

LILITH EM (PER)CURSOS ENTRE O ONTEM E O HOJE

LILITH ALONG THE WAY, OVER THE COURSE OF TIME

RESUMO

Neste trabalho, de natureza interdisciplinar, apresentamos resultados provenientes de investigação etnográfico-digital que teve por objetivo evidenciar a presença de Lilith em diferentes produções socioculturais situadas em ambientes digitais. Adotamos perspectiva dialógica, de orientação bakhtiniana, para tratar de interfaces entre sujeito, linguagem e sociedade. Figura mítica, repetidamente reapropriada ao longo dos séculos, Lilith sustenta arquétipos, protagonizando múltiplos e diversificados contextos discursivos. Os dados – resultantes de nossa exploração no ciberespaço –, sugerem que, ao apropriarem-se de Lilith nos dias correntes, os enunciadores elaboram réplicas ativas às representações dessa figura, realocando-a do campo discursivo do sagrado ao profano. Conquanto seja ressignificada em enunciados que materializam processos identitários contemporâneos, Lilith ainda protagoniza narrativas que remontam ao lugar/papel ocupado pelo mito em tempos e espaços sócio-históricos passados. Encontrando subsídios nos campos da filosofia, da antropologia e dos estudos culturais, discutimos possíveis contribuições de nossos achados para o estudo da construção social das identidades femininas.

Palavras-chave: Identidades. Narrativa. Etnografia digital. Mito. Lilith.

ABSTRACT

This paper presents an interdisciplinary research we performed within methodological support in Digital Ethnography. Our investigation aimed to bring light to the presence of Lilith in an assortment of sociocultural productions located in digital environments. We adopt a Bakhtinian perspective to discuss the interface amongst subjects, language and society. Lilith is a myth that has been appropriated throughout centuries as an archetype in multiple discursive contexts. Our results suggest that contemporary utterances that resort to Lilith constitute active replies uttered by enunciators to the representations of the myth. Such replies contribute to dislodge the mythic figure from sacred to profane discursive contexts. Although Lilith is ressignified in contemporary utterances, it is still used to recall roles previously occupied by the myth. We find theoretical foundations in the literature stemmed from the Cultural Studies, Philosophy and Anthropology. We hope our results may contribute to the study of women's social identities constructions.

Keywords: Identities. Narrative. Digital ethnography. Myth. Lilith.

Eliane Fernandes Azzari

Doutora em Linguística Aplicada e Pós-doutoranda em Estudos linguísticos e literários no DLM/ FFLCH-USP. Professora e pesquisadora permanente do Programa de Pós-graduação em Linguagens, Mídia e Arte e da Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). E-mail: elianeazzari@gmail.com / eliane.azzari@puc-campinas.edu.br

Introdução

Este trabalho tem por finalidade apresentar resultados provenientes de nossa investigação que adotou o ciberespaço como contexto para evidenciar a presença de Lilith em diferentes produções socioculturais contemporâneas. Nosso estudo está metodologicamente ancorado na etnografia digital (PINK et al, 2016), e usou variadas ferramentas tecnológicas gratuitas para mapear o ciberespaço em busca de Lilith em plataformas e *sites* que aportam redes sociais e/ou que são destinados ao entretenimento.

De nosso ponto de vista, nossos resultados contribuem para o estudo de relações sociais e históricas que, discursivamente estabelecidas, apontam o papel de Lilith na construção de arquétipos que sustentam construções acerca dos femininos na atualidade. Ademais, acreditamos que, lidos a partir da ótica dialógica bakhtiniana, os dados levantados corroboram nosso entendimento de que os enunciadores contemporâneos se (re)apropriam discursivamente de Lilith de forma a construir enunciados que, em réplica ativa (BAKHTIN, 2016), ressignificam e reposicionam essa figura mítica.

Grosso modo, ao adotarmos as discussões bakhtinianas como aporte para nosso estudo, assumimos: a) o dialogismo como elemento inerente das linguagens e textos; b) o sujeito como ser único, que “se torna”, sempre de modo inconclusivo, ao atuar em eventos singulares, de forma que é um sujeito sempre ativo e, c) o texto/enunciado (em seu sentido mais amplo), como réplica ativa do indivíduo pensante que, ao participar em interações discursivas, atua/constrói textos – nos quais também se constrói –, instaurando, validando, ou contrapondo sentidos, em favor do estabelecimento de sentidos outros.

A visada dialógica pressupõe, portanto, um conjunto de elementos estruturantes de um processo que é sempre fruto do encontro de (ao menos) dois mundos: o mundo do indivíduo, (aquele de sua vivência), e o mundo da vida (que é social, cultural e politicamente instituído), encontro em que se estabelecem papéis sociais e identidades (Bakhtin, 2016). São universos discursivos em que sujeitos, seus textos e, portanto, suas réplicas, (re)apropriam, (res)significam e constituem-se por valores e juízos ideologicamente orientados, que podem ser compartilhados e/ou refutados por aqueles que estão envolvidos nas interações comunicativas.

A partir do exposto, destacamos os mitos dentre os textos/enunciados social e historicamente construídos, configurados e perpetuados por diferentes tipos de narrativas (orais, escritas, multimodais, sensoriais...), ao longo da história e das culturas, podendo (re)surgir, em múltiplas formas e sob diferentes perspectivas, em diversas épocas e sociedades. Campbell (1997, p. 5) afirma que os “[...]mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos”. De origem grega, a palavra *mythos* surgiu em referência a narrativas protagonizadas por heróis, repletas de simbolismo, histórias destinadas a contar a origem do mundo, dos ecossistemas, dos animais

e das pessoas. Mendes (2000) aponta a relevância dos mitos nas comunidades primitivas, comparando-os ao papel desempenhado pelas religiões nas sociedades atuais. Segundo Mendes (2000: 24), os mitos “[...] eram a explicação para a vida, a individual e a social, a passada, a presente e a futura”.

Se há muito os mitos já permeiam narrativas circuladas no campo das religiões, da literatura e das artes, também têm marcado presença em práticas cotidianas contemporâneas. Identificá-los e estudá-los, nas diferentes narrativas em que circulam, implica dar visibilidade a visões ontológicas que orientam epistemologias e fazeres que, sob perspectiva historicamente situada, têm perpetuado representações atreladas aos processos identitários.

Especificamente, interessamo-nos pela representação mítica feminina nomeada por Lilith, figura arquetípica que, segundo Koltuv (2017), pode ser definida como “[...] uma força, um poder, uma qualidade, uma renegada. Um Espírito Livre. Odeia ser contida (contada) pelo Verbo” (KOLTUV, 2017, p. 9). A autora discorre acerca da trajetória de Lilith através do estudo de narrativas encontradas no *Zohar*, o *Livro do Esplendor* (obra cabalística do século XIII), somadas a outras fontes em que contos e mitos judeus são narrados.

