

MACUNAÍMA, UM *TRICKSTER*?

Renato Amado (UERJ)
renatoamado@gmail.com

RESUMO

O presente artigo pretende verificar se Macunaíma, o herói sem nenhum caráter de Mário de Andrade, é um *trickster*. Para isso, primeiro debruça-se sobre o estudo deste conceito. A partir da investigação feita, são extraídas algumas características fundamentais do *trickster*. Verifica-se, então, se Macunaíma possui tais características e, portanto, se ele é um *trickster*.

Palavras-chave: Macunaíma. *Trickster*. Mário de Andrade. Mito.

1. *Introdução*

Neste trabalho discutiremos se o personagem Macunaíma, da obra modernista *Macunaíma, o Herói Sem Nenhum Caráter*, de Mário de Andrade, é um *trickster*.

Tomaremos o *trickster* como um conceito. Extraído através da observação de determinados dados comuns em diversas culturas, seria o *trickster* um comportamento, uma determinada configuração de personagens mitológicos, uma estrutura psíquica primordial que atinge toda a humanidade?

Sem dúvida que sua expressão mais clara é na mitologia. Diversos povos têm em seus mitos um personagem com determinadas características e funções que o aproximam de outros personagens de culturas diversas com semelhantes características e funções. A partir da observação destes personagens extrai-se um núcleo essencial. Este núcleo é o *trickster*.

Apesar da constituição de seu conceito se dar a partir da mitologia, não é possível limitá-lo a ela. As funções e comportamentos extraídos da mitologia vão formar o *trickster*, que poderá se manifestar nas artes em geral ou até como personagens sociais ou formas de comportamento. Considerado por Jung uma estrutura psíquica primordial, ele estaria presente, para este autor, em todos os seres humanos através do inconsciente coletivo, ou seja, todos nós teríamos um *trickster* em nossas psiques. Sendo o *trickster* um conceito, toma ares de arquétipo, é abstrato, podendo concretizar-se de várias maneiras.

Sequer o fato do conceito ser construído a partir da mitologia permite afirmar que o *trickster* tenha surgido nela. Pela tese junguiana, tratando-se de uma estrutura psicológica fundamental, estaria desde os primórdios da humanidade presente no inconsciente coletivo, achando, portanto, formas de se manifestar, sendo a mitologia a mais eficaz, sobretudo em culturas de rudimentar e escassa produção artística. Talvez, portanto, a mitologia tenha sido tão somente a concretização mais clara e recorrente do *trickster*, facilitando, portanto, a extração do conceito a partir dela.

Não nos cabe, contudo, analisar a tese de Jung. Seja o *trickster* um arquétipo pré-existente à sua concretização em diversas mitologias, seja um conceito surgido a partir dos mitos, o fato é que hoje podemos considerá-lo um conceito. Restringi-lo somente ao campo mitológico seria como dizer que Guma, personagem de *Mar Morto*, de Jorge Amado, não é pescador, pois um requisito para que alguém seja pescador é que seja uma pessoa real viva. Ora, se Guma atende a todos os demais requisitos para que se enquadre no conceito de pescador, a dimensão na qual este conceito se manifesta não deve ser determinante para que o arquétipo seja considerado concretizado, sob pena de não podermos atrelar nenhum conceito nascido no mundo extraliterário a um personagem (então não poderíamos afirmar que Raskólnikov é assassino; que Vadinho é libertino...).

No primeiro capítulo verificaremos quais são as características fundamentais de um *trickster* e, no segundo, faremos uma espécie de *check list*, analisando se Macunaíma possui cada uma destas características, de modo a verificarmos se ele é ou não um *trickster*.

2. O *trickster*

O *trickster* é um conceito e também um frequente arquétipo mitológico, encontrado em distintas culturas em diferentes partes do globo, que surge como um mediador, para resolver contradições. É que as atividades humanas encontram pontos de contradições, sendo a função do mito, segundo Lévi-Strauss, buscar superá-las (LÉVI-STRAUSS, 1985). Mas como são, para o autor, insuperáveis, são constantemente criados mitos novos sobre as mesmas temáticas, numa busca por tal superação. A principal forma, contudo, de tentar resolver as contradições, é através de uma figura mediadora. Se uma contradição é uma oposição entre distintas ações, um ser arquétípico que represente simultaneamente estas duas

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

ações pode ser uma forma mais ou menos eficaz de tentar equacionar esta contradição. Tal ser, representado de formas diferentes em diversas culturas, mas com a mesma função em todas elas, é o *trickster*.

O mito teria, portanto, uma função bastante prática. Os seres humanos criam condições para se adaptarem ao meio ambiente. Esta adaptação exige a adoção de determinados hábitos e interditos que formam um caldo cultural. Os mitos são histórias que reforçam, de forma simbólica, as obrigações e interdições. As atitudes dos seres mitológicos são dotadas de caráter exemplar, educativo e limitador da ação humana.

É inevitável, contudo, que numa relação de adaptação ao meio ambiente surjam contradições. Por exemplo, a caça é uma forma de obtenção de comida, contudo a caça desenfreada leva ao fim do alimento disponível na região. Aí estaria um exemplo de contradição. Haveria duas formas de tentar superá-la: através da oposição de seres dióscuros, como um deus da caça versus um deus da agricultura, ou através de um ser que tenha um duplo caráter e que buscará se equilibrar entre estes dois polos. Tal ser é o *trickster*. Por isso, segundo Strauss, os animais carniceiros são *tricksters* recorrentes. Eles estariam entre os herbívoros (vida) e os carnívoros (morte), pois eles “são como predadores (consomem alimento animal), mas são também como os produtores de alimento vegetal (eles não matam o que comem)” (LÉVI-STRAUSS, 1985, p. 259).

O duplo caráter do *trickster* faz com que ele seja de dois (ou mais) mundos e ao mesmo tempo de nenhum deles. Ele tem, portanto, autonomia em relação aos mundos dos quais faz parte, sendo capaz de, frequentemente, colocar em xeque os valores destes mundos. Se o *trickster*, ao mesmo tempo em que representa um determinado mundo ou prática representa outro(a) que a ele(a) se opõe, ele será um ser dúbio, simultaneamente aliado e inimigo. Será, enfim, um ser traçoeiro e sempre capaz de surpreender. À luz dos valores tradicionais se poderia dizer que o *trickster* é, com frequência, um traidor, uma vez que se mostra como ao lado de um determinado grupo, de súbito é capaz que tomar uma ação que favorece outro grupo que ao primeiro se opõe.

