



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Letras

Renato Amado Barreto

**Macunaíma, um trickster?**

Rio de Janeiro

2016

Renato Amado Barreto

**Macunaíma, um trickster?**



Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Área de concentração: Literatura Brasileira.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Ana Lúcia Machado de Oliveira

Rio de Janeiro

2016

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

A553 Barreto, Renato Amado.  
Macunaíma, um trickster? / Renato Amado Barreto. – 2016.  
105 f.

Orientadora: Ana Lucia Machado de Oliveira .  
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro,  
Instituto de Letras.

1.Andrade, Mário de, 1893-1945. Macunaíma - Teses. 2. Mito na literatura – Teses. 3. Arquétipos na literatura – Teses. 4. Prazer – Teses. 5. Realidade – Teses. 6. Heróis - Mitologia – Teses. I. Oliveira, Ana Lúcia Machado de, 1954-. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.

CDU 869.0(81)-95

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

---

Assinatura

---

Data

Renato Amado Barreto

**Macunaíma, um trickster?**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Área de concentração: Literatura Brasileira.

Aprovada em 6 de abril de 2016.

Banca Examinadora:

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Ana Lúcia Machado de Oliveira (Orientadora)  
Instituto de Letras – UERJ

---

Prof.<sup>a</sup> Dra Ana Cláudia Coutinho Viegas  
Instituto de Letras - UERJ

---

Prof. Dr. Aauri Silva Bastos  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2016

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho aos que usam purpurina na Páscoa.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha orientadora, Professora Ana Lúcia de Oliveira, pelas fundamentais indicações bibliográficas, pela atenção dedicada ao meu estudo e pela atenta revisão dessa dissertação. Sua disposição em ajudar, ademais, em temas colaterais à dissertação, também deve ser registrada e agradecida.

Agradeço, também, ao Professor Guillermo Giucci, pela ajuda dada na concretização dos meus novos planos acadêmicos e por colocar-se sempre disponível. Pelos mesmos motivos e, ainda, pelo grande interesse e entusiasmo pela minha opção de vida e carreira acadêmica, agradeço ao Professor Leonardo Mendes.

Por fim, sou ainda grato aos três supracitados, pelos excelentes cursos que ministraram e aos quais assisti durante o mestrado, que fortaleceram minha convicção de seguir a carreira acadêmica e ampliaram minha percepção acerca do mundo e de suas narrativas.

O homem que diz dou  
Não dá!  
Porque quem dá mesmo  
Não diz!  
O homem que diz vou  
Não vai!  
Porque quando foi  
Já não quis!  
O homem que diz sou  
Não é!  
Porque quem é mesmo é  
Não sou!  
O homem que diz tou  
Não tá  
Porque ninguém tá  
Quando quer  
Coitado do homem que cai  
No canto de Ossanha  
Traidor!

Canto de Ossanha, de  
*Vinícius de Moraes* e  
*Baden Powell*.

## RESUMO

BARRETO, Renato Amado. *Macunaíma, um trickster?*. 2016. 105 f. Dissertação (Mestrado em Literatura Brasileira) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

O presente estudo verifica se Macunaíma, o herói sem nenhum caráter de Mário de Andrade, é um trickster. Para isso, primeiro debruça-se sobre o estudo deste conceito. A partir da investigação feita, são extraídas algumas características fundamentais do trickster. Verifica-se, então, se Macunaíma as possui e, portanto, se ele é um trickster. Em seguida, é dedicado um capítulo à averiguação de como os princípios do prazer e da realidade, conceitos cunhados por Freud, atuam sobre o herói sem nenhum caráter, uma vez que tais princípios se afiguram como de fundamental importância para compreender o ciclo do trickster e o motivo da derrota de Macunaíma. Por fim, são analisados três tricksters mitológicos: Makunaima, trickster dos povos do circun-Roraima, que inspirou Mário de Andrade a escrever sua obra prima; Exu, pai espiritual do “herói de nossa gente”, como é afirmado na própria obra andradiana; e Hermes, clássico trickster grego, presença obrigatória em qualquer trabalho sobre trickster. Pelo conhecimento destes tricksters tradicionais, ficará clara a proximidade de Macunaíma com este tipo de personagem, bem como restarão explicitadas as características dos tricksters, que serão conceitualmente abordadas no primeiro capítulo.

Palavras-chave: Trickster. Macunaíma. Princípio do prazer. Princípio da realidade.

Makunaima. Exu. Hermes. Astúcia. Mediador. Herói-civilizador.

## ABSTRACT

BARRETO, Renato Amado. *Macunaíma, a trickster?*. 2016. 105 f. Dissertação (Mestrado em Literatura Brasileira) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

This study verifies if Macunaíma, Mario de Andrade's hero without character is a trickster. To accomplish this, first it focus on the study of this concept. From this research, some key features of the trickster are extracted. It is then verified if Macunaíma has such features, therefore, if he is a trickster. Afterwards, this thesis investigates how the principles of pleasure and reality, concepts coined by Freud, act on the hero without any character, since these principles seem as crucial for understanding the trickster cycle and the reason for the defeat of Macunaíma. Finally, three mythological tricksters are studied: Makunaima, trickster of the people from the circum-Roraima area, which inspired Andrade to write his masterpiece; Eshu, spiritual father of the "hero of our people," as stated in Mário de Andrade master piece; and Hermes, Greek trickster, a must-be in any study about the tirkcster. The knowledge of these traditional tricksters will make clear the proximity of Macunaíma with this kind of character and bring concrete examples of the features of tricksters.

Keywords: Trickster. Macunaíma. Pleasure principle. Reality principle. Makunaima. Eshu.

Hermes. Cunning. Mediator. Cultural-hero.

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
1	<b>O TRICKSTER: ASPECTOS GERAIS</b> .....	13
2	<b>MACUNAÍMA, UM TRICKSTER?</b> .....	32
2.1	<b>Um mediador que transita entre dois mundos?</b> .....	32
2.2	<b>Suas ações criam tabus?</b> .....	37
2.3	<b>Quando é herói-civilizador, gera produtos fundamentais ao florescimento da cultura humana?</b> .....	39
2.4	<b>É ligado ao deslocamento?</b> .....	41
2.5	<b>Inicia seu ciclo numa quase inconsciência e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, por meio da qual obtém seus objetivos de forma aética, frequentemente fazendo uso esquivo da linguagem? Não tem um caráter definido, sendo mutante, com grande capacidade de adaptação?</b> .....	42
3	<b>PRINCÍPIOS DO PRAZER E DA REALIDADE EM MACUNAÍMA...</b>	49
3.1	<b>Breve introdução ao tema</b> .....	49
3.2	<b>Macunaíma e os princípios do prazer e da realidade</b> .....	52
4	<b>TRICKSTERS E MAIS TRICKSTERS</b> .....	56
4.1	<b>Makunaima</b> .....	56
4.1.1	<u>Um mediador que transita entre dois mundos?</u> .....	57
4.1.2	<u>Suas ações criam tabus?</u> .....	60
4.1.3	<u>Quando é herói-civilizador, gera produtos fundamentais ao florescimento da cultura humana?</u> .....	60
4.1.4	<u>É ligado aos deslocamento?</u> .....	62

4.1.5	<u>Inicia seu ciclo numa quase inconsciência e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, por meio da qual obtém seus objetivos de forma aética, frequentemente fazendo uso esquivo da linguagem? Não tem um caráter definido, sendo mutante, com grande capacidade de adaptação?</u> .....	63
4.2	<b>Exu</b> .....	68
4.2.1	<u>Um mediador que transita entre dois mundos?</u> .....	69
4.2.2	<u>Suas ações criam tabus?</u> .....	71
4.2.3	<u>Quando é herói-civilizador, gera produtos fundamentais ao florescimento da cultura humana?</u> .....	72
4.2.4	<u>É ligado aos deslocamento?</u> .....	75
4.2.5	<u>Inicia seu ciclo numa quase inconsciência e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, por meio da qual obtém seus objetivos de forma aética, frequentemente fazendo uso esquivo da linguagem? Não tem um caráter definido, sendo mutante, com grande capacidade de adaptação?</u> .....	75
4.3	<b>Hermes</b> .....	80
4.3.1	<u>Um mediador que transita entre dois mundos?</u> .....	81
4.3.2	<u>Suas ações criam tabus?</u> .....	83
4.3.3	<u>Quando é herói-civilizador, gera produtos fundamentais ao florescimento da cultura humana?</u> .....	84
4.3.4	<u>É ligado aos deslocamento?</u> .....	86
4.3.5	<u>Inicia seu ciclo numa quase inconsciência e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, por meio da qual obtém seus objetivos de forma aética, frequentemente fazendo uso esquivo da linguagem? Não tem um caráter definido, sendo mutante, com grande capacidade de adaptação?</u> .....	87
	<b>CONCLUSÃO</b> .....	98
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	101

## INTRODUÇÃO

Neste trabalho discutiremos se o personagem Macunaíma, da obra modernista *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*, de Mário de Andrade, é um trickster.

Macunaíma é um marco do romance-malandro brasileiro, como já nos esclareceu Antônio Cândido (1970, p. 71), contudo, seu estudo como trickster é menos difundido do que merece; bastante incipiente, a bem da verdade. Estudar o personagem sob esse prisma permitirá clarear algumas questões, como por que ele é filho de Exu (ANDRADE, 2007, p. 81); por que é tão contraditório; o que representa sua confusão étnica (índio que nasce preto retinto e fica branco); como pode realizar ações que contrariam a lógica e, por exemplo, arremessar palavrões contra Piamã como se fossem pedras.

Esperamos, com a abordagem aqui proposta, ampliar a compreensão sobre este personagem tão complexo e multifacetado. Entender melhor Macunaíma permite uma maior compreensão da Antropofagia e do próprio Modernismo. Tanto Macunaíma quanto os modernistas são mediadores das culturas autóctones e estrangeiras, buscando estabelecer-se neste entre-lugar cultural. O Brasil pode ter sido conquistado pelos europeus, mas como afirma Oswald de Andrade no “Manifesto Antropófago”, “nunca fomos catequizados” (ANDRADE, 1972, p. 16). O nativo de Pindorama tinha na alteridade uma marca, ou seja, ele tinha um interesse, uma curiosidade pelo outro. É difícil de se imaginar um índio tamoio buscando converter alguém à sua religiosidade. Esse interesse pelo outro não se confundia, contudo, de forma alguma com subserviência. O índio gozava de uma liberdade em relação aos dogmas que perturbava os europeus, particularmente os jesuítas que tentavam convertê-los, como Padre Antônio Vieira, segundo nos esclarece Viveiros de Castro:

No Brasil, em troca, a palavra de Deus era acolhida alacremenente por um ouvido e ignorada com displicência pelo outro. O inimigo aqui não era um dogma diferente, mas uma indiferença ao dogma, uma recusa de escolher. Inconstância, indiferença, olvido: "a gente destas terras é a mais bruta, a mais ingrata, a mais inconstante, a mais avessa, a mais trabalhosa de ensinar de quantas há no mundo", desfia e desafia o desencantado Vieira. Eis por que São Tomé fôra designado por Cristo para pregar no Brasil; justo castigo para o apóstolo da dúvida, esse de levar a crença aos incapazes de crer - ou capazes de crer em tudo, o que vem a dar na mesma: "outros gentios são incrédulos até crer; os brasis, ainda depois de crer, são incrédulos". (VIVEIROS DE CASTRO, 2002, p. 185)

O índio era capaz de ir à missa e, poucas horas depois, tomar cauim. Ele era antropófago em amplo sentido. Ao praticar o ritual de comer seus inimigos seguia sua lógica cultural de absorver o outro (vale lembrar que aquilo que é absorvido é transformado pelo metabolismo de quem sorve). O antropofágico cultural é inconstante, é um multiculturalista,

capaz de apropriar-se – e eventualmente no instante seguinte livrar-se - de valores de diferentes culturas. É assim o brasileiro, que se vale de calendário e tradições europeias e batuques africanos com o ritmo alterado localmente, para instituir sua maior festividade. É assim Macunaíma, este índio preto retinto que se torna branco; esse ser de fala simples que escreve uma carta empolada (ainda que com erros) quando está em São Paulo, valendo-se certamente do português que ouvira por lá. Macunaíma, em certos momentos, parece bem adaptado à metrópole, chega a construir seu cosmos social, todavia, às vezes a recusa, por exemplo quando nega a explicação científica sobre a formação do Cruzeiro do Sul ou quando a transforma em um bicho preguiça todo de pedra. É assim o trickster, é assim o antropófago. O trickster cultural é um antropófago, pois transforma ao seu bel prazer e se vale do que bem entende de cada cultura com a qual dialoga. Macunaíma, assim como os modernistas, é um antropófago, portanto, compreender seu papel neste entre-lugar cultural é ampliar o entendimento acerca do Movimento Modernista, determinante nas artes brasileiras e no país que se construiu após a década de 1920. Diante da proximidade do herói de nossa gente com o trickster, nos parece pouco viável um real entendimento deste fundamental personagem sem compreendermos melhor o que é o trickster e como Macunaíma dialoga com ele.

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

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

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

Sequer o fato de o conceito ser construído a partir da mitologia permite afirmar que o trickster tenha surgido nela. Pela tese junguiana, tratando-se de uma estrutura psicológica

fundamental, estaria desde os primórdios da humanidade presente no inconsciente coletivo, achando, portanto, formas de se manifestar, sendo a mitologia a mais eficaz, sobretudo em culturas de rudimentar e escassa produção artística. Talvez, portanto, a mitologia tenha sido tão somente a concretização mais clara e recorrente do trickster, facilitando, deste modo, seu conhecimento a partir dela.

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

No primeiro capítulo, verificaremos quais são as características fundamentais de um trickster. No segundo, faremos uma espécie de *check list*, analisando se Macunaíma possui cada uma destas características, de modo a verificarmos se ele é ou não um trickster. Em seguida, dedicaremos um capítulo à análise dos princípios do prazer e da realidade, conceitos freudianos, no comportamento do “herói de nossa gente”. A compreensão da relação destes princípios com o personagem é fundamental para entender o porquê de seu destino final, bem como o próprio ciclo pelo qual passam os tricksters, que nada mais é do que uma representação primordial e mais intensa do ciclo humano.

Por fim, conheceremos três clássicos tricksters mitológicos: Makunaima, Exu e Hermes. O primeiro, pelo óbvio motivo de ser a principal fonte de inspiração para a obra modernista. O segundo afirma, no capítulo “Macumba” do livro em análise, que Macunaíma é seu filho; entenderemos o porquê de tal assertiva ao longo de nossa análise. Por fim, Hermes, um dos mais importantes deuses do panteão da cultura que fundou o ocidente e de cujo nome derivam palavras usadas correntemente em diversos idiomas ocidentais, é presença obrigatória em qualquer obra sobre trickster. Conhecer estes personagens, capazes de encontrar saída até para as mais opressoras situações, pode nos despertar a consciência de que as possibilidades são muito mais amplas do que nos acostumamos a crer e de que os imprevistos podem ser oportunas aberturas ao astucioso.

## 1 O TRICKSTER: ASPECTOS GERAIS

Neste trabalho verificaremos a hipótese de Macunaíma ser um trickster. Para tal, é necessário estudarmos tal conceito, a fim de verificarmos se o personagem de Mário de Andrade a ele se subsume.

O trickster é um frequente arquétipo mitológico, encontrado em distintas culturas em diferentes partes do globo, que surge como um mediador, para resolver contradições. Mas, para desvendarmos a função de um arquétipo mitológico, é necessário sabermos qual a função dos mitos.

