

As figuras-sevandijas na Alegoria da Calúnia de Irma Renault

Após encontro de 13/07/2021

O quadro *Alegoria da Calúnia* da artista plástica Irma Renault (1923 – 1995) retrata o clima do processo do caluniar em quatorze figuras alegóricas. A obra nos instiga a participar de algum modo em sua compreensão e a reconhecer em nós os sentimentos e comportamentos que movem a ação de disseminar rumores e intrigas.

A calúnia, para se propagar, vale-se de pessoas que não ouvem e que não querem ouvir; que não veem e que não querem ver; que não falam suas verdadeiras intenções, mas fingem, simulam e dissimulam por meio de artifícios, atitudes hipócritas, má fé e jogos de astúcia e manipulação do outro.

Na obra, as figuras representativas da calúnia se relacionam entre si alimentando este jogo lúdrico¹ do caluniar. Mas, entre elas existem outras **vinte pequenas figuras de fundo** que **colaboram ativamente** na realização e manutenção deste mal. Dedico-me aqui a esclarecer o seu papel nesta dinâmica.

São figuras que orbitam quase despercebidas entre os personagens principais do quadro. Umas, assinalam claramente a presença do mal. Outras, transparentes e etéreas, ecoam uma sonoridade sibilante como que soprando a poeira do rumor. Elas atuam intensificando os papéis das quatorze alegorias.

Essas figuras nos lembram das sevandijas em **Santa Teresa Dávila**². Na primeira morada do Castelo Interior, Santa Teresa refere-se a pessoas que se fazem próximas a nós, mas que atuam colaborando para obscurecer e atabalhoar nossos pensamentos e direções na busca dos “aposentos mais internos do castelo” – nossa consciência alargada. São os sedutores e ilusionistas, os maus conselheiros, os falsos amigos e os “auxiliares mágicos”³ que minam a nossa confiança. As **figuras-sevandijas** exercem um papel de névoa obnubilando o nosso discernimento. Sem se deixarem notar, desviam a nossa atenção para futilidades, frivolidades de modo a sustentar o ciclo da calúnia.

Das vinte **figuras-sevandijas** do quadro, **oito** delas apresentam aspecto de pequenos **demônios** e as demais são figuras símbolos do mal. Todas essas figuras são transparentes, diferenciadas das figuras principais e dão pertinência ao todo. São figuras que tramam encadeamentos participando como ligantes que se recrutam e recrutam os demais no jogo perverso de disseminação da calúnia.

A figura-símbolo do diabo, como representação do mal, penetra em nosso imaginário e ganha espaço com consequências reais. O diabo simboliza o malvado, as forças que perturbam, desestabilizam e enfraquecem a consciência, reconduzindo-a à ambiguidade e ao caos. Investido de cinismo e ironia fria e malévola, ele produz atmosfera favorável a toda ação perversa e maligna. O diabo exerce o papel de espoliar

¹ Jogo lúdrico: Interação interpessoal que se vale de recursos e estratégias que se articulam em uma trama que visa fundamentalmente a destrutividade no sentido de paralisar e até eliminar o outro; nesse tipo de jogo o oponente adversário é considerado e tratado como inimigo.

² Santa Teresa de Jesus – Castelo interior ou moradas.

³ Auxiliar mágico: aquele que se coloca em lugar de uma autoridade racional sem ter a devida competência para lidar com determinado tema. Assim, ele passa a cogitar um lugar de referência a partir de fortuitos acasos de opinião e constitui-se um especialista falso-erudito. Nessa condição, abre possibilidade de alcançar condição de “uma personificação de um poder que domina o outro de forma tão sutil, a ponto de torná-lo dependente de sua ajuda, proteção e aprovação”.

o homem, tirar-lhe a graça de Deus, para então submetê-lo à sua própria dominação. Ele é a síntese das forças desintegradoras da personalidade. O diabo instaura e turbilhona um ambiente de trevas onde ele impera travestido de variadas figurações que expõem a indiferenciação entre o animal e o humano. Em nossa cultura encontramos uma gama de nomeações para designar esse ser diabólico: Demônio, Diabo, Capeta, Satanás, Satã, Lúcifer, Demo, Capiroto, Tentador, Dite, Belzebu, Tinhoso e tantos outros.