Silvia M. S. de Carvalho clareia a questão, ao tratar daqueles *tricksters* que buscam superar as contradições do delicado equilíbrio das sociedades humanas com a natureza. É que o ser humano necessita extrair elementos da natureza - o que ela chama de "punção" - para sua subsistência. Contudo, caso os extraia em demasia, os recursos disponíveis

se esgotam. Desse modo, é frequente haver *tricksters* que simultaneamente incentivam a punção da natureza e a limitam. Deste modo, eles estarão ao lado do ser humano, fornecendo tecnologias, como o anzol, para aprimorar a punção; outras vezes, contudo, estarão ao lado da natureza, a que ela chama de “outro”, castigando o ser humano por alguma ação indevida ou simplesmente ajudando elementos da natureza contra o ser humano. Exemplo clássico é o *trickster* Makunaima⁶⁵, estudado por Kock-Grunberg, ser mitológico dos povos conhecidos como pemon, que habitam o entorno do Monte Roraima⁶⁶, e que oscila entre o lado do homem e o da natureza.

Essa identificação do *trickster* com dois mundos distintos define sua personalidade ambígua e equívoca e também influencia sua forma física. O *trickster*, muitas vezes, assume diversas formas. O Makunaima mitológico (assim como o literário), por exemplo, embora em geral tenha a forma humana, “se transforma em peixe, em grilo e em bicho do pé. Além disso, Makunaima seguiu caminho sobre as pedras, onde deixou pegadas como se fosse de veado, antas e de todos os animais”. (CARVALHO, 1997, p. 61)

Como faz a ligação entre dois mundos, é comum que o *trickster* seja um mensageiro, como Exu (*trickster* do povo ioruba, trazido à América por escravos) e Hermes (*trickster* da Grécia clássica). Mesmo alguns que não são definidos como tais são associados com o deslocamento ou se deslocam muito nas suas histórias ou mitologias. São seres ligados aos caminhos, capazes de os abrirem e os fecharem, pois, por ser de mais de um mundo, o *trickster* aponta diferentes possibilidades de caminhos, dentre os quais se incluem os que transgridem e os que se mantêm de acordo com a ordem vigente, pois, como um ser ambíguo, o *trickster* é simulta-

⁶⁵ O antropólogo alemão e a autora citada usam a grafia “Makunaima”, contudo, em visita ao Monte Roraima tivemos a oportunidade de conversar com índios de Parateipuy – comunidade arekuna localizada próxima à base do Monte – e guias que foram enfáticos em afirmar que a letra tônica da palavra é o segundo “a”, formando-se, portanto, um ditongo do “a” com o “i”. Como afirmam Fábio Almeida de Carvalho e José Luis Jobim, “Makunaima” é a designação corrente entre os índios Pemón e os regionais de Roraima” (CARVALHO & ALVIM, 2009, p. 13). Deste modo, optamos, neste estudo, pela grafia sem o acento agudo.

⁶⁶ O citado estudo refere-se aos povos taurepang e arekuna. Contudo, o mito de Mukanaima, conforme verificamos em pesquisa de campo e o confirmam textos de estudiosos contemporâneos, como o acima citado de Carvalho & Alvim, 2009, é compartilhado por todos os povos pemón. “O termo ‘pemón’ é uma designação geral empregada para os povos indígenas do tronco karib: macuxi, taurepang, arekuna e kamarakoto, os quais habitam a região em torno do Monte Roraima” (CARVALHO & ALVIM, 2009, p. 30).

neamente um transgressor e um garantidor da ordem, não à toa em muitas mitologias é considerado um guardião. Se Exu é um grande transgressor, ao mesmo tempo pune quem deixa de cumprir mandamentos divinos, sobretudo de Olorum, o deus supremo. Já Hermes cumpre fielmente diversas ordens de Zeus.

Algo recorrente entre os *tricksters* é seguirem ciclos. No início são tomados pela inconsciência e guiados por luxúria e fome incontroláveis. Suas ações desmedidas, em busca de satisfazer tais apetites, geram consequências terríveis para eles e, muitas vezes, para a humanidade, que só vem a atingir o equilíbrio quando eles passam a conter estes desejos.

É comum, portanto, que nos ciclos lendários dos *tricksters*, eles comecem como seres mergulhados na inconsciência, sem consciência do próprio corpo. Numa história do *trickster* Waktjungkaga, por exemplo, do povo winnebago, da América do Norte, suas mãos esquerda e direita disputam por alimento e então uma fere a outra. Apenas ao sentir a dor, Waktjungkaga percebe que brigava consigo mesmo.

Tricksters que seguem este ciclo estão, num primeiro momento, aquém dos animais, pois estes têm habilidades inatas, algo que falta aos *tricksters*. Contudo, estes têm inteligência e, observando as ações dos animais, passam a copiá-las com as adaptações necessárias, em momentos oportunos. Assim, passam a estar além dos animais, pois têm à disposição diversas técnicas usadas por diferentes animais. Se tornam, assim, astutos, mestres da trapaça, da malandragem, sendo mutantes e adaptáveis.

No seu processo de aprendizagem, os *tricksters* precisam controlar suas pulsões por alimento e sexo. É comum haver nos ciclos *tricksters* a seguinte oposição: ou contenção e obtenção prolongada de alimentos ou falta de contenção e abundância limitada no tempo. Isto tem uma finalidade educativa, uma vez que, se não houver uma contenção da demanda por alimentos, ocorrerá uma punção exagerada da natureza, esgotando os recursos disponíveis. Por isso há diversos mitos em que há recursos infinitos, mas em função de uma falta de contenção do desejo alimentar do *trickster*, o alimento passa a ser restrito. Por exemplo, na mitologia arekuna e taurepang havia a Árvore da Vida, que dava todos os frutos em abundância. Makunaima derruba tal árvore e, em consequência, há um dilúvio que extermina os seres humanos que são posteriormente recriados pelo próprio Makunaima. Mas agora, sem tal árvore, os recursos passam a ser finitos e a contenção é necessária para que não acabem.