Mircea Eliade aponta que os mitos reconhecem a posição de objetos no Cosmo e, ao fazer isso, preenchem esses objetos de valor, pois

(...) nem os objetos do mundo externo, nem os atos humanos (...), têm qualquer valor autônomo intrínseco. Os objetos e atos adquirem um valor, e, ao fazer isso, tornam-se reais, porque participam (...) de uma realidade que os transcende (...). O objeto surge como um receptáculo de uma força exterior que (...) lhe dá significado e valor. (ELIADE, 1992, p. 12)

Em outras palavras, para que uma coisa tenha significado é necessário que esteja ligada a algo anterior a ela, que a transcende. Eliade aponta tal comportamento como um padrão repetido em diversas sociedades ditas “primitivas”. É, contudo, inegável que, mesmo em sociedades mais complexas, esse padrão se encontra presente. A própria vida humana, muitas vezes, só é considerada como prenhe de significado se houver um mundo espiritual e metafísico ao qual ela se liga. Nas sociedades arcaicas, contudo, parece que isso é levado ao extremo, segundo nos esclarece o mitólogo:

(...) o homem “primitivo”, arcaico, não reconhece qualquer ato que não tenha sido previamente praticado e vivido por outra pessoa, algum outro ser que não tivesse sido homem. Tudo o que ele faz já foi feito antes. Sua vida representa a incessante repetição dos gestos iniciados por outros. (ELIADE, 1992, p. 13)

Como diz Viveiros de Castro, ao tratar do povo yawalapíti, do Alto Xingu, mas em comentário que bem poderia se aplicar a uma série de sociedades:

(...) o mito não é apenas o repositório de eventos originários que se perderam na aurora dos tempos; ele orienta e justifica constantemente o presente. (...) a ação dos homens replica a ação dos modelos. O mito existe como referência temporal, mas, acima de tudo, conceitual (VIVEIROS DE CASTRO, 2002, p. 69)

A realidade, portanto, seria a repetição de ações primordiais arquetípicas. Desse modo, todas as atividades humanas relevantes são repetições de ações previamente realizadas por seres superiores. Incluem-se neste rol de atividades humanas, a título de exemplo, a caça, a pesca, a dança, a relação sexual. O ser humano se sente existindo quando pratica atos

repetidos há gerações e que são cópias de atos divinos. Cada fenômeno ou conceito corresponde a uma ideia no sentido platônico, a um arquétipo no mundo celestial, que é a realidade essencial e, portanto, os atos e objetos do nosso mundo são tão mais reais quanto se aproximam desta realidade última. Por isso, o “homem limita-se a repetir o ato da Criação; seu calendário religioso comemora, no espaço de um ano, todas as fases cosmogônicas que tiveram lugar *ab origine*” (ELIADE, 1992, p. 27).

Se só possui valor o que é cópia de um arquétipo sagrado, todo o mundo construído pelo ser humano é um espelho do mundo sacro. Assim, a arquitetura das primeiras cidades segue um modelo celestial, sendo o templo o local mais sagrado, um ponto de ligação entre o mundo espiritual e o terreno. Por isso, ao chegar a um novo lugar, o ser humano precisa sacralizá-lo, levá-lo do caos ao Cosmo.

É por isso que, quando se toma posse de um território – isto é, quando começa sua exploração –, são realizados rituais que repetem de maneira simbólica o ato da Criação: a área não-cultivada é primeiro ‘cosmicizada’, antes de ser habitada. (ELIADE, 1992, p. 17).

As atividades humanas, contudo, mesmo que sacralizadas, encontram pontos de contradições. A função central do mito, segundo Lévi-Strauss, seria a de buscar superá-las (LÉVI-STRAUSS, p. 325; 329, 2012). Mas como tais contradições são insuperáveis, criam-se constantemente novos mitos sobre as mesmas temáticas. A esse respeito, importa destacar que a principal forma de tentar resolver as dicotomias é através de uma figura mediadora. Se uma contradição constitui uma oposição entre distintas ações, um ser arquetípico que represente simultaneamente estas duas ações pode ser uma forma mais ou menos eficaz de tentar equacioná-la.

O mito teria, portanto, uma função bastante prática. Os seres humanos criam condições para se adaptarem ao meio ambiente e esta adaptação exige a adoção de determinados hábitos e interditos que formam um caldo cultural. Os mitos são histórias que reforçam, de forma simbólica, as obrigações e interdições. As atitudes dos seres mitológicos são dotadas de caráter exemplar, educativo e limitador da ação humana. Como diz Sonia Netto Salomão: “um mito é, ao mesmo tempo, uma história contada e um esquema lógico que o homem cria para resolver problemas que se apresentam sob planos diferentes, integrando-os numa construção sistemática” (SALOMÃO, 2011, p. 253).

É inevitável, contudo, que numa relação de adaptação ao meio ambiente surjam contradições. A caça, por exemplo, é uma forma de obtenção de comida, contudo a caça desenfreada leva ao fim do alimento disponível na região. Haveria duas formas de tentar superar esta contradição: através da oposição de seres dióscuros, como um deus da caça

versus um deus da agricultura, ou por meio de um ser que tenha um duplo caráter e que buscará se equilibrar entre estes dois polos. Tal ser é o trickster. Por isso, segundo Strauss, os animais carniceiros são tricksters recorrentes. Eles estariam entre os herbívoros (vida) e os carnívoros (morte), pois eles “são como predadores (consomem alimento animal), mas são também como os produtores de alimento vegetal (não matam o que comem)” (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 322).

Há autores, contudo, que refutam esta afirmação de Lévi-Strauss. Por exemplo, Michael P. Carrol demonstra que os tricksters mais comuns da América do Norte não são representados por animais carniceiros, mas por animais que têm hábitos solitários. Isso se daria, afirma, porque o trickster representaria a contradição entre a vontade do corpo de atender a todos os impulsos e o desejo humano de viver em sociedade. Como Freud demonstrou em *O mal estar da civilização*, é necessária a repressão das pulsões para a viabilização da sociedade. Enquanto o trickster vaga sozinho, ele não precisa reprimir seus impulsos, contudo, acaba por ser, na maiorias das vezes, viabilizador da cultura humana. Com isso, o mito, que para Freud é uma expressão de desejos reprimidos, cumpre o papel que Leach lhe atribui: “*openly express a dilemma in such a way as to provide some sort of cognitive model that allows the individual to lose sight of the inherent contradiction that the dilemma entails*” (CARROL, 1981, p. 307).

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

É relevante destacar que as sociedades humanas têm uma relação de punção com a natureza, ou seja, uma relação negativa, “uma vez que os seres humanos ‘arrancam’ da Natureza os animais caçados e os produtos coletados” (CARVALHO, 1985, p. 178). Tal extração de bens pode levar ao desequilíbrio do sistema, impedindo a própria sobrevivência humana. Assim, é necessário que os seres humanos coloquem freios em suas práticas. A natureza seria, portanto, um “outro”, de cuja morte (por meio de caça ou extração de plantas) dependemos para a nossa vida. Contudo, tal morte deve ser relativa, controlada, caso contrário

acarretará a nossa própria extinção. As histórias do trickster vêm simbolizar o delicado equilíbrio com o meio ambiente. Ele é, segundo Silvia M. S. de Carvalho, a personificação de uma práxis, pois suas ações vêm dar a medida da relação com a natureza. Desse modo, é frequente haver tricksters que simultaneamente incentivam e limitam a punção da natureza. Isso significa dizer que, por vezes, eles estarão ao lado do ser humano, fornecendo tecnologias, como o anzol, para aprimorar a punção; outras vezes, contudo, estarão ao lado da natureza, castigando o ser humano por alguma ação indevida ou simplesmente ajudando elementos da natureza contra o ser humano. A autora citada apresenta uma tabela de práticas humanas e a relação dúbia dos tricksters com elas, ou seja, mostra quais são as ações destes entes que reforçam e dialogam com os hábitos humanos e quais são suas práticas que os colocam ao lado do “outro”, ou seja, da natureza, opondo-se à ação humana (CARVALHO, 1985, p. 180):

Prática efetiva do grupo	Características análogas do trickster	Características que o identificam ao “Outro”
a) nomadização	a.1 hábitos nômades	a.2 capacidade de se deslocar dentro da terra, em água e no ar
b) escalonamento da produção	b.1 inventor de técnicas diversas de subsistência (armadilhas, armas)	b.2 capacidade de se transformar sucessivamente em vários seres não-humanos que, por sua vez, funcionam como armadilhas e armas
c) observância de tabus alimentares e outros	c.1 estabelece a necessidade de um sistema de tabus, na medida em que ele cria a quebra do “equilíbrio” original, instaurando o desequilíbrio pela infração primordial	c.2 castiga os infratores de tabus
d) controle de população	d.1 estabelece as leis exogâmicas (frequentemente após um incesto original) Submete a si próprio a mortes, elimina velhos, faz fracassar a possibilidade de ressurreição ou de vida eterna, embora figurando geralmente como criador dos seres humanos	d.2 rapta crianças, transforma pessoas em pedra, em animas. Cobiça e violenta mulheres ou, na forma de animal fêmea, também a homens

A fim de exemplificar a tese e simultaneamente a aproximarmos do livro de Mário de Andrade, objeto deste estudo, abaixo apresentamos outra tabela da autora, em que ações do trickster Makunaima<sup>1</sup> - ser mitológico dos povos conhecidos como pemon, que habitam o

<sup>1</sup> O antropólogo alemão e a autora citada usam a grafia “Makunaíma”, contudo, em visita ao Monte Roraima tivemos a oportunidade de conversar com índios de Parateipuy - comunidade arekuna localizada próxima à base do Monte – e com guias que foram enfáticos em afirmar que a letra tônica da palavra é o segundo

entorno do Monte Roraima, estudado por Kock-Grünberg,<sup>2</sup> no qual o autor modernista se inspirou para criar o protagonista do seu romance -, são inseridas no lugar das ações em tese acima apresentadas (CARVALHO, 1997, p. 61):

<p>a.1. As aventuras de Makunaíma se desenrolam para aquém e para além do Roraima (em território brasileira e das Guianas, na <b>terra dos ingleses</b>).</p>	<p>a.2. Makunaíma movimenta-se na água (transformado em peixe) e desloca-se, juntamente com a casa e a mãe, num abrir e fechar de olhos, para o alto da montanha. Em outro mito persegue uma anta até o céu.</p>
<p>b.1. Makunaíma caça anta com seu laço e, em outro mito, ele próprio tem a perna cortada pelo laço, numa caçada, ao mesmo tempo em que a anta é por ele flechada. Makunaíma inventa um anzol de cera (que derrete), roubando depois um anzol mais eficiente de um pescador. (...) Makunaíma inventa a primeira canoa, que possibilita domínio maior sobre as águas, tanto para comunicações quanto para a pesca.</p>	<p>b.2. Makunaíma se transforma em peixe, em grilo e em bicho do pé. Além disso, Makunaíma seguiu caminho sobre as pedras, onde deixou pegadas <b>como se fosse de veado, antas e de todos os animais</b>.</p>
<p>c.1. Certamente, a derrubada da árvore de todos os frutos é um desequilíbrio original (seguido ou castigado pelo dilúvio). Indica também uma infração do tabu de cortar as árvores frutíferas. Outra infração análoga, a que Makunaíma e Pia (ainda no ventre materno) levam à sua mãe é a coleta de flores, que deveriam ser reservadas às abelhas.</p> <p>No mesmo relato, os gêmeos estragam o alimento da anta, sacudindo uma ameixeira, derrubando frutos maduros e verdes.</p>	<p>c.2. Makunaíma cria a arraia, enquanto seu irmão e alter-ego, Zigué, cria a cobra venenosa. A cobra venenosa é criada a partir de um cipó, em relação com a árvore dos frutos; Makunaíma cria a arraia, mais ligada à pesca, pois vive na água.</p>
<p>d.1. Makunaíma violenta a cunhada e ele próprio é morto e esquartejado pelo Piai'mã, sendo depois ressuscitado por Ma'napé. É também engolido pela lagartixa Waimesá-Pódole e, em seguida, salvo pelos irmãos.</p> <p>(...) Makunaíma e seu irmão Pia matam uma velha mulher que lhes deu acolhida (...). Makunaíma cria também o homem, inicialmente de cera, depois de barro.</p>	<p>d.2. Makunaíma transforma seres humanos em pedra. Assume a forma de <b>peixe voraz</b>.</p>

Na tabela, a coluna da esquerda representa características do trickster análogos às dos seres humanos. A coluna da direita são as que o colocam ao lado do “outro”, ou seja, da natureza.

Para que seja mantido o equilíbrio sistêmico é necessário que haja um limite na população, caso contrário a punção da natureza tomará proporções inviáveis. Por isso há a

---

“a”. Como afirmam Fábio Almeida de Carvalho e José Luis Jobim, “‘Makunaima’ é a designação corrente entre os índios Pemon e os regionais de Roraima” (CARVALHO e ALVIM, 2009, p. 13). Deste modo, optamos, neste estudo, pela grafia sem o acento agudo.

<sup>2</sup> O citado estudo refere-se aos povos taurepang e arekuna. Contudo, o mito de Mukanaima, conforme verificamos em pesquisa de campo e o confirmam textos de estudiosos contemporâneos, como o acima citado de CARVALHO e ALVIM, 2009, é compartilhado por todos os povos Pemon. “O termo ‘Pemon’ é uma designação geral empregada para os povos indígenas do tronco Karib: Macuxi, Taurepang, Arekuna e Kamarakoto, os quais habitam a região em torno do Monte Roraima” (CARVALHO e ALVIM, 2009, p. 30).

mortalidade humana, uma espécie de compensação pela morte da caça, no entender de Silvia Carvalho (CARVALHO, 1985, p. 178). Cabe ao trickster, em diversos mitos, trazer a morte (seu lado “outro”) ou fazer fracassar a possibilidade de ressurreição ou vida eterna, ao mesmo tempo em que é, diversas vezes, o criador dos seres humanos (seu lado “humano”).

Essa identificação do trickster com dois mundos distintos define sua personalidade ambígua e equívoca e também influencia sua forma física. O trickster, muitas vezes, assume diversas naturezas. O Makunaima mitológico (assim como o literário), por exemplo, embora em geral se apresente como humano, “se transforma em peixe, em grilo e em bicho do pé. Além disso, Makunaíma seguiu caminho sobre as pedras, onde deixou pegadas como se fosse de veado, antas e de todos os animais” (CARVALHO, 1985, p. 61).

Como faz a ligação entre mundos, é comum que o trickster seja um mensageiro, como Exu (trickster do povo ioruba, trazido à América por escravos) e Hermes (trickster da Grécia clássica). Mesmo alguns que não são definidos como tais, são associados com o deslocamento ou se deslocam muito nas suas histórias ou mitologias. A itinerância de caráter parecer ser acompanhada por uma itinerância física. O trickster, sobretudo no início de seu ciclo, costuma vagar e, durante esta errância, passa por um processo de aprendizado. É, portanto, um ser das estradas, patrono dos viajantes, pois as estradas são entre-lugares, locais típicos deste ser do limiar, são regiões de incertezas, de ligação, de desconhecimentos e obscuridade de jurisdição. O trickster é um mediador, por isso está nos entre-lugares, ele atua nas juntas, ou seja, nos pontos fracos responsáveis por ligar e dar mobilidade a dois elementos rígidos. Mais do que do Olimpo, da Terra ou da mansão de Hades, Hermes, o deus psicopompo que transita entre estes três planos, é o deus do intervalo entre estes pontos, os entre-lugares de regras cinzentas, o exato espaço ocupado pela fronteira. Aquele que está no entre-lugar está em nenhum lugar, no nada livre de valores e leis pré-estabelecidas. Nas palavras de Subirats:

*Viajar, desde el punto de vista de la concepción mitológica del trickster, significa conocer, transformarse y desarrollar la propia consciencia en un sentido a la vez libre y productivo, sin trabas ni prohibiciones de ninguna clase. (SUBIRATS, 2014, p. 286)*

O viajante sai da zona de conforto, pois abandona momentaneamente sua realidade cultural e valorativa. Suas verdades são postas em xeque em novo ambiente, seu ego é subvertido pelo ambiente, abrindo espaço à auto-mutação, característica essencial do trickster que, vivenciando novas experiências, amplia seu aprendizado sobre o cosmo, tornando-se assim mais adaptável, mutante e astuto. Por isso:

*Errar sin finalidad es uno de los atributos del trickster que las sagas de los winnebago no dejan de reiterar. (...) Hermes, el trickster griego, es el mensajero de los pies alados y el dios de los caminos y los caminantes. Mário de Andrade*

*describía asimismo a su Macunaíma como un “homem itinerante”.* (SUBIRATS, 2014, p. 286)

Se é um ser de deslocamento e das estradas, por conseguinte é ligado aos caminhos, sendo capaz de abri-los e fechá-los, pois, por pertencer a mais de um mundo, o trickster aponta diferentes possibilidades de rotas, dentre as quais se incluem as que transgridem e as que se mantêm de acordo com a ordem vigente, pois, como um ser ambíguo, o trickster é simultaneamente um transgressor e um garantidor da ordem; não à toa, em muitas mitologias, é considerado um guardião. Se Exu é um grande transgressor, ao mesmo tempo pune quem deixa de cumprir mandamentos divinos, sobretudo de Olorum, o deus supremo. Já Hermes cumpre fielmente diversas ordens de Zeus.