A obra, ao apresentar imagens do que permeia nosso imaginário, permite-nos reconhecer proximidades com esse mundo e abrir compreensão a nosso respeito. Ela exprime um modo de registro de inscrição de nossos sentimentos. A exposição reveladora pela obra e a nossa aproximação imprime uma via de acesso a um mundo em que a sombra passa se fazendo indefinida, despercebida ou negada. A alegoria possibilita consentirmos a percepção da existência do mal em nós, como condição humana. O reconhecimento desse mal possibilita compreensão do uso das figuras diabólicas como ferramentas de força e poder na implementação e disseminação de crenças, conceitos, teorias, ideologias alienantes. Em nome de promessas de bem, há auxiliares mágicos que arregimentam fieis seguidores em várias esferas, instabilizados e submetidos pelo medo instaurado. Os interesses mundanos com aspectos de soluções fáceis abrigam adeptos explorados e dominados que passam a compor o espetáculo da salvação e concretizam o adormecimento do próprio aprisionamento.

Vivemos permeados e submersos em ideias e pensamentos relacionados a figurações celestiais e infernais, religiosas, e que desencadeiam sentimentos que repercutem em nossas funcionalidades vitais. As imagens vão se impregnando em nós e se constituindo em representação para modos de agir referenciando padrões relacionais.

A surpresa da imagem alegórica da calúnia que Irma apresenta no quadro com verdadeiras nuances, como pequenas sutilezas que põem em funcionamento toda essa trama. Para além de não darem sossego, elas incutem o desassossego perturbador aos personagens. Diante do quadro temos uma oportunidade de nos permitir limpar entulhos viciosos que ofuscam nossa percepção. A obra nos coloca nova e ousada versão para o trato em relação ao jogo da calúnia, desfaz os fingimentos e expõe os disfarces para lidar com o tema. Emite um gesto de intenso movimento ativo denunciador.

Esses capetas estariam em postura de infiltrados em plena vigília com disposição e atuação implacáveis. Provocam uma blindagem garantidora de eficácia de suas ações malignas. Esse aspecto de infiltração configura condição de insinuar atuação de plano de fundo, como coadjuvantes. Eles funcionam como vozes persistentes visando garantir a existência do mal. Por entre tantas figuras grotescas esses pequenos personagens e símbolos carregam sua sensibilidade vibracional. São co-partícipes.

Os oito diabos no quadro: o que eles fazem nessa trama? Grupo de assessores que selam a trama.

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1) Está no azul (claro)</p>  | <p>2) Está no azul (celeste)</p>  |
| <p>3) Está no azul (celeste)</p>  | <p>4) Transição azul-verde</p>  |
| <p>5) Capeta vermelho, está no verde</p>  | <p>6) Capeta vermelho, está no verde</p>  |
| <p>7) Está no laranja-amarelo</p>  | <p>8) Está no amarelo</p>  |

Dos capetas, seis estão muito próximos do caluniador e quatro deles estão entre a Calúnia e a Credulidade. Juntos criam um cerco de reforço conjunto por pontos diferentes que garantem o domínio sobre o grande caluniador.

De tão bem cercada, a Credulidade demanda tanto aparato para manter-se fiel?

Setas: sugerem ações de instigação (atiçar), indicação.



A seguir, apresentaremos cada uma dessas figuras em suas relações. O que estariam tramando? Teriam vindo “dar uma volta pela terra, andando a esmo” (Jó 1:7)?