Deste modo, em seu ciclo, o *trickster* acaba por aprender que deve haver uma contenção dos seus desejos. Essa aprendizagem muitas vezes é simbolizada pela redução de algum órgão ligado à digestão ou à sexualidade.

O *trickster*, com frequência, tem órgãos digestivos e sexuais enormes, representando sua sexualidade e fome fora de controle. Num dado momento, contudo, estes órgãos diminuem e, com frequência, deixam um legado para o ser humano.

É o que se chama de *trickster transformer*, ou seja, aquele que causa uma alteração no mundo (acidental ou proposital) que aproveita ao ser humano. É o lado herói-civilizador que muitos *tricksters* têm, ou seja, o de fornecer subsídios para que os povos possam florescer, acrescentando elementos fundamentais ao mundo, deixando-o como o conhecemos (com alimentos, tecnologias como anzol e, em alguns casos, o próprio ser humano). Este caráter de herói-civilizador pode se desenvolver de duas maneiras: o *trickster* perambula pelo mundo de seu jeito bufão e durante suas aventuras coisas acontecem que aproveitam ao ser humano; ou ele pode ser um personagem que tem dois momentos. Num deles luta conscientemente para fazer o mundo habitável ao homem e estabelece seus costumes; noutro vagueia, numa autoeducação, indo da inconsciência à consciência e aprendendo sobre o mundo, de forma desligada de valores morais, numa ação tipicamente *tricksteriana*. Lewis Hyde sintetiza bem o lado herói-civilizador do *trickster*:

in spite of all their disruptive behavior, tricksters are regularly honored as the creators of culture. They are imagined not only to have stolen certain essential goods from heaven and given them to the race but to have gone on and helped shape this world so as to make it a hospitable place for human life. In one Native American creation story, the Great Spirit speaks to Coyote about the coming of human beings: The New People will not know anything when they come, not how to dress, how to sing, how to shoot an arrow. You will show them how to do all these things. And put the buffalo out for them and show them how to catch salmon.

(...)

The arts of hunting, the arts of cooking meat – such things belong to the beginnings of time, when trickster was first involved in shaping this world". (HYDE, 1998, p. 18 e 19)⁶⁷

⁶⁷ A citada referência bibliográfica temos no formato epub, para leitor digital. A numeração de páginas zera a cada capítulo ou subcapítulo, deste modo, a fim de que o leitor possa localizar o trecho, sempre que fizermos referência a esta obra de Hyde colocaremos entre o ano e a página o nome do capítulo ou subcapítulo a que nos referimos. Fizemos a leitura na plataforma Kobo, modelo Glo. Não

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOGIA

Como vemos, o *trickster* herói-civilizador fornece os elementos essenciais para o desenvolvimento da cultura. Alguns destes heróis, inclusive, os roubam do reino dos deuses para levar aos humanos. Se lembrarmos do *trickster* que inspirou Mário de Andrade, Makunaima, ele roubou (embora não de deuses) o anzol e o fogo para levar aos humanos.

Pelo exposto até aqui, em resumo, podemos dizer que o *trickster* tem as seguintes características:

- é um mediador que transita entre diferentes mundos, buscando resolver contradições;
- tabus são criados a partir de ações por ele tomadas;
- quando é herói-civilizador, é elemento fundamental no estabelecimento dos contornos que o mundo tem, com suas ações gerando produtos (como alimentos e tecnologias) que aproveitam ao ser humano ou interferem diretamente na sua vida;
- caminha pelo mundo primeiramente num estado quase inconsciente e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, através da qual obtém seus objetivos de forma aética;
- não tem um caráter definido. É contraditório, mutante, com grande capacidade de adaptação.

3. *Macunaíma, um trickster?*

Neste capítulo verificaremos, uma por uma, se Macunaíma possui as características citadas no final do capítulo anterior.

3.1. **É um mediador que transita entre dois mundos?**

Macunaíma é, por um lado, um mediador entre dois mundos: o do homem e da natureza (ou “outro”, no dizer de Silvia M. S. Carvalho). E também entre três mundos: o das três principais etnias fundadoras da cultura brasileira.

sabemos se o arquivo epub, uma vez utilizado em plataforma distinta, alteraria a numeração de páginas.

Como um mediador entre o humano e a natureza, nota-se que Macunaíma é um humano. Não só um humano, mas um índio, povo que vive em espécie de simbiose com a natureza, numa relação de tenso equilíbrio. O silvícola vê a natureza como fonte de subsistência e simultaneamente como ameaça. Para estabelecer-se como sedentário precisa realizar uma pulsão controlada dos subsídios dados por ela. Por outro lado, Macunaíma se transforma em formiga quenquém; caxipara, que é macho da formiga saúva; aimará (espécie de peixe); piranha feroz. Nota-se que, em geral, o herói se transforma em algum ser da natureza para fazer oposição ao humano e, muitas vezes, vira animais nocivos. Se transforma em formiga quenquém para morder Iriqui; em caxipara para espiar se o gigante Piaimã terá medo de Chuvisco. Embora esta não se trate de uma ação propriamente nociva, Macunaíma mesmo coloca a saúva como uma parte da natureza inimiga do processo civilizatório através de seu dístico “Pouca saúde, muita saúva, os males do Brasil são”. Depois vira aimará, uma espécie de peixe, para enganar um pescador e roubar seu anzol (o roubo do anzol é motivo extraído do Makunaima mítico). Sua estratégia não funciona, então vira piranha para fazê-lo, engolindo e subtraindo o anzol do pescador. Curioso notar que neste ponto Macunaíma vira um ser da natureza, se voltando contra um homem, para obter acesso a uma tecnologia que aprimorará o processo de pulsão da natureza. Este trecho deixa claro o caráter ambíguo do herói, que não se identifica nem com o lado “homem” nem com o lado “outro”, agindo ora como de um lado ora como de outro, ao seu bel prazer, levado pelo seu desejo momentâneo. Também se transforma em pragas, como a lagarta rosada do algodão e a broca do café. Transforma São Paulo num bicho preguiça todo de pedra, agressiva ação contra o ser humano. Contudo, transforma seus irmãos em máquina-telefone diversas vezes, numa adesão à tecnologia.

