

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS –
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

CARTOGRAFIAS DO GROTESCO FEMININO: LILITH EM TRANSMIDIAÇÃO

Daniela de Azevedo

Universidade de Brasília - UnB / Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)
dannyazef@yahoo.com.br

Andrea Cristina Versuti

Universidade de Brasília - UnB
andrea.versuti@gmail.com

Resumo

O mito de Lilith, presente em tradições mesopotâmicas, judaicas e medievais, é marcado por controvérsias, permanências simbólicas e reinterpretções contemporâneas. Lilith encarna a desobediência e o desejo de liberdade, traços que a fazem ser temida como demônio e celebrada como ícone feminista. No ambiente digital, essas ressignificações se intensificam por meio de imagens transmidiadas que dialogam com o grotesco feminino. Neste trabalho, propomos analisar essas transmições por meio de flânerie digital, inspirada no conceito de flâneur (Benjamin, 2009), articulando dois registros arquetípicos: a estela babilônica “Rainha da Noite” e uma escultura contemporânea de inspiração judaica, contrastados com cinco representações de Lilith encontradas em plataformas digitais. As imagens, organizadas em pranchas à maneira do *Atlas Mnemosyne* (Warburg, 2010), compõem arranjos visuais que operam como campos de leitura sensível e crítica. Essas pranchas, principal dispositivo metodológico da análise, ativam relações por contraste e ressonância simbólica, ancoradas nos conceitos de grotesco (Bakhtin, 1987), grotesco feminino (Russo, 2000) e corpo sem órgãos (Deleuze; Guattari, 1996). As imagens analisadas revelam forças em disputa nas visualidades do corpo grotesco feminino, ora reforçando padrões normativos, ora tencionando-os ao tornar visíveis zonas de abjeção, desejo e resistência. A figura mitológica de Lilith emerge como um corpo em fluxo, simultaneamente erotizado e monstruoso, marginal e central, e suas transmições exemplificam como o grotesco opera como estética de ruptura e potência na cultura digital contemporânea, deslocando a imagem feminina do lugar da passividade para zonas de ruído, ambivalência e reinvenção.

Palavras Chave: Lilith; grotesco feminino; flânerie digital; pranchas imagéticas; transmição.

Introdução

Na cultura ocidental, o grotesco é uma estética ambígua que distorce proporções, funde reinos e desafia normas. Na tradição carnavalesca medieval, o grotesco corporal desorganiza as hierarquias do sagrado, do político e do estético (Bakhtin, 1987), expressando uma materialidade em constante transformação: um corpo que transborda e que prolifera, um “devir” (Deleuze; Guattari, 1996). Nesse sentido, o grotesco não é ornamento: é uma forma estética da transgressão.

Quando associado ao feminino, o grotesco é ainda mais disruptivo. Para Russo (2000), o corpo da mulher grotesca exibe o que a normatividade oculta: sangue,

gozo, raiva, envelhecimento. Essa corporeidade ambígua e excessiva rompe dicotomias clássicas, como belo/feio e ordem/caos, expondo a fragilidade do ideal feminino normatizado.

Nesse contexto, Lilith emerge como uma expressão arquetípica potente do grotesco; uma alegoria do corpo feminino que escapa à contenção patriarcal, atualizando-se em múltiplos contextos históricos. Originada nas tradições sumérias e assimilada pelo judaísmo, ela é associada à sexualidade indomada e à recusa à submissão (Robles, 2022). A estela babilônica “Rainha da Noite” (1800 a.C.) representa Lilith como uma figura alada com pés de ave, ladeada por corujas e leões (Pietro, 2021), evocando forças transgressoras. No texto medieval *O Alfabeto de Ben Sira* Lilith é apresentada como a primeira mulher de Adão, que se recusa à submissão sexual, abandona o Éden e é demonizada: torna-se mãe de demônios e inimiga das crianças. No folclore medieval, ela é bruxa e encarna a fusão entre desejo e transgressão, sendo punida com a morte (Robles, 2022).