Importante enfatizar que a ambiguidade que retém por ser de dois mundos faz com que seja um ente fora das regras. Se ele é simultaneamente de dois mundos que se opõem, então é igualmente de nenhum, o que lhe dá uma espécie de salvo conduto. Sua morada costuma ser fora dos muros das cidades ou nas encruzilhadas, pois são lugares que simbolizam multiplicidade de caminhos e rotas de escape. Ele é, portanto, um ser subversivo. Não porque se oponha às normas, mas porque age nas fronteiras, ora ultrapassando-as, ora alterando-as, segundo nos esclarece Hyde:

*the best way to describe trickster is to say simply that the boundary is where he will be found – sometimes drawing the line, sometimes crossing it, sometimes erasing or moving it, but always there, the god of the threshold in all its form.* (HYDE, 1998, Introduction, p. 15)<sup>3</sup>

Por viver nas fronteiras, ser de dois (ou mais) lugares, é ao mesmo tempo de lugar nenhum, ele não é preso aos valores de nenhum dos mundos ao qual está ligado. Enquanto vaga, passa por aventuras e realiza peripécias indiferente a valores morais. Assim como o personagem de Mário de Andrade, ele não tem nenhum caráter, justamente por não estar ligado a quaisquer valores, “*yet through his actions all values come into being*” (HYDE, 1998, introduction, p. 23). É que o trickster é um ser primordial e, a partir de seus erros e acertos, os valores são construídos. Assim, as ações que geram consequências negativas tornam-se tabus.

É relevante ainda destacar que os tricksters costumam seguir um ciclo. No início, são tomados pela inconsciência e guiados por luxúria e fome incontroláveis. Conforme observa Subirats: “*Es mentalmente ‘inconsciente’ y ‘infantil’, carece de una identidad definida,*

<sup>3</sup> A citada referência bibliográfica temos no formato epub, para leitor digital. A numeração de páginas zera a cada capítulo ou subcapítulo, deste modo, a fim de que o leitor possa localizar o trecho, sempre que fizermos referência a esta obra de HYDE colocaremos, entre o ano e a página, o nome do capítulo ou subcapítulo a que nos referimos. Fizemos a leitura na plataforma Kobo, modelo Glo. Não sabemos se o arquivo epub, uma vez utilizado em plataforma distinta, alteraria a numeração de páginas.

*ignora las normas morales (...). Su asombro ante las cosas pone manifesto su apertura psicológica frente a los misterios de lo existente. El goce y el placer (Lust) es su principio de actuación”* (SUBIRATS, 2014, p. 281). Suas ações desmedidas, em busca de satisfazer tais apetites, geram consequências terríveis para eles - e, muitas vezes, para a humanidade, criando tabus -, que só vêm a atingir o equilíbrio quando passam a conter estes desejos.

O trickster passa da imaturidade para a maturidade, da insegurança para a segurança (RADIN, 1956, p. 166). Como dito, uma ação recorrente entre os tricksters é vagar pelo mundo, como um ser primordial, muitas vezes anterior ao ser humano – que é, em muitos mitos, criado por ele. Daí seu caráter intermediário entre o humano e o divino. Como um ser que perambula em tempos primordiais, tal como o ser humano ele tenta compreender o mundo. No início está jogado num terreno de grande inconsciência. Ele é considerado, por Jung e Hyde, como mais estúpido do que um animal, pois os animais, ao menos, “*have inborn knowledge, a way of being, and trickster doesn't*” (HYDE, 1998, *The bungling host*, p. 13). No ciclo do Wakdjunkaga, trickster winnebago, povo autóctone norte-americano, o trickster mata um búfalo usando apenas a mão direita e então, seu braço esquerdo, subitamente, segura o búfalo. “Me devolva, é meu! Pare com isso ou vou usar minha faca em você!”, grita o trickster para o seu braço esquerdo, que em seguida larga o búfalo e segura seu braço direito. As mãos e braços entram em um combate e o trickster usa a faca com sua mão direita, cortando severamente seu braço esquerdo. Só neste momento ele parece tomar consciência de que se tratava de uma parte de seu corpo, ao exclamar: “Oh, por que fiz isso? Me fiz sofrer!” (RADIN, 1956, p. 8).

Makunaima derruba Wazaká, árvore que fornecia todos os frutos, o que gera uma enchente que destrói a humanidade (que depois é recriada pelo próprio Makunaima). Tal consequência faz surgir o interdito à derrubada de árvores. Assim, elas estarão sempre presentes para fornecer alimentos. O trickster, portanto, guiado pelo seu apetite desenfreado, passa por maus bocados, o que faz com que ele vá aprendendo a lidar com as artimanhas do mundo, de forma a, através de sua esperteza, passar a obter o alimento necessário sem sofrer consequências desastrosas por isso. A esse respeito, leiamos Hyde:

*The trickster myth derives creative intelligence from appetite. It begins with a being whose main concern is getting fed and it ends with the same being grown mentally swift, adept at creating and unmasking deceit, proficient at hiding his tracks and at seeing through the devices used by others to hide theirs. Trickster starts out hungry, but before long he is master of (...) creative deception.* (HYDE, 1998, *The bait thief*, p. 1)

Ao desenvolver tais técnicas e obter alimento através de estratégias, como armadilhas, o trickster cumpre sua função de mediador, pois tais ações permitem uma punção

equilibrada da natureza. Ele contém seu desejo desenfreado e passa a extrair pontualmente o alimento de que precisa, sem necessitar de grandes ações que caotizem o meio ambiente para satisfazer sua fome. Ele é obrigado a desenvolver estas técnicas para alimentar-se, pois um motivo comum nas mitologias é de que havia abundância de alimentos, até que o trickster fez alguma tolice (como derrubar a árvore de todos os frutos) e o alimento tornou-se escasso. Esta tolice é, muitas vezes, a violação de um interdito, em função do desejo por comida.

Segundo Lewis Hyde, só há duas possibilidades: comida limitada, ou apetite limitado. O crítico narra uma história bastante ilustrativa, ocorrida com Coyote, trickster de um povo nativo de Colville, nos EUA. Coyote teria dado um par de chifres de presente para Old Buffalo Bull, que lhe retribuiu dando-lhe uma vaca mágica. Fez, contudo, um aviso: “*never kill this cow, Coyote. When you are hungry, cut off a little of her fat (...). Rub ashes on the wound. The cut will heal. This way, you will have meat forever*” (HYDE, 1998, *Eating the organs of appetite*, p. 18). O Coyote, contudo, voltou para sua terra, do outro lado das montanhas e então pensou: essa regra servia para as terras do Buffalo Bull, mas aqui sou chefe e as palavras de Buffalo Bull não significam nada. Ele nunca saberá. (HYDE, 1998, *Eating the organs of appetite*, p. 18). Então ele matou a vaca e logo em seguida corvos apareceram e começaram a comer a carne. À medida que ele caçava, os corvos mais e mais apareciam, até que comeram toda a carne da vaca.

Nesta história, vemos replicado o motivo da comida em abundância, até que o trickster viola um interdito em função da sua fome incontrolável. Ele não limita a punção da natureza. Ao invés de retirar apenas um pedaço de gordura da vaca, o que lhe daria comida ilimitada, mata-a em função de seu descontrole e, com essa punção excessiva, ele se prejudica, não tendo mais a fartura alimentar. Como vimos acima, as ações humanas, sobretudo nas sociedades arcaicas, são repetições de ações arquetípicas, de modo que, se um ser mitológico tomou uma ação que o prejudicou, isto se estende aos humanos: se o ser divino ficou sem comida por não conter seu apetite e a punção, nós devemos nos controlar. E mais: nós não temos comida suficiente porque tal ser primordial não respeitou os interditos e descontrolou-se. O trickster, portanto, precisa controlar seu desejo, para estar sujeito a menos armadilhas e situações desagradáveis e manter o equilíbrio do meio ambiente.

Uma vez privado de sua fonte inesgotável de comida, o trickster terá que desenvolver técnicas alternativas para alimentação. Ele desenvolverá, por consequência, sua inteligência criativa a partir do apetite. Derrubada a árvore Wazaká, Makunaima precisará encontrar outras formas para alimentar-se. Ele, então, inventa um anzol de cera que, contudo, não

funciona. Não sendo suficiente a técnica, usa de esperteza para furtar o anzol de um pescador. Lembramos, uma vez mais, que falamos de seres primordiais e arquetípicos, de modo que a obtenção de determinada tecnologia pelo trickster aproveita à humanidade. Se ele é do mundo da natureza por um lado, é um humano por outro, e o que por ele é obtido é tido como a origem de algo utilizado pelos homens. Ele é, neste caso, o que se chama de herói-civilizador.

Alguns tricksters têm órgãos digestivos e sexuais enormes, representando a sexualidade e a fome fora de controle. Num dado momento, contudo, estes órgãos diminuem e, ao fazê-lo, deixam um legado para o ser humano.

Wakdjuncagua tinha um enorme pênis, que carregava numa caixa em suas costas. Um esquilo começou a zombar dele por isso, então o trickster decidiu matá-lo. Mas o esquilo escondeu-se dentro do buraco de uma árvore. Para tentar alcançá-lo, ele colocou seu pênis dentro do buraco, mas não chegava ao fundo. Então cada vez colocava mais e mais seu grande órgão no buraco, até esvaziar a caixa que carregava nas costas, e todo o seu falo estar dentro do buraco. Mas ainda assim, não conseguia atingir o esquilo. Então retirou o seu pênis de dentro da árvore e percebeu que apenas uma pequena parte sobrara, pois o resto fora roído pelo esquilo. Ao notar isso, ele lamenta por um instante ter sido privado de um órgão tão magnífico, mas logo revê sua posição e pensa: “vou fazer objetos com os pedaços para que os humanos usem”. Então, os pedaços que sobraram do seu pênis roído se transformam em vitória régia, batata, nabo, alcachofra, feijão, arroz... E o trickster ficou com o que restou do pênis, e é por isso que o homem tem o pênis do tamanho atual. Não fosse o esquilo ter roído, teria o pênis do tamanho que tinha o trickster quando o carregava numa caixa nas costas. Em síntese: “*Now it would not have been good had our penis remained like that and the chipmunk was created for the precise purpose of performing this particular act*” (RADIN, 1956, p. 40).

Após este fato, não há, na narrativa trazida por Paul Radin sobre este trickster, mais nenhuma referência à sua sexualidade, ao contrário do que ocorria antes, quando ele entrava em enrascadas por conta de falta de controle do apetite sexual. A redução do pênis, portanto, que se estende aos homens – “*And this is the reason our penis has its present shape*” (RADIN, 1956, p. 39) –, foi fundamental para colocar um freio na atividade sexual, permitindo que o homem se concentrasse em outras atividades e fundasse instituições familiares e tabus sexuais. Lewys Hyde, tratando deste mesmo mito, afirma que:

*In many tales when trickster loses his intestines they, too, become plants that human can eat. That is, when trickster's organs of appetite are diminished they are turned into foodstuffs (...) The general point here is that a trickster will be less ridden by lust and hunger if his organs of appetite have been whittled away.”* (HYDE, 1998, *Eating the organs of appetite*, p. 28)

Nota-se, portanto, que, a partir da limitação de um desejo, a natureza passa a fornecer mais bens para o ser humano, como batata, feijão, arroz... Surgidos, no caso, a partir de partes arrancadas do pênis do trickster.

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

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

(...)

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

Como vemos, o trickster herói-civilizador fornece os elementos essenciais para o florescimento da cultura, muitas vezes porque necessita desenvolver alguns deles quando o alimento se torna escasso. Alguns destes heróis, inclusive, os roubam do reino dos deuses para levar aos humanos. Se lembrarmos do trickster que inspirou Mário de Andrade, Makunaima, ele roubou (embora não de deuses) o anzol e o fogo para levar aos humanos.

A ausência de qualquer tipo de caráter ou jeito específico de ser do trickster faz com que ele seja um ser mutante e adaptável. Muitos, como Makunaima, são capazes de se transformar em outros seres<sup>4</sup>. Outros usam a imitação. No ciclo que seguem, a princípio estão

---

<sup>4</sup> É interessante notar que, ao se transformar em outro ser, o trickster não passa a ter a natureza deste ser, ele permanece com sua natureza ontológica, que é de ausência de caráter, pois, por definição “*La metamorfosis es una mutación de los seres en cuanto a su figura e imagen que, sin embargo, no altera su sustancia ni su conciencia. No altera su realidad ontológica ni su principio animado (...)*” (SUBIRATS, 2014, p. 293).

abaixo dos animais, pois estes já têm conhecimentos inatos e um *modus operandi*, coisas da qual o trickster carece. Contudo, a necessidade de sobrevivência, adaptação ao mundo e obtenção de alimentos, faz com que ele desenvolva uma inteligência astuciosa, passando a adotar, de acordo com a conveniência, o *modus operandi* de diferentes animais. Se ele pode imitar uma aranha e fazer uma rede, ou um tatu e fazer uma armadura, um leopardo e se camuflar, ele estará acima dos animais, tornando-se, assim, astuto, mestre da trapaça, da malandragem, sendo mutante e adaptável. Não ter uma forma específica de agir significa poder se adaptar a um mundo em transformação, aumentando a possibilidade de sobrevivência (HYDE, 1998, *The bungling host*, p. 14-15), ou seja, ser astuto. E essa ausência de forma específica, essa possibilidade de transformar-se e adaptar-se dá a ele a possibilidade de perfurar o tecido pré-estabelecidos de possibilidades, ou seja, ele é um ser um tanto caótico que não respeita as normas pré-estabelecidas. Quando lhe convém, ele desrespeitará o status quo. Se as possibilidades, de acordo com a ordem estabelecida, são “a” ou “b”, o trickster, se lhe convier, poderá sair-se com “delta”. Ele perfura o tecido de possibilidades, muitas vezes alterando o próprio cosmo através de sua astúcia. Como afirma Subirats: “*Disolver la eticidad solidificada en las normas de la costumbre: éste es el oficio principal del trickster. ‘A breaker of the most holy taboos, a destroyer of the most sacred objets’, escribía a este respecto Radin*” (SUBIRATS, 2014, p. 280).

Essa astúcia encontra no terreno da troca um campo favorável. Exu é o deus do mercado, do comércio. A linguagem também é um ambiente de troca e convidativo à astúcia. Obtêm-se grandes vantagens através de um uso astucioso do verbo. Além disso, entre emissor e receptor há um espaço vazio que abre campo para a hermenêutica, para o desvio de linguagem, o mal entendido. Onde há espaço vazio há um mediador, há um trickster. Segundo Subirats “*El trickster es también un mediador de la unidad arcaica de la palabra y el ser (...). Provoca la risa*” (SUBIRATS, 2014, p. 281). Ele é um bufão, que faz um uso esquivo e por vezes cômico da linguagem. Por isso muitos tricksters são deuses ligados à comunicação, como Exu e Hermes. A brincadeira é um terreno em que se pode dizer o que quiser. Sob o signo da brincadeira, verdades contundentes são expostas e subversões feitas. Os trovadores medievais faziam críticas à realeza, assim como os bobos das cortes. Hoje em dia cartunistas e humoristas em geral fazem críticas ácidas que, se proferidas em tom acadêmico por um pesquisador, dificilmente seriam aceitas com tranquilidade. A brincadeira, o jeito bufão, é uma forma de “puxar o tapete”, criticar, passar uma rasteira até em quem está do seu lado, e é isso que o trickster faz. De dois mundos simultaneamente, é uma espécie de estranho aliado, um aliado pronto a criticá-lo, a criar dúvidas e problemas através de seu jeito ambíguo, a agir

de forma que pareça uma traição. Ademais, há tricksters que desvelam, trazem à tona o que está escondido. A risada provocada por estes bufos relaciona-se com isso:

*Esta risa podemos entenderla en el sentido de una liberación de lo reprimido, según la han interpretados los dos grandes analistas del siglo XX, Bergson y Freud. Su significado ritual más bien debe definirse, sin embargo, como el placer ligado al reconocimiento mimético de una energía vital originaria e indiferenciada, anterior a la institución de normas morales y, por lo tanto, anterior a las expectativas racionales del comportamiento humano, y al orden semiótico y gramatical de las palabras. Es una risa arcaica, asociada con una realidad primordial en la que no existe una separación entre lo interior y lo externo, ni entre los significantes y sus referentes, y tampoco se ha configurado una unidad individual personalizada, y ni siquiera corporal. Es una risa arcaica asociada al reconocimiento inmediato de una unidad de la palabra y el ser que envuelve la experiencia de lo primordial y misterioso. (SUBIRATS, 2014, p. 281)*

O estilo mutante e astuto, a falta de caráter, são características que permitem a sobrevivência física frente ao meio ambiente, mas também importam à sobrevivência de uma cultura. Se o trickster é um ser sem um caráter pré-determinado e independente da moral vigente, ele relativiza valores sociais. Ao fazer isso ele mantém a sociedade em movimento.

