



**Universidade de Brasília**

**Instituto de Letras – IL**

**Departamento de Teoria Literária e Literaturas – TEL**

**Licenciatura em Letras/Português**

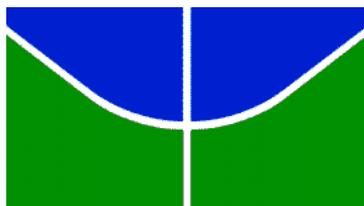
**Monografia em Literatura**

JOSÉ MÁRIO SOARES SERRA JÚNIOR

**A JORNADA DO HERÓI SEM NENHUM CARÁTER**

A composição da figura heroica mítica em *Macunaíma*

Brasília, 2014



**Universidade de Brasília**

**Instituto de Letras – IL**

**Departamento de Teoria Literária e Literaturas – TEL**

**Licenciatura em Letras/Português**

**Monografia em Literatura**

JOSÉ MÁRIO SOARES SERRA JÚNIOR

**A JORNADA DO HERÓI SEM NENHUM CARÁTER**

A composição da figura heroica mítica em *Macunaíma*

Monografia em Literatura apresentada ao Departamento de Teoria Literária e Literaturas do Instituto de Letras da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Portuguesa e Respectiva Literatura, sob a orientação da Profa. Dra. Fabricia Wallace Rodrigues.

Brasília, 2014

## AGRADECIMENTOS

Aos deuses, desta e de outras realidades, de agora e dos tempos mais remotos, que cantam, achincalham e avivam a mim e a outros reles mortais,

A meu pai pelo apoio e persistência em me ajudar em momentos de grande valia,

A minha mãe pela confiança e motivação ao longo da graduação,

Aos meus caros professores de língua portuguesa que atravessaram o meu caminho e inculcaram em mim o apreço pela literatura e pelas artes,

Aos doutores e mestres do Instituto de Letras da UnB, que me mostraram os infinitos caminhos que a linguagem percorre, tanto em seu escopo científico quanto no estético, sem esgotar em si mesma.

A minha dedicada orientadora Fabricia Wallace Rodrigues, pela paciência, solicitude e compreensão ao longo da composição desse projeto,

Aos amigos que, diretamente ou indiretamente, contribuíram para a minha formação pessoal e profissional.

A Joseph Campbell (*in memoriam*) que me ensinou, através de seus escritos, que não precisamos de mitos, mas que a vida certamente se torna mais completa e lógica diante deles.

Não precisamos correr sozinhos o risco da aventura, pois os heróis de todos os tempos a enfrentaram antes de nós. O labirinto é conhecido em toda a sua extensão. Temos apenas de seguir a trilha do herói, e lá, onde temíamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde esperávamos viajar para longe, iremos ter ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo.

Joseph Campbell

## RESUMO

O presente trabalho estabelece um diálogo entre literatura e mitologia. Na tentativa de evidenciar como fora concebida a construção da figura heroica mítica em *Macunaíma*, obra ficcional brasileira e modernista de Mário de Andrade, a partir do conceito de *monomito* ou *A jornada do herói* de Joseph Campbell (2007). Desta forma, busca-se aqui remontar o trajeto que percorre o herói marioandradiano ao ser convocado pelo *chamado à aventura*, perpassando os diferentes *limiares* ao longo do caminho, recebendo a ajuda dos *auxílios sobrenaturais*, por erros ou teimosias, tendo como sanção a queda no *ventre da baleia*, sofrendo de amores e tendo que lidar com *a mulher como tentação*, vivendo *a sintonia com o pai* e, por fim, conquistando a *Apoteose*. Destarte, será um trabalho de reconstrução dos dispositivos lógicos que remontam *a jornada do herói*, a fim revelar os pontos de congruência que ligam Macunaíma, o herói brasileiro, a outras figuras heroicas míticas universais.

**Palavras-chaves:** herói mítico, monomito, mitologia brasileira, Macunaíma.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	01
<b>1. O UNIVERSO MITOLÓGICO</b> .....	03
1.1 O mito .....	04
1.2 Mitos brasileiros .....	07
<b>2. A FIGURA HEROICA MÍTICA</b> .....	11
2.1 O herói clássico .....	12
2.2 O anti-herói .....	18
<b>3. A JORNADA DO HERÓI</b> .....	26
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	57
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	58

## INTRODUÇÃO

Escrito em 1926, nas férias de final de ano, *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*, foi publicado em julho de 1928. É uma obra escrita sob uma composição estética moderna, e também uma tentativa de Mário de Andrade de conferir brasilidade à sua produção literária, rompendo com alguns padrões de época. A esta obra o autor denominou de rapsódia, que pode ser pensada como aquilo que se compõe ao improviso, e também como uma obra resgatada da tradição oral, o que é característico do mito, que nasce na tradição oral, ou melhor, ele em si é uma tradição oral.

A motivação para a realização deste estudo foi tentar entender o método de composição que Mário de Andrade utilizou para constituir o seu herói que é genuinamente brasileiro. Sabe-se que Macunaíma é um tanto distante do modelo de herói cânone da literatura universal, possui características únicas e um caráter bem distinto. Macunaíma nasce no *mato-virgem*, em um cenário tipicamente brasileiro, e que não é um espaço comum, é um espaço fantástico e repleto de seres embevecidos, onde a magia é possível. É nesse lugar que, ao longo da narrativa, ele vem a enfrentar monstros genuínos da mitologia guarani, tem encontros e desencontros com divindades indígenas, e vive as peripécias comuns a todos os heróis.

Nesse sentido, a ideia é propor uma investigação acerca dos aspectos que ligam diretamente Macunaíma às figuras heroicas míticas universais. Para tanto, essa análise será pautada no ciclo épico denominado *monomito*, termo esse cunhado e tratado pelo antropólogo e mitólogo norteamericano Joseph Campbell (2007) em seu notório livro traduzido por *O herói de mil faces*. O *monomito* ou *A jornada do herói* é uma trajetória cíclica encontrada em quase todas as narrativas que envolvem as figuras de heróis. Deste modo, constata-se que o herói, independente da cultura ou época em que exista, tende a seguir um padrão.

Tendo esse pressuposto teórico como base, esse estudo está dividido em três capítulos: no primeiro capítulo, faz-se uma conceituação a respeito do mito e do universo correlato a ele; este capítulo, por sua vez, dividi-se em duas partes, a primeira parte é uma tentativa de conceituação sobre mito e a segunda parte é um mapeamento dos mitos brasileiros. No segundo capítulo, aborda-se a constituição da figura heroica mítica, a fim de se determinar as características precisas de seu perfil, este capítulo se divide em três partes, a primeira parte constitui uma conceituação sobre o perfil do herói clássico e a

segunda parte sobre o perfil do anti-herói. O terceiro e último capítulo, configura-se como uma reflexão sobre o conceito de *monomito* ou *A jornada do herói* de Joseph Campbell (2007). Concomitantemente, os três capítulos fazem um diálogo e uma análise teórica com a obra *Macunaíma – o herói sem nenhum caráter* de Mário de Andrade (1928).

Capítulo 1

**O UNIVERSO MITOLÓGICO**

## 1.1 O mito

O mito, normalmente, é tido como uma narrativa de tradição oral que se apresenta com um caráter simbólico, e que se vincula diretamente a um determinado povo, objetivando construir uma explicação para “a origem”. Desempenha também o papel de ferramenta de sacralização da cultura e história dos seres, sendo assim, possui uma função dogmática, aceita-se sua veracidade sem questionamento, por respeito à memória dos antepassados e ancestrais da cultura em que está inserido.

Segundo Mircea Eliade (1972), o mito em sua concepção originária pode ser interpretado como uma realidade cultural de tamanha complexidade, a ser abordada e estudada por meio de diversas e distintas perspectivas. Normalmente, tem por função relatar uma história sagrada que está diretamente ligada à origem de algo, por exemplo, a origem do mundo ou dos seres. Em outras palavras, o mito narra, através de façanhas sobrenaturais, uma realidade que veio à tona: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano ou qualquer outro ser criado. Ou seja, sua função primordial é propor uma explicação para “a origem”; e tende a explicar aquilo que se acredita que realmente ocorreu ou se manifestou verdadeiramente.

Dessa forma, as personagens participantes do mito são entes sobrenaturais, o que implica dizer que têm sua fama construída em torno daquilo que fizeram e que foi recebido com muito louvor e prestígio, em tempos remotos. Destarte, os mitos cumprem uma função de revelar a atividade criadora e a sacralidade (ou mesmo, sobrenatural) por detrás de histórias e narrativas antigas. Descrevem, muitas vezes, o fenômeno de entrada de determinadas crenças sagradas (ou sobrenaturais) no mundo, e são essas mesmas crenças que fundamentam determinados sistemas religiosos até os dias atuais; repercutindo, inclusive, na forma do humano se entender (ou se interpretar) como um ser mortal, sexuado e cultural.

Ressalta Eliade (1972) que os mitos servem ainda como modelos de comportamento humano para diversas culturas, baseadas em ensinamentos supostamente deixados por ancestrais e/ou antepassados. Como se pode observar nos exemplos elencados por Eliade:

Quando o missionário e etnólogo C. Strehlow perguntava aos Arunta australianos a razão por que eles celebravam determinadas cerimônias, obtinha invariavelmente a mesma resposta: “Porque os ancestrais assim o prescreveram.” Os Kai da Nova Guiné recusaram-se a modificar o seu modo de vida e de trabalho, explicando: “Foi assim que fizeram os Nemu (os Ancestrais míticos) e fazemos como eles.” Inquirido sobre a razão de determinado detalhe numa cerimônia, o cantor Navajo respondeu: “Porque foi assim que fez o Povo Santo da primeira vez.” Encontramos exatamente a mesma explicação para a prece que acompanha um primitivo ritual tibetano:

“Como foi transmitido desde o início da criação da terra, assim devemos sacrificar [...] Como fizeram os nossos ancestrais na antiguidade, assim fazemos hoje.” Essa é também a justificativa invocada pelos teólogos e ritualistas hindus. “Devemos fazer o que os deuses fizeram no princípio” (Satapatha Brâhmana, VII, 2,1,4). “Assim fizeram os deuses; assim fazem os homens” (Taittiriya Brâhmana, 1,5,9,4) (ELIADE, 1972, p.10)

Nesse sentido, o mito teria uma função dogmática, sua veracidade não seria questionada, porque ele fora transmitido pelos antepassados e ancestrais da cultura da qual faz parte. O mito cumpre a função também de revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas importantes: alimentação, casamento, trabalho, educação, arte e sabedoria. (ELIADE, 1972, p. 10-11)

Já na visão de Everardo Rocha (2006) o mito é uma narrativa, um discurso, uma fala. É uma forma das sociedades expressarem suas contradições, exprimirem seus paradoxos, dúvidas e inquietações. Pode ser interpretado como uma forma de refletir a existência, o cosmo<sup>1</sup>, as dúvidas de se estar sobre o mundo e até mesmo as relações sociais. Desta forma, a definição do que é o mito pode ser uma difícil tarefa; porque a palavra traz no seu escopo um conjunto variado de ideias, que, por sua vez, faz parte de um conjunto de fenômenos muito amplo e pouco transparente. Consequentemente, serve para significar muitas coisas, representa um leque de ideias, e também pode ser empregado em diversos contextos. (ROCHA, 2006, p.03)

O mito sofre classificações de acordo com a sociedade que o constrói. Nas sociedades indígenas norteamericanas, por exemplo, há uma distinção entre ‘histórias verdadeiras’ e ‘histórias falsas’. Os índios Pawnee<sup>2</sup> fazem uma distinção desse gênero, entre as ‘histórias verdadeiras’ incluem todas as histórias que tratam da origem do mundo, com protagonistas que são apresentados como entes divinos, sobrenaturais, celestiais ou astrais. Tal como consideram também nessa sessão as narrativas maravilhosas que retratam as aventuras do herói nacional, como sendo um jovem de origem humilde que ganhou a redenção ao livrar seu povo de um grande mal. Livrando-os da fome ou de catástrofes naturais, através de feitos nobres e fantásticos. Por último, incluem as histórias conhecidas como *medicine-me*<sup>3</sup>, que são aquelas que explicam como os seus xamãs ou feiticeiros tribais adquiriram seus superpoderes ou o dom da cura. As ‘histórias-falsas’ são narrativas que não têm um cunho edificante ou sagrado, e que não revelam grandes proezas dos que a protagonizam, tal como a do Coiote, o lobo das pradarias. Enquanto as ‘histórias-verdadeiras’ se encarregam de retratar o sagrado e sobrenatural, as ‘histórias-falsas’ são carregadas de conteúdo profano. O Coiote, o lobo das pradarias, por exemplo, é

<sup>1</sup> É um termo que designa o universo, de modo geral, o macrocosmo e o microcosmo.

<sup>2</sup> É uma tribo nativa norteamericana.

<sup>3</sup> São histórias que envolvem as figuras de xamãs e curandeiros tribais.

trapaceiro, velhaco, embusteiro e tratante declarado, o que o caracteriza como popular, e, conseqüentemente, alça-o a um patamar de profano; esse traço é muito comum em mitos indígenas norte-americanos.

De modo análogo, os índios Cherokee<sup>4</sup> diferem seus mitos em ‘sagrados’ (cosmogonia, criação do cosmos e estrelas, origem da morte) e ‘profanos’ (que explicam as peculiaridades anatômicas ou fisiológicas dos animais). Uma distinção semelhante é encontrada na África<sup>5</sup>, os povos Hereró<sup>5</sup> consideram ‘verdadeiras’ as histórias que narram a origem dos diferentes grupos de sua tribo, porque estas tratam de fatos que realmente aconteceram; enquanto as histórias ‘cômicas’ não possuem qualquer fundamento ou veracidade e compromisso com o real. Os povos do Togo<sup>6</sup> consideram os seus mitos como ‘histórias-reais’ e não as distinguem. (ELIADE, 1972, p.11)

Os mitos, de um modo geral, não apenas narram a origem do mundo, dos animais, das plantas e do homem, narram também acontecimentos primordiais que tiveram repercussão na realidade atual – no ser mortal, sexuado, que vive em sociedade, trabalha, e segue regras de convívio pré-determinadas. Em suma, se o mundo e o humano existem é porque nos primórdios da humanidade entes sobrenaturais os criaram.

A posteriori da cosmogonia<sup>7</sup> e teogonia<sup>8</sup>, ocorreram outros eventos, que constituíram o homem tal como é hoje: é mortal porque algo aconteceu a ele no illo tempore<sup>9</sup>. E se não tivesse acontecido, não seria mortal, sua existência seria semelhante à existência mineral, ou talvez, em amena escala, seria semelhante aos anfíbios da subordem ofhídia<sup>10</sup>: mudariam periodicamente sua pele, dando continuidade ao ciclo de renovação da vida e recomeçaria, indefinidamente. Ou seja, o mito da origem da morte conta o que aconteceu no “antes”, e isso explica o porquê do homem ser mortal. (ELIADE, 1972, p.13)

De modo geral, é possível observar que as sociedades primitivas organizam seus mitos da seguinte forma: 1) constitui a história dos entes sobrenaturais; 2) essa história é indubitável (é absolutamente verdadeira e se refere à realidade); 3) o mito se liga diretamente a um ato de “criação”, portanto, conta como algo veio à existência, ou como um padrão de comportamento, uma instituição, uma maneira de trabalhar se estabeleceu; 4) ao acessar o mito, acessa-se também a “origem das coisas”, e esse conhecimento não é

---

<sup>4</sup> É um povo ameríndio da América do Norte.

<sup>5</sup> É um povo Banto que habita a Namíbia, Botsuana e a Angola.

<sup>6</sup> É um país africano.

<sup>7</sup> É o termo que abrange o período mítico sobre as explicações da origem dos cosmos.

<sup>8</sup> É a história mítica que narra “a origem” e genealogia dos deuses.

<sup>9</sup> Expressão grega que significa, traduzida, “nos tempos mais remotos”.

<sup>10</sup> É um grupo de répteis moderno, que inclui todas as cobras e lagartos.

abstrato, trata-se de algo “vivido ritualisticamente”, seja narrando cerimonialmente ou efetuando justificativa ao ritual a que o mito se refere; 5) recria-se o mito pela maneira que se vive, ou seja, ele está impregnado pelo poder sagrado e exaltante dos eventos rememorados ou reatualizados. (ELIADE, 1972, p.18)

## 1.2 Mitos brasileiros

Os mitos brasileiros têm uma origem direta dentro das tradições dos povos ameríndios nativos do Brasil, e que mais tarde, foram acrescidos por aspectos advindos da cultura europeia e africana. E foi esse processo de convergência o responsável pela produção de mitos tão distintos e particulares, se comparados às demais culturas e povos. Portanto, chama-se ‘mitos brasileiros’ os de origem dos povos indígenas brasileiros do período pré-colonial – antes da chegada de outros povos, e de ‘mitos neobrasileiros’ os que foram frutos da miscigenação das culturas do período pós-colonial – posterior a chegada da cultura africana e europeia.

Segundo Câmara Cascudo (1976), os mitos brasileiros são advindos de três fontes essenciais: Portugal, Indígena e África. Dos conquistadores vindos de Portugal, a maior parte eram do Minho<sup>11</sup>, das Duas Beiras<sup>12</sup>, e em menor parte de Estremadura<sup>13</sup> e do Alentejo<sup>14</sup>. A província de Minho foi a responsável por maior parte dos mitos aqui chegados. Na região Norte, logo no início da colonização, os minhotos<sup>15</sup> conquistaram as melhores terras, obtiveram os melhores engenhos e maior parte dos escravos negros e indígenas (CASCUDO, 1976, p.31).

Em Pernambuco, o jesuíta Fernão Cardim<sup>16</sup>, aqui chegado em 1585 do Alentejo, trouxe para colônia aspectos da exuberância e a elegância da Coroa Portuguesa; e todo o Nordeste fora povoado sob essa égide, inclusive, a topomínia rica e sofisticada que serviu como base para a nomeação de grande parte das cidades é de origem alentejana. Também as três primeiras vilas do Rio Grande do Norte, Estremoz, Arês, Portalegre são dessa mesma origem, tal como também várias outras no norte do mesmo estado.

---

<sup>11</sup> É uma província tradicional portuguesa, instituída em 1936.

<sup>12</sup> São províncias instituídas em 1832 e, posteriormente, separadas em Beira Alta e Baixa.

<sup>13</sup> É uma província portuguesa instituída na Idade Média e extinta no século XIX.

<sup>14</sup> É uma região portuguesa que compreende integralmente os distritos de Portalegre, Évora e Beja.

<sup>15</sup> Diz-se daqueles que nascem na província do Minho, em Portugal.

<sup>16</sup> Foi um padre jesuíta português, pertencente à Companhia de Jesus, e chegado ao Brasil 1583.