Para compreender as representações de Lilith, do místico às transmutações digitais, recorreremos ao conceito de corpo sem órgãos (CsO) (Deleuze; Guattari, 1996). O CsO não nega o corpo biológico, mas desarticula a organização normativa do corpo: é um plano de imanência onde órgãos se desterritorializam e a subjetividade se desprende de forma, função e identidade. Potência em devir, o CsO é rizomático, opera por conexões múltiplas e linhas de fuga, desafiando a organização rígida da linguagem, da moral e do gênero. Esteticamente, permite pensar imagens sem forma estável e, nesse sentido, as transmídias grotescas de Lilith figuram um CsO visual: corpos fragmentados e afetivamente reconfigurados que desfazem binarismos (masculino/feminino, belo/feio, sagrado/profano) e deslocam o feminino para a zona do devir.

Neste trabalho, as representações contemporâneas de Lilith são analisadas à luz do conceito de transmídiação, entendido aqui não apenas como transposição entre mídias, mas como um processo contínuo de recriação e deslocamento de sentidos. Para Rodrigues e Versuti (2023), a transmídiação envolve múltiplos textos e imagens que se referenciam e tensionam mutuamente, sem se submeter a uma origem fixa. O digital configura-se como um ecossistema de narrativas visuais que se entrelaçam, onde Lilith circula como uma figura em trânsito, remixada e reinscrita em redes simbólicas que amplificam sua potência estética e política.

Cartografamos transmídias grotescas do mito em plataformas digitais, como Pinterest, Instagram e sites de cultura visual, por meio da flânerie digital, uma prática errante e sensível inspirada no flâneur de Benjamin (2009), mas sob o viés da *flâneuse*, que faz do perambular no espaço urbano um ato de rebeldia (Elkin, 2022). Como dispositivo metodológico, utilizamos o *Atlas Mnémosyne* (2010), de Aby Warburg, que permite pensar com e por meio das imagens, organizando-as em pranchas que permitem ler o grotesco, o mito e o corpo como eixos de análise estética e crítica no digital.

Cartografias do olhar: flânerie digital e Atlas Mnémosyne

A flâneuse ocupa a cidade com outro corpo; ela caminha com outro olhar (Elkin, 2022). No digital, essa errância adquire contornos distintos: trata-se de um percurso errático, sensível e reflexivo entre plataformas e repositórios visuais, em que perambular torna-se método e criação. Esse movimento orienta a coleta do *corpus* da análise: duas imagens-base e cinco transmídiações grotescas de Lilith. As imagens-bases condensam arquetipos antigos ligados à personagem: a estela babilônica e uma escultura contemporânea de madeira, inspirada na cabala judaica, com corujas, serpente e pentagrama. Ambas articulam aspectos fundacionais do mito: sexualidade indomada, exílio, o obscuro e o grotesco.

A essas imagens se contrapõem cinco representações transmidiadas reunidas em pranchas comparativas: colagem digital “*be a Lilith, not an Eve*” (Pinterest); fotomontagem inspirada em Hollywood (Pinterest); pintura digital de Lilith representando Eva, a primeira mulher de Adão (X); imagem sensualizada com asas negras e fundo flamejante (Instagram); e renderização 3D da personagem de *Diablo 4* (Poser Content).

Conforme proposto por Warburg (2010), o Atlas Mnémósyne não é apenas uma coleção de imagens, mas uma forma de pensamento visual que opera por justaposição, contraste e deslocamento temporal. Dispor as imagens em pranchas cria um campo de leitura no qual recorrências simbólicas, tensionamentos e sentidos contraditórios emergem como campo de significação que ativa o pensamento a partir da própria materialidade da imagem.