Dedicando-se à investigação dos caminhos de Lilith sob viés histórico, Sicuteri (1998) aponta que, embora se trate de um mito recorrente no fluxo do tempo, muito de sua história foi totalmente apagada e/ou simplesmente esquecida pela consciência coletiva.

Em nosso estudo, tratamos de especulações acerca das origens da Lilith “deusa” e, também, apresentamos resultados de nossa investigação, decorrentes de um mapeamento de alguns dos caminhos dessa figura mítica por diferentes formas narrativas contemporaneamente compartilhadas. Encontramos apoio nas discussões de Cassirer (1972), Felinto (2003) e Agamben (2007), para abordar questões acerca do mito, do sagrado e do profano, e de suas (im)prováveis interfaces com os recursos e ambientes digitais.

Nossas investigações nos possibilitaram apontar a presença de Lilith em diferentes tipos de produções culturais, amadoras e profissionais, nas quais Lilith é mobilizada ora como protagonista, ora como coadjuvante, desempenhando papel de heroína ou de vilã, em múltiplas formas narrativas.

Em sua maioria, nossos resultados de pesquisa advêm dos seguintes contextos e/ou produções: comunidades e redes sociais de fãs; videogames e jogos on-line; canais de vídeos e séries e filmes circulados por *streaming*¹. Ademais, também encontramos Lilith em narrativas alocadas em páginas e/ou *blogs* dedicados: ao entretenimento; às narrativas pessoais; à escrita amadora e, finalmente, à informação.

¹ *Streaming* (que pode ser traduzido por ‘transmissão’) é o termo em inglês que designa um tipo de tecnologia destinada à circulação de dados via *internet*. É um meio bastante popular e muito usado para a divulgação e o acesso à filmes, séries e músicas, distribuídos por plataformas digitais abertas, ou controladas por assinatura. Veja mais a respeito em: <https://tecnoblog.net/290028/o-que-e-streaming/>. Acesso em 01 jul 2020.

As variadas (re)apropriações de Lilith identificadas em nossa investigação revelam a permanência e o fascínio em torno desse mito, que é mobilizado nos dias presentes para encarnar personagens e peles de deusas e demônios contemporâneos e, de forma inusitada, até mesmo uma figura alienígena. Sobretudo, fica evidente o peso do nome Lilith que, se designa personagens de ficção, também remete a papéis sociais do cotidiano.

Dialogismo e práticas socioculturais: sujeitos em réplica ativa

Ao tratar da concepção de ‘ato’ a partir das proposições bakhtinianas, Ponzio (2017, p. 20-21), esclarece que os valores, conceitos, entidades e identidades, inclusive aqueles tidos à conta de conhecimentos genéricos, ou de senso-comum, só adquirem “[...]sentido e valor a partir do lugar único”, lugar este que é ocupado por um indivíduo, que é um ser sempre envolto em “atos singulares”. Assim, nenhum valor que se diga ser “[...]reconhecido como universalmente válido” pode existir apenas a partir de seu ‘conteúdo’, de forma independente e autônoma, “[...]pois sua validade é reconhecida e condicionada não pelo conteúdo tomado abstratamente, mas por sua correlação com o lugar singular daquele que participa, determina e reconhece” (PONZIO, 2017, p. 20).

Somos seres individuais, mas tornamo-nos sujeitos em atos sociais. Neste viés, “tornar-se”, é ato sempre marcado pelo inacabamento, caráter de um sujeito que tem necessidade de dialogar e de engajar-se discursivamente. Ou seja, o mundo da vivência, de relações sociais, culturais e identitárias, ganha sentido ao unir-se ao mundo do indivíduo que atua em “eventos únicos e singulares”. Ponzio (2017) esclarece ainda que “[...]cada um se encontra quando conhece, pensa, atua e decide; é daqui que participa do mundo em que a vida é transformada em objeto e situa a identidade sexual, étnica, nacional, profissional, de status social (...), da cultura, da geografia política, etc.” (PONZIO, 2017, p. 21).

Seguindo por essa lógica, entendemos quando Bakhtin (2017a) postula a inseparabilidade entre a vida e a cultura. De fato, o estudioso russo afirma ser “[...]perniciosa [a] separação e mútua impenetrabilidade entre cultura e vida” (BAKHTIN, 2017a, p. 44). Decorrente desse raciocínio, há a noção bakhtiniana de que é o “[a]to de resposta do sujeito” que valida as verdades socialmente compartilhadas. São os eventos, cujas estéticas e éticas estão indissolúvelmente interconectadas no ato, que constroem, legitimam e disseminam os sentidos, que, portanto, não são apenas um mero fruto de abstração teórica (BAKHTIN, 2017a, p. 52).

De tal forma, para estudar como os indivíduos atribuem sentidos a um mito como Lilith, por exemplo, é preciso estudar “[u]m objeto concreto real”, ou seja, os ‘atos’ dos sujeitos que, ao se manifestarem social/culturalmente, aplicam valor e juízo. Como esclarece Bakhtin: “[a] valoração do sentido sobre o plano abstrato pode ser encarnada somente em uma situação concreta unitária, na qual se dá também

uma entonação real, uma situação no seu todo, que se define em relação a um centro concreto de valores” (BAKHTIN, 2017a, p. 127). A valoração, o juízo, está marcada no campo das ideologias, que é campo discursivo. Nesse contexto, acatamos que o “[d]iscurso é a língua *in actu*. É inadmissível contrapor língua e discurso em qualquer que seja a forma. O discurso é tão social quanto a língua. As formas do enunciado também são sociais e, como a língua, são igualmente determinadas pela comunicação” (BAKHTIN, 2016, p. 117).

No cerne da discussão bakhtiniana está o conceito de dialogismo, que é mais do que uma relação de ambivalência como a que inter-relaciona língua e discurso, pois trata de um modo de ver as relações sociais, culturais, a vida e as vivências humanas. O dialogismo imprime à palavra (termo que Bakhtin aplica de maneira ampla, para designar quaisquer formas/signos, não somente os verbais) e, portanto, ao discurso, caráter de pluralidade e de continuidade.

O texto, termo que também assume sentido ampliado nas discussões de Bakhtin (2016, p. 71), nunca é “puro”. Um texto dialogicamente concebido em seu todo como enunciado (outro conceito que Bakhtin ressignifica, distinguindo-o de frase ou sentença), conquanto único e singular enquanto um “ato” de um indivíduo, é sempre construído a partir de algo que foi ‘dado’ (BAKHTIN, 2016, p. 74). Nesta perspectiva, o texto é sempre formado por um diálogo, encontro de textos passados e anúncio de outros em devir, ou seja, “[...] sempre se desenvolve *na fronteira de duas consciências, de dois sujeitos*” (BAKHTIN, 2016, p. 76, ênfase do original). Para o filósofo russo, não é possível estudar o ser, o “homem”, fora do texto. Mais do que isto, para Bakhtin, “[a] atitude humana é um texto em potencial e pode ser compreendida (como atitude humana e não como ação física) unicamente no contexto dialógico da própria época (como réplica, como posição semântica, como sistema de motivos)” (BAKHTIN, 2016, p. 78).