*The origins, liveliness, and durability of cultures require that there be space for figures whose function is to uncover and disrupt the very things that cultures are based on. (...) social life can depend on treating antisocial characters as part of the sacred (HYDE, 1998, Introduction, p. 20).*

De fato, diversas culturas reservam espaço para que diferentes tipos de bufões as questionem (e.g., bobos da corte). Este espaço para a quebra de tabus se, por um lado, os coloca em xeque, por outro é uma forma de controlar como serão quebrados, e demonstrar o caos que se instauraria se a ordem fosse desrespeitada por todos, vindo a dissolver-se. O trickster cumpre, assim, um duplo papel: “Elemento, a um só tempo, perturbador e agente da ordem, decorreria disto a ambiguidade do trickster” (QUEIROZ, s/d, p. 4). Se há um desejo de violar tabus (segundo Freud, aquilo que é severamente proibido é objeto de desejo, uma vez que não há porque proibir o que ninguém desejaria fazer) e sua violação generalizada diluiria a ordem social, é necessário fazê-lo por um mediador, que concentra este desejo coletivo. Apesar disso, o trickster de todo modo mostra caminhos alternativos, escapes da rigidez das normas sociais.

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

- é um mediador que transita entre diferentes mundos, buscando resolver contradições;
- tabus são criados a partir de ações por ele tomadas;

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

- é ligado ao deslocamento;

- caminha pelo mundo primeiramente num estado quase inconsciente e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, através da qual obtém seus objetivos de forma aética e desprendida da ordem do cosmo em que se encontra, frequentemente fazendo uso esquivo da linguagem e de um estilo bufão;

- não tem um caráter definido. É mutante, com grande capacidade de adaptação;

No capítulo seguinte, verificaremos se Macunaíma possui tais características, para sabermos se ele é ou não um trickster. Mas antes, outra questão precisa ser solucionada: o trickster é necessariamente um personagem mitológico, ou pode ser outro tipo de personagem, como um de ficção ou um determinado ator social, por exemplo?

Renato da Silva Queiros afirma que:

Impõe-se, pois, o reconhecimento de uma diferença fundamental entre a figura do trickster e a de outros personagens que a ele se assemelham, descritos pelas narrativas populares e nas obras literárias produzidas na turbulência das sociedades complexas e hierarquizadas. No primeiro, o herói parece operar a mediação entre o “céu” e a “terra”, atuando num domínio eminentemente sagrado. No segundo, tais personagens agiriam, em grande parte, no domínio profano da “vida social real”, representando, por assim dizer, o papel de mediadores entre os próprios homens – senhores e escravos, ricos e pobres, pretos e brancos, etc. (QUEIROZ, s/d, p. 8)

Ao que parece, o autor entende que o trickster tem como característica fundamental ser um mediador “entre o ‘céu’ e a ‘terra’”, não se enquadrando, contudo, como tal, aquele que é um mediador social. Parece-nos que o autor não exclui, neste trecho, os tricksters produzidos por obras literárias, desde que sejam mediadores entre os deuses e os homens.

E prossegue:

O trickster parece constituir, pois, uma categoria por meio da qual podem manifestar-se certas dimensões universais da existência humana. Todavia, esta última só se concretiza em contextos sócio-culturais específicos, cada qual com sua história. Assim, as diferentes modalidades do trickster também não poderiam deixar de traduzir peculiaridades próprias aos grupos sociais que lhes dão vida. O estudo destes personagens parece exigir, no mínimo, o reconhecimento das dissemelhanças existentes entre mito e produção literária, e daquelas que opõem as sociedades igualitárias às formações sociais constituídas com as desigualdades.

Para que se possa aproximar figuras tão díspares – mas também tão aparentadas quanto *Hermes* e *Wakdjunkaga*, por exemplo, é necessário manter distância da sedução das generalizações apressadas. Caso contrário, tipos tão atraentes quanto Malasartes, Lalino Saláthiel, Saci-pererê, João Grilo, o Macunaíma de Mário de Andrade, Vadinho e tantos outros (para permanecer apenas na companhia dos brasileiros) podem nos pregar uma boa peça. (QUEIROZ, s/d, p. 8)

O autor não esclarece se o citado “reconhecimento das dissemelhanças” implica olhar com mais cuidado possibilidades de identificação do trickster “em formações sociais constituídas com as desigualdades” ou se isso significa uma absoluta impossibilidade de reconhecer como trickster personagens de sociedades complexas. Seja como for, não nos parece que a presença de caráter igualitário na sociedade possa ser o elemento definidor da possibilidade de existência de tricksters no seu imaginário, até porque sociedades igualitárias parecem ser uma ideia mais mitológica do que qualquer trickster. O autor, de todo modo, exclui o Macunaíma de Mário de Andrade do rol dos tricksters.

Célia Magalhães, em *Os monstros e a questão racial na narrativa modernista brasileira*, aceita personagens ficcionais como tricksters, inclusive cita Macunaíma como um deles diversas vezes, havendo até um capítulo intitulado “Macunaíma, o *trickster*”. Eduardo Subirats, em *Mito y literatura*, igualmente considera Macunaíma um trickster.

Lewis Hyde, no seu livro já aqui citado, fala num espírito trickster que perpassa as civilizações e se manifesta, dentre outras maneiras, através do que ele chama de artistas-tricksters. Deste modo, ao se referir a espírito trickster, parece tratar esta palavra como um conceito no qual pessoas e personagens podem se encaixar. Não à toa refere-se a “trickster mitológico”. A inclusão da palavra “mitológico” após “trickster” leva ao entendimento de que nem todo trickster é mitológico. Ele dedica, inclusive, um capítulo ao escravo que consegue emancipar-se, Frederick Douglass, quem ele julga cumprir, como ser social, um papel de trickster, ao ser um mediador entre o mundo dos escravos e dos brancos dominadores e subverter a ordem e o tecido de possibilidades, tornando-se um influente negro e escritor respeitado em plenos Estados Unidos escravocrata.

Jung considera o trickster “um ‘psicologema’, isto é, uma estrutura psíquica arquetípica antiquíssima (...), um estágio de consciência anterior e elementar” (JUNG, 2000, p. 256), que se manifesta em diversos personagens sociais. Ele não seria, portanto, um personagem, mas uma estrutura psíquica, que se apresenta recorrentemente na sociedade, sobretudo em algumas figuras, como no polichinelo e no palhaço (JUNG, 2000, p. 260). Sob esse ponto de vista, não faria sentido indagar-se se um determinado personagem literário é um trickster, mas se ele é uma manifestação do trickster, ou seja, de um determinado arquétipo.

Não pretendemos aqui debater se Macunaíma é um trickster ou uma manifestação de um arquétipo chamado trickster. Pelo simples fato de não nos parecer haver diferença e, caso haja, será encontrada num extenso debate que avançaria pela filosofia, não cabendo nos limites deste trabalho. Indubitavelmente não pretendemos gastar tinta tentando decodificar a

diferença entre “ser alguma coisa” ou “ser a manifestação de alguma coisa”, afinal, quando falamos em “ser manifestação de alguma coisa” estamos necessariamente nos reportando a um arquétipo e, a princípio, não nos parece possível ser um arquétipo, mas no máximo uma manifestação deste, donde concluímos que, quando afirmamos que algo é alguma coisa, estamos, em verdade, sempre dizendo que este algo é uma manifestação de um determinado arquétipo, se Platão estiver correto. Contudo, como dissemos, tal debate adentraria por demais o campo filosófico, de modo que, para este trabalho, pressuporemos que não há diferença entre ser algo ou ser a manifestação de algo.

Posta esta premissa, nos parece que o conceito do que é o trickster foi extraído pelos antropólogos através de estudos de personagens de diferentes culturas que tinham traços em comum. Tais traços foram destacados ao longo deste capítulo e resumidos em tópicos acima. Afirmar que um personagem literário não pode ser um trickster significaria dizer que um personagem que tenha todas as características citadas acima não poderia ser um trickster, pois ele é literário e não mitológico, ou seja, ser mitológico seria uma característica essencial a ser acrescentada à lista acima. Este acréscimo, contudo, não nos parecer fazer sentido, uma vez que no mínimo soaria estranho afirmar que um personagem literário que traz todas as características de um trickster não é uma manifestação deste arquétipo. Manifestação fictícia, que seja, mas ainda assim uma manifestação. Como não diferenciaremos “ser algo” de “ser a manifestação de algo”, entendemos que personagens fictícios podem ser tricksters. Posto isso, no capítulo seguinte passaremos à análise de se o herói sem nenhum caráter de Mário de Andrade é um deles.

Contudo, antes deste avanço, é impossível não abordarmos o pícaro e o malandro. Em se tratando de um estudo literário, o leitor a esta altura talvez esteja a perguntar-se se o trickster não seria, ao fim e ao cabo, um outro nome para o pícaro, ou se o pícaro não seria uma manifestação literária do trickster, e o malandro apenas uma palavra brasileira para trickster.

Como se sabe, o pícaro deriva de uma tradição espanhola, inaugurada pelo livro *Lazarillo de Tormes*, de autor anônimo, e de primeira publicação provável em 1552 ou 1553 (GONZALES, 1992, p. 11). Este romance – “ele pode ser entendido como uma das primeiras manifestações do gênero conhecido como romance” (GONZALES, 1992, p. 11) – traz a história de Lázaro, homem simples e mal nascido, filho de um ladrão com uma mulher definida por Harry Sieber como de moral questionável (SIEBER, 1977, p. 12), que escreve uma carta a uma pessoa desconhecida a quem se refere como *vuestra merced*, para responder a rumores que circulam por Toledo, segundo os quais ele pretenderia participar de um

*ménage-à-trois*, uma vez que sua esposa é concubina do arcebispo. Para defender-se e mostrar como chegou ao centro de tais rumores, ele conta a sua vida. A narrativa, autobiográfica e, portanto, em primeira pessoa, segue uma estrutura de aventuras em série, em que o pícaro vai subindo degraus na vida por meio de astúcia. Em sua atribulada trajetória de vida, ele serve a diversos amos, pessoas teoricamente honrosas, mas cujas máscaras vão sendo derrubadas. Lázaro mostra como a sociedade é de aparências e baseada numa falsa honra, que só existe “para inglês ver”. Os nobres seriam filhos da fortuna, meros parasitas portadores de uma falsa honra. Em contrapartida, a verdadeira honra residiria em conquistar espaço na sociedade por meios próprios. É o que faz o protagonista, embora não de uma forma que seja considerada, pelos valores então vigentes, digna, mas ele demonstra a falsidade de tais valores, legitimando a sua astúcia. Astúcia, contudo, que adquire apenas após superar um momento inicial de ingenuidade:

Sáimos de Salamanca e, chegando à ponte, está a sua entrada um animal de pedra, que quase tem a forma de um touro; o cego ordenou que me aproximasse do animal, e ali me disse:

— Lázaro, encoste o ouvido a este touro e ouvirá um grande ruído dentro dele.

Ingenuamente eu atendi, acreditando ser verdade. Quando percebeu que eu tinha a cabeça junto à pedra, bateu firme com a mão, fazendo-me dar uma grande cabeçada no maldito touro, de modo que, por mais de três dias, suporrei as dores da cornada; e disse-me:

— Estúpido, aprenda que um guia de cego tem que saber mais que o diabo.

E riu muito da burla.

Pareceu-me que, naquele momento, despertei da simplicidade em que, como menino, achava-me adormecido. Então pensei: “Ele tem razão, tenho que abrir os olhos e estar atento, porque sou sozinho, e devo pensar em como me defender”. (ANÔNIMO, 1977, p. 35)

A este romance seguiram outros, como *Guzmán de Alfarache*, que passaram a ser chamados de romances pícaros. Os estudiosos do tema identificam as seguintes características no romance picaresco tradicional espanhol, que tem *Lazarillo de Tormes* como seu paradigma: narração em primeira pessoa e episódica, aparentemente desestruturada; o narrador-protagonista serve a diversos amos; tem uma origem desonrosa e pobre, o que o leva a abandonar seu lar em busca de melhores condições; preocupa-se com a questão da falsa honra e em tornar-se um “homem de bem” (ou seja, alguém que ocupa uma elevada posição no cosmos social); costumam estar presentes motivos como fome, pobreza e delinquência, esta normalmente exercida por meio de pequenos golpes e ações astuciosas; casamento como instrumento para ascensão social (cf. QUEIROZ, s/d, p. 30-31; SIEBER, 1977, p. 13; 31).

Parece-nos que o típico pícaro enquadra-se dentro do conceito de trickster, afinal vem de um extrato inferior, passando por um momento de ingenuidade e, através de amadurecimento, atinge patamares mais elevados na sociedade. Ao fazer essa transição e

sobretudo ao lidar com amos de diversos tipos, acaba por cumprir um papel de mediador entre diferentes extratos da sociedade, sendo ainda capaz de trazer à tona as hipocrisias escondidas, como faz Exu, e obtém ascensão pelo trabalho astuto, assim como Hermes e Exu, típicos tricksters. O típico pícaro, portanto, no nosso entender é um trickster<sup>5</sup>, o que não significa dizer, de modo algum, que todo trickster seja um pícaro (dentre outras, pela razão óbvia de o pícaro ser um conceito literário). Eduardo Subirats, contudo, assim não considera, pois entende que a figuras como o pícaro, ou o *Schelm* alemão, ou ainda ao *pagliaccio* ou ao *arlecchino* de *la Comedia del arte*, falta uma “*dimension cognitiva, comunitaria y espiritual*” (SUBIRATS, 2014, p. 285), ou seja, para este professor é necessário, para que se fale em trickster, um quê demiúrgico no personagem, que o aproxime de forças cosmogônicas<sup>6</sup>. Optamos, contudo, por não incluir tal requisito entre os configuradores de um trickster. Tal entendimento não limitaria o trickster ao campo mitológico, tanto que o próprio professor Subirats reconhece Macunaíma como tal, contudo, restringe um bocado o conceito, o que não permitiria, por exemplo, a inclusão do citado escravo liberto Frederick Douglass, neste rol. Não resta dúvida de que um caráter um tanto arquetípico fortalece o aspecto tricksteriano de um personagem, contudo nos parece que isso se dá porque aquele que tem poderes cosmogônicos possui maiores possibilidades de alteração da ordem vigente. De todo modo, a subversão da ordem por meio de astúcia é o que há de mais central na ideia de trickster. Não à toa, na língua inglesa corrente, tal palavra serve para referir-se àquele que aplica golpes por meio de dissimulação.

Conceitos servem para reduzir, em uma palavra, grupos, desta forma viabilizando a linguagem. Não há dúvida de que existe uma série de personagens não-cosmogônicos, mas com determinadas características em comum, que precisam ser abrigados por um conceito, evitando que seja necessário usar uma frase inteira para se referir a eles, como faz Antônio Cândido: “um gênero mais amplo de aventureiro astucioso, comum a todos os folclores” (CÂNDIDO, 1970, p.71). Se consideramos que o trickster é um conceito, não estando preso à mitologia, exigir características cosmogônicas de um personagem para que seja considerado um trickster seria bater continência à mitologia. Como dissemos na introdução deste trabalho, entendemos que a mitologia é apenas o lugar mais comum e claro de concretização desse conceito.

<sup>5</sup> Entendimento compartilhado por Ian I. Smart (1988, p.49) e Helena Bassil-Morozow (2012, p. 89).

<sup>6</sup> “*Posse, además, poderes mágicos que lo aproximan a una determinada categoría de demiurgo*” (SUBIRATS, 2014, p. 281).