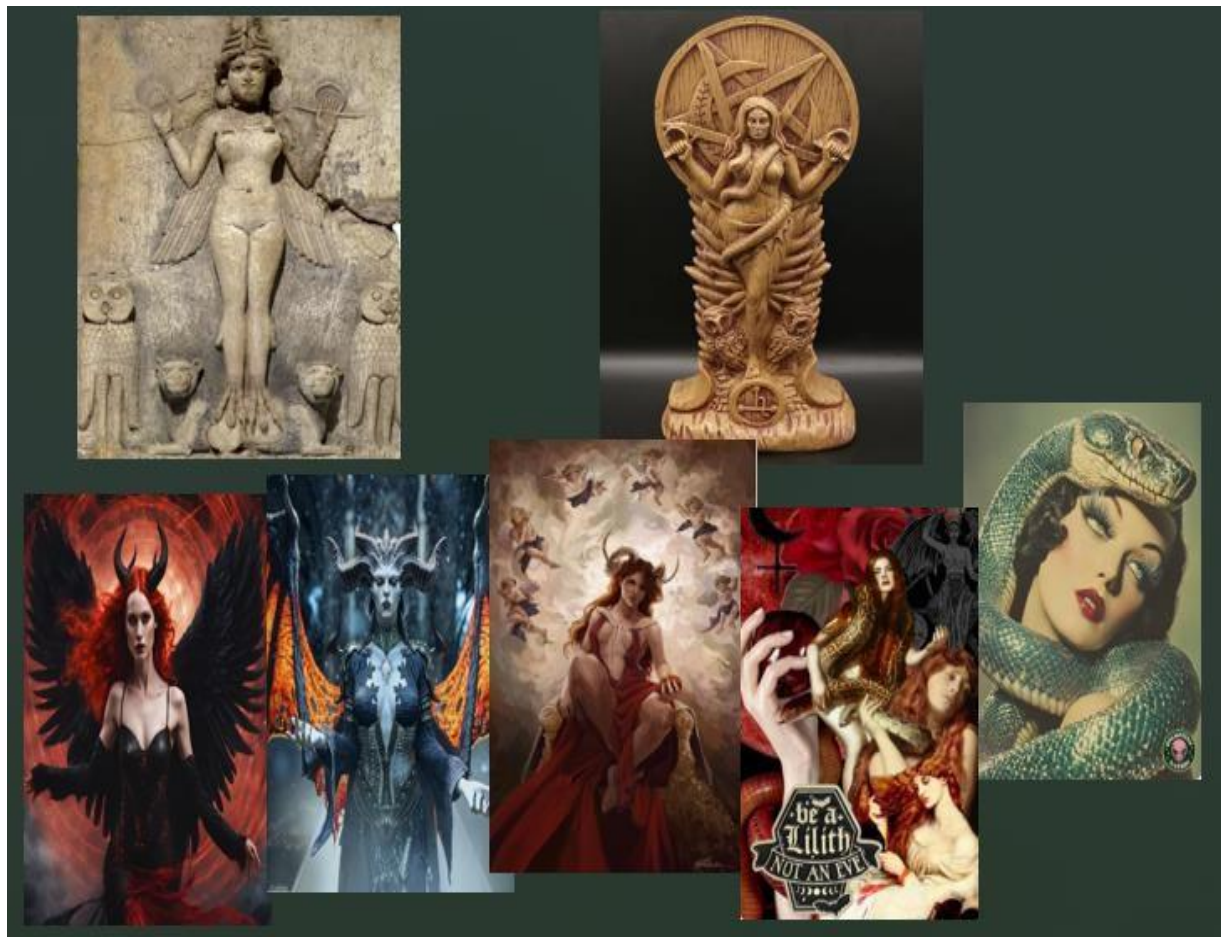
Orientadas pela cartografia que estrutura este estudo, as pranchas se materializam como dispositivo metodológico e estético que não apenas justapõem imagens, mas instauram relações críticas por contraste e ressonância. A disposição visual não é neutra, pois articula tempos heterogêneos e inscreve fluxos de desejo, medo e fascínio em torno de Lilith, tornando visíveis não apenas continuidades iconográficas recorrentes neste mito, mas, sobretudo, os deslocamentos simbólicos, formais e afetivos que atualizam o grotesco feminino no digital. Aqui, cartografar significa estabelecer aproximações, fricções, desníveis entre imagens heterogêneas, produzindo um campo de leitura no qual erotismo, monstruosidade e sacralidade se tensionam. Trata-se, portanto, de identificar zonas de intensidade e conflito, nas quais o corpo feminino grotesco irrompe como uma figura ambígua, excessiva e mutável.

