 2023, p. 31-42. Disponível em: <https://oro.open.ac.uk/95128/1/Article.pdf>. Acesso: 07/fev/2025.

Zanon, Camila. Fantastic creatures and where to find them in the *Iliad*. **Classica**, v. 2, n. 2, 2019, p. 235-252. Disponível em: <https://revista.classica.org.br/classica/article/view/880>. Acesso: 07/fev/2025.

Recebido em 10/03/2025  
Aceito em 24/06/2025