Quanto ao malandro, espécie de conseqüentário brasileiro do pícaro espanhol, os requisitos traçados para sua caracterização são mais frouxos do que os do pícaro, bastando que seja “um indivíduo fora das normas estabelecidas (ordem), que usa a astúcia e a recusa ao trabalho como forma de ascensão social” (BOTOSO, 2011, p. 126). Esta evasão ao trabalho, embora presente em alguns tricksters, não é necessariamente característica destes. A ideia da “vagabundagem” associada ao malandro, de obter o que se deseja pelo menor esforço possível ou pelo esforço de outrem (vale lembrar a definição dada por Chico Buarque, em algumas gravações da música *Homenagem ao malandro*: “malandro é o gato que come peixe sem ir à praia”), embora demonstre astúcia, não necessariamente se coaduna com o trickster. Ademais, o malandro costuma vagar por estratos decadentes, ao passo que o trickster, embora em geral inicie sua vida nesse tipo de ambiente, tem certa tendência à ascensão. Basta pensarmos em Hermes que, no seu primeiro dia de vida, sai de uma caverna para o Olimpo. Conclui-se, portanto, que será necessária uma análise de cada caso concreto para se determinar se um dado malandro é trickster. Quanto a Macunaíma ser malandro, é certo que este entendimento é comum, tendo sido afirmado por Antônio Cândido que o “malandro seria elevado à categoria de símbolo por Mario de Andrade em *Macunaíma*” (CÂNDIDO, 1970, p. 71); contudo, tal questão foge ao escopo do presente estudo, que se atém a analisar a hipótese de o “herói sem nenhum caráter” ser um trickster.

## 2 MACUNAÍMA, UM TRICKSTER?

No capítulo anterior definimos, em tópicos, as características essenciais de um trickster. Para sabermos, portanto, se o personagem Macunaíma é uma manifestação de tal arquétipo, averiguaremos se detém estas características. Revejamos quais são elas:

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

Passaremos pelos pontos acima citados, relacionando-os em tópicos deste capítulo, para buscar responder se Macunaíma detém ou não cada uma das características elencadas. As duas últimas características apontadas serão, contudo, tratadas em conjunto, uma vez que a ausência de caráter definido e a capacidade de adaptação provêm da astúcia e, por outro lado, a obtenção de objetivos de forma aética só é possível em função da ausência de um caráter definido, de modo que os dois pontos guardam uma relação causal de mão dupla.

### 2.1 Um mediador entre diferentes mundos?

Macunaíma é, por um lado, um mediador entre dois mundos: o do homem e da natureza. E também entre três mundos: o das três principais etnias fundadoras da cultura brasileira. Eduardo Subirats acrescenta ainda sua função de mediador entre o sagrado e o terreno. Desdobremos esses pontos em nossa análise.

O protagonista andradiano é um índio, portanto vive em espécie de simbiose com a natureza. O silvícola vê a natureza como fonte de subsistência e simultaneamente como ameaça. Para estabelecer-se como sedentário, precisa realizar uma punção controlada dos subsídios dados por ela. Mas Macunaíma se transforma em formiga quenquém; em caxipara, que é macho da formiga saúva; em aimará (espécie de peixe); em piranha feroz. Nota-se que, em geral, o herói se metamorfoseia em algum ser da natureza para fazer oposição ao humano e, muitas vezes, vira animais nocivos. Transforma-se em formiga quenquém para morder Iriqui; em caxipara para espiar se o gigante Piaimã terá medo de Chuvisco. Ele também vira aimará, uma espécie de peixe, para enganar um pescador e roubar seu anzol. Sua estratégia não funciona, então transforma-se em piranha para fazê-lo, engolindo e subtraindo o anzol do pescador. Curioso notar que, nesse ponto, Macunaíma vira um ser da natureza, se voltando contra um homem, para obter acesso a uma tecnologia que aprimorará o processo de punção da natureza. Este trecho deixa claro o caráter mediador e ambíguo do herói, que não se identifica nem com o lado “homem” nem com o lado “outro” - como Silvia M.S. de Carvalho (1985, p. 180) se refere à natureza -, agindo ora como de um lado ora como de outro, ao seu bel prazer, levado pelo seu desejo momentâneo. Também se transforma em pragas, como a lagarta rosada do algodão e a broca do café. Vira São Paulo num bicho preguiça todo de pedra, agressiva ação contra o ser humano. Contudo, transmuta seus irmãos em máquina-telefone diversas vezes, numa adesão à tecnologia.

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

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

Segundo Gilda de Mello e Souza, a rapsódia mário andradiana traz dois sintagmas essenciais: a disputa de Macunaíma com Piaimã pela muiraquitã e seu antagonismo com Vei, a Sol. Há que se examinar o que representa cada um desses embates e sua relevância para o presente estudo. De acordo com a autora:

o primeiro sintagma, relacionado à vitória de Macunaíma contra Piaimã, se refere aos valores primitivos, simbolizados pelo Uraricoera; e o segundo, que descreve a

derrota de Macunaíma diante de Vei, representa a atração perigosa da Europa, expressa na união com a portuguesa. (SOUZA, 2003, p. 51)

Temos, portanto, o herói representando papéis opostos nestes dois conflitos. No seu embate com Piaimã, Macunaíma acentua, sobretudo, seu lado índio, primitivo, enquanto Venceslau Pietro Petra é, para Cavalcanti Proença (apud CAMPOS, s/d, p.150), o estrangeiro. Segundo Haroldo de Campos:

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

(...)

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

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

Contraditório como um trickster, Macunaíma, representante dos valores primitivos no embate com Piaimã, coleciona palavras estrangeiras, transforma os irmãos em telefone, volta ao Uraricoera carregado de bens da metrópole, como revólveres e relógio, que usa como enfeites e brincos, alterando o uso normal e dando-lhes uma atribuição mais ligada à prática indígena. Como se não bastasse, o herói trai o acordo com Vei, a Sol – uma representante menos contraditória do que Macunaíma dos valores autóctones –, ao não escolher uma de suas filhas para casar-se e, em vez disso, se amulherar “com uma portuguesa, o Portugal que nos herdou os princípios cristãos europeus” (SOUZA, 2003, p. 56), pois “o contato com o progresso modificara gradualmente o herói, habituando-o aos padrões europeus” (SOUZA, 2003, p. 56). Ele deveria ter escolhido uma das filhas de Vei para casar-se, pois assim acordaram após as filhas dela o recolherem tremendo de frio numa ilha deserta da Baía de Guanabara, limpem-no, porem-no numa jangada e embalem seu sono em carícias.

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

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

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

Notamos que se, por um lado, Macunaíma enfrenta o gigante num embate entre autóctone e estrangeiro, cede aos encantos da portuguesa e da Uiara europeizada, traindo Vei, representante dos valores dos trópicos.

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

(...) no renascimento colonialista está a origem de uma nova sociedade, mestiça, cuja principal característica é a reviravolta, que sofre a noção de unidade e pureza, contaminada em favor de uma mistura sutil e complexa, que se dá entre o elemento europeu e o autóctone, associado à infiltração progressiva, efetuada pelo pensamento selvagem, que leva à abertura do único caminho possível para a descolonização. Esse espaço, aparentemente, vazio, templo e lugar de clandestinidade, seria o lócus do ritual antropofago da literatura latino-americana. (HANCIAU, 2010, p. 127)

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

Vale, contudo, antes de passarmos ao tópico seguinte, dedicar algumas linhas ao destaque dado por Eduardo Subirats à função mediadora “*entre los humanos y los dioses, entre lo sensible y lo suprasensible, entre lo material y lo espiritual*” (SUBIRATS, 2014, p. 306) cumprida pelo herói. Mediação que atinge seu ápice na relação carnal e afetiva que estabelece com Ci, a mãe do mato, da qual nasce um filho. Ci é, na mitologia indígena, uma deusa-mãe primordial, ela “*simboliza un erotismo no domesticado y un poder generatriz físico, cósmico y espiritual que abarca a todos los seres sin exclusión, puesto que todo, en el mundo espiritual amazónico, posee una madre o una abuela*” (SUBIRATS, 2014, p. 276). O filho dela com Macunaíma morre e a muiraquitã perde-se. A recuperação da muiraquitã é como o restabelecimento do equilíbrio entre o homem e os deuses, não à toa, quando Macunaíma está retornando ao Uraricoera com o amuleto, diversas aves cobrem-no, protegendo-o dos raios de Vei, a Sol. Sua posição de imperador do mato virgem, conquistada com o envolvimento com Ci<sup>7</sup>, mas abalada pela perda da muiraquitã e restabelecida com sua reconquista, parece ser o reconhecimento da sua posição como grande mediador entre os seres metafísico, os animais, e as pessoas. A muiraquitã, portanto, tem uma finalidade mágica (SUBIRATS, 2014, p. 263). Se alguma dúvida há disto, ela é dirimida pelo fato de ser um amuleto que gera sorte a Venceslau Pietro Pietra, pois “*posee poderes feitiçeiros [sic]*” (SUBIRATS, 2014, p. 310). A muiraquitã

*era la ofrenda que las Amazonas regalaban a sus amantes masculinos como recordación de su anual visita carnal. “Conta-se que para isso, nas noites de lua cheia, elas extraíam as pedras ainda moles do fundo do lago, dando-lhes a forma que entendiam...”*

*El significado arcaico del muiraquitã está profundamente ligado a la unión sexual y su función fructificadora. Al mismo tiempo, pone de manifiesto una energía espiritual a través de su poder mágico.* (SUBIRATS, 2014, p. 308)

E, arrematando a questão do poder espiritual e mágico da muiraquitã, ressalta o professor:

*Posee la forma personal de un animal totémico que debe proteger a Macunaíma con el poder espiritual que emana de la Diosa Madre de la Selva. Esta función lo define y lo distingue como un amuleto en el sentido latino: un objeto íntimo y personal, dotado de una fuerza mágica. Pero el muiraquitã es también un feitiço (...). No en último lugar, comprende las dimensiones espirituales y místicas del talismán árabe. Pero Mário de Andrade introduce todavía otra faceta en este amuleto-fetichetalmán: su significado místico y mesiánico en el sentido de la épica medieval*

<sup>7</sup> “*Macunaíma experimenta en los mismos brazos de la diosa Ci su transformación en emperador*” (SUBIRATS, 2014, p. 276).

*europaea. Las aventuras de su pérdida y apropiación por el monstruoso gigante Piamá [sic]/ Pietro Pietra, y de su final recuperación a este amuleto amazónico en un talismán en el mismo sentido que lo encontramos en los libros de caballerías. Y, como en los libros de caballerías, su rescate confiere al héroe su máximo valor espiritual.* (SUBIRATS, 2014, p. 309)

Trata-se, portanto, de uma mediação não apenas entre o espiritual e o telúrico, mas também entre a espiritualidade, o noturno, metafórico e mítico, por um lado, e o urbano, lógico, analítico, por outro, no que acaba por se confundir com a já citada mediação entre os valores autóctones e europeus.

Estas mediações feitas pelo “herói de nossa gente” entre as principais culturas constituintes do nacional, bem como entre o espiritual-noturno-mitológico e terreno-urbano-analítico se aproxima da proposta do próprio Movimento Modernista. Ao voltar os olhos ao “primitivo”, mas ao mesmo tempo assimilar, mesmo que antropofagicamente, o estrangeiro, o Movimento está mediando, ocupando o entre-lugar da cultura nacional, assim como faz o personagem em análise. Tal mediação<sup>8</sup>, vale dizer, afasta o Modernismo do Futurismo, uma vez que, mais do que aplaudir o progresso, o Movimento Modernista pretende lidar com ele sem, contudo, ser catequizado. Em outras palavras: “*O gesto antropofágico (...) é uma forma criativa de assimilação de conteúdos que, num primeiro momento, foram impostos*” (ROCHA, 2006, p. 179, itálico no original). Costa Lima complementa:

Oswald enfatiza uma força primitiva de resistência à doutrinação promovida pelo colonizador. (...) a doutrinação cristã europeia não teria superado o poder de resistência da sociedade colonial, que se manifestaria na manutenção de nossa capacidade de devorar e ser alimentado pelos corpos e valores consumidos (LIMA, 1991, p. 27).

Como é dito no Manifesto Antropofágico: “Nunca admitimos o nascimento da lógica entre nós” (ANDRADE, 1972, p. 15). Macunaíma confirma: “os homens é que eram máquinas e as máquinas é que eram homens” (ANDRADE, 2007, p. 54)

## 2.2 Suas ações criam tabus?

Macunaíma cria palavrões e gestos obscenos, como a pacova (ANDRADE, 2007, p. 31). Outro exemplo é a palavra “puíto”. Por mais que, no universo andradiano, a referida

<sup>8</sup> A seguinte afirmação de Costa Lima deixa clara a função mediadora do intelectual modernista: “a intuição oswaldiana consistia em declarar que a autonomia intelectual brasileira (e latino-americana) implicava o diálogo entre uma capacidade local – de canibalizar o que quer que aqui chegasse – e o acervo ocidental” (LIMA, 1991, p. 32).

palavra e o citado gesto não existissem antes da ação de Macunaíma, a criação da própria ação pode ser concomitante ao surgimento do tabu, uma vez que, para que um determinado feito seja tabu, é necessário que exista. Deste modo, Macunaíma cria simultaneamente ações e tabus, como nos exemplos citados.

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

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

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

A mesma lógica se aplica ao fato de Macunaíma possuir Ci, conforme se atesta na seguinte afirmação de Haroldo de Campos:

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

Posteriormente, Macunaíma tem um filho com Ci que, todavia, morre. Ao viver com Ci, Macunaíma quebra o tabu mitológico e, na narrativa, cria a ação de casar-se com a rainha das Amazonas. É punido por isso, com a morte do filho, trazendo (criando) assim, para o universo ficcional, a proibição que existia na cultura Tauripang.

Portanto, nota-se que efetivamente tabus são criados em função de ações tomadas por Macunaíma.

### 2.3 Quando é herói-civilizador, gera produtos fundamentais ao florescimento da cultura humana?

É importante ressaltarmos aqui que não necessariamente um trickster é um herói-civilizador, embora comumente o seja. Por isso esta premissa inicia-se com uma condicionante: “quando é”. Somente os tricksters *transformers*, ou seja, os que causam alterações no mundo, de modo a deixá-lo como o conhecemos, permitindo o florescimento de culturas humanas, são heróis-civilizadores.

Macunaíma é, efetivamente, iniciador de algumas coisas. Fatos acontecem com ele ou a partir de suas ações que passam a aplicar-se a toda a humanidade. Isso o aproxima dos personagens mitológicos, uma vez que realiza ações arquetípicas que passam a ser repetidas por todos. Além disso, características do universo existem graças às suas ações. A própria lua surge após um embate entre Macunaíma e Capei. E as manchas do satélite são porque Macunaíma “deu uma porção de munhecaços” (ANDRADE, 2007, p. 209) nele. Além da palavra “puíto” e do gesto da pacova, já citados quando falamos dos tabus, Macunaíma estabeleceu as seguintes realidades no mundo ou os seguintes hábitos:

- Caiuanogue é uma estrela pequena e que tremelica porque toma um susto tremendo após Macunaíma, malcheiroso, gritar “vem pra rua, cafajeste!” (ANDRADE, 2007, p. 209). Caiuanogue fica, então, observando o herói por um buraco de fechadura;

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

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

Macunaíma ouviu que ele falava:

— Aquele sujeito não tá morto não. Morto que não arrotou onde se viu!

Então o herói arrotou “juque!”

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

Por isso que o Pai do Sono ainda existe e os homens por castigo não podem dormir em pé. (ANDRADE, 2007, p. 162);

- as caças têm bexiga graças a Macunaíma. Depois de tocar uma violinha mágica e atrair um despropósito de caça, o herói fica com medo de tamanha bicharada e atira a viola longe. Leiamos:

A violinha caiu no dente de um queixada que tinha umbigo nas costas e se partiu em dez vezes dez pedaços que os bichos engoliram pensando que era gerimum. Os pedaços viraram nas bexigas das caças. (ANDRADE, 2007, p. 191)

- Macunaíma também trouxe doença:

Esperou a visita da saúde, criou força e pegou no mosquito birigüi mordendo o joelho dele. Passou a doença no mosquito birigüi. Por isso que agora quando esse mosquito morde a gente, entra na pele, atravessa o corpo e sai do outro lado enquanto o furinho de entrada vira na bereva medonha chamada chaga-de-Bauru. (ANDRADE, 2007, p. 193).