Lilith em transmídiação: o grotesco feminino entre ruído e desejo

Ao reunir imagens arquetípicas e transmidiadas de diferentes plataformas digitais, mobilizamos os conceitos de grotesco feminino (Russo, 2000) e “corpo sem órgãos” (Deleuze; Guattari, 1996), que dialogam com a noção de corpo como construção simbólica: instável, superfície de inscrição de forças, desejos e afetos; campo em disputa entre regimes de regulação e movimentos de invenção, onde emergem significações estéticas, políticas e subjetivas.

Na Prancha 1, o confronto entre as imagens-base – a “Rainha da Noite” e a escultura de inspiração judaica – e as transmidiadas permite observar tanto a persistência de elementos iconográficos quanto as reconfigurações simbólicas que emergem no espaço digital.

Prancha 1 - Arquétipos e Metamorfozes: Lilith entre mitos fundadores e transmidações visuais



Fontes: Imagens-base da esquerda para a direita: *Queen of the night* (British Museum, 2025). Escultura de inspiração judaica (Pinterest, 2025). Imagens transmidiadas da esquerda para a direita: Lilith sensual (Instagram, 2025). Lilith em *Diablo 4* (Posercontent, 2025). Lilith, a primeira esposa de Adão (X, 2025). *Be a Lilith not an Eve* (Pinterest, 2025). Lilith inspirada em Hollywood (Pinterest, 2025).

A estela representa uma figura feminina com asas, pés de ave, corujas e leões, elementos que aludem ao domínio da noite, à sabedoria e à animalidade. A escultura resgata esse imaginário de forma contemporânea, integrando o pentagrama e a serpente como símbolos de força espiritual e subversão esotérica. Ambas condensam, de modos distintos, a transgressão associada ao feminino que resiste à normatividade.

As transmidações digitais se aproximam dessas imagens arquetípicas ao recuperar seus signos centrais. A colagem “*be a Lilith, not an Eve*” remete diretamente à oposição fundacional entre submissão e rebeldia presente na tradição judaica da primeira mulher de Adão (Robles, 2022). Ainda que sem representação corpórea expressiva, a força simbólica está no gesto afirmativo de recusa à normatividade, ecoando a Lilith que abandona o Éden.

Já a fotomontagem com a serpente remete à escultura de madeira ao retomar a lógica simbólica que entrelaça o corpo feminino à serpente, ao oculto e ao sagrado profanado. A cobra, em tensão com o pentagrama, ressurgue como signo de sedução e ameaça, em contraponto a figura hollywoodiana. A serpente reafirma sua potência arquetípica, ligando saber interdito,

sexualidade transgressora e força demonizada. Ainda que sutilmente, essa imagem evoca a estela babilônica, sobretudo pela inscrição da animalidade no corpo feminino como marca de desvio e poder.

A imagem de Lilith em um trono segurando uma maçã reconfigura o gesto soberano da figura babilônica, que ocupa uma posição central na estela. A Lilith entronizada articula poder e sedução em um cenário que remete tanto ao Éden quanto à realeza infernal. A maçã e os querubins tensionam os limites entre culpa e desejo, subvertendo os significados cristãos originais, dialogando, também, com a escultura judaica que propõe um sincretismo entre o demoníaco e o sagrado.

A mulher com asas negras e fundo flamejante resgata visualmente as asas da estela babilônica, mas desloca esse atributo para uma estética gótica e fetichizada. A figura feminina com corpo esguio, curvas acentuadas e expressão sedutora, reforça a imagem moldada pelo olhar masculino heteronormativo. As asas, nesse contexto, perdem sua dimensão arquetípica e transgressora, tornando-se adorno erótico que reforça o corpo como objeto de desejo. Trata-se de uma transmídiação que atenua a ameaça do feminino demoníaco para reposicioná-lo dentro de padrões de consumo imagético próprios da cultura visual contemporânea.