O mito, o sagrado e o profano: (re)apropriações de Lilith em ambientes digitais

Operando a partir dos estudos antropológicos, Oliveira (2007, p. 1) destaca que a humanidade nunca foi estranha ao chamado “culto ao divino feminino”, já que as relações humanas com a natureza e suas origens, na antiguidade, remetiam à mitificação da Terra como figura mãe, Deusa de cujas entranhas nós, seus filhos, teríamos advindo. Oliveira (2007, p. 7) também esclarece que, ainda que não se possa tratar “Deusa” e “mulher” como sinônimos, boa parcela daquilo que fundamenta o “ser feminino” é também caráter constituinte dos simbolismos que representam a “Deusa”, fator que aproximaria e/ou identificaria mulheres com esse arquétipo.

A (re)existência e a resistência de Lilith, arquétipo fundador nas histórias de *Zohar* e nos contos judeus (KOLTUV, 2017), fez com que, em princípio, fossem propagados discursos de repúdio e repulsa ao mito. A partir dessas narrativas, de modo

generalizado e popularizado pelo senso comum, muitas “maldições” e infortúnios humanos, especialmente aqueles associados/resultantes de práticas sexuais e da geração de crianças, reposicionaram o papel de Lilith no âmbito do sagrado.

A perpetuação de mitos em narrativas ao longo da história da humanidade, segundo Felinto (2003, p. 175), retrataria os “[...]mais profundos anseios e problemas de uma época” que estão “encerrados nas imagens coletivas por ela [época] produzidas”. No entanto, como atos de sujeitos em diálogo com textos em e por diferentes tempos e espaços, essas narrativas se tornam instáveis porque, conquanto possam aproximar “imagem coletivas”, são (re)contadas por sujeitos diferentes que delas se (re)apropriam e que, frequentemente, as ressignificam. Dessa forma, o papel do sujeito enunciador da narrativa é fundamental para a “pregnância” e “resistência” do mito no tempo e espaço (FELINTO, 2003, p. 177), uma vez que não há texto sem sujeito, sem contexto ou diálogo, como afirma Bakhtin (2016, 2017a).

Destituído de sua posição de “Deusa”, tipificada na tradição sumério-acadiana (SICUTERI, 1998, p. 22), o “nome” Lilith enfrentou apagamento com o surgimento e a popularização das narrativas bíblico-cristãs. Segundo Agamben (2007, p. 22), “[...]ter um nome é a culpa. [...] Livre de nome, bem-aventurada, a criatura bate à porta da aldeia dos magos, onde só se fala por gestos”. Seguindo a lógica proposta por Agamben (2007), nos dias atuais, ao ser mais uma vez “nomeada”, Lilith deixa de se comunicar por gestos, sendo reincorporada em/por narrativas de outrem que, simultaneamente, reconfiguram o mito, e as quais Lilith também (res)significa.

Assumindo visão dinâmica e balizada pelos parâmetros da linguagem, Cassirer (1972, p. 17) defende que o “[...]princípio da concretização do mito” está atrelado à importância dada ao “nome”. Cassirer argumenta que, nesse viés, “[...]o nome não só designa, mas também é esse mesmo ser”. Concordando com o filósofo, acreditamos que seja importante salientar “[a] relação entre o nome e a coisa, e sua latente identidade” (CASSIRER, 1972, p. 17).

Ao abordar o papel/lugar das narrativas nas relações humanas, Arfuch (2010, p. 116), com apoio em Barthes, aborda a ideia de “ilusão referencial”, um procedimento típico da ficcionalização. Grosso modo, trata-se da ideia de que, a fim de aproximar sua narrativa da “realidade”, o narrador incluiria pequenos detalhes que direcionariam o ouvinte/leitor a um “imaginário coletivo”, de forma a atestar o que é narrado. Nesse processo, seriam ressuscitadas imagens arquetípicas, tais quais Lilith, o que motivaria leitores/ouvintes a buscar uma suposta “história original” do mito, cuja referência (imaginário coletivo) constituir-se-ia como “referencial” da narrativa.

Ainda tratando de narrativas, Assmann (2007, p. 7) empresta de Agamben (2007) o conceito de potência, que é associado à ideia de que vivemos uma “biopolítica”. A partir dessa discussão, Assmann (2007) esclarece que é no âmbito da “biopolítica” que se consolida o domínio à vida e, também, que são operadas as relações entre “sagrado e profano”, o que se poderia evidenciar através do estudo das (diversas formas de) narrativas humanas.

O ato de “profanar”, de acordo com Assmann (2007, p. 8), é ação em que algo ou alguma coisa é demovida ou retirada de uma posição tida como “sagrada”, de modo a permitir-se o livre acesso a esse “algo” para uso humano. Esse movimento, que gera o deslocamento de temas, objetos, sujeitos e eventos “do sagrado ao profano”, é marcado por uma visão fundamentada na perspectiva da historicidade. Dessa maneira, o diálogo do sujeito com o profano-sagrado é tido como uma forma de resistência ao mundo, em seu todo, ato que possibilitaria a (re)construção de novas (bio)políticas, voltadas a seres humanos outros e a novas comunidades. Por conseguinte, ao tomar para si o sagrado, tornando-o profano, os sujeitos se afastariam do “eu soberano” (conceito proposto por Descartes), consagrando para a vida humana a potência de ser e de não ser, validando a “[...]atenção para o impessoal, o obscuro, o pré-individual da vida de cada um de nós” (ASSMANN, 2007, p. 9).

Por conseguinte, ao apropriar-se do mito “[a figura da potência] obriga-nos a repensar na sua totalidade, não apenas a relação entre a potência e o ato, entre o possível e o real, mas também a considerar de modo novo, na estética, o estatuto do ato de criação e da obra e, na política, o problema da conservação do poder constituinte, no poder constituído” (AGAMBEN, 2007, p. 7). Para o estudioso, essa posição se caracteriza como “a luta pela ética” que, em outras palavras, seria também a luta por liberdade e para que os sujeitos pudessem experimentar “[a] própria existência como possibilidade ou potência” (AGAMBEN, 2007). Portanto, para esse autor o ofício de “[...] profanação do improfanável” implica “[uma] tarefa política da geração que vem” (AGAMBEN, 2007, p. 9).

Concomitantemente, ao discutir literatura, cultura e sociedade pela ótica discursiva, Bakhtin (2017b, p. 22) retoma a questão da palavra no sagrado e no profano. Para o filósofo, a palavra sagrada é autoritária, encontra-se inerte e com “[suas] possibilidades limitadas de contatos e combinações (...) exige repetição reverente e não um desenvolvimento sucessivo, correções e complementos”. O estudioso das linguagens esclarece ainda que “[a] índole do discurso sagrado (autoritário); as peculiaridades do seu comportamento no contexto da comunicação discursiva, bem como no contexto dos gêneros folclóricos (orais) e literários (...) são [determinações] metalinguísticas” (BAKHTIN, 2017b, p. 23). Por outro lado, Bakhtin aponta que, na esfera do cotidiano, os “gêneros populares e profanadores” advém das “novas línguas” que “[foram determinadas] em certa medida pelo longo e complexo processo de expulsão da palavra sagrada do outro e, em geral, da palavra sagrada e autoritária” (BAKHTIN, 2017b, p. 22).