Na Sul, a influência vem da Estremadura e das Beiras, e serviu para dar nomes e dar origem das dezenas de mitos. O Minho, por sua vez, trouxe as lembranças da Galícia<sup>17</sup> e com ela várias lendas do século XVI, hoje muitas dessas já não existem. Nessa perspectiva, é importante ressaltar que pouquíssimos foram os mitos que se conservaram tal como a sua origem. E isso se deu por vários motivos: se deve à incontida imaginação do colono frente à natureza que lhe era estranha; os elementos judaico-cristãos também se infiltraram e alteraram sua estrutura; e os confrontos ocorridos na região da Bahia e Pernambuco, impulsionaram o rápido alastramento das crenças israelitas, que foram assimiladas e confundiram a mente do ibero-tropical.

O elemento branco e colonial foi também responsável por grande parte dos mitos aqui chegados; muitos originados, através de uma força modificadora e por uma ação contínua, e são hoje em grande quantidade e em várias localidades. E por outro lado, muitos destes sofreram mudanças e adquiriram vestígios por conta do contato com outros povos, mas continuaram em sua constituição sob o “efeito português”. (CASCUDO, 1976, p.32)

Por Portugal ser, geograficamente e historicamente, um resumo da Europa, seus contatos e conquistas na Ásia e África trouxeram muitas lendas desses territórios ao Brasil. Mas quando chegaram aqui sofreram diversas desfigurações e alterações, desta forma, ao se estudar a formação mítica brasileira, não é possível estabelecer uma fórmula inicial, tampouco sua diluição territorial e também seus fragmentos, e nem é identificar suas origens e suas exatas criações. Portanto, não há uma explicação racional para tais eventos, precisa-se apenas crer em dados imediatos e aceitar as convenções realizadas.

Os portugueses povoaram o Brasil com suas lendas de Lobisomens<sup>18</sup>, Mula-sem-cabeças<sup>18</sup>, Mouras-tortas<sup>18</sup>, Cavalos-marinhos<sup>18</sup>, Lumes-errantes<sup>18</sup>, Reis dos matos<sup>18</sup>, Mães d’água<sup>18</sup> e outros. Alguns destes alteraram os nossos mitos indígenas originários, tal como o Mboi-tatá<sup>19</sup> foi modificado e se transformou no Matador do Lume Azulado dos Sant’Elmos<sup>18</sup>. A Boiúna<sup>19</sup> se transformou na Senhora dos Palácios Pluviais<sup>18</sup>. O Ipupiara<sup>19</sup> virou a Loira de Loreley<sup>18</sup>, de pele resplandecente, e que, no fundo dos rios, devora cadáveres e usa de sua magia de sedução e da voz suave para atrair incautos.

Nas matas e nas águas tropicais, o Olharapos<sup>18</sup> se tornou a Mapinguari<sup>19</sup>, o Bicho-homem<sup>18</sup> se converteu no Capelobo<sup>19</sup>, as Cobras-encantadas<sup>18</sup> se transformaram em Mboiaçu<sup>19</sup> e em Boiúnas<sup>19</sup>. Os mitos portugueses, em sua maior parte, se perpetuaram em solo brasileiro. Os mitos denominados “gerais”, de origem peninsular, se mantiveram

---

<sup>17</sup> É uma região histórica situada a oeste da atual Ucrânia e ao sul da Polônia.

<sup>18</sup> Mitos de origem portuguesa, que foram incorporados à mitologia brasileira.

<sup>19</sup> Mitos brasileiros de origem indígena.

neutros. O Saci-Pererê<sup>19</sup> não foi ignorado no norte e nordeste. A Caapora<sup>19</sup> ganhou evidência em regiões de São Paulo e Minas Gerais. O Mboi-tatá é encontrado em várias cidades, vilas e estradas ao longo do país. (CASCUDO, 1976, p.32-33)

Os mitos de origem tupi-guarani também se tornaram preponderantes, porque estavam em situação histórica e geográfica de igualdade para lutar, combater, fundir-se, e aliar-se aos de origem portuguesa. O ato de Pe. Antônio Vieira<sup>20</sup>, no século do XVII, contribuiu bastante para a perpetuação dos mitos, porque ao estudar os elementos do idioma tupi, constatou que maior parte da toponímia brasileira se deve a este idioma e catalogou diversos elementos que o compunham. Entre os quais, estavam muitos mitos considerados importantes, e que não poderiam ficar de fora; por conseguinte, muitos deles foram fundidos aos dos portugueses. Confundiram-se uns, outros foram ajustados, completaram outros ali, e as características foram se modificando.

Contudo, os mitos indígenas Tupi, que foram mais bem estudados, não sofreram influência abrupta dos portugueses, pelo contrário, estes foram popularizados com muita força e ganharam várias regiões do país. Os portugueses aceitaram que existiam os seres das matas, e os viam como normais, até bem parecidos com os seus Trasgos<sup>18</sup> e Olhapins<sup>18</sup>. A teogonia Tupi aumentou e ganhou muitos adeptos. Os medos e pavores suscitados pelas lendas e mitos indígenas passavam pelas malocas indígenas, pelas casas-grandes dos colonos e todos outros territórios brasileiros. (CASCUDO, 1976, p.34)

Já os mitos de origem africana adentraram a nossa cultura pela força da religiosidade negra, através do cerimonial, dos ritos, danças, comidas protocolares, indumentárias etc. Ou mesmo por meio de um culto, por vezes, encarado como clandestino e incompleto, por conta da impossibilidade de se entender seus processos religiosos. A compreensão da mítica negra só pode ser alcançada através da crença, a religião para o negro está além de um caminho a ser trilhado, é um “estado de espírito”. Todas as coisas do mundo participam desse *pathos*<sup>21</sup>, o negro não isola do clima religioso o mito, como é possível ver em outros cultos, tal como o europeu/português.

O folclore brasileiro está permeado de figuras da mitologia negra, principalmente no imaginário infantil. O Quibungo<sup>22</sup> é retratado como um negro-velho e predador de crianças, e quando não aparece como assombrador de crianças, é um antropófago, gigante ou devorador de carne humana, nesse último caso, provavelmente já sofrendo influência de

---

<sup>20</sup> Foi um religioso, filósofo, escritor e orador português, integrante da Companhia de Jesus, da Ordem Jesuítica.

<sup>21</sup> Termo grego que designa algo tido como paixão, e, filosoficamente, é um termo que designa “o novo”.

<sup>22</sup> Mito de origem negra, advindo do continente africano.

outro mito. Esse mito figura o dito *Ciclo de monstros*<sup>23</sup>, como explica Cascudo (1976) evidenciando o aspecto de que todo monstro é necessariamente antropófago<sup>24</sup>. (CASCUDO, 1976, p.35)

No entanto, a influência negra no Brasil, no tocante aos mitos, não fora determinante, mas sim uma constante em contínua modificação. O negro não se configura como um foco irradiante, pelo contrário, por vezes, sua cultura foi e ainda hoje é apagada. Nos processos de criação o negro mantém uma independência espiritual, e suas formas vão propondo outras criações, semelhantes ou paralelas às suas. No entanto, a cultura negra é mais bem percebida hoje em detrimento da cultura indígena, pois seus costumes se espalharam e tomaram força na Amazônia, Maranhão e Bahia, percebida também, e em menor proporção, em Minas Gerais e Pernambuco.

Em suma, os mitos brasileiros apresentam a capacidade de locomoção, de desprendimento e de se apresentar de maneira disforme, nenhum mito brasileiro se apresenta sedentário, com atribuições determinadas e inamovíveis. Essa característica se apresenta nos mitos secundários, ou regionais, e os garante traços que dificultam remontar seu local de atuação e/ou local de origem. Isso graças, em parte, aos movimentos de ambulação e penetração territorial; dessa forma, estiveram, estão, e, provavelmente, sempre estarão em movimento, de Norte ao Sul do país.

Nesse sentido, seria o mestiço o melhor condutor dos mitos, que nasceu da convergência dessas raças e culturas, e através das andanças e expedições, foi o agente articulador dos mitos nos extremos do Brasil. O mestiço era a figura do homem que sempre emigra, levando junto traços de sua cultura, língua e outros. Levou para Amazônia e para São Paulo traços da nação nordestina, e o inverso; e, inconscientemente, promovia a miscigenação dos mitos prolongando o mundo imaginário e invisível que estes permeiam.

---

<sup>23</sup> Conceito utilizado por Câmara Cascudo na obra *Geografia dos mitos brasileiros* (1976), para se referir ao ciclo épico a que pertencem as figuras de monstros.

<sup>24</sup> Em *Macunaíma*, por exemplo, o monstro antropófago é retratado na figura do Piaimã, Venceslau Pietro Pietra, o “gigante comedor de gente”. Ele é a personagem vilã principal da história, com o qual Macunaíma, o herói, trava diversos duelos para reconquistar o seu amuleto sagrado, a muiquitã. Vejamos:

Venceslau Pietro Pietra morava num tejuar maravilhoso rodeado de mato no fim da rua Maranhão olhando pra noruega do Pacaembu. Macunaíma falou pra Maanape que ia dar uma chegadinha até lá por amor de conhecer Venceslau Pietro Pietra. Maanape fez um discurso mostrando as inconveniências de ir lá porque a regatão andava com o calcanhar pra frente e si Deus o assinalou alguma lhe achou. De certo um manuari malevo... Quem sabe si o gigante Piaimã comedor de gente!... Macunaíma não quis saber. (ANDRADE, 1928, p. 43)

Capítulo 2

**A FIGURA HEROICA**

## 2.1 O herói clássico

O herói é a figura mitológica que converge todas as virtudes e características comuns ao ser capaz de superar e/ou vencer obstáculos sobre o mundo e sobre si mesmo. Normalmente, dotado de dons e habilidades excepcionais, vem sendo personagem de narrativas desde o período clássico, onde suas histórias são permeadas de aventuras de superação, de ganhos e honrarias. Para os gregos, esta personagem, é uma espécie de ser intermediário entre os homens e os deuses, possui características que a eleva perante os deuses, e padece de padrões comportamentais que a liga diretamente aos seres comuns.

Na visão de Lia Mendes (2004) o herói mítico tende a se apresentar nas narrativas épicas como um ser híbrido, resultado de uma união de um deus com um humano. Ou então, pode também ser concebido como uma continuação das divindades na terra, ou seja, um ser dotado de características excepcionais: reis, príncipes, chefes tribais e outros. O casal que dá vida a esse herói, normalmente, passa por problemas na esfera política e familiar, sendo que seu nascimento pode estar envolto em mistérios oraculares ou sonhos proféticos e/ou presságios. E esses mesmos presságios contém ameaças aos próprios pais, colocando-os em risco, e que mais tarde servirão como motivo de abandono da criança prodígio (Moisés<sup>25</sup>, Sargão<sup>26</sup>, Rômulo e Remo<sup>27</sup>, Hércules<sup>28</sup>). Diante deste fato, a criança passa a viver de forma marginal e no anonimato, até que algum acontecimento grandioso coloca sua vida em evidência. (MENDES, 2004, p.53-54).

Vários outros aspectos são comuns ao herói e estão presentes em quase todos os mitos: ele guarda algum sinal que o liga a sua origem e pelo qual é conhecido (Teseu<sup>29</sup>, Ciro<sup>30</sup>); normalmente encontra seus pais verdadeiros e investe contra a figura paterna (Édipo<sup>31</sup>); revela-se através de trabalhos fabulosos e de grandes feitos (Hércules<sup>28</sup>, Gilgamesh<sup>32</sup>, Peri<sup>33</sup>); e o mais típico desses trabalhos geralmente é apresentado como o combate contra algum monstro ou ser de maior proporção e poder (Davi<sup>34</sup>), ou ainda, pode ter uma quantidade grande de inimigos (Ali Babá<sup>35</sup>) e, posteriormente, passa a ser visto como uma espécie de líder ou redentor de uma causa; o herói pode ser ainda o profeta que

<sup>25</sup> Personagem bíblica que foi líder religioso, legislador, profeta, e a quem é dada a autoria da Torá.

<sup>26</sup> Foi um rei acádio, célebre por conquistar as várias cidades-estado sumérias nos séculos XXIV e XXIII a.C.

<sup>27</sup> Segundo a mitologia romana, foram dois irmãos gêmeos, Rômulo teria sido o fundador de Roma.

<sup>28</sup> Herói da mitologia grega, segundo o mito, é filho do deus olímpiano Zeus e da mortal Alcmena.

<sup>29</sup> Segundo a mitologia grega, foi um grande herói ateniense.

<sup>30</sup> Foi um rei da Pérsia, entre o período 559 a 530 a.C, foi o criador do maior império já visto na história.

<sup>31</sup> Na mitologia grega, foi um herói trágico conhecido por matar seu pai Laio, e por se casar com sua mãe Jocasta.

<sup>32</sup> Foi um rei da Suméria, conhecido por ser protagonista da *Epopéia de Gilgamesh*.

<sup>33</sup> É um herói brasileiro, protagonista do romance indianista brasileiro *O guarani* de José de Alencar.

<sup>34</sup> Personagem bíblica, conhecida por ter sido o maior rei de Israel.

<sup>35</sup> É uma personagem fictícia, baseada na Arábia pré-islâmica, popularizada na obra *Livro das mil e uma noites*.

tem por costume ser solitário, quase um ser antissocial e que foge das convenções sociais (Aquiles<sup>36</sup> e Aladim<sup>37</sup>); e por fim, pode ter um contato com o plano inferior ou o submundo, e sua descida a esse local está diretamente ligada a um enfrentamento pessoal ou coletivo, onde o herói deve combater algum monstro ou desafio, enfrentando antes disso, seus medos e bloqueios pessoais (Adônis<sup>38</sup>). (MENDES, 2004, p.61-62)

Antônio Pacheco (2009), através de seus estudos, constatou que a civilização grega tem uma grande quantidade de mitos, reunidos em um conjunto de narrativas, que mais tarde foram denominados de *ciclo épico*<sup>39</sup>. Entre esses vários contos gregos, é possível acessar relatos das peripécias e dos eventos de grandes proporções dos grandes heróis do passado mítico grego. Normalmente, os heróis desses contos aparecem lutando contra divindades ou mesmo contra outros heróis. E qual a razão desses heróis se arriscarem enfrentando desafios de grandes proporções que punham em risco suas vidas? Pode-se dizer que eles buscavam um sentido para a sua existência enquanto seres humanos. E essa existência só ganhava sentido através de feitos gloriosos, que se traduziam em espécies de missões que lhe resultavam em conquistas materiais pessoais e realizações sociais, que, por sua vez, conferiam honra ao seu nome, ao da sua família e de sua comunidade. (PACHECO, 2009, p.08-09)

Desta forma, na sociedade grega antiga, o código de ética do herói o leva a buscar a honra, a glória e um prêmio especial. A honra heroica é uma busca constante dos heróis gregos, porque é através dela que se consegue chegar à glória, que traz a reboque os prêmios merecidos, que podem aparecer na figura de terras, fortunas, esposas e outros. A honra e a glória são elementos significativos na vida do herói. A honra se torna significativa enquanto o herói está vivo, a glória é um elemento de imortalidade, é importante a ele no pós-vida, porque é ela que garante a perpetuação de sua imagem na eternidade. E para que o herói consiga essa honra se exige que ele cumpra enormes e variadas proezas, lembrando que há casos em que essas missões lhe custam a própria vida. Isso se transfigura em uma equação lógica: a honra está relacionada com seus feitos e a glória heroica está diretamente relacionada com a sua morte. Em raras exceções, essa equação não é seguida explicitamente, mas na maioria dos casos sim. (PACHECO, 2009, p.09-10)

Nesse sentido, para que o herói consiga sua glorificação, ele precisa provar seu valor e sua coragem realizando grandes façanhas, que necessitam do alvará de outrem, uma vez

---

<sup>36</sup> Na mitologia grega, foi um herói da Grécia e participante da Guerra de Tróia.

<sup>37</sup> É uma personagem fictícia árabe também protagonista do *Livro das mil e uma noites*.

<sup>38</sup> Na mitologia grega e fenícia foi um herói que nasceu da relação incestuosa entre o rei Cíniras de Cipro e sua filha Mirra.

<sup>39</sup> Termo que designa o ciclo de aventuras vivido por heróis, independente da cultura ou época da história da humanidade.

que a honra se conquista, não se recebe no nascimento. Desta forma, o herói necessita “provar” sua capacidade perante a sua comunidade ou sociedade à época. Após o teste de capacidade, ele por fim recebe sua recompensa. Mas também, honra e glória podem ser conquistadas perante a comunidade dos deuses, quando, de alguma forma, os atos heroicos não só beneficiarão sua comunidade, como também o mundo celestial<sup>40</sup>. Contudo, esse segundo caso requer piedosos e fartos sacrifícios, e estes fazem com que o herói seja agraciado e protegido pelos deuses por conta de sua filantropia e coragem, tal como fez Heitor<sup>41</sup>. (PACHECO, 2009, p.10-11)

O herói tem um código de ética heroico, e esse código conduz a sua vida, de acordo com as suas necessidades, traz como prerrogativa que ele precisa de um objetivo e este objetivo está dentro da guerra em si, não há porque almejar o posto heroico, se não se anseia a arte de guerrear. Se em sua comunidade não tem como ele cumprir tal objetivo, ele deve se aventurar e encontrá-lo em outro lugar. Mas ele não deve, de maneira alguma, negligenciar a sua comunidade, não deve deixar de protegê-la, se o fizer estará cometendo um grande erro. E depois de cometê-lo, o herói não conseguirá se restabelecer entre os seus pares, e tampouco conseguirá ter de volta a sua ética guerreira, pela qual tanto lutou. Destarte, ele estará morto tanto para si como para a sua comunidade de origem. (PACHECO, 2009, p. 11-12)

A glória também pode ser alcançada por meio de um ato de vingança, realizado com um profundo ódio. Contudo, este ato apresenta caráter dual: a honra alcançada dessa forma pode ser bastante negativa, pois pode parecer mero egoísmo da parte do herói em conquistá-la de forma tão mesquinha. E mais tarde, a sua comunidade pode vir a expulsá-lo por não compactuar com suas atitudes. (PACHECO, 2009, p.12)

Posteriormente, o herói poderá realizar novas façanhas para reconquistar sua honra. Mas, perante sua comunidade estes atos não serão mais vistos como honra e sim como loucura<sup>42</sup>. Por outro lado, o ato de vingança pode ser encarado de maneira positiva, quando é realizado com o objetivo único e exclusivo de proteção à sua comunidade, que venha a ser alvo de ataques de outro herói de outra comunidade. Consequentemente, por esse prisma, o ato vingativo não é visto como prejudicial e sim como defensivo. (PACHECO, 2009, p.12-13)

A honra buscada pelo herói pode também ser alcançada através de certas características que são inerentes a ele, presentes tanto em sua fisiologia (seu caráter) como

---

<sup>40</sup> Na mitologia grega, é o termo usado para designar o Olimpo ou a Morada dos Deuses Olímpianos.

<sup>41</sup> Foi um príncipe de Troia e um dos guerreiros da Guerra de Tróia.