A renderização 3D da personagem de *Diablo 4* (2023) opera de modo distinto ao exacerbar a monstruosidade do corpo. As asas, os chifres e os trajes ampliam a dimensão grotesca da figura, com proporções colossais que rompem com a anatomia convencional. A personagem assume um aspecto híbrido entre divindade infernal e deusa pagã, reconfigurando as características animais e os adornos simbólicos da “Rainha da Noite” em um corpo sem órgãos, aberto e fluido. Nesse sentido, a iconografia ancestral não é apenas transmidiada, mas reinventada como potência estética, onde o grotesco feminino irrompe como força de atração e repulsa, desejo e destruição.

Essas aproximações revelam que, mesmo mediadas por linguagens e estilos distintos, as imagens transmidiadas atualizam os signos da rebeldia feminina, da animalidade sagrada e da ambiguidade moral presentes nas imagens-base. É nessa zona de contato entre o arcaico e o digital, entre o mítico e o virtual, que o grotesco feminino se (re)inscreve como força estética e simbólica.

A prancha 2 apresenta as transmídias de Lilith que reconfiguram o mito em fluxos visuais do digital. Em diálogo, elas configuram um campo imagético complexo e multifacetado em que o grotesco se expressa como estética de subversão e também como produto da cultura digital. Lilith entronizada ocupa o centro: os chifres e a maçã estão presentes nas imagens dispostas abaixo dela e à sua esquerda. A imagem superior à direita dialoga com a da esquerda pela presença da serpente, enquanto as duas inferiores têm em comum as asas. Esse arranjo evidencia ecos iconográficos que atravessam plataformas. As imagens se desdobram como variações de um mesmo corpo mítico em devir, tensionando sensualidade e monstruosidade.

Prancha 2 - Lilith em rede: Visualidades do corpo feminino em trânsito



Fontes: Imagem central: Lilith, a primeira esposa de Adão (X, 2025). Imagens à direita: *Be a Lilith not an Eve* (Pinterest, 2025). Lilith em *Diablo 4* (Posercontent, 2025). Imagens à esquerda: Lilith inspirada em Hollywood (Pinterest, 2025). Lilith sensual (Instagram, 2025).

A recorrência dos elementos asas, serpentes e olhar direto é reconfigurada em estilos variados, evidenciando a plasticidade de Lilith como figura cultural. As asas alternam entre a sugestão angelical invertida e a monstrosidade explícita; as serpentes oscilam entre símbolo do pecado original e metáfora do saber proibido; o olhar direto rompe com a passividade atribuída ao feminino tradicional e insinua agência e enfrentamento.

As cinco imagens revelam, em sua justaposição, que o grotesco feminino não é unívoco, pois se apresenta como ruído que desestabiliza o olhar, mas também como estética incorporada ao mercado imagético do desejo. As pranchas tornam visível essa tensão: entre corpo sem órgãos e corpo moldado; entre ruptura e assimilação; entre política da imagem e espetáculo digital.

Considerações finais

A figura de Lilith, ao longo de sua trajetória mítica e visual, tem operado como uma superfície simbólica na qual se inscrevem forças contraditórias em torno do feminino que transgride. No ambiente digital contemporâneo, essa potência se reconfigura em imagens múltiplas e transmidiáticas, revelando que o corpo grotesco feminino evoca uma linguagem produtiva de resistência, fascínio e ambivalência.

Ao tomar como dispositivo a articulação entre flânerie digital e Atlas Mnémósine, este

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS –
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

trabalho propôs uma aproximação metodológica com o errar, o ver e o montar. O perambular pelo digital, coletando imagens de Lilith em diferentes registros permitiu visibilizar as zonas de tensão e ressignificação em que o grotesco feminino atua como estética do excesso e do incômodo.