O aparato metodológico e os (per) cursos de Lilith em tempos-espacos digitais

A fim de identificar a presença de Lilith em narrativas que estruturam produções socioculturais em ambientes on-line, adotamos a etnografia digital por

abordagem metodológica, a partir do que propõem Pink et al. (2016). Em vista disso, traçamos caminhos a partir de parâmetros intuitivos, expandidos e/ou adaptados no transcorrer da investigação, no contexto digital síncrono.

A perspectiva metodológica que nos orientou é caracterizada por um regime de constante desenvolvimento, aspecto distintivo dos procedimentos etnográficos e, neste caso, situados em âmbito digital, que é por natureza um terreno de extrema instabilidade. Assim, acatando o ciberespaço por contexto de pesquisa, encontramos campo vasto para a exploração e a coleta de dados. Pink et al (2016, 36) elucidam que a prática etnográfica digital requer necessariamente a interação do pesquisador com seu(s) objeto(s), destacando que é a partir dessa relação que se poderá moldar, organizar e reorganizar incessantemente os caminhos percorridos ao longo da investigação. Dessa forma, trata-se de uma abordagem de desenho flexível, que requer resiliência e tomadas de decisão processuais, realizadas no curso da execução do estudo, e não a priori.

Para a coleta de dados, foram criadas contas novas nas plataformas *Google*², *Tumblr*³, *Instagram*⁴ e *Twitter*⁵ e, com frequência, foram feitas limpezas dos históricos e dos *cookies* do navegador. Além disso, a captação de dados foi executada a partir de três diferentes computadores. Esses procedimentos foram adotados a fim de possibilitar que a pesquisa ocorresse de forma livre, com o intuito de minimizar recorrências e/ou omissões de resultados geradas por algoritmos. A busca/mapeamento foi realizada majoritariamente entre os meses de agosto e novembro de 2019.

Destacamos que todos os objetos selecionados para compor o *corpus* foram coletados de contextos em que são produzidos e circulados em regime de domínio público. Objetivamente, a fim de identificarmos presenças/ocorrências de Lilith em variadas narrativas, realizamos primeiro uma busca simples e rápida, usando apenas “Lilith” como critério de procura, com o auxílio da ferramenta “*Google search*”⁶. Esta busca revelou cerca de 35.800.000 resultados associados ao termo, em apenas 0.39 segundos.

Como consequência das propriedades do ciberespaço e enquanto pesquisadoras apoiadas na etnografia digital, coube-nos fazer escolhas que estreitaram os campos de busca, os quais foram delimitados por nós a partir da observação dos achados iniciais, que tratamos como dados mais gerais. A partir desses primeiros achados, redefinimos o escopo dos elementos que então passaram a compor nosso *corpus*, considerando-os a partir dos objetivos traçados. Essas escolhas informam a caracterização deste estudo como uma investigação cuja primeira etapa resultou em dados organizados de forma quantitativa, após a primeira seleção.

2 Disponível em: <https://www.google.com>. Acesso em 18 de mai de 2020.

3 Disponível em: <https://www.tumblr.com>. Acesso em 18 de mai de 2020.

4 Disponível em: <https://www.instagram.com>. Acesso em 18 de mai de 2020.

5 Disponível em: <https://www.twitter.com>> Acesso em 18 de mai de 2020.

6 Disponível em: <https://www.google.com.br/webhp?hl=en>. Acesso em 17 mar 2020.

Foram localizadas diversas produções aportadas por plataformas destinadas à formação de redes sociais. Em geral, as produções selecionadas encontravam-se em comunidades e/ou redes criadas para/por enunciadores caracterizados como apreciadores de séries de *streaming*, jogos on-line e/ou vinculados a canais para circulação de vídeos, entre outros. Nessa etapa, identificamos as relações dos sujeitos com Lilith a partir dos respectivos campos de circulação dos enunciados, o que foi crucial para a escolha e o destaque dos objetos finalmente escolhidos.

Para o aprimoramento seletivo dos dados, fizemos novas buscas direcionadas em plataformas/aplicativos para redes sociais tais como: *Twitter*, *Instagram*, *Tumblr* e *ArtStation*⁷. Nesta etapa, coletamos também informações específicas com o auxílio das ferramentas *Google Trends*⁸ e *Hashtagify*⁹, que nos permitiram identificar o volume de usuários que pesquisavam o termo “Lilith” com resultados organizados quanto à: i) localização, ii) aos picos de acesso e iii) a outros termos relacionados a esse. Ademais, verificamos também a ocorrência do termo “Lilith” como “*hashtag*” (indexador), na plataforma/aplicativo *Twitter*.

Vale ressaltar que os dados são, em essência, contemporâneos, relacionados com o que está em evidência nas comunidades em que os localizamos, com movimentos de produtoras profissionais de conteúdo para o mercado de entretenimento e, até mesmo, em consonância com acontecimentos registrados no cenário sociopolítico digital dos dias correntes. Além disso, note-se que, como o ciberespaço é constantemente alimentado e se configura em crescente expansão, nossa pesquisa não teve a pretensão de contemplar todo seu conteúdo disponível.

Para a composição do *corpus* final, foram incluídas produções em que Lilith é protagonista, e não apenas uma vaga menção ou um elemento correlacionado à narrativa. Dentre os dados, destacamos: excertos de *blogs* pessoais; de *blogs* institucionais e de informação; de publicações em revistas; de relatos de pesquisa e de produções escritas e/ou desenhadas por fãs, feitas a partir de apreciação de seus autores por outros tipos de produções em que Lilith é destaque. Mereceram registro, também, narrativas lúdicas (para videogames); séries veiculadas em canais de *streaming* e em produções audiovisuais independentes.

Para armazenamento e organização de todos os *links* e imagens relacionadas, recorreremos à plataforma de curadoria *Padlet*¹⁰, que nos permitiu visualizar de forma integral o material selecionado, o que inclui imagens e elementos multimodais, além de textos exclusivamente verbais.

Além disso, através do uso das ferramentas de busca *Google Trends* e *Hashtagify*, tornaram-se visíveis particularidades sobre os sujeitos locutores das narrativas, possibilitando-nos abordar cada diferente aspecto referente ao arquétipo

⁷ Disponível em: <https://www.artstation.com>. Acesso em 18 de mai de 2020.

⁸ Disponível em: <https://trends.google.com.br/trends/>. Acesso em 18 de mai de 2020.

⁹ Disponível em: <https://hashtagify.me/>. Acesso em 18 de mai de 2020.