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

– a flor miosótis existe graças a uma ação do herói. Ele chora de saudade de Ci, sua amada, e, por conta disso, “As lágrimas pingavam dos olhinhos azuis dele sobre as florzinhas brancas do campo. As florzinhas tingiram de azul e foram os miosótis” (ANDRADE, 2007, p. 207);

– Macunaíma criou o futebol, uma praga nacional, segundo o narrador (ANDRADE, 2007, p. 64);

– o jogo do truco surge depois de Maanape jogar o herói no chão (ANDRADE, 2007, p. 56);

– a Sol fica amarela após Macunaíma arremessar um ovo contra ela (ANDRADE, 2007, p. 206).

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

Parece-nos, portanto, que o herói sem nenhum caráter é um *transformer* de poder limitado, uma vez que transforma o mundo em determinados pontos, mas sem alterar sua configuração como um todo. Não chega, deste modo, a ser um herói-civilizador, pois não há qualquer ação sua que tenha resultado num produto essencial para o desenvolvimento da cultura humana.

## 2.4 É ligado ao deslocamento?

Segundo Eduardo Subirats, Mário de Andrade já definiu Macunaíma como “homem itinerante sem vontade” (SUBIRATS, 2014, p. 248; 286). Tal itinerância é de clareza solar. Na primeira parte do livro, antes de Macunaíma partir para São Paulo em busca da muiraquitã, a narrativa tem um formato rapsódico, em que histórias se sucedem, muitas delas graças a um constante deslocar-se do herói. Logo no início do livro desloca-se, junto com sua mãe e sua casa, para outra banda do rio, escapando de inundação e fome (ANDRADE, 2007, p. 23). Como deixara o resto da família passando fome, a mãe expulsou o herói, que começa, então, sua errância rapsódica, algo comum aos tricksters. Enquanto vagava, Macunaíma encontrou o Curupira e fugiu dele; deparou-se com a cutia, que jogou água no seu corpo, fazendo-o pôr corpo de homem; conheceu sua amada Ci, a mãe do mato, com quem viveu até a morte dela. Falecida a esposa, o herói volta a errar e tem o encontro com Capei, cuja cabeça acaba por tornar-se a lua, após um embate com o herói. Depois disso, descobriu que a muiraquitã estava com o industrial Venceslau Pietro Petra, em São Paulo, e deslocou-se para lá.

Além disso, há uma certa magia no deslocamento de Macunaíma, um desrespeito à geografia nacional, que se embaralha sob as aventuras do herói. O próprio Mário de Andrade escreveu em uma folha de um bloco de notas: “Contar a embrulhada geográfica proposital de fauna e flora” (ANDRADE, 2007, p. 221). Macunaíma mistura os lugares e, com isso, a fauna e flora. Ele dá “uma chegada na foz do rio Negro pra deixar a consciência na ilha de Marapatá” (ANDRADE, 2007, p. 49) e enquanto é perseguido por um cachorro passa por lugares tão distantes quanto Itamaracá e os Pampas. Semelhante dinâmica ocorre quando ele foge do monstro do Oibê, no capítulo “A pacuera do Oibê”. Além disso, vai até o Rio de Janeiro para uma sessão de macumba e, por fim, faz uma viagem de regresso ao Uraricoera.

Nota-se que, durante o vagar, Macunaíma desenvolve sua astúcia, como quando escapa do Curupira vomitando em uma poça o pedaço de carne da perna do monstro que respondia aos seus chamados, denunciando a localização do herói. É também vagando que Macunaíma conhece Ci, com quem vive seu único relacionamento amoroso (além desta relação, só há aventuras sexuais) e que lhe dá a muiraquitã. Na saga pela recuperação deste talismã, o herói, pela primeira e única vez, terá foco e algum sentido de praticidade, como veremos no próximo capítulo.

Conclui-se, portanto, que o deslocar-se e o deparar-se com o novo faz parte do processo de amadurecimento de herói, mesmo que ao fim, como se verá, tal processo evolua pouco.

**2.5 Inicia seu ciclo numa quase inconsciência e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, por meio da qual obtém seus objetivos de forma aética, frequentemente fazendo uso esquivo da linguagem? Não tem um caráter definido, sendo mutante, com grande capacidade de adaptação?**

Para desdobrar este tópico, vejamos alguns exemplos de ações de Macunaíma nas quais ele demonstra astúcia e capacidade de adaptação:

- transforma-se em formiga (ANDRADE, 2007, p. 26);
- transforma-se em francesa para enganar Piaimã (ANDRADE, 2007, p. 64);
- tenta enganar o Pai do Sono, fingindo-se de morto (ANDRADE, 2007, p. 162);
- três vezes transforma-se em aimará para concluir que não conseguirá roubar o anzol desta maneira, uma vez que tal peixe não possui dentição para arrancar o anzol. Vira, então, uma piranha, mimetizando sua capacidade de morder, mas acrescentando a essa capacidade a astúcia, para arrancar o anzol, tomando-o para si (ANDRADE, 2007, p. 132).

Macunaíma tem, como se nota, a capacidade de usar astúcia para conseguir seus objetivos, sobretudo mimetizando algo, seja transformando-se efetivamente na coisa ou adotando uma ação típica dela.

Como vimos no capítulo anterior, os ardis do trickster dão-se principalmente pela imitação de outros seres. Ele segue um ciclo. Primordialmente vaga pelo mundo em estado de grande inconsciência, a ponto de suas mãos brigarem até que ele se machuque, somente então percebendo que ambas fazem parte do seu corpo, como faz o trickster do povo winnebago. Ele está, no primeiro momento, aquém dos animais, já que estes têm um jeito nato de agir, estratégias de sobrevivência pré-determinadas pelo instinto. O trickster, contudo, no início não as possui, mas é capaz de observar e apreender técnicas de animais e utilizá-las não por instinto, mas por astúcia – de que os animais não são capazes –, aprimorando sua eficácia e tornando-se superior aos animais.

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

Fundamental na evolução do trickster é a contenção dos desejos, sobretudo o sexual e, ainda mais, por alimento, uma vez que, em caso de desejo alimentar incontido, a comida tornar-se-á escassa. O herói andradiano, contudo, não parece ser afeito a contenções. Mais de uma vez deixa de repartir a comida com seus irmãos, chegando a enganá-los para ficar com toda a provisão. Tampouco poupa uma veada parida e, por conta disso, mata a própria mãe. É lavado e recebe carinho das filhas de Vei, a Sol, que lhe faz uma grande proposta em troca do casamento dele com uma de suas filhas:

Oropa França e Bahia. Mas porém você tem de ser fiel e não andar assim brincando com as outras cunhãs por aí.  
Macunaíma agradeceu e prometeu que sim jurando pela memória da mãe dele.  
(ANDRADE, 2007, p. 90)

Contudo, logo em seguida, à vista da primeira cunhatã, o herói não se contém e trai o acordo, perdendo “Oropa França e Bahia”. Com isso, transforma Vei em inimiga. A Sol, mais à frente, ciente da falta de contenção do herói, usa tal fraqueza como arma para desgraçá-lo. Envia uma Uiara para seduzi-lo e, por não se conter e entregar-se à sereia amazônica, Macunaíma termina mutilado e sem a muiraquitã.

Nota-se, portanto, que Macunaíma chega ao fim do livro sem ter aprendido a contenção, sendo ainda um trickster ingênuo, de ciclo incompleto. Contudo, ele é inegavelmente astuto. Mas, se a astúcia do trickster depende da consciência que adquire da necessidade de contenção de suas pulsões, de onde viria a astúcia do herói incontido?

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

— Olha, primo, pagar não posso não mas vou te dar um conselho que vale ouro: Neste mundo tem três barras que são a perdição dos homens: barra de rio, barra de ouro e barra de saia, não caia!  
Porém estava tão acostumado a gastar que esqueceu-se da Economia. (ANDRADE, 2007, p. 138)

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

É desta consciência da necessidade de contenção que o herói se vale para ser astuto. Ele chega a exercer um básico nível de contenção quando está em busca da muiraquitã. O objeto de seu desejo é a única coisa capaz de fazê-lo agir de uma forma minimamente funcional, mas, assim que ele o recupera, torna a ser exclusivamente guiado pelo princípio do prazer. Tal comportamento determina sua derrota ao final.

A ausência de caráter definido, proclamada no próprio título da obra, faz com que o protagonista não tenha uma ética determinada, permitindo-lhe agir da maneira que lhe agrada em cada situação específica, rompendo os limites de qualquer moral. Esta falta de caráter faz dos tricksters seres do limiar, pois quem está no limiar não está comprometido com nenhum lado e pode apenas observar sem envolvimento “*las contingencias humanas*” (SUBIRATS, 2014, p. 257), como ocorre logo no início da vida do herói, em que ele “Ficava no canto da maloca, trepado no jirau de paxiúba, espiando o trabalho dos outros” (ANDRADE, 2007, p. 13). O que se nota é que Macunaíma “*No tiene carácter por ser um héroe liminal en el limbo entre el mundo espiritual de la selva y la racionalidad industrial de la metrópoli*” (SUBIRATS, 2014, p. 261). Parece, portanto, que esta falta de caráter deriva da própria função mediadora do trickster, uma vez que aquele que habita o entre-lugar é descomprometido com qualquer dos lados que pretende mediar, sendo portanto, a falta de caráter uma consequência. Ainda sobre o caráter, arremata Subirats:

*Desde su origen griego la palabra “carácter” se asocia con el cuño que se estampa en la superficie de las tablillas de cera y, al mismo tiempo, con los rasgos psicológicos distintivos de una persona. Carácter significa asimismo virtud y dignidad. Macunaíma no tiene carácter en ninguno de estos tres sentido de la palabra.* (SUBIRATS, 2014, p. 257)

Por isso o herói é um “*breaker of the most holy taboos*” (SUBIRATS, 2014, p. 281), sendo capaz de, depois de usufruir de São Paulo, transformar a cidade num grande bicho preguiça de pedra; roubar mulheres e comida dos irmãos; falar numa linguagem extremamente coloquial, mas escrever uma carta em português formal (ou tentativa de português formal, já comete erros) para as icamiabas. A tal carta, criticada por inverossímil por alguns intérpretes, reforça a tese de Macunaíma ser um trickster, pois tais entes não estão sujeitos a fronteiras pré-definidas, o que lhes permite ser contraditórios. Não à toa são ambíguos. Esta ambiguidade se manifesta de diversos modos, na sua falta de lógica, na coragem seguida de covardia, como quando “Avança e vence o monstro Capêi, porém depois

foge duma cabeça decepada. Avança pro público na cena da Bolsa de Mercadorias e depois fica com medo porque é preso e foge. Etc. etc.” (ANDRADE, s/d, p. 122).

Aquele que é sem caráter e ambíguo será mutante, pois a mutação deriva da própria instabilidade, “A metamorfose é desordem, regressão e transgressão” (VIVEIROS DE CASTRO, 2002, p. 73). Portanto, a natureza mutante manifesta-se no próprio estilo contraditório. Será, contudo, também física. Basta lembrarmos que o herói se transforma em peixes, formiga e francesa. Mas assim como Makunaima, ele não limita ao próprio corpo, sendo um grande metamorfoseador, mesmo que involuntariamente, pois o fato é que “*También el destino de sus amantes es la metamorfosis. Ci, Suzi e Iriquí se transforman en estrellas, e Imaerô (...) en una gritona ‘ave araponga’*” (SUBIRATS, 2014, p. 288). É interessante ressaltar que nem sempre as transformações parecerão lógicas, uma vez que elas derivam justamente da falta de caráter do herói e àquele que não tem um caráter definido é impossível ser congruente. Estas transformações arbitrarias acabam por produzir uma diluição de subjetividades (SUBIRATS, 2014, p. 290), propondo um valor mais holístico ao cosmo, o que se coaduna com a proximidade que tem Macunaíma dos seres espirituais, do *mythus*. Ademais, como veremos adiante, Macunaíma é guiado, a maior parte do tempo, pelo princípio do prazer. Aquele que é tomado por este princípio não consegue fazer escolhas, é escravo dos desejos vindos do inconsciente, não constitui um ego, um caráter próprio, é, portanto, alguém mergulhado no caos. Como se sabe, o caos é aquilo que não tem forma e, onde há apenas uma massa disforme, não há espaço para individualidades. As metamorfoses dos tricksters representam também esta falta de caráter, palavra que não se limita aos três sentidos trazidos por Subirats e referidos acima, mas também se refere, no caso do trickster, a uma falta de individualização. Com uma subjetividade fraca, o trickster se amalgama ao mundo, ele e o mundo, em certa medida, confundem-se numa só coisa, por isso, no início do seu ciclo, tem dificuldade de adaptar-se, pois para “conquistar” o mundo ele precisa ser algo além dele, divorciado dele. Ao migrar para o princípio da realidade e cada vez mais habitar o reino da consciência, o trickster vai criando sua subjetividade, ficando menos holístico e mais senhor do mundo, às vezes virando um mensageiro, como Hermes e Exu, que é uma espécie de mediador mais consciente de seu papel.

Há uma mutação que nos parece dotada de um caráter especial, posto que irreversível: a que leva o ser ao cosmo. Aquele que vai para lá está definitivamente em outro plano, não é alcançável. Macunaíma sente saudade de Ci depois que ela se transforma em uma estrela. Ele não se transmuta em um objeto cósmico para visitá-la e depois retorna. As metamorfoses

cosmogônicas são irreversíveis (SUBIRATS, 2014, p. 279). Mário de Andrade, ao falar da cabeça de Câpei, que vira lua, afirma que ser astro “é o destino fatal dos seres (tradição)” (ANDRADE, s/d, 123). É a morte. A morte que só se configura quando se dá de maneira simbólica, uma vez que Macunaíma passa por duas mortes físicas durante o livro que pouco significam, retornando logo em seguida, como se fosse apenas mais um estado da matéria mutante. A saída do mundo dá-se apenas quando o corpo fisicamente dele se retira. Enquanto a matéria aqui está, permanece no ciclo de mutações, mas o céu é um outro plano, como fica claro na afirmação do herói: “este mundo não tem jeito mais e vou pro céu!” (ANDRADE, 2007, p. 208). É a dimensão dos mortos, conforme se evidencia no seguinte trecho da obra:

Ia pro céu viver com a marvada. Ia ser o brilho bonito mais inútil porém de mais uma constelação. Não fazia mal que fosse brilho inútil não, pelo menos era o mesmo de todos esses parentes, de todos os pais dos vivos da sua terra, mães, pais manos cunhãs cunhadas cunhatãs, todos esses conhecidos que vivem agora do brilho inútil das estrelas. (ANDRADE, 2007, p. 208)

Vale dizer que Macunaíma decide ir para o cosmo porque não consegue lidar com a própria instabilidade, como veremos no próximo capítulo. O cosmo é perene, imutável, estanque, aproximando-se metaforicamente da morte. Macunaíma cansa-se do caos próprio e do mundo, da ação constante, do incessante devir e congela-se em forma de constelação, terminando sua função de trickster, enfim, cessando-se.