A composição das pranchas indica que o grotesco não é apenas uma ruptura formal, mas uma maneira de pensar o corpo como campo de intensidades e disputas. Lilith, nesse sentido, não aparece como uma figura estática, mas como um agenciamento simbólico instável, que ora perturba, ora reafirma os códigos patriarcais de feminilidade. Em algumas imagens, há uma erotização domesticadora; em outras, a deformidade se converte em linguagem crítica. Essa heterogeneidade aponta para a impossibilidade de fixar a imagem da mulher transgressora – sempre plural, excessiva e inacabada.

Enquanto algumas referências contemporâneas a Lilith resgatam o mito como emblema da autonomia feminina, outras continuam a associá-la à sexualidade demoníaca ou à ameaça do desvio. As imagens analisadas revelam que a transmediação de Lilith reativa, em diferentes graus, a tensão entre empoderamento e fetichização, sacralidade e ironia, desejo e abjeção.

Pensar com Lilith e com suas imagens é também pensar com os ruídos que elas carregam: o que elas nos dizem sobre o corpo? Sobre os limites entre o sagrado e o monstruoso? Sobre os desejos que estruturam a visualidade do feminino no digital? O grotesco feminino, ao dar forma a essas perguntas, opera como força estética e política. Lilith, em sua errância visual, convida-nos a cartografar não apenas os arquivos do mito, mas também os contornos sempre mutáveis da imagem e do olhar.

Lilith permanece em trânsito: entre o sagrado e o profano, entre a normatização e a subversão. Sua potência reside no entrelugar que ocupa como figura que perturba, mas também encanta; que resiste, mas também negocia. Ao pensar com essas imagens, o que se delinea é uma educação estética e visual: um modo outro de habitar os mundos e os corpos por meio do olhar.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na idade média e no renascimento**: o contexto de François Rabelais. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 1987.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

BRITISH MUSEUM. **Queen of the night**. London: British Museum, [s.d.]. Disponível em: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_2003-0718-. Acesso em: 28 jun. 2025.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrênia. Vol. 3. Trad. Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1996.

ELKIN, Lauren. **Flâneuse**: mulheres que caminham pela cidade em Paris, Nova York, Tóquio, Veneza e Londres. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Fósforo, 2022.

GRIMÓRIO, Lilith Vênus. Lilith em representação sensual com asas. [Imagem]. 20 jan. 2025. **Instagram**. @lilith_venusgrimorio. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DFC_TTaphWN/. Acesso em: 30 jun. 2025.

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS –
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

PIETRO, Claudíney. Todas as deusas do mundo. São Paulo: Editora Pensamento, 2009.

PINTEREST. Escultura de inspiração judaica. [Imagem]. **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/605804587397319007/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

PINTEREST. Be a Lilith not an Eve. [Imagem]. **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/138907969753266599/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

PINTEREST. Lilith inspirada em Hollywood. [Imagem]. **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/1125968723969027/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

POSERCONTENT. Lilith em Diablo 4 (modelo 3D). **Posercontent**. Disponível em: <https://posercontent.com/diablo-4-lilith-for-g8f-3d-models-for-daz-studio-and-poser/diablo-4-lilith-for-g8f>. Acesso em: 02 jul. 2025.

PROYECTO ÉPIRO. Lilith, a primeira esposa de Adão. [Imagem]. 30 jun. 2021. **X**. @proyectoepiro. Disponível em: <https://x.com/ProyectoEpiro/status/1410153477096054790>. Acesso em: 29 jun. 2025.

ROBLES, Martha. Lilith: a mulher rebelde. São Paulo: Editora Escrituras, 2022.

RODRIGUES, V. dos S.; VERSUTI, A. C. Transmídiação: uma tática enquanto formação de professores. **Concilium**, v. 22, n. 1, p. 16–35, 2022. <https://doi.org/10.53660/CLM-084-106>. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/358522938_Transmidiacao_uma_tatica_enquanto_ormacao_de_professores. Acesso em: 10 set. 2024.

RUSSO, Mary. **O grotesco feminino**: riso, excesso e modernidade. Tradução de Talita M. Rodrigues. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Madri: Akal, 2010.