¹⁰ Disponível em: <https://pt-br.padlet.com>. Acesso em 18 de mai de 2020.

432

mobilizado por Lilith como, por exemplo, regiões do Brasil e do mundo com achados relevantes e, também, como os picos de acessos aos termos de busca escolhidos eram afetados de acordo com os lançamentos de conteúdos novos, tais quais séries para *streaming* e jogos em que Lilith é referenciada, representada ou mobilizada, quer seja de maneira protagonista e/ou à maneira transversal.

De tal forma, buscamos registrar e entender as implicações da presença de Lilith a partir do que revelam os atos que marcam as réplicas ativas dos sujeitos-narradores, enunciadores dos textos que formam nosso *corpus*.

Nossos achados de pesquisa estão categorizados da seguinte forma: a) Lilith em narrativas lúdicas (videogames); b) Lilith em narrativas de ficção; c) Lilith em narrativas associadas à bruxaria e/ou à astrologia; d) Lilith em narrativas *Fanart* e *Cosplay*; e) Lilith em narrativas de cunho pessoal e f) Lilith em narrativas informativas/de entretenimento. Ao todo, compilamos cerca de 86 produções circuladas em ambientes e mídias digitais que nos pareceram mais relevantes e em acordo com nossos objetivos de pesquisa.

Do material coletado, destacamos que a presença de Lilith se faz mais notória como representação em personagens ficcionais, aparecendo em peso no *website Fandom*¹¹, do qual dezoito produções foram selecionadas para o *corpus*. Desta última categoria, foram coletadas três produções encontradas na plataforma *Instagram*, sete produções localizadas na plataforma *Artstation* e uma produção na plataforma *Tumblr*. Além dessas, destacaram-se narrativas voltadas à informação e/ou ao entretenimento, sendo estas especialmente dirigidas à busca por, ou à apresentação de, uma suposta “história original” do mito. Nesta categoria, registramos doze produções encontradas em *blogs* diversos; cinco produções foram localizadas em *sites* corporativos, incluindo-se aqui um *site* de revista, além de uma produção identificada em uma rede social que é aportada pela plataforma *Twitter*.

Ademais, foi possível notar que Lilith ainda encontra lugar em narrativas de temática mística, por vezes de viés espiritual, situadas no campo da astrologia, da narração de “simpatias”, de ritos e de cultos. Essa temática foi identificada em dez produções coletadas de: *blogs* amadores, da plataforma de vídeo *Youtube*, do *Instagram* e da plataforma *Wattpad*. Lilith foi identificada em peso em narrativas de ficção amadoras, compartilhadas em plataformas/*sites* diversos, protagonizando um total de dezenove histórias ficcionais. Finalmente, registramos dois jogos em que Lilith é destaque de narrativas lúdicas.

Lilith e suas ressignificações contemporâneas: (im)possíveis apreciações

Os dados coletados evidenciam a permanência de Lilith em narrativas que marcam múltiplas produções socioculturais dos dias correntes. O *corpus* informa

¹¹ Disponível em: <https://www.fandom.com>. Acesso em 14 jul 2020.

enunciados decorrentes das apropriações e réplicas ativas que os enunciadores fazem do/ao arquétipo, que se configura protagonista em diversas narrativas sendo que, dentre elas, há vários textos que incorporam e hibridizam, por exemplo, estéticas imagéticas, verbais, sonoras, etc.

Notamos que narrativas de/para séries e jogos, ao utilizarem o nome ou a “história da deusa” para compor seus roteiros, apresentam controvérsias em termos de detalhes. Como exemplo, destacamos o seriado *Supernatural* (2005), transmitido pela emissora *The CW Television Network* e, mais tarde, pela *The WB Television Network*. Nessa produção, a personagem Lilith tem uma curta passagem na história geral da série, aparecendo nas temporadas três e quatro e protagonizando um total de seis episódios. Em síntese, em *Supernatural*, Lilith é apresentada como o “primeiro demônio”, uma criação de Lúcifer, com o propósito de zombar de Deus. Nessa narrativa, Lilith se afeiçoa a meninas e possui os corpos de mulheres bonitas, a fim de seduzir e enganar homens, corroborando o que Sicuteri (1998, p. 12) descreve acerca do mito.

Além de *Supernatural*, outras produções de gosto popular em formato de seriados de *streaming* distribuídos pela produtora *Netflix* chamaram nossa atenção, sendo eles: *Chilling Adventures of Sabrina* e *Shadowhunters*, que abordam Lilith a partir de olhares distintos entre si.

Outro dado localizado por nós que também se destacou diz respeito à presença de Lilith em narrativas em *blogs* de entretenimento e de escritores amadores, que “recontam” a história da deusa tanto em textos verbais, quanto em produções multimodais, como vídeos curtos.

Independentemente de controvérsias estabelecidas entre apreciações antigas e atuais acerca do mito, há pontos que marcam intersecções entre os elementos fundadores das narrativas elencadas. Uma importante convergência diz respeito à maneira pela qual Lilith é descrita e/ou representada. Vias de regra, a Lilith presente em narrativas encontradas em ambientes digitais é uma mulher bonita, atraente, forte e transgressora. De modo geral, nas produções selecionadas, revela-se Lilith como mulher envolta em uma aura de mistério e, não poucas vezes, de forte apelo sexual.

Algumas narrativas, inclusive, resgatam um dos aspectos considerados “punitivos” nas representações do mito advindas das primeiras tradições orais: sua relação com filhos ou, mais especificamente, com a perda desses filhos. Neste sentido, entendemos que, enquanto construção identitária, o mito Lilith sugere ainda sustentar o arquétipo de uma mulher que, ao manifestar-se contra os valores de uma sociedade patriarcal, passa a ser figura temida, uma amaldiçoada.

Outra ocorrência de Lilith em nossos resultados que recebe menção diz respeito a seu desempenho como protagonista em narrativas de ficção amadora compartilhadas por uma comunidade de jovens escritoras. Há significativa incidência de histórias desse tipo em plataformas tais como o *Wattpad* e o *Tumblr*. Algumas dessas histórias são definidas como contos de terror, enquanto outras são apresentadas pelas autoras como histórias românticas, geralmente envolvendo Lilith

em um relacionamento com alguma figura famosa e/ou de destaque na cultura jovem popular. Nessas narrativas, Lilith é frequentemente descrita como uma garota “normal”, que tem personalidade forte. Mas há também, na plataforma *Wattpad*, produções ficcionais amadoras bastante populares, apresentadas como contos simples. Neste caso, há diversas narrativas em que Lilith é o “nome” e as personagens a quem nomeia são descritas como jovens encantadoras, mulheres do cotidiano. Nestas narrativas, o nome Lilith congrega apreciadoras, que leem, comentam e até compartilham os contos, mas é um nome que não remete a sentidos previamente associados ao mito e/ou a arquétipos – seu emprego é replica ativa ao mito, que ressignifica e reposiciona a apreciação a esse nome e “profana” Lilith ao atribuir-lhe sentidos outros.