Uma leitura interessante, trazida à baila por Eneida Maria de Souza, nos autoriza dizer que Macunaíma é, também, um trickster linguístico. O uso esquivo da linguagem é feito por vários tricksters e é de onde, em geral, deriva o jeito bufão. Como soem fazer os tricksters, Macunaíma desrespeita convenções pré-estabelecidas. No campo da linguagem isso se dá por uma alienação quanto às relações signo-referente consagradas, lembrando-nos que não há um elo lógico ou natural entre significantes e significados. Nas palavras da autora:

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

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

A interpretação ao pé da letra dos signos, contudo, não é apenas uma “negação da propriedade que os signos reivindicam sobre seus referentes”, mas também os transforma em

“manifestações concretas capazes de transformar a realidade” (SOUZA, 1999, p. 115), como ocorre no trecho em que o herói atira palavrões em Venceslau Pietro Petra, como se fossem pedras e, assim, “a linguagem torna-se ação” (SOUZA, 1999, p. 132):

Então Macunaíma pegou na primeira palavra-feia da coleção e jogou na cara de Piaimã. O palavrão bateu de rijo porém Venceslau Pietro Pietra nem se incomodou, direitinho elefante. Macunaíma chimpou outra bocagem mais feia na caapora. A ofensa bateu rijo porém se incomodar é que ninguém se incomodou. Então Macunaíma jogou toda a coleção de bocagens e eram dez mil vezes dez mil bocagens. (ANDRADE, 2007, p. 130)

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

Esta subversão da língua por um dos principais personagens fictício da literatura Modernista inscreve-se no projeto do Movimento e sobretudo no projeto pessoal de Mário de Andrade de configuração de um idioma literário brasileiro, “*capaz de dar expresión propia a la realidad nacional brasileña*” (SUBIRATS, 2014, p. 253). Mário de Andrade, em carta a Manoel Bandeira, afirma não ter a pretensão de “que o meu brasileiro – o estilo que adotei – venha a ser o brasileiro de amanhã” (ANDRADE, s/d, p. 68). Contudo, apesar de não ter “a mais mínima [sic] pretensão de criar uma língua” (ANDRADE, s/d, p. 223), o escritor é tenaz em seu projeto individual de abasileiramento de sua literatura, pois, ainda que não pretenda criar uma gramática, julga cumprir a função de “trazer o problema” (ANDRADE, s/d, p. 224) da grande distância entre a língua falada no Brasil e a escrita, que considera ainda um tanto lusitana. O próprio autor age, neste ponto, como um trickster, ao escrever “em língua que ainda não é língua” (ANDRADE, s/d, p. 67). Essa expressão deixa claro que o modernista está ocupando um espaço vazio linguístico, o entre-lugar entre o português lusitano e o brasileiro falado. Este brasileiro escrito de Mário de Andrade é um *work in progress* que vai aos poucos preenchendo um espaço vazio, numa ação mediadora, com a qual conta com a valiosa ajuda do protagonista de seu principal romance. Segundo Subirats, a insubmissão gramatical, sintática e semântica do herói sem nenhum caráter reclama e aclama a revolução poética e cultural levada a cabo por Mário de Andrade (SUBIRATS, 2014, p. 254).

Macunaíma tem uma relação subversiva com a linguagem desde seu nascimento, conforme observa Subirats:

*Simplemente se niega a hablar. Y esta rebelión lingüística del joven Macunaíma es sólo el primero de una serie de desacatos semiológicos, sabotajes semánticos y atentados gramaticales, así como invenciones y regurgitaciones en y contra el sistema de la langue.* (SUBIRATS, 2014, p. 253)

Sabotagem que se inicia desde o seu nascimento, ao se recusar a falar, e que encontra seu ápice na transformação de signos em objetos concretos, no trecho acima destacado.

Concluimos, por fim, que Macunaíma possui as características trickster deste tópico, uma vez que usa de astúcia por meios aéticos para atingir seus objetivos. É, sem dúvida, mutante e possui grande capacidade de adaptação. O próprio uso da linguagem como forma de atacar um adversário fisicamente superior, o que faz ao arremessar palavrões contra o gigante, é um exemplo de sua grande capacidade adaptativa.

Reconhecemos, contudo, que “o herói de nossa gente” não concluiu seu ciclo, não tendo atingido a contenção de desejos necessária para que se tornasse astucioso o suficiente para cumprir sua missão de manter a muiraquitã no retorno ao Uraricoera. Foi justamente esta falta de contenção que impôs sua derrota, uma vez que não se deteve ao trair a promessa feita para Vei e deitou-se com uma portuguesa tão logo a Sol e suas filhas lhe deram as costas. A traição incitou o desejo de vingança em Sol, que enviou uma Uiara para desgraçar o herói. Novamente ele não resistiu à tentação e, por isso, teve sua derrota final ao perder a muiraquitã e ser mutilado. Não acreditamos, contudo, que o fato de Macunaíma não ter alcançado o mesmo grau de contenção e de astúcia atingido pela maioria dos tricksters mitológicos lhe retire a qualidade de trickster, uma vez que, de todo modo, ele é astucioso, tem grande capacidade adaptativa e age de forma aética. Apenas o grau de sua astúcia não atingiu patamares elevados o suficiente para se adaptar da melhor forma possível ao mundo, como acabam por fazer os tricksters. Eles, na maioria dos mitos, começam praticamente na inconsciência e por isso passam por maus bocados. Vão, contudo, contendo seus desejos e aprendendo técnicas astutas até que se adaptam ao seu entorno, servindo de exemplo aos humanos. Macunaíma, contudo, não desenvolve a contenção necessária para se tornar astuto o suficiente para lidar bem como o mundo que o cerca, por isso, após perder a muiraquitã pela segunda vez e ser mutilado, desiste dele, retirando-se para o cosmo. Em síntese, Macunaíma, o trickster modernista, foi derrotado pela falta de contenção de sua pulsão sexual.

### 3 PRINCÍPIOS DO PRAZER E DA REALIDADE EM MACUNAÍMA

#### 3.1 Breve introdução ao tema

Como vimos, Macunaíma termina derrotado por não controlar suas pulsões, sobretudo a sexual. Isso ocorre porque ele é um ser entregue, a maior parte do tempo, ao princípio do prazer. O ciclo trickster, que passa da inconsciência à astúcia pela contenção, pode ser visto como uma representação do amadurecimento do ser humano, que migra do princípio do prazer para o princípio da realidade. Macunaíma, por seu turno, permanece sempre uma criança, segundo se observa no seu encontro com a cotia:

- Culumi faz isso não, meu neto, culumi faz isso não... Vou te igualar o corpo com o bestunto.

Então pegou na gamela cheia de caldo envenenado de aipim e jogou a lavagem no piá. Macunaíma fastou sarapantado mas só conseguiu livrar a cabeça, todo o resto do corpo se molhou. O herói deu um espirro e botou corpo. Foi desempenando crescendo fortificando e ficou do tamanho dum home taludo. Porém a cabeça não molhada ficou pra sempre rombuda e com carinha enjoativa de piá. (ANDRADE, 2007, p. 25)

Os princípios do prazer e da realidade são expressões cunhadas por Freud, primeiramente abordadas no pequeno texto “Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico” e aprofundadas em “Além do princípio do prazer”. Segundo o autor:

(...) o curso tomado pelos eventos mentais está automaticamente regulado pelo princípio de prazer, ou seja, acreditamos que o curso desses eventos é invariavelmente colocado em movimento por uma tensão desagradável e que toma uma direção tal, que seu resultado final coincide com uma redução dessa tensão, isto é, com uma *evitação de desprazer ou uma produção de prazer*. (FREUD, s/d, p. 1, grifo nosso)

O trecho em destaque é a essência do referido princípio e se refere ao propósito dominante da atividade psíquica, sobretudo em seu nascedouro: evitar o desprazer e buscar o prazer. O desprazer, para Freud, é o aumento da tensão psíquica e, para descarregá-la, é necessária uma ação motora. Recebemos estímulos através dos sentidos, estes estímulos geram excitações que correm através do sistema nervoso e são descarregados na extremidade motora do sistema. Alguém entregue exclusivamente ao princípio do prazer, portanto, ao sentir o cheiro de uma comida que lhe agrada, terá de imediato a ação motora correspondente ao devoramento desse alimento, sem maiores considerações (pertence a outra pessoa, faz mal à saúde... ou quaisquer outros motivos que se possa imaginar). Assim, o desprazer “corresponderia a uma elevação, o prazer a uma baixa da taxa de excitação” (SAFOUAN,

1988, p. 20). O princípio do prazer mantém na atividade psíquica o que lhe gera prazer e fora dela o que causa desprazer. Entende-se que o prazer, fique claro, é a satisfação de necessidades. E isso se reproduz na atividade fantasmática, ou seja, na imaginação, nos sonhos (embora haja também outras leis a regerem a atividade onírica que a impulsionam igualmente em outros sentidos), nas brincadeiras. Nestas será buscado o prazer, ou seja, a satisfação através de descargas de excitações. Contudo, não haverá efetivamente uma satisfação por meio alucinatório, o que gera uma decepção por parte do sujeito. Desse modo:

[...] o aparelho psíquico teve que se decidir a formar uma ideia das reais circunstâncias do mundo exterior e se empenhar em sua real transformação. Com isso foi introduzido um novo princípio de atividade psíquica; já não se imaginava o que era agradável, mas sim o que era real, ainda que fosse desagradável (FREUD, 2010, p. 83).

Até então, ideias emergentes que gerassem desprazer eram recalçadas. Agora, contudo, conceitos que geram desprazer não são automaticamente reprimidos. Ao contrário, são postos sob um juízo imparcial, que deve definir se é verdadeiro ou falso, “isto é, se concordava ou não com a realidade, e o fazia comparando-a com os traços de memória da realidade” (FREUD, 2010, p. 84). E mais:

A descarga motora, que sob o governo do princípio do prazer tinha servido para aliviar o aparelho anímico de aumentos de estímulos, por meio de inervações enviadas para o interior do corpo (mímica, expressões de afeto), recebeu uma nova função, ao ser utilizada na modificação adequada da realidade. Transformou-se em ação.

A suspensão da descarga motora (da ação), que se tornou necessária, foi arranjada mediante o processo de pensamento (...). (FREUD, 2010, p. 84)

Os seres, para terem suas necessidades atendidas, precisam do Outro, ou seja, um objeto, algo externo a eles. Por exemplo, a necessidade de alimento e de água. O princípio do prazer buscará o Outro a todo tempo. Um recém-nascido poderá sugar outras coisas que não serão o seio materno e, após decepcionar-se, passará a se preocupar se o objeto que lhe é oferecido tem, de fato, a possibilidade de atender ao seu desejo. Essa necessidade de verificação gera uma suspensão da sua ação. Em outras palavras, entra em campo o pensamento, o cálculo, a contenção da ação para avaliação da situação real posta. Em níveis mais sofisticados, essa suspensão não se dará apenas para verificação da realidade do objeto (tomado como real um objeto que tem o potencial de satisfazer o impulso que se apresenta), mas também para que se calcule até que ponto a obtenção instantânea e desenfreada de prazer a partir do objeto pode prejudicar ou não a obtenção de prazeres futuros, ou gerar desprazeres. Podemos pensar, por exemplo, naquele que suspende sua alimentação, a despeito de sentir o desejo por prosseguir, porque sabe que em seguida virá a sensação de satisfação e, caso exagere na quantidade de alimento ingerido, sentirá uma sensação desagradável. Essa

suspensão da busca imediata pelo prazer em função da consideração de dados da realidade foi chamada por Freud de *princípio da realidade*.

Como comentamos acima, o ciclo trickster é a representação do amadurecimento humano. O trickster começa com desejos incontroláveis, mas, ao perceber que deve limitar seu desejo ou haverá falta de alimentos disponíveis, migra para o princípio da realidade, tornando-se astuto. Relembremos a história de Coyote, personagem dos nativos norte-americanos. Coyote teria dado um par de chifres de presente para Old Buffalo Bull, que retribuiu presenteando-lhe com uma vaca mágica. Fez, contudo, um aviso: “*never kill this cow, Coyote. When you are hungry, cut off a little of her fat (...). Rub ashes on the wound. The cut will heal. This way, you will have meat forever*” (HYDE, 1998, *eating the organs of appetite*, p. 18). O Coyote, contudo, voltou para sua terra do outro lado das montanhas e pensou: essa regra servia para as terras do Buffalo Bull, mas aqui sou chefe e as palavras de Buffalo Bull não significam nada. Ele nunca saberá (HYDE, 1998, *eating the organs of appetite*, p. 18). Então ele matou a vaca e logo em seguida corvos apareceram e começaram a comer a carne. À medida que ele caçava os corvos mais e mais surgiam, até que devoraram toda a carne da vaca.

Coyote quis zerar a excitação psíquica gerada pela fome, tendo sido incapaz de manter um grau mínimo dela, objetivando ainda poder dar vazão a tal excitação quando ela retornasse, no futuro.

Essa gênese do princípio da realidade só é possível se o aparelho psíquico aprende a frear sua tendência primária à descarga, o que acarreta uma transformação de seu fim: não é mais de reduzir toda tensão a zero (o prazer a qualquer preço, poder-se-ia dizer), mas de manter constante – ou próximo da constância – uma taxa mínima de energia. Além disso, à medida que o ser humano, cuja impotência em seu início precoce é total, se torna capaz de realizar a ação que introduz no mundo exterior as modificações necessárias para achar o objeto, a descarga se torna ação. Essa transformação é possível graças à intervenção do pensamento como ação antecipatória, experimental (...) que supõe uma certa tolerância com o que é penoso até que seja decidido se esse objeto penoso é útil ou não em relação ao fim. (SAFOUAN, 1988, p. 40-41)

Com o princípio da realidade, o ser humano torna-se mais pragmático e realista. Ciente da inviabilidade de obter prazer ou evitar o desprazer a todo instante, uma vez que o mundo oferece recursos limitados para desejos ilimitados, a pessoa passa a negociar com o meio, a calcular a melhor ação para que tenha sempre a menor tensão possível em seu aparelho psíquico, mesmo que isso signifique não realizar uma descarga completa de tensões em algumas hipóteses em que isso parece viável. Trazendo para termos práticos da vida cotidiana, podemos, dentre incontáveis hipóteses, pensar no exemplo do concursando, que adia diversos prazeres para estudar, em prol da obtenção futura de um salário que lhe

permitirá um acesso constante a objetos que lhe trarão prazer. É importante notar, portanto, que o princípio da realidade joga favoravelmente ao prazer, buscando mantê-lo o mais constante possível, mesmo que isso imponha algumas limitações na sua intensidade.

Investigaremos, a seguir, como age Macunaíma face a esses dois princípios.

### 3.2 Macunaíma e os princípios do prazer e da realidade

Macunaíma, ingênuo e eterna criança, não é afeito a contenções, sobretudo quanto aos seus desejos sexual e por alimento. Mais de uma vez deixa de repartir a comida com seus irmãos, sendo frequentemente capaz de enganá-los para ficar com toda a provisão. Tampouco poupa uma veada parida (caçar animal grávida é tabu, como vimos no capítulo anterior) e por conta disso mata, sem querer, a própria mãe, que havia se transformado na veada. Não se contém ao ver belas mulheres, inclusive à traição do próprio irmão Jiguê, dormindo com mais de uma namorada dele. A predominância do princípio do prazer, sobretudo no campo sexual, é tal que ele tem dificuldade até em levar em conta o desejo, ou ausência dele, da outra parte. O seu primeiro encontro com Ci é emblemático:

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 Mato. 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 cunhã era linda com o corpo chupado pelos vícios, colorido com genipapo.

O herói se atirou por cima dela pra brincar. Ci não queria. Fez lança de flecha tridente enquanto Macunaíma puxava da pajeú. 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!

Os manos vieram e agarraram Ci. Maanape trançou os braços dela por detrás enquanto Jiguê com a murucu lhe dava uma porrada no coco. E a icamiaba caiu sem auxílio nas samambaias da serrapilheira. Quando ficou bem imóvel, Macunaíma se aproximou e brincou com a Mãe do Mato. (ANDRADE, 2007, p. 31-32)

Assim como aquele totalmente tomado pelo princípio do prazer não deixaria de buscar devorar um alimento porque pertence a outro, não deixa de ter relações sexuais com alguém, se assim deseja, por conta da ausência de vontade da outra parte. Como disse Moustapha Safouan, em trecho acima transcrito, o princípio do prazer é o prazer a qualquer preço. Por ser dominado por ele, Macunaíma não leva em consideração fatores outros que não a descarga de

excitação anímica que sentiu ao ver Ci. Somente possuindo-a poderia zerar esta excitação, ou seja, livrar-se por completo do desprazer que, como vimos, é causado por excitações psíquicas geradas a partir de percepções dos nossos sentidos. Aquele, portanto, que deixa de ter uma relação sexual imediata com alguém que lhe gera uma excitação psíquica, experimenta certo desprazer nesta contenção. Macunaíma, contudo, não tem freios. Regido unicamente pelo princípio do prazer, buscará a descarga necessária para liberar-se da excitação causada pela visão de Ci, daí o estupro.