Quando é morto com uma flechada de Piaimã, é salvo por uma formiga, lado outro, e pelo seu irmão, um humano, contando, ainda, com a ajuda de um carrapato. Dois animais nocivos, portanto.

Por outro lado, em se confirmando a hipótese de Macunaíma ser um *trickster*, é negável que seja um *trickster* cultural, transitando entre as principais etnias do país. Um índio que nasce preto retinto e torna-se branco. Estas transformações físicas talvez sejam uma sintética representação da essência do livro, que é esta atuação de Macunaíma entre culturas. Ora se aproximando, ora tensionando sua relação com uma ou outra.

Segundo Gilda de Mello e Souza, o livro traz dois sintagmas essenciais: a disputa de Macunaíma com Piaimã pela muiraquitã e seu an-

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

tagonismo com Vei, a Sol. Há que se ver o que representa cada um desses embates e sua relevância para o presente estudo. De acordo com a autora:

o primeiro sintagma, relacionado à vitória de Macunaíma contra Piaimã, se refere aos valores primitivos, simbolizados pelo Uraricoera; e o segundo, que descreve a derrota de Macunaíma diante de Vei, representa a atração perigosa da Europa, expressa na união com a portuguesa. (SOUZA, 2003, p. 51)

Temos, portanto, o herói representando papéis opostos nestes dois conflitos. No seu embate com Piaimã, Macunaíma é, sobretudo, seu lado índio, primitivo, enquanto Venceslau Pietro Petra é, para Cavalcanti Proença (*apud* CAMPOS, s/d, p. 150), o estrangeiro. Mas Haroldo de Campos considera Piaimã um negativo de certos aspectos do herói. Ele teria, portanto, igualmente, seu lado *trickster*, sendo também um ser dúbio, mas que efetivamente evoca valores étnicos (CAMPOS, p. 150); donde é lícito dizer-se que:

O conflito, num primeiro nível, pode assim reduzir-se à confrontação de duas lideranças: a do solo (Macunaíma, lembremos, é o “Imperador do Mato Virgem”) arraigada na terra, nacional por direito hereditário, e a alienígena, arrivista, promovida pela especulação financeira e pela emergência de uma economia de consumo acoroçada *via* industrialização.

(...)

A oposição mais nítida que se poderia estabelecer entre o ‘herói sem nenhum caráter’ e o façanhudo antagonista ‘mau caráter’ é, talvez, para além do conflito ‘nacional’/‘estrangeiro’, a que se põe entre o anárquico e o estabilizador, entre um polo de desorganização criativa e seminal, ainda quando perversa, e outro de poderio concentrado e satisfeito, refestelado e repressivo, embora grotescamente caricaturado. (CAMPOS, p. 151 e 152)

Há, portanto, um conflito de valores ligados à etnia que representa cada um dos contendedores. Venceslau Pietro Petra encarna o estrangeiro e os valores ligados à economia e cultura branca, como a acumulação do capital, a ordem, a contenção. Já Macunaíma, neste sintagma, agiria como representante dos valores autóctones e do caos criativo que a tais valores (equivocadamente ou não) comumente são atribuídos.

Contraditório como um *trickster*, Macunaíma, representante dos valores primitivos no embate com Piaimã, coleciona palavras estrangeiras, transforma os irmãos em telefone, volta ao Uraricoera carregado de bens da metrópole, como revólveres e relógio, que usa como enfeites e brincos, alterando o uso normal e dando-lhes uma atribuição mais ligada à prática indígena. Não bastasse, o herói trai o acordo com Vei, a Sol – uma representante menos contraditória do que Macunaíma dos valores

autóctones –, ao não escolher uma de suas filhas para casar-se e se amulherar “com uma portuguesa, o Portugal que nos herdou os princípios cristãos europeus” (SOUZA, 2003, p. 56), pois “o contato com o progresso modificara gradualmente o herói, habituando-o aos padrões europeus” (*Idem, ibidem*). Ele deveria ter escolhido uma das filhas de Vei para casar-se, pois assim acordaram após as filhas dela o recolherem tremendo de frio numa ilhota deserta da Baía de Guanabara, limpem-no, porem-no numa jangada e embalem seu sono em carícias.

A traição é a primeira parte da contenda entre Vei e o herói. Mais adiante, Macunaíma está retornando à sua terra natal, o Uraricoera, exausto e carcomido por maleita, com a muiraquitã, quando Vei resolve vingar-se. Acompanhemos as reflexões conclusivas de Gilda de Mello e Souza sobre o tema:

Vei sabe, portanto, que para ser bem-sucedida precisa europeizar também os instrumentos de castigo. E por isso empresta à miragem com o que o atrai a atonalidade geral europeia, fazendo a água “forçadamente fria naquele clima do Uraricoera e naquela hora alta do dia” e disfarçando a aparência ameríndia da Uiara sob os traços lusitanos de Dona Sancha. Macunaíma resiste durante algum tempo ao embuste, mas afinal acaba cedendo e “se atira na água fria, preferindo os braços da iara ilusória”. Então os bichos da água o reduzem a um “frangalho de homem” e ele perde para sempre a muiraquitã, “o amuleto nacional que lhe dava razão de ser”.

Acompanhemos agora Mário de Andrade na explicação que nos dá de sua alegoria. As filhas de Vei – “filhas da luz”, “filhas do calor” – representam as grandes civilizações tropicais como a Índia, o Peru, o México, o Egito, civilizações que se realizaram em torno de valores culturais muito diversos do Ocidente e que teriam se harmonizado melhor com as nossas condições geográficas e climáticas. Por conseguinte, posto na situação de escolher entre as filhas de Vei e a portuguesa (o Ocidente), Macunaíma devia ter optado pela primeira; esta seria a decisão acertada, coerente com a ação central do livro, a busca do amuleto. Agindo assim, o herói estaria inscrevendo o seu destino no âmbito do Uraricoera, dando coerência à luta com o gigante e fazendo jus à recuperação da muiraquitã. Enfim, estaria se esforçando por “se organizar numa vida legítima e funcional”, que transformasse “o caos interior de suas disposições naturais num cosmo organizado em torno de um centro de gravidade”. Ao contrário, a escolha que efetua – inicialmente da portuguesa e, no final da narrativa, de Dona Sancha (pois ludibriado por Vei toma a Uiara ameríndia por uma das filhas de Mani) – estava em desacordo com a aventura em que se lançara: representava uma acomodação aos princípios cristãos europeus e estabelecia, portanto, uma relação desarmoniosa entre o núcleo de sua personalidade e uma civilização que correspondia a “outras necessidades sociais e outros climas”. (SOUZA, 2003, p. 56-57)

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

Notamos que se, por um lado, Macunaíma enfrenta o gigante num embate autóctone X estrangeiro, cede aos encantos da portuguesa e da Uiara europeizada, afastando-se do seu lado primitivo.