<sup>42</sup> Na mitologia grega, é um termo que designa uma espécie de loucura temporária, cólera.

podem também serem herdadas através de sua linhagem, em sua genealogia. Ou seja, está naturalmente ligada a sua natureza guerreira, e essa excelência guerreira abarca valores fundamentais e intrínsecos, tais como: força, coragem, destreza, competências militares e arte de guerra. (PACHECO, 2009, p.14)

Para a arte da guerra, há certas características que um herói deve ter e que correspondem desde seu desempenho físico em campo de batalha até uma boa mente estratégica. A ideologia heroica pressupõe ainda uma determinação aristocrática que o remete a um passado ou parentesco heroico – um fundamento divino que o liga a um ente divino, que o auxilia e funciona como mentor espiritual (essa divindade pode ter um grau de parentesco com o herói, como é caso dos semideuses). Destarte, o atributo de honra heroica pode corresponder também a sua essência-natureza divina, que se estabelece em uma relação de protegido-patrono, tal como existe na *Iliada*<sup>43</sup>: Aquiles<sup>44</sup> – Atena<sup>44</sup>, Alexandre<sup>44</sup> – Afrodite<sup>44</sup>, Heitor<sup>44</sup> – Apolo<sup>44</sup>, Sarpédon<sup>44</sup> – Zeus<sup>44</sup> (PACHECO, 2009, p.14).

A morte do herói é diferente da morte dos homens comuns. As honras recebidas por seus feitos contribuem para a construção de sua imortalidade no pós-vida, e também por ter passado parte de sua vida dedicando-se à filantropia, prestando serviços à sua comunidade e às comunidades vizinhas. Feito deste modo, o túmulo, o monumento, e honrarias póstumas, são como formas de imortalidade do nome do herói, de suas proezas, de sua comunidade e de sua família, tanto para os de agora como para os que estão por vir. Nesse sentido, essa é a relevância da memória social do herói, sua imortalização é pertinente ao culto do herói e/ou no nível de construção do mito. Em ambos os casos, o registro da memória heroica ganha importância de acordo como a grandiosidade do rito fúnebre que sua comunidade lhe dedica. (PACHECO, 2009, p.103)

Consequente, o herói imortalizado por sua comunidade passa a ser então um morto especial e incomum. Como prova disso, o mesmo recebe a erguimento de um monumento fúnebre dentro de sua cidade ou daquela cidade que o homenageia, partindo, assim, para a bela morte<sup>45</sup>. Essa homenagem é feita de forma coletiva e singular, uma vez que tem como alvo uma única figura heroica. Nesse sentido, os atos de heroicização e imortalização do herói estão atados à forma como o indivíduo atuou perante a morte. (PACHECO, 2009, p. 104)

Em suma, os heróis que realizaram grandes feitos heroicos têm seus nomes imortalizados tanto na memória mítica como na memória histórica. No caso da memória

---

<sup>43</sup> Epopeia de origem grega, que narra o décimo e último ano da Guerra de Tróia, atribuído a Homero.

<sup>44</sup> Personagens fictícias da *Iliada*.

<sup>45</sup> Termo usado dentro da mitologia grega para designar a morte de heróis que conquistaram a imortalidade.

mítica, seus feitos são registrados através de poemas épicos (como os homéricos<sup>46</sup>), já na memória histórica seus feitos são imortalizados com a construção de monumentos que retratam sua destreza e capacidade heroica (como as estátuas em cidades – pólis gregas).

No campo das poesias, suas principais retratações são feitas por meio das canções, endecha ou treno – essa última, por exemplo, tem uma temática consoladora, pois promete uma vida após a morte, conseqüentemente, a imortalização do herói se dá por intermédio de uma canção fúnebre ou de lamento público e coletivo. A morte aponta também para o fato de que o herói não possui uma vida inesgotável, ele tem de morrer, mas antes disso, ele precisa alcançar a honra, e, posteriormente, a glória. O treno leva em consideração, em sua composição, a construção da colina<sup>47</sup> funerária<sup>47</sup>, a lápida<sup>47</sup>, o epitáfio<sup>47</sup>, e a manutenção do lamento funerário em honra ao herói. (PACHECO, 2009, p. 108-109)

Para conquistar a imortalidade, uma das exigências que se faz ao herói é a presença de seus restos mortais em túmulo/monumento. A imortalidade implica necessariamente em um culto a figura do herói e o erguimento de um túmulo/monumento. São estes dois elementos os responsáveis pelo registro da memória do homem morto, que se configurarão em herói, eles ligam o lugar físico de morte (túmulo) a memória do herói (culto à figura heroica, epitáfio, homenagens).

Através do túmulo/monumento, a memória do herói sobrevive dentro da comunidade, não só entre os vivos, mas também entre os vindouros. E através do monumento e do seu culto, é que a sua memória sobrevive e pode ser acessada, ou seja, a memória do herói sobrevive a partir de outras memórias de outros de seus pares. Desta forma, os elementos constituintes para a preservação da memória do herói caído (monumento, o epitáfio, a canção, o culto) é que lhe garantem a imortalidade, e também é a ferramenta que constrói uma ponte entre o passado e o presente. (PACHECO, 2009, p. 110-111)

Em *Macunaíma*, há alguns pontos que o ligam à figura do herói clássico. O primeiro deles é a sua destreza e habilidade percebidas logo na infância, certamente *Macunaíma* era dotado do que Campbell (2007) denomina ‘dons excepcionais’. Como no episódio em que ele surpreende sua comunidade, ao ter capturado por conta própria uma anta, no capítulo I, intitulado *Macunaíma*.

No outro dia a arraiada inda estava acabando de trepar nas árvores, *Macunaíma* acordou todos, fazendo um bué medonho, que fossem! que fossem no bebedouro buscar a bicha que ele caçara!... Porém ninguém não acreditou e

---

<sup>46</sup> Poemas atribuídos a Homero, o poeta grego.

<sup>47</sup> Componentes do funeral e túmulo de antigos heróis gregos.

todos principiaram o trabalho do dia. Macunaíma ficou muito contrariado e pediu pra Sofará que desse uma chegadinha no bebedouro só pra ver. A moça fez e voltou falando pra todos que de fato estava no laço uma anta muito grande já morta. Toda a tribo foi buscar a bicha, matutando na inteligência do curumim. (ANDRADE, 1928, p. 10)

Seria possível aproximar esse feito à destreza de Hércules, que sua mãe, Alcmena, constatou no herói, quando ele também ainda era criança, ao conseguir se livrar de um dos planos maliciosos de Hera<sup>48</sup> para matá-lo. Em determinada noite, Hera, a deusa-rainha do Olimpo, enviou duas serpentes para atacá-lo em seu leito. Mas, antes mesmo que as serpentes os atacassem, o jovem prodígio, matou-as esmagadas. (ABRIL, 1976, p. 264-265)

Um segundo ponto que liga Macunaíma à figura do herói clássico ocorre também na infância. Macunaíma, ainda criança, também é abandonado por sua mãe, como fora abandonado Hércules, Remu e Rômulo. A velha, como é chamada a mãe de Macunaíma, se irrita com as espertezas e achincalhamentos do herói para com o restante da tribo, e o abandona.

Então a velha teve uma raiva malvada. Carregou o herói na cintura e partiu. Atravessou o mato e chegou no capoeirão chamado Cafundó do Judas. Andou légua e meia nele, nem se enxergava mato mais, era um coberto plano apenas movimentado com o pulinho dos cajueiros. Nem guaxe animava a solidão. A velha botou o curumim no campo onde ele podia crescer mais não e falou:

— Agora vossa mãe vai embora. Tu ficas perdido no coberto e podes crescer mais não. E desapareceu. Macunaíma assuntou o deserto e sentiu que ia chorar. Mas não tinha ninguém por ali, não chorou não. Criou coragem e botou pé na estrada, tremelicando com as perninhas de arco. (ANDRADE, 1928, p.15-16)

No entanto, aqui não acontece exatamente uma ameaça à figura dos pais como Campbell (2007) descreve, e sim uma ameaça à ordem de seu grupo, no caso, a tribo. A mãe abandona o herói por medo de ele continuar a causar confusões entre os seus.

Um terceiro e último ponto que liga Macunaíma a figura do herói clássico está diretamente ligado ao teste de força que o herói brasileiro faz, antes de enfrentar, pela segunda vez, o monstro Piaimã, Venceslau Pietro Pietra.

Macunaíma estava muito contrariado. Não conseguia reaver a muiraquitã e isso dava ódio. O melhor era matar Piaimã... Então saiu da cidade e foi no mato Fulano experimentar força. Campeou légua e meia e afinal enxergou uma peroba sem fim. Enfiou o braço na sapopemba e deu um puxão pra ver si arrancava o pau mas só o vento sacudia a folhagem na altura porém. "Inda não tenho bastante força não", Macunaíma, refletiu. Agarrou num dente de ratinho chamado crô,

---

<sup>48</sup> Deusa grega, rainha-deusa do Olimpo, e esposa e irmã de Zeus.

fez uma bruta incisão na perna, de preceito pra quem é frouxo e voltou sangrando pra pensão. Estava desconsolado de não ter força ainda e vinha numa distração tamanha que deu uma topada. (ANDRADE, 1928, p.59)

Deste modo, seria possível pensar uma comparação, mesmo de maneira parodística, com o mito do Rei Arthur, que teve como meta desencavar uma espada que estava cravejada em uma pedra, como forma de provar sua força e conquistar um ideal de honra. Mesmo que essa cena seja descrita com o intuito de conferir ao herói um tom pitoresco, ainda sim, nesse episódio em específico, Macunaíma se aproxima mais da figura do herói clássico a do anti-herói.

## 2.2 O anti-herói

É designado anti-herói a personagem que tem características, atitudes e ações que não correspondem em grau de concordância com os feitos do herói clássico. Distingue-se, portanto, em sua forma de agir e pensar o mundo, não é um vilão, apenas uma forma “ousada” do perfil heroico. Não se sabe exatamente como este nasce como elemento literário, mas se pressupõe que seja uma evolução do próprio modelo de herói canônico universal, ou seja, o anti-herói não é um antagonista do herói clássico, e sim uma construção dentro deste.

Segundo Aldinéia Arantes (2008) a figura do anti-herói surge na literatura com a mudança de paradigma refletida pela própria transição do homem em sociedade, frente ao contexto histórico à época. Esse aspecto é facilmente observado durante o período da Idade Média, onde o herói mítico começa a se configurar sob um prisma bem diferente do modelo padrão, apresentado na antiguidade clássica. Os primeiros indícios são encontrados nas Novelas de Cavalaria<sup>49</sup>, parentes próximos das ditas Canções de Gesta<sup>50</sup>, que são longas narrativas em prosa, onde se enaltece as conquistas e as virtudes da personagem principal que se destaca entre os seus iguais, por ser dotada de habilidades excepcionais com armas, em estratégias de luta, em força física e outros. Por conseguinte, é bem parecida com o herói clássico dos antigos poemas épicos, entretanto, a diferença entre esses dois perfis reside no caráter individualista e sua pouca preocupação com os interesses do coletivo ou de sua comunidade. Contrapondo o herói clássico, que, por sua vez, tem seu objetivo de vida forjado sob o bem-comum de seus iguais, e é encarado como um representante de todos os ideais e crenças da comunidade de origem. Muitos autores

---

<sup>49</sup> Produção literária referente ao período medieval, literatura em prosa de origem peninsular.

<sup>50</sup> Poemas épicos surgidos na França, referentes ao período entre o século XI e XII.

dessas Canções de Gesta, já apresentavam indícios de fraqueza aparente em alguns de seus heróis, ou ao menos, ficava transparente que tais heróis buscavam valores autênticos, mas que mais tarde foram corrompidos por uma sociedade corrupta. Esse traço arquetípico foi impulsionador, inclusive, do perfil do herói romântico. (ARANTES, 2008, p. 24)

Arantes (2008) ressalta que é a postura paradoxal, às vezes, provocativa do herói moderno que contribuiu para que ele fosse chamado de anti-herói, percebe-se essa relação na própria etimologia da palavra (do grego, anti, oposição, contra; heros, chefe, nobre, semideus). Contudo, é necessária uma ressalva prévia, porque o sentido do termo, inicialmente, poderia causar a falsa impressão de que se refere à personagem que, na ficção, figura em paralelo ao herói como sua contraparte, o que implica dizer que exerce papel de antagonista. No entanto, quando o herói aparece na estrutura da narrativa de uma obra ficcional, não necessariamente ele está ali como contraponto de nenhuma outra personagem que lhe seja oposta em termos de caráter. Pelo contrário, ele aparece como sendo um perfil anti-heróico se comparado ao modelo canônico do herói clássico. E está ali cumprindo uma missão de desmitificar os valores artificiais engendrados em um modelo de perfeição anteriormente pré-estabelecido, rompendo, conseqüentemente, com valores de eleição e divinação presentes nas tragédias e epopeias. (ARANTES, 2008, p. 25)

Nesse sentido, o anti-herói está a cargo da humanização dos feitos heroicos, livrando-se de dicotomias e posições: vencido-vencedor, da fraqueza que se converte em força; do medo como arma; da astúcia como escudo; e que vive em um mundo hostil – perseguido, expurgado, insatisfeito com as adversidades e sempre acaba driblando os obstáculos. (MELLO e SOUZA apud ARANTES, 2008, p. 25)

Assim sendo, o universo do anti-herói só é entendido quando se compreende o seu *modus vivendi*<sup>51</sup> e em qual momento ele abre mão das características que fariam dele um herói tradicional, e também as conjunturas que fazem dele um anti-herói. O termo em si já confere um tom pejorativo, porque sua representação contestadora pode ser vista como negativa; e o ponto de partida para sua compreensão, está justamente em entender a maneira crítica e coerente dos aspectos constitutivos da figura anti-heroica.

A personagem do anti-herói é um contraponto dos modelos tradicionais de figuras heroicas, bem como coloca em cheque os valores, que outrora foram eleitos e julgados inabaláveis. Desta forma, segue a teoria defendida por Brombert (2004) de que o anti-herói é antes de tudo – implícita ou explicitamente – um questionador nato e possui um caráter subversivo, com o seu lado negativo exposto, contesta os conceitos aceitos socialmente

---

<sup>51</sup> Termo em latim, que traduzido, significa algo próximo de “acordo entre partes”.

como dogmas, e isso o exclui do restante, sendo visto, por vezes, com maus olhos ou estranhamento.

O anti-herói detém, naturalmente, características de um agente perturbador da ordem, de um agitador de humores; seu modelo subversivo o coloca na marginalidade, contrariando, o modelo do herói tradicional, que é louvado e aclamado por todos, por defender interesses do grupo em que está inserido. Nesse contexto, é válido lembrar dos grandes heróis da *Ilíada*, que defendem a aristocracia de seu tempo, sem nem ao menos questionar seus valores e suas raízes. E ainda se impunham acima dos demais que não tinham poder aparente, tal como Tersites<sup>52</sup> que fora humilhado por Ulisses<sup>52</sup>, quando tentou tomar partido dos interesses de soldados que possuíam condições inferiores aos demais guerreiros, aristocráticos e vindos de outras partes da Grécia. Desse modo, é notório que o anti-herói só passa ser anti-herói quando não se enquadra no sistema de valores que está em voga na moral da história. (BROMBERT, 2004 apud ARANTES, 2008, p. 26-27)

Partindo de um ponto de vista mais específico, Aldinéia Arantes (2008) se utiliza do conceito de Flávio Köthe (1987) para definir os dois tipos de perfis recorrentes ao anti-herói. Segundo esse mesmo autor, o primeiro perfil seria exatamente o oposto ao herói clássico, por se mostrar mais vulnerável e conformado com as circunstâncias vividas. Desta forma, pode ser definido como uma personagem dividida entre as circunstâncias e situações vividas, tornando-se incapaz de lidar com conflitos sociais ou psicológicos. Consequentemente, é um ser totalmente desnudo de virtudes, de valores nobres, de caráter e determinação, é a decepção daqueles que dele muito esperam.

O outro perfil vai na contramão dos valores morais e éticos-sociais estabelecidos à época, é o típico sujeito que não faz questão de se adequar aos padrões vigentes – quase que por pirraça – acha-os injustos e hipócritas, e é apaixonado pelo ideal de viver à margem da sociedade. É o famoso “sujeito prosa”, muito explorado por grande parte dos ficcionistas modernos; tem um caráter irônico e parodístico. (KÖTHE, 1987, apud ARANTES, 2008, p.27) Esse perfil de anti-herói também traz um diferencial em seu modelo de aparência física; normalmente, tende a ser o inverso do herói clássico, que possui descrições plásticas: belo, forte, inteligente, sagaz, bondoso e outras características que se apresentam de maneira artificial. O anti-herói subverte esses atributos, suas características físicas e psicológicas são descritas de maneira demorada e muito bem enfatizada, a fim de ridicularizá-lo. É descrito sempre como feio, cheio de defeitos físicos, com manias e comportamentos perturbadores, estranhos, e bem distantes dos padrões comportamentais ditos “normais”. E

---

<sup>52</sup> Personagens fictícias da *Ilíada* de Homero.

mesmo quando suas atitudes e intenções são de cunho nobre e solidário, elas são narradas sempre em um tom de inconveniência. (ARANTES, 2008, p.27)

Em suma, podemos dizer que o perfil do anti-herói surgiu para contestar padrões preestabelecidos e impostos às narrativas como verdade absoluta e modo de perfeição estilística. É uma forma de tornar notório que há também o padrão não heroico dentro do próprio padrão heroico, ou seja, é uma crítica ferrenha aos padrões comportamentais de tempo e contexto socio-histórico. Sendo, portanto, o papel dessa figura contestadora protagonizar como inovação e descontentamento de padrões dogmáticos em obras denominadas modernas. (ARANTES, 2008, p.29)

O herói que Macunaíma representa está mais voltado às características do anti-herói ao invés do herói clássico, pois ele é um questionador de valores e tem uma visão crítica de realidade. Esse fato é evidenciado no capítulo IX, intitulado *Carta pra icamiabas*, onde o herói marioandradiano tece uma série de críticas à cidade de São Paulo: aos seus habitantes, a geografia, ao comportamento das mulheres, à política e outros.

Macunaíma questiona a forma de casamento observado por ele, onde não há um interesse real de ambas as partes, mas sim um acordo pautado no retorno financeiro.

O que vos interessará mais, por sem dúvida, é saberdes que os guerreiros de cá não buscam mavórticas damas para o enlace epitalâmico; mas antes as preferem dóceis e facilmente trocáveis por pequeninas e voláteis folhas de papel a que o vulgo chamará dinheiro — o "curriculum vitae" da Civilização, a que hoje fazemos ponto de honra em pertencermos. (ANDRADE, 1928, p.78)

Deste modo, tece críticas aos casamentos arranjados, com interesses além do afetivo, e que são construídos em meio a uma forma tradicional de pensamento patriarcalista.

O herói questiona o comportamento das damas da alta sociedade, no que se refere ao modo de se relacionar e se portar em público; ressaltando a importância de se manter o dito *status quo*<sup>53</sup>, como sendo um padrão comportamental exigido apenas em dadas circunstâncias e/ou locais.