A calúnia e as figuras ao seu redor

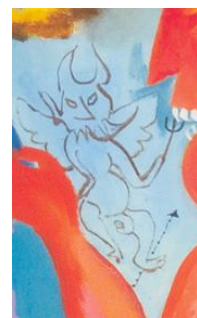
Entre a calúnia, inocência e credulidade

Neste local estratégico, região central do quadro, lugar onde ocorre a ligação entre o caluniador, o inocente, o crédulo, situa-se um **anjo-capeta**, uma figura alada com chifres e tridente (Lúcifer, Satã?)⁴. Esse astuto demônio garante o clima perverso destas ligações com seus vários **jogos** simultâneos: de atrevimento de usar o tridente para atíçar nos dentes do caluniador, de se posicionar justo ao lado da mão do caluniador que espeta a Inocência e do dar de mãos do caluniador com o crédulo.






Esse sombrio anjo-capeta demonstra um poder e domínio amplo da trama a partir da Calúnia. Esse anjo satânico manobra o caluniador com aspectos de ambiguidade, sugeridos por seu local de presença com cor fria e iluminada, porém acalenta sua maldade, parecendo até propiciar um ar diferente ao nariz da Calúnia; enquanto dirige seu olhar de cumplicidade para o observador, disfarça a intenção e age com audácia atíçando seu tridente contra as serrilhadas presas dentiformes da Calúnia buscando cativar sua aprovação, manifesta em riso de sarcasmo, para ser operador do mal e que dá sequência na ação de espetar o pé da Inocência.

Uma **seta pontilhada** passa de permeio pelo pé deste capeta e vai na direção ao queixo da calúnia. Essa seta reforça a tensão local.






1

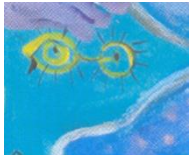













⁴ Anjo-capeta, diabo alado, diabo anjo, Lúcifer, satã – sob o aspecto cristão, recortes da bíblia (em Jó e João): segundo a etimologia hebraica, designa “o adversário” ou “acusador”. É personagem equívoca, distinta dos filhos de Deus, cética em relação ao homem, desejosa de encontrar nele alguma culpa, capaz de desencadear sobre ele toda espécie de desgraças e até arrastá-lo ao mal. Para além do Satã cínico, de ironia fria e malévola, delineia-se a imagem de um ser pessimista, que hostiliza o homem por ter motivos de invejá-lo. É assimilado a outras representações ou figuras do espírito do mal, em particular a da serpente, com as quais acabará por identificar-se, para encarnar o poder diabólico. Príncipe das trevas, o Diabo é mentiroso por natureza; desde as origens, enganou a humanidade a respeito dos mandamentos divinos, o que lhe acarretou a morte; é portanto homicida. Seu reino é o do Mal, e gera a morte.






| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p style="text-align: center;">Entre a calúnia, artifício e inveja e má fé</p> <p>Hidra de Lerna: monstro da mitologia grega, com o corpo de dragão e várias cabeças de serpente que destilava um veneno mortal apenas com seu hálito.⁵ As cabeças da Hidra renascem à medida que são decepadas. Enquanto o monstro está vivo, enquanto a vaidade não for dominada, as cabeças, símbolos dos vícios, brotam de novo.</p> <p>Diabinho (entre a calúnia, artifício e inveja)</p> <p>Esse diabinho vermelho com orelha pontiaguda espiculada e dentes à mostra como quem grita ou quer morder e parece assustado. Parece afetado pelo calor da tocha do caluniador e sugere tumultuar seu redor ativando a hidra e as cobras da Inveja.</p> | <p style="text-align: center;">5</p>  |
| <p style="text-align: center;">Entre os pés da Calúnia</p> <p>Há um capetinha. Vai atizar a pressa do caluniador que está correndo. Reforça a linha de ação do caluniador, que ocorre pelo baixo dos pés. Tem garras nos pés e chifrinhos que podem espetar o pé do caluniador.</p> | <p style="text-align: center;">6</p>  |
| <p style="text-align: center;">Entre a calúnia e a credulidade</p> <p>As várias figuras:</p> <p>Figura com pernas de cobra Raposa Lula Diabo</p> |  |
| |  |
| <p>Figura com pernas de cobra</p> <p>Uma figura com cabelos arrepiados, corpo parcial apenas do tórax para cima e na sua parte de baixo tem uma espécie de cauda serpentiforme, quem sabe insinuando a figuração de um ser hostil e inimigo do homem, assemelhada à serpente bíblica. Também participa do jogo que envolve o caluniador com o crédulo em ação atizadora contra o inocente. Ele parece assustado, mas quer mesmo é atemorizar.</p> | <p style="text-align: center;">3</p>  |