Parece-nos, portanto, que Macunaíma tem a característica *trickster* em análise, pois vive na fronteira, transitando de forma ambígua entre mundos e fazendo a ligação entre eles. Ao retornar ao Uraricoera com aparatos da metrópole, ele está sendo um mediador entre os dois mundos. Assim como o é em diversos momentos em que está em São Paulo e age como se estivesse na floresta, chegando a explicar na forma da mitologia indígena a formação do Cruzeiro do Sul. Cumpre a mesma função ao escrever a carta pras icamiabas, quando ele está levando a linguagem empolada do brasileiro europeizado para o fundo do mato virgem, onde nasceu e para onde retornará, carregado de carga metropolitana. Usa os apetrechos dos brancos, contudo, como bem entende, como o faz ao transformar revólver e relógio em brinco, numa postura que se pode chamar de antropofágica, única saída para o habitante do entrelugar, situação do brasileiro e de Macunaíma.

Macunaíma ocupa um espaço apenas aparentemente vazio, uma lacuna entre as etnias que se juntaram no território nacional, transitando entre elas, mediando-as, numa típica atuação *tricksteriana*.

3.2. Tabus são criados a partir de ações por ele tomadas?

Macunaíma cria palavrões e gestos obscenos, como a pacova (ANDRADE, 2008, p. 31). Outro exemplo é a palavra puíto. Por mais que, no universo andradiano, a referida palavra e o referido gesto não existissem antes da ação de Macunaíma, a criação da própria ação pode ser concomitante à criação do tabu, uma vez que, para que um determinado feito seja tabu, é necessário que exista. Deste modo, Macunaíma cria simultaneamente ações e tabus, como nos exemplos citados.

Haroldo de Campos, em sua *Morfologia do Macunaíma*, afirma que o livro de Mário de Andrade contém, sobretudo nos primeiros capítulos, “microfábulas” ou “microsequências”, moldados no esquema “interdito”/“violação” (CAMPOS, p. 126-127). Ele analisa, sobretudo, dois microepisódios:

- a) Macunaíma flecha uma veada parida/ Mata a mãe;
- b) Macunaíma possui Ci, rainha das Amazonas/ Ci morre.

No primeiro, a proibição de abater a caça prenhe constitui a moral da fábula indígena recolhida por Couto Magalhães e na qual Mário de Andrade se baseia nesta passagem. Ao violar o interdito, Macunaíma mata a mãe. A despeito da interdição existir na lenda indígena usada como inspiração, ela surge no universo ficcional a partir da ação do herói. Ao matar a veada parida ele é castigado com a morte da própria mãe. O surgimento do castigo a partir de uma ação corresponde ao nascimento de um tabu, já que o tabu nada mais é do que uma proibição e proibições efetivas demandam a existência de um castigo correspondente.

A mesma lógica se aplica a Macunaíma possuir Ci.

Na microssequência de Ci, a proibição não-escrita, mas presente no espírito da lenda, é a do casamento com a celibatária rainha das amazonas, tribo de mulheres solitárias. Na lenda taulipang, coligida por KG (127-128), as amazonas podem ter relações eventuais com homens que visitem suas malocas, mas não lhes é lícito casar-se (estabelecer relações duradouras), sendo vedado aos companheiros de ocasião permanecer no convívio da tribo; os filhos-varões que resultem dessas uniões são sacrificados, só sendo poupadas as filhas. Tomando-a primeiro à força, mas logo consentidamente, a rainha das amazonas e desposando-a, Macunaíma se transforma no ‘Imperador do Mato-Virgem’ e passa a viver entre as icamiabas. (CAMPOS, p. 128).

Posteriormente, Macunaíma tem um filho com Ci que, todavia, morre.

Ao viver com Ci, Macunaíma quebra o tabu mitológico e, na narrativa, cria a ação de casar-se com a rainha das amazonas – e é punido por isso, com a morte do filho, trazendo (criando), assim, para o universo ficcional, a proibição que existia na cultura Tauripang, por meio do mito colhido por Koch-Grünberg.

Portanto, nota-se que efetivamente tabus são criados em função de ações tomadas por Macunaíma. O personagem cria, no universo ficcional, ações que já existem no mundo real ou mitológico e, ao criá-las, as transforma imediatamente em tabus, seja por serem palavras ou gestos feios, ou por sofrer uma punição em função de sua ação.

3.3. Quando é herói-civilizador, é elemento fundamental no estabelecimento dos contornos que o mundo tem, com suas ações gerando produtos (como alimentos e tecnologias) que aproveitam ao ser humano ou interferem diretamente na sua vida?

É importante ressaltarmos aqui que não necessariamente um *trickster* é um herói-civilizador, embora seja comum que o seja. Por isso es-

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

ta premissa inicia-se com uma condicionante: “quando é”. Somente os *tricksters transformers*, ou seja, os que causam alterações no mundo, de modo a deixá-lo como o conhecemos, permitindo o florescimento de culturas humanas, são heróis-civilizadores.