Não obstante, fugindo inclusive a estereótipos tipicamente encontrados em narrativas romanescas, em que Lilith denomina a tal “garota delicada”, deparamo-nos também com outras histórias na mesma plataforma de escrita de ficção amadora em que Lilith é descrita como uma jovem mulher voluptuosa, de personalidade “indomável”, que cede apenas aos apelos de seu par romântico, o qual precisa despender notáveis esforços a fim de conquistá-la. Este nos parece ser um olhar que atualiza o mito, embora não se distancie de alguns de seus sentidos e atributos, tais quais: o apelo sexual e/ou a demonstração de uma sexualidade exacerbada; a caracterização de uma persona feminina que deseja se impor aos estatutos do patriarcado, mas que, ao mesmo tempo, atende ao padrão heteronormativo e que cede apenas aos “apelos” do homem por quem se sente “conquistada” (o que lhe torna um prêmio, mulher-objeto).

Merecem destaque também, algumas das narrativas encontradas na plataforma *Tumblr* na qual localizamos histórias amadoras em que Lilith apresenta traços de apelo sexual mais predominantes e um perfil mais sombrio (elementos historicamente associados ao mito, especialmente a partir das visadas religiosas cristã e judaica). No entanto, dentre estas narrativas, há também algumas cuja temática incorpora relações/questões LGBTQ+, além de haver um número maior de histórias que são protagonizadas por mulheres. Neste contexto, Lilith é o foco principal da narrativa e, por vezes, sua persona é amalgamada à figura física de atrizes que, no mundo da vida, desempenham personagens nomeadas Lilith em séries cinematográficas de produção profissional. O *Tumblr* é também local da maior incidência de textos multimodais, com narrativas construídas por *gifs*, quadrinhos, *fanarts* e remix de vídeos, por exemplo. Há clara predominância de histórias pautadas por narrativa imagética, com a produção de pinturas (geralmente digitais), mas há também narrativas poéticas.

Assim como acontece no *Tumblr*, nas produções localizadas no *Instagram* prevalecem as narrativas imagéticas que, por vezes, são acompanhadas de legendas verbais. Nesta plataforma, encontramos narrativas que associam Lilith a práticas de cultos e ritos, entre outros elementos ligados a religiões não-cristãs, como a *Wicca*, o satanismo e as práticas do sagrado feminino. Além dessas, surgiram também

menções a Lilith que a associam à venda de “moda gótica”, denotando que o nome e o mito já merecem apelo mercadológico e que, de fato, tornaram-se profanados.

A plataforma *Artstation*, que aporta mais artistas e *designers* profissionais do que as mídias anteriores, revelou-se como espaço para diversas representações de Lilith narrada no *design* de personagens para jogos 3D, ou em ilustrações mais autorais. Conquanto a plataforma exiba avisos para conteúdos relacionados à pornografia e a imagens explícitas, seus administradores permitem a exposição desse tipo de dados. Por isso, nessa plataforma, de nossa busca por “Lilith” resultaram diversas imagens que foram inicialmente “censuradas” com aviso prévio sobre seus conteúdos e que foram exibidos antes da plataforma liberar o acesso. Neste caso, ficou exposto o prevaletimento do caráter sexual associado aos sentidos atribuídos ao mito e à representação identitária da mulher.

Narrativas que evidenciam Lilith em temáticas relacionadas à bruxaria e à astrologia, particularmente as que a relacionam com a fase da lua “nova”, foram encontradas em produções em canais de vídeos no *Youtube*. Como informa Koltuv (2017, p. 17), no âmbito da astrologia, Lilith é associada à “fase escura da lua”; a energias marcadas por ressentimentos; a desejos ocultos e a tendências reprimidas.

Em relação às presenças de Lilith como índice (*hashtag*) em postagens, as buscas na plataforma *Twitter* revelaram *threads*, isto é, uma série de *tweets* publicados em sequência que formam um conjunto de informações, em que Lilith se destacava. O nome do mito também apareceu em perfis pessoais como *subnick*, quer dizer, no lugar do nome civil do dono do perfil. Novamente, o nome sobrepõe-se, impõe-se e recria sentidos para o mito.

Profanada, Lilith provou ser popular, sobretudo, em comunidades que aproximam apreciadores de temas compartilhados, o chamado universo do *fandom* (palavra em língua inglesa, derivada da junção de *fan* e *kingdom*, ou seja, reino de fãs). Nesses contextos, há inúmeras narrativas em quadrinhos que se tornam populares por usar imagens que associam Lilith-mito em diferentes papéis, especialmente na encarnação de vilãs e mulheres rebeldes.

A recorrência de produções que se utilizam de textos multimodais, ou predominante imagéticos, nos permite também identificar o que Felinto (2003, p. 167) defende ao afirmar que “[...]a civilização da imagem, dos meios de comunicação de massa, reinstala “em carne e osso” o poder do imaginário”. Nesse sentido, as tecnologias digitais se tornaram parte relevante da vida do homem, revelando campo fértil para que os sujeitos possam se expressar e/ou a “atuar” – sob o viés pretendido por Agamben (2007) e Assmann (2007) –, de modo a escolher se desejam (re)constituir ou então, apenas reproduzir e sustentar suas biopolíticas. Nesta hipótese, os ambientes digitais, fomentados pela interconectividade e a ubiquidade da *internet*, tornar-se-iam tempos-espacos viabilizadores para manifestações culturais que, até então, não recebiam tamanha atenção ou pertinência social. Nessa vertente, tais manifestações poderiam ser percebidas como brechas para o deslocamento de algumas potências, em favor de outras.

Nossa investigação contribui, no entanto, para atestar que há múltiplas práticas socioculturais recorrentes que se alimentam de (ou que recuperam) mitos como Lilith, a fim de consolidar o que Arfuch (2010) identifica como “ilusão referencial”, isto é, para validar suas narrativas. Desse modo, o exercício de resgatar a deusa ou a mulher demoníaca e suas histórias, de (re)apropriar-se de seus sentidos, insere Lilith em um contexto histórico outro, um novo *ethos* que lhe atribui novas motivações e finalidades conotadas a partir da palavra profana.

Apoiadas em Agamben (2007), observamos que a presença de Lilith em narrativas predominantemente imagéticas denotam ainda que, mesmo quando destituída de seu nome, o mito e seus arquétipos são acionados, pois

[a]s dimensões da imagem não são, pois, quantidades mensuráveis, mas apenas espécies, modos de ser e “hábitos” (*habitus vel dispositiones*). O fato de ser possível referir-se unicamente a um “hábito” ou a um *ethos* é o significado mais interessante da expressão “estar em um sujeito”. O que está em um sujeito tem a forma de uma espécie, de um uso, de um gesto (AGAMBEN, 2007, 46).