⁵ Hidra de Lerna: mitologia

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Raposa</p> <p>Uma maligna raposa com feição sorrateira posiciona-se entre os cotovelos da Credulidade e da Calúnia. Interliga assegurando o contato entre eles. Ela atua amparando o braço do crédulo no conluio com o caluniador. Uma endiabrada raposa com orelhas agudas como chifres e rabo com aguilhão traz no olhar uma indicação de trama trapaceira.</p> | <p>2</p>  |
| <p>Figura marinha (Lula?)</p> <p>Seria uma lula nadando para baixo? Dentro dela há quatro pequenos símbolos: um “U”, uma onda e os dois símbolos debaixo parecendo relacionados ao número “5”, sendo um invertido e o outro com uma ponta em seta para baixo.</p> <p>Uma figura que remete a uma lula e estaria ali a dizer de certa fluidez de um meio aquoso e que daria mobilidade ao mal.</p> |  |
| <p>Bolas mais claras</p> <p>Nessa mesma região e logo abaixo, há três bolinhas azuis claras: seriam fumacinhas dando o clima fantasmagórico assemelhado ao Sarcasmo?</p> | |
| <p>Tom de azul diferente na região da narina da Calúnia</p> <p>Sugere a forma do número sete: número de Satanás, que se esforça em imitar a Deus. O compartilhamento de uma atmosfera pelo capeta-anjo Lúcifer e inalada pelo caluniador daria uma sugestão de grandiosidade.</p> | |
| <p>Diabo (Capeta)</p> <p>Um diabo que aparenta ar de deboche, zombaria posicionado bem à frente da Credulidade e sugere tocar sua perna esquerda. Talvez ele esteja zombando com escárnio, mirando e apontando para a intimidade genital do crédulo ou para seu corpo de modo constrangedor e imobilizando-a pela vergonha. Seus chifres parecem flácidos e possui um rabo com ferrão na ponta.</p> | <p>4</p>  |
| <p>Setas pontilhadas vermelhas</p> <p>Desse capeta saem duas setas pontilhadas, vermelhas, quentes, uma na direção do pé esquerdo da Calúnia, que está apoiado no chão, e outra direcionada para baixo, para fora do quadro.</p> |  |
| <p>Credulidade</p> <p>Rodeada de 10 figuras simbólicas do mal: 3 em relação à calúnia, 2 em relação à ignorância, 2 em relação à ignorância e desconfiança, 1 em relação à calúnia e inocência e 2 abaixo da credulidade.</p> |  |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Olhos embaixo da mão direita</p> <p>Bem abertos, iluminados e com cílios ativos, percebe-se dois olhos que estão sendo cobertos pela mão da Credulidade. Insinua o jogo de ocultação ao que se pretende ver e que pudesse ser revelação da trama. Representam a percepção de evidências do contexto do ciclo maligno e que é negado. Olhos que não podem falar.</p> |  |
| <p>Figura entre o pé da credulidade e o pé da ignorância</p> <p>Também, pelos pés, Credulidade e Ignorância apresentam uma figura de ligação como a espetar simulando cócegas de dispersão ou certo receio do pé da Credulidade.</p> |  |
| <p>Duas pequenas figuras logo abaixo da perna direita da Credulidade.</p> <p>Um parasita iluminado e espinhento que lhe espeta a perna. São tipo de seres que permeiam o imaginário em prontidão permanente para perturbarem seus hospedeiros.</p> |  |
| <p>A outra figura parece uma esfera transfixada por uma lança que pinga pontilhando um líquido branco.</p> |  |