Macunaíma é, efetivamente, iniciador de algumas coisas. Fatos acontecem com ele ou a partir de suas ações que passam a se aplicar a toda a humanidade. Isso o aproxima dos personagens mitológicos, uma vez que realiza ações arquetípicas que passam a ser repetidas pelos humanos em geral. Além disso, características do universo existem graças às suas ações. A própria lua surge após um embate entre Macunaíma e Capei. E as manchas do satélite são porque Macunaíma “deu uma porção de munhecaços” (ANDRADE, 2008, p. 124) nele. Além da palavra puíto e do gesto da pacova, já citados quando falamos dos tabus, Macunaíma estabeleceu as seguintes realidades no mundo ou os seguintes hábitos:

– Caiuanogue é uma estrela pequena e que tremelica porque toma um susto tremendo após Macunaíma, malcheiroso, gritar “vem pra rua, cafajeste!” (ANDRADE, 2008, p. 124). Caiuanogue fica, então, observando o herói por um buraco de fechadura;

– o sono ainda existe e não se pode dormir em pé graças ao entre-vo que Macunaíma tem com o Pai do Sono, Emoron-Pódole, também ele um ser arquetípico:

Macunaíma cruzou os braços e com o olho esquerdo dormindo ficou imóvel entre os ninhos de cupim. Não demorou muito enxergou Emoron-Pódole chegando. O Pai do Sono veio vindo veio vindo e de repente parou.

Macunaíma ouviu que ele falava:

– Aquele sujeito não tá morto não. Morto que não arrota onde se viu!

Então o herói arrotou “juque!”

– Onde se viu morto arrotar, gentes! o Sono çaçou e fugiu logo.

Por isso que o Pai do Sono inda existe e os homens por castigo não podem dormir em pé. (ANDRADE, 2008, p. 94);

– as caças têm bexiga graças a Macunaíma. Depois de tocar uma violinha mágica e atrair um despropósito de caça, o herói fica com medo de tamanha bicharada e atira a viola longe. “A violinha caiu no dente de um queixada que tinha umbigo nas costas e se partiu em dez vezes dez pedaços que os bichos engoliram pensando que era jerimum. Os pedaços viraram nas bexigas das caças”. (ANDRADE, 2008, p. 112)

– Macunaíma também trouxe doença:

Esperou a visita da saúde, criou força e pegou no mosquito birigui mordendo o joelho dele. Passou a doença no mosquito birigui. Por isso que agora quando esse mosquito morde a gente, entra na pele, atravessa o corpo e sai do outro lado enquanto o furinho de entrada vira na bereva medonha chamada chaga de bauru. (ANDRADE, 2008, p. 113;114).

É interessante notar que neste trecho Macunaíma passa lepra para o birigui, sendo este o sétimo ser para o qual ele transmite a doença, uma vez que o havia feito para seis formigas antes. Segundo Cavalcanti Proença, “o episódio é alusão à crença de que leprosos se curam desde que mordam sete crianças ou, simplesmente, sete pessoas” (PROENÇA, 1978, p. 224). O narrador apenas fala que, tendo o herói passado a doença para sete outras “gentes”, fica então curado. Não esclarece se sua ação é arquetípica, ou seja, se a partir dali quem fizer isso será curado, ou se ele apenas adere a uma ação arquetípica pré-existente;

– a flor miosótis existe graças a uma ação do herói. Ele chora de saudade de Ci, sua amada, e, por conta disso, “As lágrimas pingavam dos olhinhos azuis dele sobre as florzinhas brancas do campo. As florzinhas tingiram de azul e foram os miosótis” (ANDRADE, 2008, p. 123);

– Macunaíma criou o futebol, uma praga nacional, segundo o narrador (ANDRADE, 2008, p. 37);

– o jogo do truco surge depois de Maanape jogar o herói no chão (ANDRADE, 2008, p. 33);

– a Sol fica amarela após Macunaíma arremessar um ovo contra ela (ANDRADE, 2008, p. 122).

Macunaíma, portanto, estabelece alguns dos contornos que o mundo tem, sendo, portanto, para Eneida Maria de Souza, um “herói-civilizador e responsável pela invenção e pela transformação de muitas coisas no mundo” (SOUZA, 1999, p. 116). Contudo, não se pode dizer que ele é um elemento fundamental da configuração geral do mundo. É determinante no estabelecimento de apenas alguns aspectos específicos. Tampouco os produtos de suas ações parecem ser de grande importância para o ser humano. Um típico herói-civilizador gera produtos – como tecnologias e alimentos – fundamentais para a existência da cultura humana, o que não ocorre com Macunaíma.

Parece-nos, portanto, que o herói sem nenhum caráter é um *transformer* de poder limitado, uma vez que transforma o mundo em determi-

nados pontos, mas sem alterar sua configuração como um todo. Não chega, deste modo, a ser um herói civilizador, pois não há qualquer ação sua que tenha resultado num produto essencial para o desenvolvimento da cultura humana.

3.4. Caminha pelo mundo primeiramente num estado quase inconsciente e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, por meio da qual obtém seus objetivos de forma aética? Não tem um caráter definido, sendo mutante, com grande capacidade de adaptação?

Juntamos dois dos pontos apresentados no início do capítulo em um único subtítulo porque a ausência de caráter definido e a capacidade de adaptação provêm da astúcia e, por outro lado, a obtenção de objetivos de forma aética só é possível em função da ausência de um caráter definido, de modo que os dois pontos guardam uma relação causal de mão dupla.

Vejamos alguns exemplos de ações de Macunaíma na qual ele demonstra astúcia e capacidade de adaptação:

- se transforma em formiga; (ANDRADE, 2008, p. 16)
- se transforma em francesa para enganar Piaimã; (ANDRADE, 2008, p. 37)
- tenta enganar o Pai do Sono fingindo-se de morto; (ANDRADE, 2008, p. 94)
- três vezes se transforma em aimará para concluir que não conseguirá roubar o anzol desta maneira, uma vez que tal peixe não possui dentição para arrancar o anzol. Vira, então, uma piranha, mimetizando sua capacidade de morder, mas acrescentando a essa capacidade a astúcia, para arrancar o anzol, tomando-o para si. (ANDRADE, 2008, p. 75)

Macunaíma, portanto, tem a capacidade de usar astúcia para conseguir seus objetivos, sobretudo mimetizando algo, seja transformando-se efetivamente na coisa ou adotando uma ação típica da coisa, como ficar imóvel como um morto.