Sabereis mais que as donas de cá não se derribam a pauladas, nem brincam por brincar, gratuitamente', senão que a chuvas do vil metal, repuxos brasonados de champagne, e uns monstros comestíveis, a que, vulgarmente, dão o nome de lagostas. E quê monstros encantados, senhoras Amazonas!!! Duma carapaça polida e sobrosada, feita a modo de casco de nau, saem braços, tentáculos e cauda remígeros, de muitos feitios; de modo que o pesado engenho, deposto num prato de

---

<sup>53</sup> Termo latino que designa, traduzido, algo próximo de "como as coisas estavam antes da guerra". Em sociologia, é usado para designar o padrão socioeconômico mantido pelas classes mais abastardas socialmente.

porcelana de Sèvres, se nos antoja qual velejante trirreme a bordeisjar água de Nilo, trazendo no bojo o corpo inestimável de Cleópatra. (ANDRADE, 1928, p.79)

Macunaíma contesta também a posição submissa das mulheres dentro da sociedade patriarcal à época. Ao questionar os seus comportamentos fúteis e endossados apenas em consumismo e ostentação. Afirma, inclusive, que as damas se mostram apenas como figurantes e não possuem papel representativo algum na sociedade.

Ora se alimpam, e gastam horas nesse delicado mester, ora encantam os convívios teatrais da sociedade, ora não fazem coisa alguma; e nesses trabalhos passam elas o dia tão entretecidas e afanosas que, em chegando a noute, mal lhes sobra vagar para brincarem e presto se entregam nos braços de Orfeu, como se diz. Mas heis de saber, senhoras minhas, que por cá dia e noute divergem singularmente do vosso horário belígero; o dia começa quando para vós é o pino dele, e a noute, quando estais no quarto sono vosso, que, por derradeiro, é o mais reparador. (ANDRADE, 1928, p.81)

O herói questiona também a falta de um instinto de nacionalidade na alta sociedade brasileira à época, ao falar das damas, que insistiam em se parecer com europeias. A grande maioria vivia e ostentava um perfil emprestado das francesas, e preservavam esse traço como se fosse um galardão do mais fino comportamento.

Falam numerosas e mui rápidas línguas; são via jadas e educadíssimas; sempre todas obedientes por igual, embora, ricamente díspares entre si, quais loiras, quais morenas, quais fôsse-maigres, quais rotundas; e de tal sorte abundantes no número e diversidade, que muito nos preocupa a razão, o serem todas e tantas, originais dum país somente. Acresce ainda que a todas se lhes dão o excitante, embora injusto, epíteto de "francesas". A nossa desconfiança é que essas damas não se originaram todas da Polônia, porém que faltam à verdade, e são iberas, itálicas, germânicas, turcas, argentinas, peruanas, e de todas as outras partes férteis de um e outro hemisfério. (ANDRADE, 1928, p.83)

Macunaíma desdenha da organização da cidade ao explicar como é sua infraestrutura, segundo ele é desproporcional e planejada de modo a caber muita gente. O que é, estrategicamente, pensado em termos políticos, afinal, é uma forma de cabalar votos durante as eleições. Quanto mais gente na cidade, mais votos se têm, conclui ele.

Cidade é belíssima, e grato o seu convívio. Toda cortada de ruas habilmente estreitas e tomadas por estátuas e lampiões graciosíssimos e de rara escultura; tudo diminuindo com astúcia o espaço de forma tal, que nessas artérias não cabe a população. Assim se obtém o efeito dum grande acúmulo de gentes, cuja estimativa pode ser aumentada à vontade, o que é propício às eleições que são invenção dos inimitáveis mineiros; ao mesmo tempo que os edis dispõem de largo assunto com que ganhem dias honrados e a admiração de todos, com surtos de eloqüência do mais puro estilo e sublimado lavor. (ANDRADE, 1928, p.84-85)

O herói marioandradiano também se aproxima muito do perfil anti-heroico quando têm suas características, comportamentos e ações sempre descritas de forma jocosa e parodística. Há sempre um tom de humor na sua forma de agir, resolver questões e se portar diante do mundo, ações sempre endossadas pela malandragem e esperteza. E uma constante leveza e despreocupação em torno de situações que colocariam por terra o sua honra. Logo no capítulo I, intitulado *Macunaíma*, o nascimento do herói já é desdenhado, porque nasceu feio e bem distante do padrão belo que é característico aos heróis clássicos.

No fundo do mato-virgem nasceu Macunaíma, herói de nossa gente. Era preto retinto e filho do medo da noite. Houve um momento em que o silêncio foi tão grande escutando o murmurejo do Uraricoera, que a índia, tapanhumas pariu uma criança feia. Essa criança é que chamaram de Macunaíma. (ANDRADE, 1928, p.01)

Macunaíma rompe também com os padrões de beleza e de bons costumes que são característicos ao herói clássico, tudo o que é descrito a seu respeito é sempre carregado de um tom de desdém e suas atitudes são sempre escrachadas.

Quando era pra dormir trepava no macuru pequeninho sempre se esquecendo de mijar. Como a rede da mãe estava por debaixo do berço, o herói mijava quente na velha, espantando os mosquitos bem. Então adormecia sonhando palavras-feias, imoralidades estrambólicas e dava patadas no ar. (ANDRADE, 1928, p.08)

No mesmo capítulo, a índia Sofará leva Macunaíma, ainda criança, para passear na mata. E nesse mesmo episódio, o herói passa por um evento fantástico e se transforma na figura de um príncipe belo. Certamente, nesse momento há uma clara crítica ao perfil de perfeição idealizado em torno da figura do herói clássico, e cria-se também uma atmosfera de humor em torno da situação.

A moça carregou o piá nas costas e foi até o pé de aninga na beira do rio. A água parará pra inventar um ponteio de gozo nas folhas do javari. O longe estava bonito com muitos biguás e biguatingas avoando na estrada do furo. A moça botou Macunaíma na praia porém ele principiou choramingando, que tinha muita formiga!... e pediu pra Sofará que o levasse até o derrame do morro lá dentro do mato, a moça fez. Mas assim que deitou o curumim nas tiriricas, tajás e trapoerabas da serrapilheira, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo. Andaram por lá muito. (ANDRADE, 1928, p.08-09)

O perfil do herói marioandradiano também é permeado por atitudes astutas e espertezas, Macunaíma é o autêntico malandro pícaro brasileiro, como Antônio Cândido (1970) ilustra em *A dialética da malandragem*: “O malandro, como o pícaro, é espécie de um gênero mais amplo de aventureiro astucioso, comum a todos os folclores [...] manifestando um amor pelo jogo-em-si que o afasta do pragmatismo dos pícaros, cuja malandragem visa

quase sempre ao proveito ou a um problema concreto, lesando frequentemente terceiros na sua solução.” (p.02) Este fato faz Macunaíma se aproximar ainda mais do padrão do anti-herói, uma vez que este rompe com os padrões éticos-sociais, pondo abaixo valores e bons-costumes vigentes à época. No Capítulo II, intitulado *Maioridade*, Macunaíma ludibria sua mãe, a velha, enganando-a acerca dos alimentos que ele mesmo tinha escondido, quando estavam a passar um período de fome, porque ele não queria compartilhá-los com o seus irmãos, “os manos”.

Macunaíma estava muito contrariado por causa da fome. No outro dia falou pra velha:

— Mãe, quem que leva nossa casa pra outra banda do rio lá no teso, quem que leva? Fecha os olhos um bocadinho, velha, e pergunta assim.

A velha fez. Macunaíma pediu pra ela ficar mais tempo com os olhos fechados e carregou tejupar marombas flechas piquás sapiquás corotes urupemas redes, todos esses trens pra um aberto do mato lá no teso do outro lado do rio. Quando a velha abriu os olhos estava tudo lá e tinha caça peixes, bananeiras dando, tinha comida por demais. Então foi cortar banana.

— Inda que mal lhe pergunte, mãe, porque a senhora arranca tanta pacova assim!

— Levar pra vosso mano Jiguê com a linda Iriqui e pra vosso mano Maanape que estão padecendo fome.

Macunaíma ficou muito contrariado. Maginou maginou e disse Pra velha:

— Mãe, quem que leva nossa casa pra outra banda do rio no banhado, quem que leva? Pergunta assim! A velha fez. Macunaíma pediu pra ela ficar com os olhos fechados e levou todos os carregos, tudo, pro lugar em que estavam de já-hoje no mondongo imunda do. Quando a velha abriu os olhos tudo estava no lugar de dantes, vizinhando com os tejupares de mano Maanape e de mano Jiguê com a linda Iriqui. E todos ficaram roncando de fome outra vez. (ANDRADE, 1928, p.14-15)

No capítulo V, intitulado *Piaimã*, Macunaíma passa por um processo de mudança étnica, por meio de um evento fantástico, ao deixar de ser indígena e passar a ser branco, quando adentra em uma cova d’água encantada e se banha. A forma como é descrita essa cena, em tom de jocosidade e deboche, faz pensar em uma paródia também do ideal esperado de um herói – que é sempre branco, loiro e de olhos azuis. Ao banhar-se na água da cova, supostamente o herói “se limpa”, como se abdicasse de um perfil “imundo” que não corresponde com o do herói clássico. Em suma, constrói-se uma narração que achincalha com a sua condição indígena e reafirma seu perfil anti-heroico brasileiro.

Uma feita a Sol cobria os três manos duma escaminha de suor e Macunaíma se lembrou de tomar banho. Porém no rio era impossível por causa das piranhas tão vorazes que de quando em quando na luta pra pegar um naco de irmã espedaçada, pulavam aos cachos pra fora d’água metro e mais. Então Macunaíma enxergou numa lapa bem no meio do rio uma cova cheia d’água. E a cova era que-nem a marca dum pé-gigante. Abicaram. O herói depois de muitos gritos por causa do frio da água entrou na cova e se lavou inteirinho. Mas a água era encantada porque aquele buraco na lapa era marca do pezãodo Sumé, do tempo em que andava

pregando o evangelho de Jesus pra indiada brasileira. Quando o herói saiu do banho estava branco louro e de olhos azuizinhos, água lavara o pretume dele. E ninguém não seria capaz mais de indicar nele um filho da tribo retinta dos Tapanhumas. (ANDRADE, 1928, p.38)

Desta forma, é evidente o nível de proximidade de Macunaíma com o perfil do anti-herói em detrimento ao herói clássico. O herói marioandradiano segue o que Arantes (2008) chama de personalidade provocativa e transgressora de sua época. Macunaíma não é um anti-herói por ser o inverso de um herói clássico, mas sim, porque é uma construção dentro desse mesmo perfil, mas com acréscimos e quebra de valores que o distanciam consideravelmente desse modelo belo e perfeito.

Macunaíma é um herói humanizado e não deificado, como era de praxe no período clássico grego. Tampouco é vilão, é apenas fruto de seu meio, e se utiliza de astúcia e esperteza para sobreviver em uma sociedade ditosa. Ele não é negativo, é subversivo. Subverte o que não lhe convém, questiona conceitos eleitos e desfaz dogmas. Perturba a ordem, segue agitando humores por onde passa, e tem prazer em viver sob a marginalidade. Tudo isso lhe é encanto, porque reafirma a sua brasilidade e o distancia de um modelo de eleição europeizado.

Capítulo 3

**A JORNADA DO HERÓI**

O conjunto de elementos que compõe o ciclo de eventos ocorridos na vida do herói Joseph Campbell (2007) denominou de *monomito* ou *A jornada do herói*; e levantou uma série de hipóteses para descrever esses mesmos eventos heroicos, que acontecem em diversas culturas e se manifestam de forma universal. Notou que as narrativas religiosas possuem inúmeros exemplos de jornadas vividas por seres humanos que saem em busca de um destino, ao serem convocadas por meio de um chamado. Abraão<sup>54</sup> fora um deles, que é uma personagem bíblica que figura como líder da religião judaica e de outras denominações monoteístas, posteriormente, denominadas religiões abraâmicas. Ele investe em uma aventura para o bem comum de sua comunidade, percorrendo, desse modo, a *jornada do herói*. (CAMPBELL, 2007, p.40)

Nesse sentido, o ciclo padrão denominado *A jornada do herói* é uma fórmula que se apresenta nos rituais de passagem: separação>iniciação>retorno. E que se baseiam em um monomito<sup>55</sup>. “Um herói vindo de um mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais, ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva, e retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.” (CAMPBELL, 2007 p.36)

Segundo Campbell (2007) as histórias de heróis normalmente giram em torno de uma aventura composta por alguns portadores do destino de Todos; ou seja, espécies de estágios pelos quais todos devem passar: I) Separação ou partida: 1. O chamado à aventura, 2. Recusa do chamado, 3. O auxílio sobrenatural, 4. A passagem pelo primeiro limiar, 5. O ventre da baleia. II A iniciação: 1. O caminho de provas, 2. O encontro com a deusa, 3. A mulher como tentação, 4. A sintonia com o pai, 5. A apoteose, 6. A benção última. Parte III: 1. A recusa do retorno, 2. A fuga mágica, 3. O resgate com auxílio externo, 4. A passagem pelo limiar do retorno, 5. Senhor dos dois mundos, 6. Liberdade para viver. (CAMPBELL, 2007, p. 40-41)

## **I) Separação ou partida**

### **1. O chamado à aventura**

Segundo Campbell (2007) esse chamado ocorre a partir de um herói inquieto, e pode ocorrer de diversas formas, pode ser um chamado direto ao herói ou em outras circunstâncias pode ser iniciado ao acaso. Esse contato pode, inclusive, ser advindo de um fenômeno de difícil compreensão ou de forças ocultas. (CAMPBELL, 2007, p.59-63) “Esse

---

<sup>54</sup> Personagem bíblica, pai das ditas religiões abraâmicas: o judaísmo, cristianismo e islamismo.

<sup>55</sup> Refere-se ao mito que narra efeitos heroicos de antigos heróis universais.

primeiro estágio da jornada mitológica – que denominamos aqui *O chamado à aventura* – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro da gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida.” (CAMPBELL, 2007, p.66) E o herói pode agir por vontade própria na realização dessa aventura, e esta pode começar como um simples erro, como é comum acontecer nas aventuras de princesas dos contos de fadas; igualmente, o herói pode ser pego desprevenido ao acaso, através de algum fenômeno de difícil explicação. São várias as possibilidades do chamado ocorrer.

A aventura pode começar como um mero erro, como ocorreu com a aventura da princesa do conto de fadas; igualmente, o herói pode estar simplesmente caminhando a esmo, quando algum fenômeno passageiro atrai seu olhar errante e leva o herói para longe dos caminhos comuns do homem. Os exemplos podem ser multiplicados, ad infinitum, vindos de todos os cantos do planeta. (CAMPBELL, 1997, p.66)

O evento *O chamado à aventura* pode se mostrar de maneiras infinitas e de diversos modos, não importando a época que o indivíduo se insere ou a sociedade de qual faz parte. (CAMPBELL, 2007, p.66)

Em *Macunaíma* essa etapa ocorre na medida em que o herói marioandradiano perde a muiraquitã e se sente tentado sair em busca dela. E por que esse seria esse o momento de *O chamado à aventura* e não antes, uma vez que Macunaíma vive tantas outras aventuras antes desse episódio? Creio que fique muito claro ao leitor do romance, que “a missão”, digamos assim, do herói brasileiro só se inicia quando ele vê a necessidade de retomar a posse do amuleto dado por sua amada, Ci.

No outro dia estava tão fatigado da farra que a saudade bateu nele. Se lembrou da muiraquitã. Resolveu agir logo porque primeira pancada é que mata cobra.

Venceslau Pietro Pietra morava num tejupar maravilhoso rodeado de mato no fim da rua Maranhão olhando para Noruega do Pacaembu: Macunaíma falou pra Maanape que ia dar uma chegadinha até lá por amor de conhecer Venceslau Pietro Pietra. Maanape fez um discurso mostrando as inconveniências de ir lá porque o regatão anda com o calcanhar pra frente e si Deus o assinalou alguma lhe achou. Decerto um manuari malevo...Que sabe si o gigante comedor de gente!... Macunaíma não quis saber. (ANDRADE, 1928, p.43)

Como Campbell (2007) ilustra, o herói é sempre tentado a sair em busca de algo ou investe em uma espécie de resgate, e a partir daí se inicia a sua aventura. Ou seja, Macunaíma é tentado a tomar novamente a posse do amuleto dado por Ci. E há, claramente, nesse episódio, uma vontade da personagem do herói brasileiro em buscar a muiraquitã, não só por uma questão meramente de posse, mas também porque Macunaíma, ao desejar reaver o amuleto, também quer restaurar a sua honra, que outrora fora levada.

Nesse sentido, *O chamado à aventura* de Macunaíma ocorre também, com propõe Campbell (2007) por meio de uma inquietação do herói, em uma situação específica. E o herói marioandradiano demonstra essa inquietação em vários momentos antes de resolver, por fim, buscar a muiraquitã.

No outro dia bem cedo o herói padecendo saudades de Ci a companheira pra sempre inesquecível, furou o beijo inferior e fez da muiraquitã um tembetá. Sentiu que ia chorar. Chamou depressa os manos, se despediu das icamiabas e partiu.[...]

Nas noites de amargura ele trepava num açazeiro de frutas roxas como a alma dele e contemplava no céu a figura faceira de Ci. "Marvada!" que ele gemia... Então ficava muito sofrendo, muito! e invocava os deuses bons cantando cânticos de longa duração [...] (ANDRADE, 1928, p.27)

Então descia e chorava encostado no ombro de Maanape. Jiguê soluçando de pena animava o togo da caieira pra que o herói não sentisse frio. Maanape engulia as lágrimas, invocando o Acutipuru o Murucututu o Ducucu, todos esses donos do sono em acalantos [...] Catava os carrapatos do herói e o acalmava balanceando o corpo. O herói acalmava acalmava e adormecia bem. (ANDRADE, 1928, p. 28)

Sendo, portanto, o chamado recebido por Macunaíma advindo de um sôfrego interno ou simplesmente de uma saudade eterna pela amada. O herói é convocado à aventura por meio de suas emoções e responde a elas, conscientemente.

## 2. Recusa do chamado

Frequentemente, pode ocorrer do chamado ao herói não obter uma resposta, pois o mesmo pode estar ocupado com outros interesses. E os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que quando ela ocorre se renuncia aquilo que o herói não considera de interesse próprio. E, nessas circunstâncias, o futuro não é encarado como uma série de mortes e nascimentos, e sim como aquilo que se pode perder ou ganhar de acordo com os seus ideais, virtudes, objetivos e vantagens. (CAMPBELL, 2007, p. 67)

Dessa forma, a recusa não pode ser encarada como uma resposta a nenhum chamado específico. É na verdade uma vontade intencional e arbitrária de dar a mais significativa, consciente e completa resposta a uma exigência desconhecida, vinda de um vazio interior, confuso, e que rejeita por priorizar os seus ideais de vida. No entanto, essa recusa pode trazer alguma transformação que gera problemas futuros e, que, posteriormente, vem a ser resolvido. (CAMPBELL, 2007, p.71)

Esse estágio não é vivenciado dentro da narrativa de *Macunaíma*, o herói não recusa em momento algum *O chamado à aventura*. Pelo contrário, desde o primeiro momento, após a perda da muiiraquitã, ele se dispõe em sair em busca do amuleto.