Assim, a imagem de Lilith trata de um “ser especial”, ou seja, mobiliza narrativas quando “[...]a imagem é um ser cuja essência consiste em ser uma espécie, uma visibilidade ou uma aparência. Especial é o ser cuja essência coincide com seu dar-se a ver, com sua espécie” (AGAMBEN, 2007, p. 46). Ao recorrer à Lilith “imagem” (e não, necessariamente, ao “nome”) para narrar suas histórias, o sujeito da sociedade digital explora sua imagem memorável que, por ser arquetípica, “[...]é o que se oferece e se comunica ao olhar, o que torna visível e, ao mesmo tempo, o que pode – e deve a qualquer custo – ser fixado em uma substância e em diferença específica para que possa constituir uma identidade” (AGAMBEN, 2007, p. 47).

Nos enunciados coletados, vislumbramos trajetos do mito que indicam que, uma vez demovida do âmbito do sagrado, Lilith se torna aquele “algo” de livre acesso, que marca a potência, ganha aderência ao profano. Nossa pesquisa evidencia que Lilith-mito, nascida em terreno sagrado, é hoje realocada no terreno do humano, do cotidiano. Por isso, imaginamos que os enunciadores talvez recorram a Lilith em suas narrativas por identificarem nesse mito “[...]o ser especial [que] é delicioso, porque se oferece por excelência ao uso comum, mas não por ser objeto de propriedade pessoal”, como sugere Agamben (2007, p. 48). Nesse sentido, Lilith se configuraria como “[...] ser especial [que] comunica apenas a própria comunicabilidade”.

Por outro lado, diante da presença evidente de Lilith em tantas e diferentes formas narrativas, é igualmente possível conjecturar que a comunicabilidade desse mito, desse ser antes tido como “especial”, “[...]acaba separada de si mesma e constituída em uma esfera autônoma”. Nesse caso, como explica Agamben (2007, p. 48), “[...]o especial transforma-se em espetáculo. O espetáculo é a separação do ser genérico”. Assim, recorrer a Lilith para narrar a história de uma jovem mulher

comum, que apresenta traços físicos e de personalidade mais ou menos sexualizada, mais ou menos agressiva ou transgressiva, demoveria o mito do status de “ser especial” apenas para profaná-la e, a seguir, retorná-la a um subcampo do sagrado na contemporaneidade: a esfera da espetacularização.

Nesse (des)locar, o ser parece tornar-se novamente inacessível, porque seria submetido ao discurso autoritário da “palavra sagrada”, a qual se refere Bakhtin (2017b) e, novamente, o mito profanado tornar-se-ia mito “sacralizado”, já que “[o] espetáculo é a separação do ser genérico, ou seja, a impossibilidade do amor e o triunfo do ciúme”, conforme instiga Agamben (2007, p. 48). A Lilith caracterizada como mulher “normal” no reino da narrativa de ficção amadora ocupa réplicas em atos do sujeito que navega em ambientes digitais, ganha status de estrela, vira *thread* em rede social e torna-se objeto de “ciúme”, quiçá alvo de outras mulheres, aquelas que de fato habitam o profano social.

Defendemos que, ao realocar Lilith em narrativas circuladas na Ágora digital – termo que emprestamos das discussões de Azzari, Amarante e Andrade (2020) –, o sujeito está atuando em réplica ativa a enunciados anteriores (BAKHTIN, 2017a). No entanto, acreditamos que tais réplicas não sejam dirigidas a um mito monolítico, cujo significado seria estanque.

Acreditamos que os enunciados identificados por nós evidenciam diálogos que são estabelecidos por sujeitos (seres socialmente ativos), com os enunciados de outrem. Assim, essas narrativas materializam réplicas aos sentidos que têm sido historicamente atribuídos ao mito Lilith, quer seja para realocá-lo no campo semântico-valorativo, ou para acionar identidades do feminino já há muito compartilhadas. São enunciados que marcam os atos de sujeitos que, no interstício entre os mundos da vida e o da cultura, vivenciam (e narram) éticas e estéticas (nem sempre) outras, que mesclam e misturam linguagens, sentidos e seus (com) textos e que, dessa forma, enredam-se em processos de construção, representação e manutenção de identidades socialmente constituídas.

Considerações finais deste texto

Com aparato teórico sobre possíveis origens do mito, a partir das contribuições de Sicuteri (1998) e Koltuv (2017), além das discussões acerca do caráter dialógico da linguagem, encontramos lentes pelas quais pudemos vislumbrar que os sujeitos autores de narrativas apoiadas em ambientes digitais, sejam elas das indústrias cinematográficas ou de escritores amadores, recorrem a Lilith como forma de expressão particular do elemento, como se nele encontrassem “[...]uma personagem dotada de dons excepcionais” (CAMPBELL, 1997, p. 21).

Entendemos que Lilith é mito ao qual, no campo discursivo e ao longo dos anos, diferentes sentidos têm sido atribuídos, imprimindo-lhe caráter híbrido, remetendo-a a elementos diversos, tais como: a magia, a força, a “caça às crianças”, a

figura de mãe de demônios, além de outros aspectos, como a sua inicial identificação com o status de deusa. Todos esses sentidos, atribuídos e compartilhados por atos de sujeitos que narram Lilith em seus textos, serviram para endossar a característica dos “dons excepcionais” que talvez contribuam para o apelo que esse mito apresenta, ainda nos dias presentes.

Somados, os diferentes sentidos e representações da mulher e do feminino que têm constituído Lilith parecem tê-la tornado uma figura cada vez mais discursivamente atraente. Em seu trajeto histórico e social, foi demovida da condição de deusa e renegada a ocupar o status de mulher demoníaca. Hoje, Lilith é mito profanado e, novamente (pro)movida, é realocada no âmbito do espetáculo.

Conquanto os sentidos atrelados a Lilith não abarquem todos os elementos comumente atribuídos a uma mulher heroica, sua ressignificação contemporânea contribui para a construção de um mito feminino que representa aquela que se arriscou a sair das fronteiras de seu cotidiano (como é o caso descrito na narrativa bíblica do Jardim do Éden), o que lhe atribui certa “honra” e, em certa medida, pode redimi-la. Contudo, através das narrativas que a reconfiguram no campo discursivo, notamos que, ainda que protagonize mulheres fortes, com poderes e independência, tais atributos não indicam necessariamente que, em suas representações presentes, Lilith assuma sempre caráter positivo – já que, em algumas narrativas, o mito ainda figura como vilã perversa, ou é adotado para tratar de rituais e bruxarias, por exemplo.

Mesmo no campo do sagrado, na esfera discursiva religiosa, Lilith nunca teve sequer seu nome mencionado na Bíblia, por exemplo. Sicuteri (1998, p. 12) registra que o mito surgiu e se propagou de forma orgânica por tradições orais, o que lhe facultou lugar de destaque no campo religioso cristão e judaico sem, no entanto, transitar pelo campo das narrativas sagradas escritas, nessas mesmas religiões.