Como vimos no primeiro capítulo, os ardis dos *tricksters* dão-se principalmente pela imitação de outros seres. Eles seguem um ciclo. Primordialmente vagam pelo mundo em estado de grande inconsciência,

a ponto de suas mãos brigarem até que ele se machuque, somente então percebendo que ambas fazem parte do seu corpo, como faz o *trickster* do povo winnebago. Ele está, no primeiro momento, aquém dos animais, já que estes têm um jeito nato de agir, estratégias de sobrevivência pré-determinadas pelo instinto. O *trickster*, contudo, no início não as possui. Mas é capaz de observar e apreender técnicas de animais e utilizá-las não por instinto, mas por astúcia, aprimorando sua eficácia e tornando-se superior aos animais.

É o que faz Macunaíma, por exemplo, quando, depois de se transformar em aimará três vezes e não conseguir roubar o anzol que deseja, vira uma piranha e, usando os dentes de tal peixe e a sua astúcia humana e *tricksteriana*, arranca o anzol da linha e toma-o para si. Macunaíma tem uma atitude tipicamente *tricksteriana* no trecho citado. Ele aprende por tentativa e erro e então adapta a ação, encontrando uma solução mais eficaz.

Fundamental na evolução do *trickster* é a contenção dos desejos, sobretudo sexual e, ainda mais, por alimento, uma vez que, em caso de desejo alimentar não contido a comida tornar-se-á escassa. É o que ocorre com muitos *tricksters* mitológicos. Makunaima, por exemplo, derruba a árvore da vida, que fornecia alimento ilimitado e, a partir daí, tem de lidar com a restrição da oferta alimentar. Contudo, após esta ação que finda a abundância, os *tricksters* passam a conter o impulso alimentar, a fim de não esgotar a natureza em função de uma pulsão excessiva.

O herói andradiano, contudo, não parece ser afeito a contenções de seus desejos sexual e por alimento. Mais de uma vez deixa de repartir a comida com seus irmãos, sendo muitas vezes capaz de enganá-los para ficar com toda a provisão. Tampouco poupa uma veada parida e por conta disso mata a própria mãe. É lavado e recebe carinho das filhas de Vei. A Sol faz-lhe uma grande proposta em troca do casamento dele com uma de suas filhas:

Oropa França e Bahia. Mas porém você tem de ser fiel e não andar assim brincando com as outras cunhãs por aí.

Macunaíma agradeceu e prometeu que sim jurando pela memória da mãe dele. (ANDRADE, 2008, p. 53)

Contudo, logo em seguida, à vista da primeira cunhatã, o herói não se contém e trai o acordo, perdendo “Oropa França e Bahia”. Com isso, transforma Vei em inimiga. A Sol, então, mais à frente, ciente da falta de contenção do herói, usa tal fraqueza como arma para desgraçá-lo.

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

Envia uma Uiara para seduzi-lo e, por não se conter e entregar-se à sereia amazônica, Macunaíma termina mutilado e sem a muiraquitã.

Nota-se, portanto, que Macunaíma chega ao fim do livro sem ter aprendido a contenção, ainda um *trickster* ingênuo. Contudo, ele é negativamente astuto, ao mesmo tempo em que os antropólogos afirmam que a astúcia do *trickster* vem sobretudo da consciência que adquire da necessidade de contenção de seus impulsos. De onde viria, então, a astúcia do herói sem nenhum caráter?

Embora Macunaíma não aprenda a conter seus impulsos, sobretudo sexuais, ele elabora planos, principalmente para resgatar a muiraquitã em poder de Piaimã. A simples elaboração de planos exige uma mínima contenção, uma vez que aquele que age puramente por impulso não planeja, apenas pratica uma ação na primeira oportunidade. O herói, contudo, parece ter ao menos uma consciência da necessidade de contenção, a qual ele consegue exercer para executar seus planos. Esta consciência fica clara quando ele aconselha ao tuiuiú:

– Olha, primo, pagar não posso não mas vou te dar um conselho que vale ouro: Neste mundo tem três barras que são a perdição dos homens: barra de rio, barra de ouro e barra de saia, não caia!

Porém estava tão acostumado a gastar que esqueceu-se da Economia. (ANDRADE, 2008, p. 80)

Macunaíma percebe o perigo das tentações e a necessidade de constrição. Contudo, “tão acostumado a gastar que esqueceu-se da Economia”, ou seja, logo após aconselhar a contenção ele próprio paga ao tuiuiú, deixando de restringir-se e economizar.

É desta consciência da necessidade de contenção que o herói se vale para ser astuto. Contudo, no plano sexual, é absolutamente incapaz de limitar-se, passando por apuros em todos os momentos em que a contenção é recomendável.

A ausência de caráter definido, proclamada no próprio título da obra, faz com que não tenha uma ética definida, permitindo-lhe agir da maneira que lhe agrada em cada situação específica, rompendo os limites de qualquer moral. Por isso é capaz de, depois de usufruir de São Paulo, transformar a cidade num grande bicho preguiça de pedra; roubar mulheres e comida dos irmãos; falar numa linguagem extremamente coloquial e escrever uma carta em português formal para as icamiabas. A tal carta, criticada por inverossímil por alguns, reforça a tese de Macunaíma ser

um *trickster*, pois tais entes não estão sujeitos a fronteiras pré-definidas, o que lhes permite serem contraditórios. Não à toa são ambíguos.

Uma leitura interessante, trazida à baila por Eneida Maria de Souza, talvez nos permita dizer que Macunaíma é, também, um *trickster* linguístico. Como costumam fazer os *tricksters*, ele desrespeita convenções pré-estabelecidas. No campo da linguagem isso se dá por uma alienação quanto às relações signo-referente consagradas, lembrando-nos que não há um elo lógico ou natural entre significantes e os significados.