| <p>Um coração-cadeado com interior iluminado situado entre a Credulidade e a Ignorância, quase como um anel compondo uma corrente com suas rudimentares orelhas?</p> <p>Estariam segredando coisas num arranjo de intrigas?</p> |  |
| <p>O ser acima do cadeado-coração, também iluminado, apavorado olha para a Desconfiança fazendo a vinculação desse trio e uma arrepiada figurinha com aspecto serpentiforme, do outro lado da cabeça da Credulidade.</p> <p>Parecem atordoados e atordoadores; meio zumbis, ficam atazanando.</p> |  |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>As três figuras em volta da cabeça da credulidade</p> |  |
| <p>Um esboço de figura de pessoa toca a mão esquerda da Ignorância e parece sair correndo.</p> |  |
| <p>No espaço entre a perna e braço esquerdos da Inocência há um X e uma cobra de duas cabeças como corda com nó, símbolos do mal.</p> <p>E no vão das pernas da Inocência há um conjunto de setas opostas. Símbolo também do mal.</p> |  |
| <p>Um olho com um gancho fecha o quadro acima da hipocrisia</p> |  |
| <p>Inveja e suas figuras ao redor Olho Um olho solto ao alto vigiando entre a inveja e má fé.</p> |  |
| <p>Além de uma hidra, como aparato ameaçador, aparecem cinco cobras blindando diretamente a Inveja.</p> <p>Uma das cobras, escura, parecendo ter vindo das costas do Remorso, chega até a uma região marrom no peito da Inveja. Seria um coração ou uma ferida-ninho das cobras com halo branco e um núcleo cinza e seus ovinhos brancos?</p> <p>Um objeto é sustentado pela Inveja em sua mão esquerda que lhe desvia a atenção: seria um tipo de representação atômica, astronômica ou um brinquedo?</p> <p>Há uma hidra de sete tentáculos com cabeças e olhos vermelhos, que insinuam semblantes de espanto, atônito, aflito e indiferença; olham para frente procurando compartilhar um tipo de aviso. Ela nasce na proximidade de três pés – Artifício, Inveja e Má-Fé – e da cabeça da Calúnia.</p> |  |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Há dois símbolos que insinuam aspecto de olho: um sobre a máscara segurada pela Má-Fé e o outro, um olho-faca, que chega a tocar a mão do Remorso.</p> |  |
| <p>Olho simbólico</p> |  |
| <p>Diabo e artifício</p> <p>Um outro capetinha com semblante e braços abertos ao lado do Artifício sinalizando para que pare ou diminua sua velocidade. Ele recebe o calor da tocha da Verdade Por Ouvir Dizer, mas não encandece.</p> | <p>7</p>  |
| <p>O diabo e a maledicência</p> <p>Finalmente, a pequena figurinha no cantinho inferior direito, com chifrinhos, parece sorrir (serena?); sugere sair por ali com um espetinho tridente a se proteger às costas. Dá as costas à língua e a mão da Maledicência.</p> | <p>8</p>  |
| <p>Uma máscara que tem olhar vesgo e rosto azul parece ser sustentada pela mão da Má-Fé. O vermelho dos olhos da máscara conjuga com o dos olhos da Hipocrisia e da Inveja e com o conjunto de bolas que a Má-Fé segura na outra mão junto ao corpo: seriam flores? Corações? Sementes de romã? Algo quente, vivo. Essa máscara, com semblante aflito e tenso, toca a Inveja cheia de cobras e está sob a vigília de um olho solto ao alto.</p> |  |
| <p>Duas tochas, uma na mão da Verdade Por Ouvir Dizer e outra que é diferente daquela da Calúnia. Embora sejam chamadas diferentes, ambas tochas não clareiam adiante em relação às direções para as quais se voltam.</p> | |

Nilson

30/08/2021