### 3. O auxílio sobrenatural

Para o herói que não recusou chamado aqui se dá o seu encontro com o seu protetor, que pode ser uma espécie de ancião ou anciã, que irá fornecer a ele artefatos para ajudá-lo a se proteger das forças inimigas que ele estará prestes a enfrentar. (CAMPBELL, 2007, p.74) Nesse caso, há, por exemplo, a figura de uma anciã solícita e fada-madrinha, que, por sua vez, é um traço familiar das lendas e dos contos de fadas europeus; já nos mitos dos santos cristãos, esse papel é desempenhado pela Virgem<sup>56</sup>, que concede ao herói a sua intercessão, que é um poder de misericórdia conferido através do Pai<sup>57</sup>. (CAMPBELL, 2007, p.76)

Essa figura do mentor representa o poder benigno e protetor do destino.

A fantasia é uma garantia – uma promessa de que a paz do Paraíso, conhecida pela primeira vez no interior do útero materno, não se perderá, de que a ela suporta o presente e está no futuro e no passado (é tanto ômega quanto alfa) e de que, embora a onipotência possa parecer ameaçada pela passagem de limiares e pelos despertares da vida, o poder protetor está, para todo o sempre, presente ao santuário do coração, até imanente aos elementos não familiares do mundo, ou apenas por trás deles. Basta saber e confiar, os guardiões intemporais surgirão. (CAMPBELL, 1997, p.76)

Nesse sentido, o que Campbell (2007) ressalta é que a figura guia do herói estará próxima dele em todos os momentos de sua trajetória, mesmo que em alguns momentos ele não esteja presente fisicamente. O protetor tem uma capacidade de manifestação física e espiritual, e se configura em proteção em todos os estágios da aventura.

Campbell (2007) demonstra também que quando o herói responde ao seu chamado corajosamente, conforme o desenrolar dos fatos, ele encontra as forças do inconsciente necessárias ao seu lado. Por conseguinte, a própria Mãe Natureza<sup>58</sup> estará ao seu lado, e as suas ações diante da sociedade tendem a seguir o ritmo do processo histórico. (CAMPBELL, 2007, p.76)

---

<sup>56</sup> Termo usado para designar a Virgem Maria, personagem bíblica, mãe de Jesus Cristo.

<sup>57</sup> Termo que designa o Deus cristão, e de outras denominações monoteístas.

<sup>58</sup> Designa a Deusa Terra ou Deusa-mãe em religiões pagãs e panteístas.

É muito comum que o ajudante sobrenatural – o protetor – projete-se como uma figura masculina. Nos contos de fadas, por exemplo, pode aparecer como algum ser habitante da floresta, algum ser mágico, eremita, pastor ou ferreiro, que fornece ao herói as ferramentas necessárias e conselhos valiosos nos momentos oportunos.

No mito clássico, esse guia é Hermes-Mercúrio; no mito egípcio, costuma ser Tot (o deus em forma de íbis, o deus em forma de balbúino); e, na mitologia cristã, o Espírito Santo. Goethe apresenta o guia masculino, no Fausto, como Mefistófeles – e não é incomum que o aspecto perigoso da figura “mercurial” seja enfatizado, pois ele é o condutor do espírito inocente para os reinos da provação. (CAMPBELL, 2007, p. 77)

Importante lembrar que esse auxiliar só aparece àquele herói que aceitou ao chamado, pois o anúncio para a aparição do protetor é justamente a aceitação à aventura. (CAMPBELL, 2007, p. 77)

A figura que, perceptivelmente, se apresenta como mentor de Macunaíma é o seu próprio “mano” Maanape. Ele sempre é citado como “o feiticeiro”, e em diversos momentos, consegue reverter situações, apaziguar euforias, e sanar os problemas do herói marioandradiano.

Em *Macunaíma*, logo no começo do capítulo IV, intitulado *Boiuna Luna*, o herói se lamenta de saudades de Ci, e Maanape, apieda-se de seu pranto e traz, por meio de uma espécie de invocação, conforto ao mano.

Assim. Então descia e chorava encostado no ombro de Maanape. Jiguê soluçando de pena animava o togo da caieira pra que o herói não sentisse frio. Maanape engulia as lágrimas, invocando o Acutipuru o Murucututu o Ducucu, todos esses donos do sono em acalantos assim:  
Acutipuru,  
Empresta vosso sono  
Pra Macunaíma  
Que é muito manhoso!...  
Catava os carrapatos do herói e o acalmava balanceando o corpo.  
O herói acalmava acalmava e adormecia bem. (ANDRADE, 1928, p. 27)

Em outro episódio, no capítulo V, intitulado *Piaimã*, Macunaíma sofre com sapinhos na boca, e Maanape cura-o através de um feito mágico, utilizando de um artefato mágico e/ou que fora encantado por ele mesmo, para a realização do encanto.

E foi morar numa pensão com os manos. Estava com a boca cheia de sapinhos por causa daquela primeira noite de amor paulistano. Gemia com as dores e não havia meios de sarar até que Maanape roubou uma chave de sacário e deu pra Macunaíma chupar. O herói chupou chupou e sarou bem. Maanape era feiticeiro. (ANDRADE, 1928, p.42)

No primeiro encontro com Venceslau Pietro Pietra, ainda no capítulo V, quando Maanape está cara a cara com a figura do vilão, Piaimã, o gigante comedor de carne humana, ele também usa de artifícios e de persuasão para livrar o mano Macunaíma da morte.

— Maanape, meu neto, deixa de conversa! Atira a gente que eu cacei que sinão te mato, velho safadinho!

Maanape não queria jogar o mano mesmo, pegou desesperado em seis caças numa vez um macuco um macaco um jacu uma jacutinga uma picota e uma pia-coça e atirou no chão gritando:

— Toma seis!

Piaimã ficou danado. Agarrou quatro paus do mato, uma acapurana um angelim um apió e um carará, e veio com eles pra cima de Maanape:

— Sai do caminho, por queira! jacaré não tem pescoço, formiga não tem caroço! comigo é só quatro paus na ponta da unha, jogador de caça falsa! (ANDRADE, 1928, p.45)

No final do capítulo XII, intitulado *Tequeteque, chupinzão e a injustiça dos homens*, Maanape ressuscita Macunaíma, após o herói ter comido coquinhos envenenados dados por um macaco chamado mono. Para isso, Maanape realiza um ritual xamânico com uso de um cachimbo.

Maanape chorou muito se atirando sobre o corpo do mano. Depois descobriu o esmagamento. Maanape era feiticeiro. Logo pediu de emprestado pra patroa dois cocos-da-Bahia, amarrou-os com nó-cego no lugar dos toaliquiçus amassados e assoprou fumaça de cachimbo no defunto herói. Macunaíma foi se erguendo muito desmerecido. Deram guaraná pra ele e daí a pouco matava sozinho as formigas que inda o mordiam. Estava tremendo muito porque por causa da chubarada a friagem batera de repente. Macunaíma tirou a garrafinha do bolso e bebeu o resto da pinga pra esquentar. Depois pediu uma centena pra Maanape e foi até um chalé jogar no bicho. De-tarde quando viram, a centena tinha dado mesmo. E assim eles viveram com os palpites do mano mais velho. Maanape era feiticeiro. (ANDRADE, 1928, p.125)

Desta forma, Maanape aparece como patrono de Macunaíma em diversos momentos. E por ser idoso, representa o que Campbell (2007) denomina de *a figura do ancião*, que fornece ajuda para o herói se proteger das forças inimigas, e é a representação do poder benigno e protetor do destino.

Há outros auxílios recebidos por Macunaíma ao longo da obra, que aparecem em forma de entidades e/ou seres sobrenaturais, e o auxiliam a encontrar caminhos, resolver problemas, se proteger de alguma ameaça durante a jornada. Como, por exemplo, no final

do capítulo IV, intitulado *Boiúna Luna*, Macunaíma, depois de muito procurar a muiraquitã, junto aos manos, e não obter sucesso, ele recebe o auxílio do Negrinho Pastoreiro, por intermédio do pássaro uirapuru, que lhe fornece informações valiosas sobre o paradeiro do amuleto.

Uma feita em que deitara numa sombra enquanto esperava os manos pescando, o Negrinho do Pastoreio pra quem Macunaíma rezava diariamente, se apiedou do panema e resolveu ajudá-lo. Mandou o passarinho uirapuru. Quando sinão quando o herói escutou um tataral inquieto e o passarinho uirapuru pousou no joelho dele. Macunaíma fez um gesto de caceteação e enxotou o passarinho uirapuru. Nem bem minuto passado escutou de novo a bulha e o passarinho pousou na barriga dele. Macunaíma nem se amolou mais. Então o passarinho uirapuru agarrou cantando com doçura e o herói entendeu tudo o que ele cantava. E era que Macunaíma estava desinfeliz porque perdera a muiraquitã na praia do rio quando subia no bacupari. Porém agora, cantava o lamento do uirapuru, nunca mais que Macunaíma havia de ser marupiara não, porque uma traça já engulira a muiraquitã e o mariscador que apanhara a tartaruga tinha vendido a pedra verde pra um regatão peruano se chamando Venceslau Pietro Pietra. O dono do talismã enriquecera e parava fazendeiro e baludo lá em São Paulo, a cidade macota lambida pelo igarapé Tietê. (ANDRADE, 1928, p.34)

O herói também recebe a ajuda de uma entidade chamada Tuiuiú, no rio Chuí, que o transporta de volta pra casa, passando por diversas regiões e localidades. Além da ajuda do deus/a (mentor) é comum também o herói receber auxílio de outras divindades intermediárias.

Macunaíma soltou uma grande gargalhada e escafedeu enquanto a mulher amoitava outra vez. O herói seguiu de carreira e enfim passou pra outra banda do rio Chuí. Foi lá que topou com o tuiuiú pescando.

— Primo Tuiuiú, você me leva pra casa?

— Pois não!

Logo o tuiuiú se transformou na máquina aeroplano, Macunaíma escanchou no aturiá vazio e ergueram vôo. Voaram sobre o chapadão mineiro de Urucuia, fizeram o circuito de Itapecerica e bateram pro Nordeste. Passando pelas dunas de Mossoró, Macunaíma olhou pra baixo e enxergou Bartolomeu Lourenço de Gusmão, batina arregaçada, pelejando pra caminhar no areão. (ANDRADE, 1928, p.114-115)

No final do capítulo V, intitulado *Piaimã*, Macunaíma acorda e fica matutando uma forma de matar Venceslau Pietro Pietra. Então, acredita que só conseguirá realizar essa façanha através de uma arma; e para tal, recorre às figuras dos Ingleses, que surgem na narrativa com auxiliares também, e lhe fornecem o artefato necessário para ultrapassar aquele estágio.

No outro dia Macunaíma acordou com escarlatina e levou todo o tempo da febre imaginando que carecia da máquina garrucha pra matar Venceslau Pietro Pietra. Nem bem sarou foi na casa dos Ingleses pedir uma smith-wêsson. Os Ingleses falaram:

— As garruchas inda estão muito verdolengas porém vamos a ver si tem alguma têmpera.

Então foram em baixo da árvore garrucheira. Os Ingleses falaram:

— Você fica esperando aqui. Se despencar alguma garrucha então pegue. Mas não deixa ela cair no chão não!

— Feito.

Os Ingleses sacudiram sacudiram a árvore e caiu uma garrucha têmpera. Os Ingleses falaram:

— Essa está boa. (ANDRADE, 1928, p. 47)

No início do capítulo XII, intitulado *Tequeteque, chupinzão e a injustiça dos homens*, Macunaíma acorda com febre e desânimo, e os manos constataam que ele está com sarampo. E a partir daí recorrem à ajuda de um curandeiro chamado Bento, que mora em Beberibe. O curandeiro auxilia na cura de Macunaíma, através de uma reza e um elixir; figurando, nesse episódio, também como um ser auxiliar.

No outro dia Macunaíma acordou febreiro. Tinha mesmo delirado a noite inteira e sonhado com navio.

— Isso é viagem por mar, falou a dona da pensão. Macunaíma agradeceu e de tão satisfeito virou logo Jiguê na máquina telefone pra insultar a mãe de Venceslau Pietro Pietra. Mas a sombra telefonista avisou que não secundavam. Macunaíma achou aquilo esquisito e quis se levantar pra ir saber o que era. Porém sentia um calorão cocado no corpo todo e uma moleza de água. Murmurou:

— Ai... que preguiça...

Virou a cara pro canto e principiou falando bocagens. Quando os manos vieram saber o que era, era sarampão. Maanape logo foi buscar o famoso Bento curandeiro em Beberibe que curava com alma de índio e água de pote. Bento deu uma agüinha e fez reza cantada. Numa semana o herói já estava descascado. Então se levantou e foi saber o que tinha sucedido pro gigante. (ANDRADE, 1928, p. 117)

Esses auxílios aparecem através de seres ou entes sobrenaturais, ao longo de toda a narrativa de *Macunaíma*. No entanto, foram citados os casos mais notórios, para não estender demais essa etapa da jornada. Importante frisar que Macunaíma não só dispõe da ajuda de um mentor, como também de outros auxiliares menores, que lhe ajudam em momentos oportunos. Isso reforça, inclusive, a atmosfera fantástica e maravilhosa criada na obra, dando subsídio para que esses eventos ocorram de maneira natural.

#### 4. A passagem pelo primeiro limiar

Quando o herói encontra com o seu protetor ele segue até chegar ao *guardião do limiar*, que o leva a atravessar o portal entre os dois mundos: sair do mundo comum e seguir em direção ao mundo mágico. Esses tipos de guardiães protegem o mundo em suas quatro direções – assim como em cima e embaixo – estabelecendo os limites do mundo e o horizonte da vida presente do herói. E mais ainda, nesses limites é onde se encontra as trevas, o desconhecido e o perigo. Estando dentro desses limites o herói tem o orgulho de ali ter chegado, mesmo tendo o receio do que virá a frente. (CAMPBELL, 2007, p. 82)

Essas regiões do desconhecido (deserto, selva, fundo do mar, terra estranha, etc.) constituem-se como campos livres para a projeção de conteúdos inconscientes. E dentro das mesmas incluem-se medos receios, como a libido<sup>59</sup> e a destrudo<sup>60</sup>, que se transfiguram em ameaças de violência e fantasias de deleite perigosos – e também podem vir representados por figuras de ogros, sereias de beleza misteriosa e sedutora e outros. (CAMPBELL, 2007, p. 83)

Nessa etapa, o herói descobre o sentido da passagem pelo primeiro limiar e do seu respectivo guardião, que é o aspecto da proteção. Aqui ele descobre que não é recomendável desafiar o vigia dos limites estabelecidos, mas é uma atitude extremamente necessária, porque a partir do momento que se atravessa esses limites, desencadeia-se uma série de outros eventos, sendo um deles a aquisição da força necessária para seguir ao próximo estágio. Porque a aventura, seja em qual localidade for, é sempre uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; e as forças que vigiam o limiar são perigosas e para enfrentá-las é preciso ter ousadia e não ter medo de correr riscos. É aqui que se prova pela primeira vez a coragem do herói em enfrentar seus medos. (CAMPBELL, 2007, p. 85)

Esse estágio também não ocorre dentro da narrativa de *Macunaíma*. O herói brasileiro não vive essa passagem do mundo real ao mundo irreal e/ou paralelo. E não vivencia a prova da coragem dentro de um universo paralelo, pelo contrário, ele é desafiado a viver nos limites do próprio mundo físico.

---

<sup>59</sup> Na psicanálise, é o termo que se refere ao desejo sexual.

<sup>60</sup> Na psicanálise, designa o oposto à libido, é o instinto ou impulso da morte.

## 5. O ventre da baleia

A metáfora *O ventre da baleia* figura a ideia de renascimento do herói, uma vez que ao chegar ao primeiro limiar ele é jogado ao desconhecido, e, conseqüentemente, constrói-se a ideia de que ele está morto. Essa expressão é uma referência a uma antiga lenda dos povos Esquimós<sup>61</sup>, originados no estreito de Bering<sup>62</sup>. Que conta a história de um herói trapaceiro que adentrou a barriga de uma baleia e enfrentou uma série de obstáculos para de lá sair.

Os esquimós do estreito de Bering contam que o herói trapaceiro Corvo estava certo dia sentado, secando suas roupas numa praia, quando observou uma baleia nadando pesadamente perto da praia. Ele disse: “– Da próxima vez, querida, venha voando, abra a boca e feche os olhos!” E então ele vestiu rapidamente as roupas de corvo, colocou a máscara de corvo, juntou uns gravetos para fogueira sob o braço e voou para a água. A baleia se elevou. Fez o que lhe havia dito. Corvo penetrou nas mandíbulas abertas e foi diretamente garganta abaixo. A surpresa baleia fechou a boca e mergulhou; Corvo ficou em seu interior e olhou em volta. (CAMPBELL, 1997, p. 91)

*O ventre da baleia* configura, dessa forma, uma lição de que a passagem pelo limiar é um tipo de auto-aniquilação. Entretanto, nesse caso específico, ao invés de passar por desafios de lado de fora, o herói passa por desafios dentro de um determinado local, e nesse ambiente ele nasce novamente. Esse desaparecimento – o período intraterreno<sup>63</sup> – se mostra como a entrada no interior do templo.

Esse interior do templo, ou *ventre da baleia*, ou terra celeste, que está localizado acima e abaixo dos limites do mundo, é tudo uma mesma coisa. As entradas desses tempos corriqueiramente são protegidas por guardiães: gárgulas, dragões, leões, matadores de demônios, anões, criaturas aladas etc. Esses guardiães do limiar cumprem a função de afastar todos os que forem incapazes de adentrar ao interior do templo. São encarnações mitológicas que marcam os limites entre o mundo convencional e o mundo mágico. (CAMPBELL, 2007, p.92)

Cumprem esse papel também os dentes da baleia, que são flancos de proteção da entrada. Estes ilustram o fenômeno da metamorfose, porque quando o herói entra no templo, enfrenta os guardiões, e passa por um momento de transformação. A sua personalidade anterior fica de fora do templo, como a cobra de que deixa a pele; uma vez

---

<sup>61</sup> Foram povos indígenas que habitavam as regiões em torno do Círculo Polar Ártico.

<sup>62</sup> É um estreito entre o Cabo de Dezhnev e o Cabo Príncipe de Gales.