Outro aspecto que nos chama a atenção em vários excertos de nossos dados é que, tanto nas produções veiculadas por profissionais, quanto em narrativas pessoais e de ficção amadora, ainda persiste no sujeito-enunciador que recorre a Lilith a preocupação de apresentar informações ou elementos tidos como relevantes para as origens do mito. Apoiadas nas discussões de Arfuch (2010, p. 117), pensamos que essa seja uma tendência que marca a valorização do material de arquivo como uma forma de “[...]indício, vestígio histórico simbolicamente interpretado num contexto[...]”, que tem por finalidade situar o homem no tempo de sua própria experiência, que é dado pelo “antes” e pelo “depois”.

Seguindo nessa direção, quando o mito é mobilizado como tema em narrativas curtas, postadas em redes sociais tais como as encontradas no *Twitter* ou *Tumblr*, além de apresentar detalhes nebulosos e contraditórios, as postagens são, via de regra, seguidas por discussões dos internautas sobre a “real origem” do mito – como se a trajetória de qualquer mito, especialmente este cujas origens remontam a tradições orais na antiga Macedônia, pudesse ser pontualmente e, de fato, fácil e claramente reconstituída.

Aludindo ao paradigma dialógico bakhtiniano, entendemos que o ato do sujeito que se engaja no processo de ficção de Lilith, fortemente representado em

nossos resultados de pesquisa, é ato eminentemente social. Sendo assim, toda representação de Lilith registrada em nossos dados carrega valores da sociedade. Nesse contexto, “[...]toda ideia de identidade como ‘herança’ e fixação” (ARFUCH, 2010, p. 119), corrobora a construção de Lilith como figura identitária e que reflete as formas pelas quais as sociedades têm representado as mulheres e o feminino, ao longo do tempo.

O sujeito que hoje emprega Lilith em suas narrativas, de alguma maneira, identifica-se ou encanta-se com essa figura, pois “[...]a prática do relato não somente fará viver diante de nós as transformações de suas personagens, mas também mobilizará uma experiência do pensamento pelo qual nos exercitamos em habitar mundos estrangeiros a nós” (ARFUCH, 2010, p. 121).

Também entendemos que a obsessão de alguns sujeitos em pesquisar e questionar fatos acerca da origem do mito e seus arquétipos consiste na “[...]ilusão do sujeito de estar ‘na origem do sentido’” quando, na verdade, ele apenas se encontra “[...]numa ‘formação discursiva dada’ da mesma forma que os sujeitos que foram narradores antes deles” (ARFUCH, 2010, pp. 123-124).

Em seus (per)curtos entre o ontem e o hoje, Lilith é a mulher que perde os filhos, mas é também a causadora de abortos espontâneos; é a mulher que continua solteira, quando a sociedade a quer casada e do lar; é a mulher que permanece sozinha e, por isso, deve ser triste; é a mulher que recusa uma suposta natureza bíblica pautada pela pureza e a inocência e mostra-se feminista; é a mulher raivosa; a mulher sensual, a mulher forte e que, por isso, é tida como transgressora. Trata-se de uma figura rebelde e subversiva, uma mulher-mito que não segue ordens, especialmente aquelas estipuladas por homens. E que venham outras narrativas, outros sentidos.

Neste artigo, a discussão de nossos resultados indica que Lilith é “nome que concretiza o mito”, que se constitui em e que constitui a determinada “ilusão referencial”. É figura que remete ao arquétipo, a um imaginário coletivo, construtor de identidades da mulher, do feminino. Lilith, (re)velada em nossos dados, é palavra-potência e discurso movido do sagrado ao profano. Mas, também é palavra que – sob o peso das restrições metalinguísticas, como sugerido por Bakhtin (2017b) –, embora ressurgida empregada em/por gêneros “populares e profanadores”, guarda ainda as marcas do discurso autoritário, repetidor e reverente do qual foi (re)apropriada. Discurso este típico e tipificado dos/nos gêneros da esfera religiosa, do berço “sagrado” em que Lilith nasceu e do qual foi (de)movida, ao longo dos séculos.

Talvez, para que haja o surgimento de novas biopolíticas, a sociedade ainda careça mais do que apenas romper com o sagrado. Talvez seja preciso mais do que apenas profanar. Lilith se tornou livre, acessível e profana, mas muitos dos sentidos que alicerçam processos identitários ligados ao mito, especialmente aqueles que lhe foram atribuídos e empregados a partir da Idade Média, ainda parecem imperar.

Seria então a Lilith revisitada nas/por narrativas que coletamos nos espaços digitais uma evidência de que, apesar de profanada, Lilith ainda está sujeita e

submissa às restrições de um patriarcado que, nos dias de hoje, está assegurado em/ por narradores imersos no universo digital?

Deixamos aqui nossas indagações para, quem sabe, instigarem futuras pesquisas, replicantes e ativas.

Referências

AGAMBEN, G. *Profanações*. Tradução e apresentação de Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007.

ARFUCH, L. *O espaço biográfico: dilemas da subjetividade contemporânea*. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2010.

ASSMANN, S. J. Apresentação. In: AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. Tradução e apresentação de Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007, p. 6-12.

AZZARI, E. F.; AMARANTE, M. F. S.; DE ANDRADE, E. R. “É verdade este bilete”: relações dialógicas e(m) discurso no ciberespaço”. *Bakhtiniana. Revista de Estudos do Discurso*, v. 15, n. 1, 2020, p. Port. 7-32 / Eng. 7-34.

BAKHTIN, M. *Os Gêneros do discurso*. Organização, tradução, posfácio e notas de Paulo Bezerra. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2016.

BAKHTIN, M. *Para uma filosofia do ato responsável*. 3 ed. Tradução de Valdemir Miotello e Carlos Alberto Faraco. São Carlos: Pedro & João, 2017a.

BAKHTIN, M. *Notas sobre literatura, cultura e ciências humanas*. Organização, tradução, posfácio e notas de Paulo Bezerra. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017b.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

CASSIRER, E. *Linguagem e mito*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

FELINTO, E. “Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico”. *Galáxia*, n. 6, 2003, p. 165-188.

KOLTUV, B. B. *Lilith: O Resgate ao Lado Sombrio do Feminino*. 2. ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2017.

MENDES, M. B. T. *Em busca dos contos perdidos. O significado das funções femininas nos contos de Perrault*. São Paulo: Editora UNESP; Imprensa Oficial do Estado, 2000.

OLIVEIRA, R. “Em nome da Mãe: o arquétipo da Deusa e suas manifestações nos dias atuais”. *Revista Ártemis*, n. 3, 2007, p. 1-16.

PINK, S. et al. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Los Angeles: Sage, 2016.

PONZIO, A. A concepção Bakhtiniana do ato como dar um passo. In: BAKHTIN, Mikhail. *Para uma filosofia do ato responsável*. 3. ed. Tradução de Valdemir Miotello e Carlos Alberto Faraco. São Carlos: Pedro & João, 2017, p. 09-40.

SICUTERI, R. *Lilith: A Lua Negra*. 3. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1998.

Recebido em 30/07/2020.

Aceito em 05/05/2021.