É possível afirmar que a produção textual de *Macunaíma* põe em causa a pretensa propriedade do discurso, conseguido graças ao comportamento impróprio da personagem frente aos signos, apontando, assim, a ausência de elo entre signo e referente. (SOUZA, 1999, p. 51)

A prática linguística repetitiva consiste no questionamento da linguagem, considerando-se que os signos, desprovidos de sentido fixo e estereotipado, são como moedas que circulam, veiculando um número infinito de significações. O olhar distanciado do sujeito em relação às palavras vem comprovar a ilusão de existir um elo natural entre o signo e o referente. Macunaíma, ao revelar a tendência de tomar as palavras sempre ao pé da letra, no intuito de provar que elas são o reflexo das coisas, permite que se interprete a atitude imprópria frente aos signos como negação da propriedade que os signos reivindicam sobre seus referentes. (SOUZA, 1999, p. 47)

A interpretação ao pé da letra dos signos, contudo, não é apenas uma “negação da propriedade que os signos reivindicam sobre seus referentes”, mas também os transformam em “manifestações concretas capazes de transformar a realidade” (SOUZA, 1999, p. 115), como ocorre no trecho em que o herói atira palavrões em Venceslau Pietro Petra, como se fossem pedras e, assim, “a linguagem torna-se ação” (SOUZA, 1999, p. 132):

Então Macunaíma pegou na primeira palavra-feia da coleção e jogou na cara de Piaimã. O palavrão bateu de rijo porém Venceslau Pietro Pietra nem se incomodou, direitinho elefante. Macunaíma chimpou outra bocagem mais feia na caopora. A ofensa bateu rijo porém se incomodar é que ninguém se incomodou. Então Macunaíma jogou toda a coleção de bocagens e eram dez mil vezes dez mil bocagens. (ANDRADE, 2008, p. 74)

Macunaíma, aqui, distorce a lógica do cosmo em seu benefício. Faz um furo no tecido de possibilidades ao subverter a linguagem e transformá-la em arma concreta.

4. Conclusão

Concluímos, portanto, que Macunaíma possui as características *trickster* deste tópicó, uma vez que usa de astúcia por meios aéuticos para atingir seus objetivos. É, sem dúvida, mutante (se transforma em peixes, formiga, francesa...) e possui grande capacidade de adaptação. O próprio uso da linguagem como forma de atacar um adversário fisicamente superior, ao jogar palavrões no gigante, é um exemplo de sua grande capacidade adaptativa.

Reconhecemos, contudo, que Macunaíma não concluiu seu ciclo, não tendo atingido a contenção de desejos necessária para que se tornasse astucioso o suficiente para cumprir sua missão de retornar ao Uraricoera com a muiraquitã. Foi justamente esta falta de contenção que impôs sua derrota, uma vez que não se conteve ao trair a promessa feita para Vei e deitou-se com uma portuguesa tão logo a Sol e suas filhas deram as costas. A traição incitou o desejo de vingança em Sol, que enviou uma Uiara para desgraçar o herói. Novamente ele não resistiu à tentativa e, por isso, teve sua derrota final ao perder a muiraquitã e ser mutilado. Não acreditamos, contudo, que o fato de Macunaíma não ter atingido o mesmo grau de contenção e de astúcia atingido pela maioria dos *tricksters* mitológicos lhe retira a qualidade de *trickster*, uma vez que, de todo modo, ele é astucioso, tem grande capacidade adaptativa e age de forma aérea. Apenas o grau de sua astúcia não atingiu patamares elevados o suficiente para se adaptar da melhor forma possível ao mundo, como acabam por fazer os *tricksters*. Eles, na maioria dos mitos, começam sem quase compreender o mundo e por isso passam por maus bocados. Vão, contudo, contendo seus desejos e aprendendo técnicas astutas até que se adaptam ao seu entorno, servindo de exemplo aos humanos. Macunaíma, contudo, não desenvolve a contenção necessária para se tornar astuto o suficiente para lidar bem com o mundo que o cerca, por isso, após perder a muiraquitã pela segunda vez e ser mutilado, desiste dele, retirando-se para o Cosmo. Macunaíma, o *trickster* modernista, foi derrotado pela falta de contenção de sua pulsão sexual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Mário de. *Macunaíma*: o herói sem nenhum caráter. Belo Horizonte: Villa Rica, 2008.

CAMPOS, Haroldo de. *Morfologia do Macunaíma*. São Paulo: Perspectiva, [s/d.].

CANDIDO, Antônio. *Iniciação à literatura brasileira*. 5. ed. São Paulo: Ouro sobre Azul, 2007.

_____. Dialética da malandragem: caracterização das “Memórias de um Sargento de Milícias”. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, São Paulo, USP, n 8, p. 67-89, 1970. Disponível em: <<http://200.144.255.123/Imagens/Revista/REV008/Media/REV08-05.pdf>>.

CARVALHO, Fábio Almeida de; JOBIM, José Luis. Makunaima/Macunaíma: os caminhos de um personagem transnacional. In: _____. *Narrativa e recepção: séculos XIX e XX*. Niterói: 2009.

CARVALHO, Sílvia M. S. *O trickster como personificação de uma prática*. 1. ed. São Paulo: Perspectivas, 1985.

_____. Macunaíma, Maíra e Quarup. *Itinerários*, Araraquara, [s/d.].

ELIADE, Mircea. *Aspectos do mito*. 1. ed. Lisboa: Editora 70, 1986.

_____. *Mito e realidade*. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

_____. *Mito do eterno retorno*. São Paulo: Mercuryo, 1992.

HYDE, Lewis. *Trickster Makes This World: Mischief, Myth, and Art*. Epub. Nova York: Farrar, Straus and Giroux, 1998.

JUNG, Carl Gustav. A psicologia da figura do trickster. In: _____. *Obras completas de C. G. Jung*, vol. 9: Os arquétipos e o inconsciente coletivo. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

KOCH-GRÜNBERG, T. Mitos e lendas dos índios taulipang e arekuna. In: MEDEIROS, Sérgio. *Makunaima e Jurupari: cosmogonias ameríndias*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia estrutural*. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

_____. *Mito e significado*. Disponível em: <<http://charlezine.com.br/wp-content/uploads/Mito-e-Significado-L%C3%A9vi-Strauss.pdf>>. Acesso em: 27-11-2013.

PROENÇA, Manoel Cavalcanti. *Roteiro de Macunaíma*. 5. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOGIA

QUEIROZ, Renato da Silva. O herói-trapaceiro: reflexões sobre a figura do trickster. *Tempo social: Revista de Sociologia*, São Paulo, vol. 3, p. 93-107, 1991.

RADIN, Paul. *The Trickster: A Study in American Indian Mythology*. Philosophical Library, 1956.

SOUZA, Eneida Maria de. *A pedra mágica do discurso*. 2. ed. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

SOUZA, Gilda de Mello e. *O tupi e o alaúde*. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2003.