<sup>63</sup> Termo que se refere a uma região fictícia localizada no interior da Terra.

dentro do templo, pode-se dizer que o herói morreu para o tempo real e retornou ao Útero do Mundo<sup>64</sup>, Centro do Mundo<sup>64</sup>, Paraíso Terrestre<sup>64</sup>. (CAMPBELL, 2007, p.93)

O fato de o herói conseguir ultrapassar fisicamente os guardiões não quer dizer que a função que eles cumprem ali seja inválida. Pelo contrário, a lição é justamente a compreensão do que representa o santuário/templo na jornada a ser percorrida. Os que não conseguem abstrair essa lição ficam efetivamente do lado de fora e não seguem adiante. Portanto, esse processo se constrói como uma alegoria, de que a entrada no templo é o “enfrentar dos dentes da baleia”, e é a entrada ao ventre dela. Um momento que requer concentração para a renovação da vida. (CAMPBELL, 2007, p.93)

Nesse processo o corpo físico do herói pode vir a ser ferido, partido, flagelado; e isso é uma representação metafórica de que o seu ego dele sendo aniquilado.

Na verdade, o corpo físico do herói pode ser cortado, desmembrado e ter suas partes espalhadas pela terra ou pelos mares – tal como ocorre no mito egípcio do salvador Osiris: ele foi jogado num sarcófago e atirado ao Nilo pelo irmão Set, e, quando ressurgiu dos mortos, o irmão o matou outra vez, retalhou-lhe o corpo em catorze pedaços e os espalhou pela terra. (CAMPBELL, 2007, p. 93)

Desta forma, esse mesmo episódio pode salvar o herói, graças à passagem pelo ciclo de entrada e retorno do limiar, garantindo a ele a segurança contra os temores de eventos vindouros.

Em *Macunaíma O ventre da baleia* ocorre no capítulo V, intitulado *Piaimã*, logo após o herói ser encurralado por Venceslau Pietro Pietra, o gigante comedor de gente, quando Maanape o atira de cima da árvore, onde os dois estavam escondidos.

Então Maanape ficou com muito medo e jogou, truque! o herói no chão. Foi assim que Maanape com Piaimã inventaram o jogo sublime do truço.  
Piaimã sossegou.  
— Este mesmo.  
Agarrou o defunto por uma perna e foi puxando. Entrou na casa. (ANDRADE, 1928, p.45)

Aqui *Macunaíma* vive *O ventre da baleia* não de forma metafórica, como sugere Campbell (2007). A morte chega de fato ao herói marioandradiano, nesse estágio. Ele vive a experiência da auto-aniquilação para o aprendizado de uma nova lição, através do processo de renascimento. *Macunaíma* tem, inclusive, seu corpo flagelado, picotado e levado à cozedura, em uma espécie de ritual antropofágico. É como se passasse por desafios sobre

---

<sup>64</sup> Termos que se referem a regiões fictícias paralelas.

ele mesmo, sobre o seu próprio corpo, em seu ambiente interno e não no ambiente externo. A morte aqui é tratada como a entrada no templo ou o período entrada intraterreno, concretamente.

Em seguida, nesse mesmo episódio, Maanape sai em busca de Macunaíma que fora capturado por Venceslau Pietro Pietra, encontra-o sendo preparado para ser servido como refeição na casa do gigante comedor de gente.

O herói picado em vinte vezes trinta torresminhos bubuiava na polenta fervendo. Maanape catou os pedacinhos e os ossos e estendeu tudo. No cimento pra refrescar. Quando esfriaram a sarara Cambgique derramou por cima o sangue sugado. Então Maanape embrulhou todos os pedacinhos sangrando em folhas de bananeira, jogou o embrulho num sapiquá e tocou pra pensão. (ANDRADE, 1928, p.46-47)

*O ventre da baleia* marioandradiano tem o seu interior guardado pela esposa de Venceslau Pietro Pietra, a velha caapora chamada Ceiuci, que figura nessa obra como o que Campbell (2007) denomina *guardiães do templo* ou os dentes da baleia. Ela está ali sempre guardando e protegendo o ambiente – no caso, a casa do gigante Piaimã – inclusive, na ausência dele.

O gigante estava aí com a companheira, uma caapora velha sempre cachimbando que se chamava Ceiuci e era muito gulosa. . (ANDRADE, 1928, p.46)

[...]

Nem bem lançou a linha de cima dum mutá que veio vindo a velha Ceiuci pescando de tarrafa. A caapora viu a sombra de Macunaíma refletida n'água jogou depressa a tarrafa e só pescou som bra. O herói nem não achou graça porque estava tremendo de medo, vai, pra agradecer falou assim:

— Bom-dia, minha vó.

A velha virou a cara pro alto e descobriu Macunaíma em riba do mutá.

— Vem cá, meu neto.

— Não vou lá não.

— Pois então mando marimbondos. (ANDRADE, 1928, 109-110)

Nesse sentido, *o ventre da baleia* marioandradiano representa, como coloca Campbell (2007), uma lição de vida > morte > vida, no meio do percurso, que o herói necessariamente precisa viver. Aqui ele vive o processo de auto-aniquilação de maneira real. Tem seu corpo flagelado pelo vilão da história e vive, portanto, o estágio de renascimento necessário, que *O ventre da baleia* exige.

## II A iniciação

### 1. O caminho de provas

Já tendo passado pelo primeiro limiar, o herói caminha agora em um ambiente abstrato com formas diferentes e desconhecidas por ele. Nessa etapa ele deve enfrentar uma sucessão de provas e, normalmente, é a fase mais marcante do monomito. Aqui o herói é auxiliado, de forma velada, pelos conselhos, amuletos e agentes secretos do seu auxiliar sobrenatural (mentor), que conquistou antes de chegar a esse ponto. Também descobre que há forças benígnas, além de seu mentor, para lhe ajudar em todos os pontos por onde passar. (CAMPBELL, 2007, p.102)

Campbell (2007) ilustra esse episódio com o mito de Cupido e Psiquê.

Um dos mais conhecidos e encantadores exemplos do motivo das “tarefas difíceis” é o da procura do amante perdido, Cupido, por parte de Psique. Aqui, os papéis principais se invertem: ao invés de o amado tentar conquistar sua noiva, cabe a esta fazê-lo; e, em vez de um pai cruel que subtrai a filha ao amante, há uma mãe ciumenta, Vênus, que oculta o filho, Cupido, da noiva. [...] A Viagem de Psique ao mundo inferior é apenas uma das inúmeras aventuras desse tipo, empreendidas pelos heróis dos contos de fadas e dos mitos. (CAMPBELL, 2007, p.103)

Destarte, nesse ponto, o herói, descobre que é preciso assimilar o seu oposto (o seu eu insuspeitado) para não ser engolido por ele. Deve deixar de lado o orgulho, a virtude, a beleza e a vida e se direcionar de acordo com os seus desígnios. Enxergar que ele e o seu oposto são parte de um mesmo, são de mesma carne. A provação funciona aqui como um aprofundamento do primeiro limiar, porque está em jogo toda uma investigação em torno do ego heroico. (CAMPBELL, 2007, p. 110)

Em *Macunaíma* o herói precisa atravessar diversos obstáculos para prosseguir a jornada. No capítulo II, intitulado *Maioridade*, o herói enfrenta a entidade Currupira, ao se perder na mata, e ao ter que pedi-lo informações sobre o caminho de volta para casa.

Vagamundou de déu em déu semana, até que topou com o Currupira inoquendo carne, acompanhado do cachorro dele Papamel. E o Currupira vive no grelo do tucunzeiro e pede fumo pramente. Macunaíma falou:

— Meu avô, dá caça pra mim comer?

— Sim, Currupira fez.

Cortou carne da perna moqueou e deu pro meni no, perguntando:

— O que você está fazendo na capoeira, rapaiz!

— Passeando.

— Não diga!

— Pois é, passeando...

[...]

— Tu não é mais curumi, rapaiz, tu não é mais curumi não ...Gente grande que faz isso...Macunaíma agradeceu e pediu pro Currupira ensinar o caminho pro mocambo dos Tapanhumas. O Currupira estava querendo mas era comer o herói, ensinou falso:

—Tu vai por aqui, menino-home, vai por aqui, passa pela frente daquele pau, quebra a mão esquerda, vira e volta por debaixo dos meus uaiariquinizês. (ANDRADE, 1928, p.16)

[...]

O Currupira esperou bastante porém curumim não chegava... Pois então o monstro amontou no viado, que é o cavalo dele, fincou o pé redondo na virilha do corredor e lá se foi gritando:

— Carne de minha perna! carne de minha perna! Lá de dentro da barriga do herói a carne respondeu:

— Que foi?

Macunaíma apertou o passo e entrou correndo na caatinga porém o Currupira corria mais que ele e o menino isso vinha que vinha acochado pelo outro.

— Carne de minha perna! carne de minha perna! A carne secundava:

— Que foi?

O piá estava desesperado. Era dia do casamento da raposa e a velha Vei, a Sol, relampeava nas gotinhas de chuva debulhando luz feito milho. Macunaíma chegou perto duma poça, bebeu água de lama e vomitou a carne. (ANDRADE, 1928, p.17)

Aqui evidenciamos que o herói caiu na astúcia do ser das matas Currupira, e precisou usar de suas habilidades e destreza para vencer o desafio, de não virar presa do “monstro” indígena. Esse episódio coincide com o que Campbell (2007) ilustra como sendo a necessidade de abdicar a vaidade, ao enfrentar desafios, e também é o momento de percorrer caminhos muitas vezes desconhecidos pelo herói.

No capítulo IV, intitulado *Boiúna Luna*, o herói marioandradiano enfrenta uma entidade sobrenatural chamada Boiúna Capei, ao desdenhar dela, ela aparece e ele trava um duelo com a entidade.

Então se escutou um urro guaçu e Capei veio saindo d'água. E Capei era a boiúna. Macunaíma ergueu o busto relumeando de heroísmo e avançou pro monstro. Capei escancarou a goela e soltou uma nuvem de apiacás. Macunaíma bateu que mais bateu vencendo os marimbondos. O monstro atirou uma guascada tirlintando com os guizos do rabo, porém nesse momento uma formiga tracuá mordeu o calcanhar do herói. Ele agachou distraído com a dor e o rabo passou por cima dele indo bater na cara de Capei. Então ela urrou mais e deu um bote na coxa de Macunaíma. Ele só fez um afastadinho com o corpo, agarrou num rochedo e juque! decepou a cabeça da bicha. O corpo dela se estorceu na corrente enquanto a cabeça com aqueles olhões docinhos vinha beijar vencida os pés do vingador. (ANDRADE, 1928, p.30)

Capei Boiúna é uma também entidade indígena das matas, muito comum na narrativa de *Macunaíma* e comum em livros que têm a mitologia guarani como pano de fundo. Figura aqui também como sendo um obstáculo que o herói brasileiro necessita atravessar, para

chegar a outro ponto de seu destino. E como diz Campbell (2007) serve como um aprofundamento do primeiro limiar e um trabalho em torno do ego do heroico.

## 2. O encontro com a deusa

Quando todas as barreiras e obstáculos forem vencidos, é o momento do encontro místico (hierágamos<sup>65</sup>) da alma do herói com a Rainha-Deusa do Mundo. Esse encontro, normalmente, se dá através de outro espaço paralelo ao que o herói se encontra. A Deusa é uma figura familiar nos contos de fadas e nos mitos, ela é o modelo de perfeição, a reposta a todos os desejos, e é de onde provêm as bênçãos da busca terrena ou divina do herói. Ela se transfigura na mãe, a irmã, a amante, a noiva, e todos os aspectos femininos da sedução, todas as promessas do gozo. É a encarnação da promessa de perfeição, a garantia da esperança ao fim do exílio, a boa mãe, jovem e bela. (CAMPBELL, 2007, p. 111-112)

No entanto, faze-se necessário ressaltar que ela não é pura benevolência, pois também tem seu lado mal, ela é dual: a) é a mãe ausente e inalcançável, onde residem todas as fantasias agressivas e de quem se teme uma contra-agressão; b) é a mãe repressora, ameaçadora e punitiva; c) é a mãe que mantém em seu seio o filho que quer seguir seus passos; d) é a mãe desejada (complexo de Édipo<sup>66</sup>), e também a presença ao estímulo perigoso (complexo de Castração<sup>67</sup>). (CAMPBELL, 2007, p. 112) Essa figura mitológica da Mãe Universal<sup>68</sup> é a projeção dos cosmos de todos os atributos femininos da primeira mulher<sup>69</sup>, da presença nutridora e protetora. É a fantasia espontânea, a relação da criança com a mãe e também a do adulto com o mundo material. (CAMPBELL, 2007, p. 115)

Na linguagem do mito a mulher representa a totalidade de tudo que pode ser conhecido, e o herói é aquele que deve ser ensinado por ela. Fica a cargo da Deusa, mostrar ao herói que ele jamais deve ser maior do que ele é, por mais transformações que ele tenham passado. É ela que o atrai e o guia, e que rompe os grilhões que prendem o herói, liberando-o de todas as limitações. A figura do guia dentro da jornada heroica, quando é vista por olhos ignorantes, é encarada como inferior e feia, mas quando vista pelos olhos

---

<sup>65</sup> Em grego, diz-se do casamento entre um deus com um humano.

<sup>66</sup> Na psicanálise, diz-se dos desejos sexuais experimentados pelas crianças em relação aos pais.

<sup>67</sup> Na psicanálise, refere-se à rejeição do sexo biológico e a experimentação da identidade de gênero em crianças.

<sup>68</sup> Nas mitologias, refere-se à figura da Grande Mãe de todas as criaturas, também para as religiões matrilocais e matrilineares.

<sup>69</sup> Termo que se refere à Eva, a primeira mulher bíblica.

da compreensão, é tida como representação da gentileza e a segurança, que traz junto o potencial de rainha, de deusa encarnada, do mundo criado por ela. (CAMPBELL, 2007, p.117)

O encontro com a Deusa (encarnada, como uma mulher) é o teste final para que o herói receba a benção do amor (a caridade, o amor *fati*<sup>70</sup>) que é a própria vida, para ser desfrutada pela eternidade. Quando acontece o inverso, quando a figura heroica é uma heroína e não um herói, a Deusa, através de sua beleza e desejo ardente, se converte em um homem encarnado para ser tomado pela heroína como consorte. E é ele que a conduzirá ao seu leito nupcial – quer queira ela ou não – caso ela o rejeite, ela perderá, por meio de maldição, o seu desejo sexual. (CAMPBELL, 2007, p. 119)

Em *Macunaíma* esse episódio do *O encontro com a Deusa* ocorre no capítulo III, intitulado *Ci Mãe do Mato*, onde o herói seguia na mata com os seus manos, cansados e sedentos, já desanimados, e encontram com a figura da própria Deusa Ci, personificada.

Deixaram a linda Iriqui se enfeitando sentada nas raízes duma samaúma e avançaram cautelosos. Já Vei estava farta de tanto guascar o lombo dos três manos quando légua e meia adiante Macunaíma escoteiro topou com uma cunha dormindo. Era Ci, Mãe do Mala Logo viu pelo peito destro seco dela, que a moça fazia parte dessa tribo de mulheres sozinhas parando lá nas praias da lagoa Espelho da Lua, coada pela Nhamundá. A cunha era linda com o corpo chupado pelos vícios, colorido com genipapo. (ANDRADE, 1928, p.21)

É possível verificar o poder sobrenatural de Ci nas descrições sobre a sua força de deusa icamiaba, quando o herói tenta duelar com ela, e mesmo sendo guerreiro e mais forte, não consegue obter vantagem, pelo contrário, é duramente massacrado.

O herói se atirou por cima dela pra brincar. Ci não queria. Fez lança de flecha tridente enquanto Macunaíma puxava da pageú. Foi um pega tremendo e por debaixo da copada reboavam os berros dos briguentos diminuindo de medo os corpos dos passarinhos. O herói apanhava. Recebera já um murro de fazer sangue no nariz e um lapo fundo de txara no rabo. A icamiaba não tinha nem um arranhãozinho e cada gesto que fazia era mais sangue no corpo do herói soltando berros formidandos que diminuía de medo os corpos dos passarinhos. Afinal se vendo nas amarelas porque não podia mesmo com a icamiaba, o herói deitou fugindo chamando pelos manos:

— Me acudam que sinão eu mato! me acudam que sinão eu mato! (ANDRADE, 1928, p. 21-22)

Também se verifica o poder de divindade através das descrições que se faz da rotina que Ci tinha, depois de casada com o herói, e quando se fala das características de seu corpo físico.

---

<sup>70</sup> Termo em latim, que traduzido, significa “amor ao destino”.

De noite Ci chegava recedendo resina de pau, sangrando das brigas e trepava na rede que ela mesmo tecera com fios de cabelo. Os dois brincavam e depois ficavam rindo um pro outro. (ANDRADE, 1928, p.22-23)

Ci, na mitologia guarani é a deusa brasileira da terra, é a mãe do Brasil, a mãe de Todos, é aquela que corporifica a maternidade que nunca deixa de existir. Reflete a sabedoria dos povos pré-históricos, os mitos indígenas registram que, às vezes, alguém ou algo pode ter uma origem mágica: não ter pai, porém, jamais deixará de ter mãe. Pessoas, minerais, plantas, animais, água, terra, fogo e ar... tudo; nasciam e eram protegidos por uma respectiva Ci, Mãe Criadora. Essa mãe gerou, modelou, criou, regulamentou, governa e em muitos casos alimenta permanentemente seus filhos sem nenhuma necessidade do elemento masculino, o macho; o índio brasileiro, porém, considera apenas a fêmea – Ci. O sono, a chuva, o verme, o sorriso, a fonte, a canoa – tudo tem mãe e todo indígena sabe quem é a mãe de cada coisa. Jamais fala do pai eventual das mesmas coisas. O índio brasileiro não considera a reprodução sexuada em seu universo. [...] Ci é a *terra brasiliis*, a encarnação da terra, reproduzida nos ventres grávidos de tudo o que existe. Ci, cujo nome gerou muitas lendas e nomes próprios Ceuci, Juraci, é a Deusa mãe do Brasil, aquela que fala da terra, do chão em que pisamos e do ventre de onde todos viemos. (CERIDWEN, 2003, p. 71-72). Desta forma, ao descrever “recedendo resina de pau” remete ao fato de seu corpo ser vegetal e de pertencer ao reino das plantas, e ao falar da “rede que ela mesmo tecera com os fios de cabelo” dá ideia de que seus cabelos sejam os próprios cipós da árvore, que é seu corpo. Reafirmando assim a sua condição de divindade feminina, muito embora, em *Macunaíma*, a deusa apareça personificada.

### 3. A mulher como tentação

Para o herói o casamento místico com a rainha-deusa do mundo representa o domínio total de sua vida, pois a vida passa ser a própria mulher, e ele é o merecedor dela. Antes de conhecê-la, ao enfrentar todos os desafios e os medos, ele passa por crises de percepção, e ao se encontrar com ela, ele tem a sua consciência ampliada e capacitada a enfrentar a posse dela sobre ele, como mãe-destruidora e noiva inevitável. E ele, por sua vez, passa a ser o pai dela.

Essa ideia de posse pode parecer estranha vista em termos extremos e distante de assuntos relacionados à raça humana. Contudo, o herói não deve deixar de experimentá-la, porque não experimentar é limitar ainda mais sua consciência. Esse contato com a mulher é

uma ideia presente em todo mito da passagem do herói, em qualquer lugar que ele se manifeste. (CAMPBELL, 2007, p.121)

Nada, absolutamente nada, pode proteger o herói da presença da mulher, o contato com a mulher não é só uma fraqueza da mente, é também da carne. Enquanto sua carne se mantiver unida aos ossos, enquanto sua pulsação for intensa, as imagens femininas da vida estarão alerta, prontas a explodir como tempestade, em sua mente. (CAMPBELL, 2007, P.125)

Em *Macunaíma* o contato com a figura feminina ocorre em vários momentos. A própria figura de Ci, que é deusa-mãe, mas também é mulher encarnada, representa ao herói uma tentação feminina. Inclusive, o herói sente-se tão tentado, que se casa e tem um filho com ela.

Nem bem seis meses passaram e a Mãe do Mato pariu um filho encarnado. Isso, vieram famosas mulatas da Bahia, do Recife, do Rio Grande do Norte e da Paraíba, e deram pra Mãe do Mato um laçarote rubro corde mal, porque agora ela era mestra do cordão encarnado em todos os Pastoris de Natal. Depois foram-se embora com prazer e alegria, bailando que mais bailando, seguidas de futebóleres águias pequenos xodós seresteiros, toda essa rapaziada dorê. Macunaíma ficou de repouso o mês de preceito porém se recusou a jejuar. (ANDRADE, 1928, p.24-25)

No capítulo I, intitulado *Macunaíma*, o herói ainda jovem sofre a tentação feminina que Sofará, a primeira esposa de Jiguê, apresenta a ele. Então trai o mano, ao se envolver com a jovem índia.

Quando o botou nos carurus e sororocas da serrapilheira, o pequeno foi crescendo foi crescendo e virou príncipe lindo. Falou pra Sofará esperar um bocadinho que já voltava pra brincarem e foi no bebedouro da anta armar um laço. Nem bem voltaram do passeio, tardinha, Jiguê já chegava também de prender a armadilha no rasto da anta. A companheira não trabalhara nada. Jiguê ficou fulo e antes de catar os carrapatos bateu nela muito. Mas Sofará agüentou a coça com paciência. (ANDRADE, 1928, p.10)

No capítulo XIII, intitulado *A piolhenta do Jiguê*, Macunaíma sofre a tentação da figura da mulher mais uma vez e se apaixona novamente pela nova esposa de Jiguê, a índia Suzi. O herói vive de encontros e saídas com a jovem cunhatã, abaixo dos olhos de Jiguê, sempre enganando o seu mano.

No outro dia Jiguê entrou em casa com uma cunhatã, fez ela engolir três bagos de chumbo pra não ter filhos e os dois dormiram na rede. Jiguê tinha se amulherado. Ele era muito valente. Passava o dia limpando a espingarda e afiando a lamparina. A companheira de Jiguê todas as manhãs ia comprar macaxeira prós quatro comerem e se chamava Suzi. Porém Macunaíma que era o namorado da companheira de Jiguê, todos os dias comprava uma lagosta pra ela, punha no fundo do jamachi e por

cima esparramava a macaxeira pra ninguém não maliciar. Suzi era bem feiticeira. Quando chegava em casa deixava a cesta na saleta e ia dormir pra sonhar. (ANDRADE, 1928, p. 129-130)

[...]

Quando Suzi se vestia pra ir na feira, assobiava o foxtrote da moda pro namorado ir também. O namorado era Macunaíma, ia. A companheira de Jiguê saía e Macunaíma saía atrás. Andavam brincando por aí e quando chegava a hora da volta já não tinha

macaxeira mais na feira. Pois então Suzi disfarçando ia atrás da casa, sentava no jamachi e puxava uma porção de macaxeira de dentro do maissó. (ANDRADE, 1928, p.130-131)

No capítulo XV, intitulado *Piaimã*. O herói, ao fugir do monstro Oibê através das matas, transforma um caramboleiro em uma princesa chique, com o uso de um patuá. Nesse episódio, Macunaíma mais uma vez sofre a tentação da figura da mulher, e os dois fogem juntos.

Todos os passarinhos choraram de pena gemida nos ninhos e o herói gelou de susto. Agarrou no patuá que trazia entre os berloques do pescoço e traçou uma mandinga. O caramboleiro virou numa princesa muito chique. O herói teve um desejo danado de brincar com a princesa porém Oibê já devia de estar estourando por aí. De-fato:

— Vim buscar minha pacuera-cuera-cuera-cuera-cuera, de-lem!

Macunaíma deu a mão pra princesa e fugiram na disparada. Mais

adiante havia uma figueira com a sapopemba enorme. Oibê estava já no calcanhar deles e Macunaíma não tinha tempo mais pra nada.

Então se meteu com a princesa no buraco da sapopemba. (ANDRADE, 1928, p. 156)

Então, os dois fogem do monstro, mas ao chegar a um determinado ponto, próximo à praia, Macunaíma esconde a princesa dentro da água e se despede dela.

Depois de correrem mais légua e meia, enfim chegaram num firme pontudo do Araguaia. Porém a igraté estava abicada bem mais pra baixo na outra margem com Maanape Jiguê a linda Iriqui, todos esses companheiros dormindo. Macunaíma olhou pra trás. Oibê quase ali. Então botou o furabolo na goela pela última vez, fez cosquinha e alojou a pacuera n'água. A pacuera virou num periantã muito fofo de ervas. Macunaíma botou a gaiola com jeito no fofo, atirou a princesa lá e dando um arranco na margem com o pé, afastou da praia o periantã que as águas levaram. (ANDRADE, 1928, p. 157)

Desta forma, assim se dão os encontros com a figura mulher, ao longo da narrativa. Importante notar que Macunaíma tem uma forte atração pelas figuras das mulheres, que surgem ao longo de sua jornada heroica. É um impulso, uma vontade descontrolada, é uma vaidade. O herói marioandradiano, por elas, enfrenta obstáculos, monstros, desafios, se

aventura em locais desconhecidos, prova do medo e da insegurança – mas, diante delas – não se intimida e não abre mão de seu insaciável desejo.

#### 4. A sintonia com o pai

Dentro do vocabulário tradicional cristão a chamada *Misericórdia Divina* ou a *Poderosa Força do Espírito de Deus*, que transforma o coração e protege da flecha, da torrente e das chamas, são metáforas para ilustrar a *Pura vontade de Deus*. E, na maioria das mitologias, essas imagens de misericórdia e de graça se apresentam como mantedoras do equilíbrio do herói, e evita que o seu coração seja entregue a destruição, ficando, portanto, protegido. (CAMPBELL, 2007, p. 127)

A sintonia com a figura de Deus se dá quando há o abandono do problemático monstro autogerado – que é um dragão que se considera o próprio Deus (o superego<sup>71</sup>) – e também com o dragão que se considera o Pecado (o id reprimido<sup>72</sup>). Para que essa ação ocorra é necessário antes de tudo abandonar o apego ao próprio ego, mas essa é a grande dificuldade do herói. Para tal, ele precisa ter fé que o Deus é o pai misericordioso, e, por consequência, confiar em sua misericórdia.

Essa provação pela qual o herói deve passar é a garantia de ter a figura masculina como guia, porque a partir daí, ele será protegido das assustadoras experiências de iniciação e da fragilidade do ego. Confiar na figura do Deus como protetor não é excluir a proteção ganhada da Deusa, pelo contrário, ao longo da jornada, o herói perceberá que um reflete o outro, são da mesma essência, e são a mesma coisa. (CAMPBELL, 1997, p.128)

O contato com a imagem parental é uma ideia tradicional de iniciação que é combinada a uma introdução do herói a novas técnicas e novos ganhos. O Deus, também chamado mistagogo, se encarrega de fornecer ao herói o livramento de toda carga de sentimento infantil, do auto-engradecimento, do narcisismo e do ressentimento. (CAMPBELL, 2007, p.133)

Em suma, o filho tocado pelo Deus, é afastado de sua condição meramente humana e ganha uma força cósmica impessoal, renasce mais uma vez, passa a ser ele mesmo e o próprio pai. Como ganho, doravante, passar a ser também um iniciador, um guia, a porta pela qual o sol passa, vive uma experiência de majestade da lei cósmica, é purgado da esperança e do temor, e fica em paz na compreensão e revelação do ser. (CAMPBELL, 2007, p.133)

---

<sup>71</sup> Na psicanálise, refere-se a uma das três estâncias do aparelho psíquico.

<sup>72</sup> Na psicanálise, designa o agente responsável pelos instintos, impulsos orgânicos e desejos inconscientes.

O segredo germinal do pai é o paradoxo da criação, do surgimento das formas temporais a partir da eternidade. Na verdade, ele nunca poderá ser explicado. Por detrás dele, há um sistema teológico, uma fragilidade. E o problema do herói reside em justamente adentrar a esse universo, sem se abalar e prejudicar sua existência, ele precisa abrir sua alma para além do terror, de modo que o faça compreender a magnitude das grandes tragédias. Dessa forma, o herói transcende a vida e acessa a fonte (o pai), e os dois entram em sintonia. (CAMPBELL, 2007, p.142)

Em *Macunaíma* ocorre *O encontro com o pai* no capítulo VII, intitulado *Macumba*, quando herói marioandradiano tem um encontro com a figura de uma divindade masculina denominada Exu. “Èsù, Elégbára, Eleguá, Legbá ou Bará são os nomes que Exu recebe na África. Ele é um orixá difícil de se definir, possuidor de um caráter ambíguo [...]Ele é dinâmico e jovial, “um orixá protetor, havendo mesmo pessoas na África que usam orgulhosamente nomes como Èsùbìyù (“concebido por Exu”), ou Èsùtòsìn (“Exu merece ser adorado”) [...] é considerado como o embaixador dos mortais, o servo dos orixás, intermediário entre os homens e os orixás, acrescentando ainda que Exu não é apenas o mensageiro, é também o intérprete, pois a linguagem dos santos não é igual à dos homens e, portanto, é preciso alguém que traduza as orações humanas ou os conselhos divinos em linguagem apropriada.” (LAGES, 2003, p.25-26)

Depois que todos beijaram adoraram e se benzeram muito, foi a hora dos pedidos e promessas. Um carneiro pediu pra todos comprarem a carne doente dele e Exu consentiu. Um fazendeiro pediu pra não ter mais saúva nem maleita no sítio dele e Exu se riu falando que isso não consentia não. Um namorista pediu pra pequena dele conseguir o lugar de professora municipal pra casarem e Exu consentiu. Um médico fez um discurso pedindo pra escrever com muita elegância a fala portuguesa e Exu não consentiu. Assim. Afinal veio a vez de Macunaíma o filho novo do fute. E Macunaíma falou:

— Venho pedir pra meu pai por causa que estou muito contrariado.

— Como se chama? perguntou Exu.

— Macunaíma, o herói.

— Uhum... o maioral resmungou, nome principiado por Ma tem má-sina...Mas recebeu com carinho o herói e prometeu tudo o que

Ele pedisse porque Macunaíma era filho. (ANDRADE, 1928, p.65-66)

Em seguida a entidade aceita o pedido de ajuda e auxilia o herói, através de uma espécie de ritual.

Então foi horroroso o que se passou. Exu pegou três pauzinhos de erva-cidreira benta por padre apóstata, jogou pro alto, fez encruzilhada, mandando o eu de Venceslau Pietro Pietra vir dentro dele Exu pra apanhar. Esperou um momento, o eu do gigante veio, entrou dentro da fêmea, e Exu mandou o filho dar a sova no eu que estava encarnado no corpo polaco. O herói pegou uma tranca e chegou -a em Exu com vontade. Deu que mais deu. Exu gritava:

— Me espanca devagar  
Que isto dói dói dói!  
Também tenho família

Enfim roxo de pancada sangrando pelo nariz pela boca pelos ouvidos caiu desmaiando no chão. E era horroroso... Macunaíma ordenou que o eu do gigante fosse tomar um banho salgado e fervendo e o corpo de Exu fumegou molhando o terreno. E Macunaíma ordenou que o eu do gigante fosse pisando vidro através dum mato de urtiga e agarra-compadre até as grunhas da serra dos Andes pleno inverno e o corpo de Exu sangrou com lapos de vidro, unhas de espinho e queimaduras de urtiga, ofegando de fadiga e tremendo de tanto frio. Era horroroso. E Macunaíma ordenou que o eude Venceslau Pietro Pietra recebesse o guampaço dum marruá, o coice dum bagual, a dentada dum jacaré e os ferrões de quarenta vezes quarenta mil formigas-de-fogo e o corpo de Exu retorceu sangrando empolando na terra, com uma carreira de dentes numa perna, com quarenta vezes quarenta mil ferroadas de formiga na pele já invisível, com a testa quebrada pelo casco dum bagual e um furo de aspa aguda na barriga.

A saleta se encheu dum cheiro intolerável. E Exu gemia:

— Me chifra devagar  
Que isto dói dói dói!  
Também tenho família  
E isto dói dói dói!

Macunaíma ordenou muito tempo muitas coisas assim e tudo o eu de Venceslau Pietro Pietra agüentou pelo corpo de Exu. Afinal a vingança do herói não pôde inventar mais nada, parou. A fêmea só respirava levinho largada no chão de terra. Teve um silêncio fatigado. E era horroroso. (ANDRADE, 1928, p.66-67)

E assim Macunaíma tem *A sintonia com o pai*, ao se encontrar com Exu. Aqui ocorre o que Campbell (2007) denomina de trabalho com o ego heroico e a confiança na misericórdia do deus. Sendo essa misericórdia a ajuda que o herói solicita em um momento crítico durante a sua jornada. E essa ajuda é um momento de confiança que o herói deposita no Deus, para que ele possa o proteger, tal como já o protege também a Deusa. A partir daí o herói se torna mais confiante e está duplamente protegido, pela Deusa, e pelo Deus.

## 5. A apoteose

A deificação ou apoteose é um padrão de condição divina que o herói alcança quando ultrapassa os níveis da ignorância, tal como ocorre com as figuras dos Budas<sup>73</sup>, que alcançaram o nirvana<sup>74</sup> e se elevaram. É um processo que envolve a libertação da consciência, tornando-a livre e passível de mudança. O heroísmo só é atingido quando se encontra o potencial libertador escondido dentro de si. (CAMPBELL, 2007, p. 145)

<sup>73</sup> No Budismo, refere-se àqueles que despertaram para consciência plena e se elevaram.

<sup>74</sup> No Budismo, é o estado de libertação do sofrimento e a elevação espiritual.

Essa ideia de apoteose é fortemente trabalhada dentro do contexto bíblico, onde é simbolizada através dos mistérios da criação, quando indivíduo alcança a eternidade: através da transmissão da eternidade ao tempo, com a transformação do um nos dois e depois nos muitos, e a concepção de uma nova vida através da recombinação dos dois. Esse princípio cristão é trazido no mito cosmogônico<sup>75</sup> – na gênese – e também ao final do cumprimento das tarefas do herói, quando ele se encontra com a divindade e ganha a sabedoria. (CAMPBELL, 2007, p.147)

Campbell (2007) ressalta que nos cultos totêmicos, tribais e raciais há um comportamento parecido com esse. Em que ocorre um processo inverso, e há a troca do ódio pelo amor, dentro de uma iniciação. Dessa forma, o ego não é aniquilado, é ampliado, ou seja, dali em diante a sua preocupação não se restringe só a si mesmo, mas também a toda comunidade tribal. Em contrapartida, o mundo lá fora, para o iniciado, já não tem mais importância, a sua simpatia e proteção é agora exclusiva de seu povo. Essa situação o autor chama de *Divórcio dos princípios de amor e ódio*. (CAMPBELL, 2007, p.150)

Uma vez liberto dos preconceitos da sua própria versão provinciana e limitada, o caráter do herói – seja ele eclesiástico, tribal ou nacional – passa por uma compreensão de que a verdadeira iniciação não está só a cargo de figuras paternas ou maternas, e nem fica só com elas a responsabilidade de sua própria proteção e defesa pessoal. E sim, dele próprio. (CAMPBELL, 2007, p.151-152)

A apoteose ocorre em *Macunaíma* no capítulo XVII, intitulado *Ursa Maior*, em que o herói marioandradiano sobe aos céus, e passa por um processo de deificação.

A planta já tinha crescido e se agarrava numa ponta de Capei. O herói capenga enfiou a gaiola dos legornes no braço e foi subindo pro céu. Cantava triste:  
 —"Vamos dar a despedida,  
 —Tapera, Talequãl o passarinho.,  
 —Tapera, Bateu asa foi-se embora,  
 —Tapera,  
 Deixou a pena no ninho.  
 — Tapera..." (ANDRADE, 1928, p.181-182)

No céu o herói se encontra com algumas divindades. A primeira delas é Capei, a lua, que, por conta da condição de sujo do herói, nega abrigo a ele.

Lá chegando bateu na maloca de Capei. A Lua desceu no terreiro e perguntou:  
 —Quê que quer, saci?  
 —A bênção minha madrinha, me dá pão com farinha?

---

<sup>75</sup> Mito que explica a origem do universo.

Então Capei reparou que não era saci não, era Macunaíma o herói. Mas não quis dar pensão pra ele, se lembrando do fedor antigo do herói. Macunaíma enfezou. Deu uma porção de munhecações na cara da Lua. Por isso que ela tem aquelas manchas escuras na cara. (ANDRADE, 1928, p.182)

Em seguida, pediu abrigo também a Caiua-nogue, a estrela da manhã. E que também lhe negou abrigo, humoristicamente, também por conta do herói estar sujo e fedido.

Então Macunaíma foi bater na casa de Caiua-nogue, a estrêla-da-manhã. Caiuanogue apareceu na janelinha pra ver quem era e confundida pelo negrume da noite e a capengue do herói, perguntou:

— Que é que quer, saci?

Mas logo pôs reparo que era Macunaíma o herói e nem esperou resposta se lembrando que ele cheirava muito fedido.

—Vá tomar banho! falou fechando a janelinha.

Macunaíma tornou a enfezar e gritou.

—Vem pra rua, cafajeste!

Caiuanogue raspou um susto enorme e ficou tremendo espiando pelo buraco da fechadura. Por isso que a bonita da estrelinha é tão pecurrucha e tremelica tanto. (ANDRADE, 1928, p.182)

Por fim, o herói pediu abrigo a Pauí-Pódole, o Pai do Mutum. Que é a entidade que supostamente dera vida a ele e sua tribo Tapanhumas. Essa, por sua vez, fora mais receptiva, porém também não lhe deu abrigo.

Então Macunaíma foi bater na casa de Pauí-Pódole, o Pai do Mutum. Pauí-Pódole gostava muito dele porque Macunaíma o defendera daquele mulato damaior mulataria na festa do Cruzeiro. Mas exclamou:

— Ah, herói, tarde piaste! Era uma honra grande pra mim receber no meu mosqueiro um descendente de jaboti, raça primeira de todas.. No princípio era só o Jaboti Grande que existia na vida... Foi ele que no silêncio da noite tirou da barriga um indivíduo e sua cunha. Estes foram os primeiros fulanos vivos e as primeiras gentes da vossa tribo... Depois, que os outros vieram. Chegaste tarde, herói! Já somos em doze e com você a gente ficava treze na mesa.

Sinto muito mas chorar não posso!

— Que pena, sinh'Helena! que o herói exclamou. (ANDRADE, 1928, p.182-183)

E esta, não lhe dá abrigo, mas, através de um ritual, lhe ajuda em seu processo de deificação, em que o herói é convertido na constelação Ursa Maior.

Então Pauí-Pódole teve dó de Macunaíma. Fez uma feitiçaria. Agarrou três pauzinhos jogou pro alto fez encruzilhada e virou Macunaíma com todo o estenderete dele, galo galinha gaiola revólver relógio, numa constelação nova. É a constelação da Ursa Maior. Dizem que um professor naturalmente alemão andou falando por aí por causa da perna só da Ursa Maior que ela é o saci... Não é não! Saci inda pára neste mundo espalhando fogueira e traçando crina de bagual... A

Ursa Maior é Macunaíma. É mesmo o herói capenga que de tanto penar na terra sem saúde e com muita saúva, se aborreceu de tudo, foi-se embora e banza solitário no campo vasto do céu. (ANDRADE, 1928, p.183)

E assim o herói passa de pelo processo de deificação e vira uma espécie de organismo dentro do cosmos, uma constelação dentro da galáxia. Importante ressaltar que a jornada de Macunaíma só segue até esse estágio, não se constata uma continuação além daqui. Como o próprio Campbell (2007) resalta que não necessariamente essa jornada deve ser cumprida até o fim, ou, obrigatoriamente, o herói deva passar por todos os estágios descritos.

A *jornada do herói* é perfeitamente flexível, podendo variar de acordo com a história individual de cada figura heroica. De modo que, não necessariamente deve começar no primeiro estágio e se encerrar no último, ela pode ser diluída, fragmentada, reduzida e aumentada. A ordem que os estágios se apresentam também não alteram em si a constituição fundamental da jornada mítica heroica proposta por Campbell (2007).

Por conseguinte, resalto que os próximos estágios não foram identificados dentro da narrativa de *Macunaíma*. Estão descritos, em sequência, para não romper com a ordem lógica da explanação teórica acerca da *A jornada do herói*, a que esse trabalho também se propõe. Portanto, encerra-se aqui a explanação da obra de Mário de Andrade (1928) e segue com os pressupostos teóricos de Joseph Campbell (2007).

## 6. A benção última

A última benção esperada pelo herói é ter o *corpo Indestrutível*. E esse ideal é constantemente alimentando através do inconsciente, por meio de contos, ensinamentos religiosos, mitos etc. Isso se explica pelo fato de que essa busca é algo comum, uma vez que já está incutida nas mentes ao longo da história da humanidade. É o sentimento de beatitude buscado pelos cristãos. Tornar-se puro, o mais próximo de Deus. Essa busca pela beatitude é um ensinamento que se acha além da imaginação e está constituído por imagens da infância, que é tocado por um humor sofisticado (CAMPBELL, 2007, p. 166-167).

O humor é o ponto nevrálgico das mitologias, porque é o contraponto do que há de mais literal de sentimento puramente teológico. E o que há de mais próximo dos deuses, de seus mitos. Os mitos, por sua vez, são capazes de modificar a mente e o espírito, e através deles se compreende – com a benção última – que toda existência (seja celestial, terrestre

ou infernal) são formas de transformações indefinidas, passageiras e recorrentes. (CAMPBELL, 2007, p. 169)

Nessa lógica, Campbell (2007) afirma que os deuses e deusas devem ser vistos como encanações e guardiães capazes de proporcionar esse *ser imperecível*, mesmo não sendo o todo essencial. Dessa forma, o herói busca em sua jornada a graça concedida através deles, que pode ser definido como a 'substância sustentadora'. Que é uma espécie de *miraculosa energia-substância*, ou melhor, é a própria *energia imperecível*, distribuída pelos deuses e deusas em todos os lugares ao redor do mundo. E ela só é fornecida àqueles que se mostraram verdadeiramente dignos. (CAMPBELL, 2007, p.169)

A busca por essa energia é a busca pela própria imortalidade física, é uma forma de alterar o corpo na realidade atual e no agora, romper com as limitações apresentadas pelo corpo físico. Porque caminhar ao encontro do destino é encontrar a eternidade, só quando se conhece a eternidade é possível iluminar o ser, e não o fazer é se conformar com a desordem e o mal. (CAMPBELL, 2007, p. 176-177)

Há uma agonia nessa transgressão das limitações pessoais, que é o sofrimento do crescimento espiritual. Há vários instrumentos capazes de auxiliar o indivíduo a ultrapassar essas barreiras – o culto, a filosofia, as disciplinas ascéticas – que são limitadoras da percepção e da evolução. O herói conquista essa evolução após cruzar vários limiares, e exaltando o seu desejo de ser elevado ao cosmos. Quando isso ocorre, a mente rompe a esfera limitadora do próprio cosmos e também as experiências da forma, e chega à percepção do vazio inelutável. (CAMPBELL, 2007, p. 177-178)

Depois de passado esse estágio anterior, o próximo estágio é o mais crucial, que é a sua própria aniquilação e a de seu Deus pessoal. Nesse momento, tanto o herói como a sua divindade protetora são abstraídos. Porque são produtos de uma mesma (ir)realidade, de uma mesma força, assim como todas as formas, todos os mundos, todos os seres sejam terrestres ou divinos, e tudo o que existe. São partes integrantes de uma mesma unidade, de uma mesma forma universal, de um único mistério indecifrável: a força que cria tudo, desde o átomo a órbita das estrelas. E essa fonte da vida constrói o núcleo do próprio indivíduo (o herói), que tudo o que ele encontra dentro de si mesmo, e com o tempo vai retirando suas camadas e se descobrindo. (CAMPBELL, 2007, p. 178)

## Parte III

### 1. A recusa do retorno

Para concluir a jornada, é preciso que o herói retorne ao seu mundo comum, trazendo de volta as conquistas e as recompensas ao seu povo. No entanto, é inevitável ocorrer a ele um ideal de recusa, perante as tentações deixadas no “outromundo” e a vontade de não romper com as honrarias ganhas anteriormente. (CAMPBELL, 2007, p. 194)

Nesse ponto, o herói é despertado finalmente, e convocado a voltar. É como se tivesse dormido o tempo inteiro, e agora é hora de acordar, de retorna a sua realidade, por mais sofrível que pareça esse ato. E não é uma escolha, é uma necessidade, faz-se urgente pôr fim ao ciclo da jornada heroica e concluir o que fora iniciado anteriormente. (CAMPBELL, 2007, p. 196)

### 2. A fuga mágica

Nesse estágio, o herói pode sofrer complicações para retornar, sua volta dependerá única e exclusivamente de seu comportamento perante a(s) sua(s) divindade(s) patrona(s). Ele não poderá ter nenhum saldo negativo com a(s) divindade(s) que lhe guiaram durante sua jornada heroica. Caso isso tenha ocorrido, aqui será um momento de grandes (novos) tormentos, porque certamente serás perseguido, incansavelmente, pelo seu/sua deus/deusa pessoal. (CAMPBELL, 2007, p.198)

A fuga mágica é um ponto recorrente dentro dos folclores e mitologias, no qual é abordada sob diversos aspectos. Há a fuga sendo retratada através de episódios onde são deixados objetos ao longo do caminho, que auxiliam o fugitivo a retardar a perseguição. Outra também bastante utilizada é onde esses mesmos objetos são deixados no caminho pelo próprio herói, em ato de descuido. (CAMPBELL, 2007, p. 199-200)

Essa parte do mito do herói revela outro fato interessante – o *mito do fracasso* – que são tocantes à tragédia da vida, e que também são contrapontos ao *mito do sucesso*. Porém, o monomito se distancia destes à medida que se propõe a cumprir sua promessa, não se baseia na abordagem do fracasso humano, tampouco no sobrehumano<sup>76</sup>, apenas em mostrar o sucesso humano e a crise que “o final” pode acarretar. (CAMPBELL, 2007, p. 205-206)

---

<sup>76</sup> Termo que se refere à força e capacidade além da possuída por humanos comuns.

### 3. O resgate com auxílio externo

Nessa ocasião, pode ocorrer do herói ser resgatado por meio de um auxílio sobrenatural – aqui o universo tende a conspirar em seu favor – uma vez emerso em uma superfície de difícil acesso e saída, virá *O poder do mundo* a livrá-lo de sua fragilidade e ignorância. E quando acontece dele ainda assim não apresentar disposição em voltar, sofrerá um grande impacto, que abalará suas estruturas, romperá com seu estado de retardamento, e se dará uma espécie de resgate forçado. (CAMPBELL, 2007, p.206)

Mesmo no último estágio da aventura o auxílio sobrenatural continuará a ajudá-lo, porque mesmo tendo superado desafios anteriores piores, pode acontecer de seu consciente falhar, e fica a cargo de suas entidades protetoras resgatá-lo. Essa crise última é denominada *A difícil passagem pelo limiar do retorno*. O herói urge por esse retorno – seja por meio de ajuda externa, através de auxílio sobrenatural, de condução de divindades protetoras etc – porque a sua comunidade precisa dele para libertá-la do mal ou perigo que a afronta. (CAMPBELL, 2007, p. 212-213)

### 4. A passagem pelo limiar do retorno

Como os dois mundos visitados pelo herói são bastante distintos entre si, pode-se dizer que nessa etapa ele está “voltando do além”. No entanto, em termos de mitologia, os dois mundos são um só. E toda a exploração que o herói executou no interior do mundo mágico, ao longo da jornada, serve como metáforas para a vida “do lado de fora”, para que aprenda os valores morais do mundo real, ou seja, o herói deve abstrair o conhecimento lúdico do mundo mágico para transformá-lo em sabedoria no mundo real. (CAMPBELL, 2007, p. 213)

Destarte, há na mente do herói a separação entre mundo mágico e o mundo real. No entanto, percebe-se que herói possui uma grande dificuldade em traduzir a linguagem do “outromundo” ao seu. Para ele, torna-se ainda difícil interpretar alguns dos simbolismos vividos na “outradimensão”, e em muitos casos o fracasso é certo. O grande problema enfrentado por ele diz respeito justamente em “aceitar o real como real”, como diferenciar de imediato o vivido no outro espaço como sendo irreal e o vivido no agora como real? Esse é o primeiro dilema a enfrentar. Posteriormente, um segundo problema o atormentará, porque voltar a esse mundo dito real? Se no outro as coisas parecem (e o são) mais interessantes? É comum, nesse episódio, o herói ter vontade de abandonar tudo e retornar ao universo mágico. (CAMPBELL, 2007, p. 215)

Campbell (2007) usa as palavras de George Frazer, para explicar a resolução desse impasse. Para Frazer essa adrenalina e insatisfação podem ser atenuadas com o tempo, através do contato com a terra de origem, que serve como válvula de escape. Embora esse “esvaziamento da ideia de perda” do herói pode ser perigoso, porque seria interessante preservá-la em certa medida, a fim de protegê-lo e proteger aos outros (sua comunidade). Porque esse desejo secreto de retorno pode vir a funcionar como um explosivo, pronto a explodir a qualquer momento. (FRAZER apud CAMPBELL, 2007, p. 119-220)

Esse conflito existente entre “encontro” e “separação” é uma interface comum ao sofrimento de amor, pois representa aqui o fato de o herói se deixar guiar por seu coração apaixonado, pelo seu ideal de vida apaixonante. E, muitas vezes, lidar com esse fato estar além de seus sentidos. (CAMPBELL, 2007, p. 224)

## **5. Senhor dos dois mundos**

A ideia da liberdade de ir e vir entre os dois mundos, o mágico e o real, não é algo comum nas narrativas míticas, essa dificuldade é algo normal de se acontecer. Entretanto, serve como lição, primeiro para passar uma série de ensinamentos no trânsito vivido, e segundo, para a criação da atmosfera de mistério nesse percurso. É natural que esse percurso seja formulado por uma rica constituição simbólica, a fim de fazer o herói pensar e contemplar esse evento com certa fascinação. (CAMPBELL, 2007, p. 225)

Esses símbolos surgidos servem como veículos de comunicação, não importando a sua capacidade de ser atrativo e o nível de informação capaz de ser transmitido ao herói. Sendo estes passíveis de múltiplas e distintas interpretações, e capazes de serem adaptados a variados contextos de leitura. (CAMPBELL, 2007, p. 230)

E, na verdade, o sentido trazido por eles é bem prático, eles vêm para informar ao indivíduo (no caso, o herói), que ele deve manter a disciplina, e se desligar de amarras que o prendem às limitações pessoais: esperanças doentias, temores íntimos etc. Que são fatores que o impedem em renascer, a perceber a realidade, e voltar a sua vida comum. Aqui deve ficar claro ao herói que suas ambições devem ser diluídas por sua razão humana, e deve passar a viver comumente aos padrões de seu mundo. Portanto, deve, a partir de agora, conformar-se com o que terá que viver, e deixar de lado as honras do passado, e acostumar-se com a vida anônima. (CAMPBELL, 2007, p. 231)

## 6. Liberdade para viver

O *ciclo de partida e retorno* simboliza ao herói uma infinidade de coisas na vida real. O campo de batalha, por exemplo, pode ser interpretado como o campo da vida pessoal, onde muitos morrerão em detrimento da vida de outros. O sentimento de culpa pode ser um grande empecilho para se seguir adiante. A criação de uma autoimagem pode ser problemática à medida que use isso para livrar-se da culpa. O fanatismo é destrutivo quando impede a compreensão do ser, de si mesmo e do universo. A mensagem por detrás do mito vem como uma forma de livrar a ignorância de vida, tanto no individual como no coletivo. (CAMPBELL, 2007, p. 231-232)

Há também a possibilidade do herói compreender, que o homem não tem motivo algum na terra que o impeça de colher recompensas por seus atos, sem, portanto, deixá-las aos desígnios da divindade, em ofertá-lo. Porque ele é poderoso pelo saber adquirido, e, dentro das leis, é liberto. Destarte, é o senhor de seu destino, não deve temer as mudanças de seu tempo e tampouco o que vem pela frente. (CAMPBELL, 2007, p. 236)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao enveredar na narrativa de *Macunaíma* muitas informações são repassadas ao leitor, sendo ele leigo ou não, algumas mais complexas e outras talvez menos, mas todas possuem o seu grau de importância e novidade, e reafirmam a genialidade do autor frente a sua composição estética e literária. É uma obra que, indubitavelmente, desperta aos olhos expectadores um ar de fascinação ou, na última das hipóteses, uma inquietação.

Mesmo tendo como ponto de partida um tema já delimitado, foi-me bastante gratificante ter notado, através das repetidas vezes em que li, o quão *Macunaíma* é uma obra rica em questões sociais, antropológicas e também literárias. Apesar de curta, de se desdobrar em poucas páginas, é uma narrativa repleta de teorias a serem refletidas e pensadas, não se esgotando, portanto, o seu campo de pesquisa. Uma verdadeira inquietação do pensar, um marco étnico-cultural, um registro sócio-histórico brasileiro, e não apenas uma singela rapsódia.

Penso *Macunaíma*, com o instinto de leveza que esta personagem leva a vida, com a despreocupação que concebe o mundo, com as características que lhe são únicas, é herói sim, não um herói do mundo, é herói brasileiro, *herói de nossa gente*. É a personificação “do jeitinho brasileiro” de levar a vida, não é imbatível, a força não é seu forte, tem medo, trapaça quando pode, corre de briga, adora uma rede, morre de preguiça, não dá mole a rabo de saia.

Não é belo, nem branco e loiro de olhos azuis, é *preto retinto e filho do medo da noite*. Nascera *uma criança feia*. Distancia-se, consideravelmente, do modelo exuberante e intocável de herói canônico da literatura universal. Ainda na infância se mostrava peralta, *fazia coisas de sarapantar*. Era notória a sua astúcia entre sua tribo, *as mulheres se riam muito simpatizadas, falando que ‘espinho que pinica, de pequeno já traz ponta’*. Um ser paradoxal, é um tanto preguiçoso para o trabalho, mas se torna esperto diante de dinheiro e de mulheres.

*Macunaíma* é um ser híbrido, é tanto herói quanto anti-herói, mas não é vilão, tem seus momentos de valentia, mesmo a covardia lhe tomando conta. É um herói dissimulado e um anti-herói marginalizado. Uma figura controversa. Não é fácil acompanhar o seu perfil, o seu estilo perturbado, o seu *modus vivendi* indecifrável. Talvez resida aí o grau de novidade do herói marioandriano, é tão distinto, tão único, mas ao mesmo tempo tão abrasileirado, é a cara do Brasil.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Alexandra Vieira de. **Literatura, mito e identidade nacional**. São Paulo: Ômega, 2008.
- ANDRADE, Mário de. **Macunaíma – o herói sem nenhum caráter**. São Paulo: Círculo do livro, 1928.
- ARANTES, Aldinéia Cardoso. **O estatuto do anti-herói: estudo da origem e representação, em análise crítica do sattyricon, de Petrônio e Dom Quixote, de Cervantes**. Dissertação de Mestrado apresentada na Universidade Estadual de Maringá (UEM). Paraná, 2008.
- BRASIL. **Patrimônio Cultural Imaterial e Povos Indígenas**. Brasil: Iepé, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Mitos, sonhos e religião**. Tradução Angela Lobo de Andrade et al. São Paulo: Ediouro. 2001.
- \_\_\_\_\_. **O poder do mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1995.
- CAMPOS, Haroldo de. **Morfologia do Macunaíma**. São Paulo: Perspectiva, 1973
- CÂNDIDO, Antônio. **Dialética da malandragem caracterização das memórias de um sargento de milícias**. São Paulo: Revista dos Instituto de estudos brasileiros, 1970.
- CERIDWEN, Mavesper Cy. **Wicca Brasil – Guia de Rituais das Deusas Brasileiras**. São Paulo: Gaia, 2003
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. Tradução de Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- FERREIRA, José Ribeiro. **Mitos das origens**. Coimbra: Fluir Perene, 2008.
- LAGES, Sônia Regina Côrrea. **Exu – luz e sombras – Uma análise junguiana da linha de Exu na Umbanda**. Juiz de Fora: Clio Edições Eletrônicas, 2003.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Mito e significado**. São Paulo: Sabotagem, 1978.

MENDES, Lia. **A criação do mito do herói indígena em *O guarani* de José de Alencar.** Dissertação de Mestrado apresentada a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Santa Catarina, 2004.

ROCHA, Everardo. **O que é mito.** Editora Brasiliense. Domínio público. Digitalização em 2006.

SASS, Walter. **Tâkuma Nawa Bûh Ameteyam amkira – Mitos Kanamari.** Rio Grande do Sul: Oikos, 2007.

VASCONCELLOS, Paulo Sérgio de. **Mitos gregos.** São Paulo: Objetivo, 1998.