Mas será que em nenhum momento o princípio da realidade se manifesta no espírito do herói? Parece-nos que sim: quando se trata de recuperar a muiraquitã. Para reavê-la, Macunaíma demonstra "uma certa tolerância com o que é penoso até que seja decidido se esse objeto penoso é útil ou não em relação ao fim". Portanto, na sua missão de recuperar este objeto de desejo, o personagem elabora planos e tolera desprazeres que entende úteis ao fim de realizar o desejo maior de resgatar a muiraquitã. Portanto, pode-se dizer que, particularmente quando está tomando por esse objetivo, o herói demonstra maior grau de maturidade e age pelo princípio da realidade. Vejamos:

Macunaíma traveste-se de princesa para enganar Piaimã, ir à sua mansão e tentar recuperar a muiraquitã. Para isso, dependurou em seu corpo tantos acessórios "que ficou pesado" (ANDRADE, 2007, p. 65), mas tolerou este desprazer em favor do plano. Assim que saiu travestido da pensão onde estava hospedado, se deparou com um beija flor com rabo de tesoura que tomou como mau agouro. Não gostou, quis abandonar o plano, "porém como promessa é dívida fez um esconjuro e seguiu" (ANDRADE, 2007, p.65). Nada mais incompatível com o princípio do prazer do que "promessa é dívida". Vale ressaltar que a promessa era de recuperar a muiraquitã, portanto, feita para si mesmo e para seu próprio benefício.

Quando Venceslau Pietro Petra lhe mostra a muiraquitã, o herói reprime seu desejo de chorar de emoção, disfarça e pergunta ao gigante Piaimã se ele não aceitava vender a pedra.

Em outra cena, está de tocaia próximo à casa do seu rival quando surge Chuvisco:

O curumi Chuvisco andava librinando pelo bairro e encontrou Macunaíma negaceando da esquina. Parou e ficou olhando o herói. Macunaíma virou-se:

- Nunca viu não!

- Que que você está fazendo aí, conhecido!

- Estou assustando o gigante Piaimã com sua família.

Chuvisco debicou:

-Qual! não vê que gigante tem medo de ti!

Macunaíma encarou o curumi empalamado e teve raiva. Quis bater nele porém lembrou de-cor: "Quando você estiver embrabecendo conta três vezes os botões da vossa roupa", e contou e ficou manso de novo. (ANDRADE, 2007, p. 129)

O protagonista tem, neste momento, mais uma ação de contenção. Certamente não por consideração a Chuvisco (lembramos que Macunaíma é capaz de estuprar, dormir com namorada de irmão e deixar a família passar fome para satisfazer seus desejos), mas porque, se arrumasse confusão com o curumi, chamaria a atenção do gigante e sua família, atrapalhando seus planos relativos à muiraquitã.

Ele também luta contra o sono, ação que certamente gera desprazer, para manter-se de tocaia próximo ao lar do rival.

A muiraquitã é o objeto de desejo máximo do herói, capaz de alçá-lo a outro patamar, de fazê-lo suportar desprazeres. Como diz Subirats: “*es a través del muiraquitã que la novela rompe el ritmo rapsódico (...), transformándose en un autentico relato épico*” (SUBIRATS, 2014, p. 309). Contudo, quando fora dessa missão, ele é tomado pelo princípio do prazer, inclusive no outro grande sintagma do livro, o embate com Vei, a Sol. Conforme já demonstrado, por não conseguir conter sua pulsão sexual, isto é, por ser guiado pelo princípio do prazer, o herói é derrotado neste embate. Ele é incapaz de se organizar “numa vida legítima e funcional” (SOUZA, 2003, p. 57), pois, para isso, são necessárias a contenção, a ponderação, enfim, a prevalência do princípio da realidade. Ele consegue sim, em alguns momentos, reger-se por esse princípio quando está diretamente em missão pela muiraquitã. Contudo, organizar-se e transformar “o caos interior de suas disposições naturais num cosmo organizado em torno de um centro de gravidade” (SOUZA, 2003, p. 57) é-lhe inviável, pois, para isso, é necessário agir de acordo com um determinado *ethos*, ao passo que aquele que é guiado pelo princípio do prazer não tem um *ethos*, aproxima-se de um estado de inconsciência, apenas permite que os impulsos que passam pelo seu sistema nervoso concretizem-se em ações motoras, no que já foi chamado de reflexo hidráulico (daí ele ser “sem nenhum caráter”): o corpo como um sistema hidráulico que dá vazão à “água” (estímulo) que entra pelos sentidos (SAFOUAN, 1988, p. 74-77). A adaptação ao mundo daquele que vive no princípio do prazer é necessariamente limitada. Não é possível, por exemplo, haver domesticação de plantas e animais. O ser tomado pelo princípio do prazer será sempre um caçador-coletor, viverá exclusivamente para o momento, caçando ou colhendo quando sentir fome e devorando o alimento assim que o tiver à mão. Não se organizará funcionalmente de forma sustentável, de modo que, em momento de escassez, acabará experimentando maior desprazer, pois não estará bem adaptado ao cosmo. E Macunaíma opta por retirar-se do mundo justamente por não conseguir se adaptar, por não conseguir se conter.

Após o episódio com a Uiara, o herói mutilado entra numa espécie de depressão e percebe que para se adaptar ao mundo é necessária uma organização de que não é capaz:

Um momento pensou mesmo em morar na cidade da Pedra com o enérgico Delmiro Gouveia, porém lhe faltou ânimo. Pra viver lá, assim como tinha vivido era impossível. Até era por causa disso mesmo que não achava mais graça na Terra... Tudo o que fora a existência dele apesar de tantos casos tanta brincadeira tanta ilusão tanto sofrimento tanto heroísmo, afinal não fora sinão um se deixar viver; e pra parar na cidade do Delmiro ou na ilha de Marajó que são desta terra carecia de ter um sentido. E ele não tinha coragem pra uma organização. (ANDRADE, 2007, p. 208)

Depois de reconhecer-se demasiado caótico para adaptar-se ao mundo, desiste dele e retira-se para o cosmo. Macunaíma, portanto, percebe-se escravo do princípio do prazer ("afinal não fora sinão um se deixar viver"), incapaz de passar ao princípio da realidade ("carecia de ter um sentido. E ele não tinha coragem pra uma organização"), mesmo tendo se valido deste pela causa maior, que era a muiraquitã. Mas, nesse ponto da história, seu amuleto estava definitivamente perdido e não havia incentivo suficiente para justificar o esforço de uma vida conduzida pelo princípio da realidade, ou seja, uma vida com projetos, freios e organização.

Notamos, em conclusão, que, no embate em que o princípio da realidade se fez presente, contra Piaimã, o protagonista sagrou-se vitorioso, recuperando a muiraquitã. Mas, no confronto com Vei, no qual ele foi tomado exclusivamente pelo princípio do prazer, terminou derrotado e, ao final, percebeu-se como alguém incapaz de viver neste mundo. Percebe-se que aquele tomado pelo princípio do prazer apenas age por impulsos, sendo incapaz de fazer escolhas. Macunaíma bem que queria viver na cidade de Pedra como Delmiro Gouveia, mas era impossível, pois aquele que apenas "se deixa viver" não é capaz de autodeterminar-se.

## 4 TRICKSTERS E MAIS TRICKSTERS

Como comentamos na introdução desta dissertação, apreende-se o conceito do trickster sobretudo a partir da mitologia, uma vez que nela abundam personagens com as características expostas no primeiro capítulo. Se é da mitologia que extraímos o trickster, e se aqui defendemos que Macunaíma é um deles, mesmo que de ciclo incompleto, devemos dedicar um capítulo aos tricksters mitológicos, explicitando, por via concreta, a relação do herói andradiano com este arquétipo. Assim como no segundo capítulo, faremos uma verificação de cada uma das características essenciais dos tricksters, checando em que medida os personagens que elegemos para análise as apresentam. Apesar de ser uma clássica verificação de adequação do concreto ao abstrato, vale lembrar o curioso fato de que esses elementos abstratos foram criados a partir da análise de personagens concretos, como os que veremos agora.

Estudaremos os personagens mitológicos Makunaima, Exu e Hermes. O primeiro, pela óbvia razão de ter sido a inspiração para o “herói de nossa gente”. O segundo, pela sua importância no cenário nacional, mas sobretudo porque, no capítulo “Macumba” da narrativa em foco neste trabalho, este orixá afirma que Macunaíma é seu filho. Ou seja, o próprio Mário de Andrade, mesmo que à época o conceito de trickster ainda não estivesse delineado, percebeu se tratavam de seres da mesma natureza e estabeleceu a ligação entre eles. Por fim Hermes, pela sua importância e da mitologia grega na cultura ocidental, bem como para demonstrar a universalidade do arquétipo.

### 4.1 Makunaima

Makunaima é o trickster dos povos pemon, que vivem na região do circun-Roraima. Embora compartilhem idioma, há diversas nações entre os pemon, quais sejam, os arekuna, taurepang, kamarakoto e macuxi (CARVALHO; JOBIM, 2009, p. 30). Estes povos ocupam partes de três países: Brasil, Venezuela e Guiana. Makunaima, portanto, é um personagem transnacional, tanto em termos de fronteiras de Estados modernos, quanto de nações indígenas. Apesar de sua importância numa região de considerável extensão geográfica, manteve-se inaudito à sociedade ocidental até o livro de Koch-Grünberg, *Vom Roraima zum*

*Orinoco* - publicado originalmente em alemão, em 1917, em cinco volumes -, tendo sido popularizado pela obra de Mário de Andrade, que se inspirou no trabalho do pesquisador alemão. Sem dúvida, o recente boom turístico pelo qual passa o Monte Roraima, com diversas excursões diárias, amplia ainda mais a fama deste herói que, assim como o da literatura, é sem nenhum caráter.

Vale comentar que Makunaima, nas últimas décadas, passou por uma metamorfose nada tricksteriana. Hoje é conhecido pelos jovens índios pemon como um herói sem ambiguidade. Ele cumpre uma função moralizadora, ao mesmo tempo em que atende à demanda de resgate dos valores autóctones (cf. CARVALHO ; JOBIM, 2009, p. 27) ou, ao menos, dá a impressão de cumprir. Atualmente a maioria das comunidades pemon é parte das culturas venezuelana ou brasileira. Como pudemos verificar pessoalmente, em visita ao Monte Roraima, além de dominar o idioma do país em que se insere, a maioria destes índios se declara como adventistas, embora eles ainda acreditem em algumas lendas e mitos pemon. Se alguém é cristão, não pode ter um trickster como herói, por uma incompatibilidade de valores. Então, a forma de valorizar a cultura local é resgatar o herói, mas com outra face, numa espécie de antropofagia invertida. A esse respeito, cabe citar a seguinte observação de Carvalho e Jobim:

Como personagem que se presta a uma finalidade moralista e, por conseguinte, formadora das novas gerações de índios Pemon; com circulação pretendida como leitura literária, mas também paradidática, a ser empregada, de forma particular, no âmbito da escola e nas esferas de formação da juventude indígena. (CARVALHO & JOBIM, 2009, p. 27)

É o Makunaima com que o etnógrafo alemão teve contato, contudo, que nos interessa. Aquele que inspirou Mário de Andrade e cuja identidade atual, em transição, é difícil de precisar.

Passemos, então, à verificação das características do trickster em relação a esse personagem mitológico.

#### 4.1.1 Um mediador entre diferentes mundos?

Assim como fizemos na análise desta característica no Macunaíma marioandradiano, voltamos a referenciar a tese de Silvia M. S. Carvalho. Como já explicitado, o ser humano vive em uma relação de tensão com a natureza, tendo que extrair dela sua subsistência.

Contudo, caso exagere na punção, faltarão alimentos. Desse modo, como ensina Lévi-Strauss, ou há um ser mitológico que representa o incentivo à punção e outro que vai contra esta, jogando ao lado da natureza, ou há um só ser, com caráter ambíguo, que é o trickster. Este será, portanto, um mediador entre o homem e a natureza. Agirá, algumas vezes, ao lado do ser humano, outras ao lado do que Silvia M. S. Carvalho (1985, p. 180) chama de “outro”, ou seja, a natureza. A autora demonstra como Makunaima tem ações que fortalecem e, contraditoriamente, se opõem a certas ações humanas (vide quadro na página 18 desta dissertação).

No famoso relato do antropólogo alemão podemos extrair algumas ações mediadoras. “Makunaíma fez todos os animais de caça e os peixes” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 66), ou seja, criou seres da natureza benéficos ao ser humano, de que este se vale para realizar a punção necessária, mas, por outro lado, fez animais perigosos como a arraia; seu irmão Jigué, como colocado por Silvia M. S. Carvalho, espécie de alter ego do trickster em comento (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 66), fez a cobra venenosa, embora haja igualmente versão que afirma ter sido criada pelo próprio Makunaima (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 66 e nota de rodapé). Ele também se transformou em um animal nocivo, qual seja, o bicho-de-pé.

Makunaima demonstra, ainda, ser um ente da natureza ao transformar-se em grilo (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 66) e ao viver numa montanha junto a diversos bichos-de-pé (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 68). No mito “Morte e ressurreição de Makunaíma”, o herói, depois de ser morto pelo gigante Piai`mã, é ressuscitado com a ajuda de alguns animais.

Entendendo-se a natureza como outro em oposição ao ser humano, ele também pode ser visto como um aliado desta sempre que se opõe às pessoas. Alguns exemplos: cria feridas no próprio corpo, depois cansa delas, as atira no chão e as transforma em pedra, dizendo “fikai aqui! Pegai em toda gente que passar por aqui!” Por isso aqueles que usam esse caminho hoje, ficam com feridas” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 67). Ele transforma várias pessoas que participavam de uma cerimônia dançante em pedra (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 67). Em outra ação contra o homem e a favor da natureza, ele transmuta pessoas que queriam ir para casa em cupim e, depois de deixar pegadas de veados, antas e todos os animais – dando a entender que se transformara neles -, vira outros homens em pedras (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 68). Ele leva sua mãe, a casa e as plantações para o pico da montanha, deixando o resto da família sem nada para comer. Ao fazer isso, ele protege os alimentos contra a sanha dos irmãos, agindo, portanto, a favor do outro e contra os humanos (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 67). Outro exemplo:

Quando Jigué pulou dentro d'água, Makunaíma quebrou uma folha da planta Makumúku-yeg, jogou-a na água e disse: "Transforma-te numa arraia e vai para junto de Jigué! Quando ele pisar em cima de ti, pica-o!" Makunaíma ficou na entrada da baía e disse a Jigué: "Vem mais pra cá, para espantar os peixes!" Jigué veio pisou nela. A arraia picou-o no pé. Jigué gritou muito. (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 67)

Mas Makunaima, ao mesmo tempo em que é uma entidade da natureza, também é uma pessoa e, como tal, precisa realizar punção da natureza para alimentar-se, então age muitas vezes contra esta. Por isso, apanha os animais que seu irmão Ma`anápe abate com a zarabatana. Ele também demonstra ser um ente ao lado do humano por ser um herói-civilizador, que fornece tecnologias fundamentais para o desenvolvimento da cultura humana.

É emblemático um trecho da mitologia pemon de que se vale Mário de Andrade e já citado também quando analisamos o caráter mediador de Macunaíma, em 2.1. Referimo-nos à transformação do herói em peixe aimará, para roubar o anzol do pescador. Depois de duas tentativas frustradas, ele transforma-se em piranha para arrancar-lhe o anzol com a dentição. Neste mito, ele demonstra ser um ente da natureza, não à toa vira duas espécies distintas de peixe e age contra o pescador, ao mesmo tempo em que busca facilitar a punção da natureza pelo humano, pois vira peixe para obter o anzol que permitirá uma pesca mais fácil. Seu caráter mediador escancara-se neste ponto. Em síntese, Makunaima é ao mesmo tempo gente e natureza e, atuando ora a favor de um, ora de outro, acaba por ser um mediador entre estas duas realidades.

Contudo, não é apenas atuando a favor que ele exerce a mediação. Makunaima tem o hábito de transformar diversas coisas em pedra. Esse mito, muito provavelmente, deriva do fato de a região do Monte Roraima ser tomada por diversas rochas de formatos curiosos, como pudemos constatar *in loco*. Ele transmuta indiscriminadamente pessoas e entes da natureza em pedras. Trata-se de uma representação de seu lado traiçoeiro e ambíguo, lembrando que, se, por um lado, ele é aliado do ser humano e da natureza, é simultaneamente inimigo dos dois (no idioma pemon: Maku = mau; Ima = grande. "Assim o nome significaria 'O grande mau', que calha perfeitamente ao caráter intrigante e funesto deste herói"<sup>9</sup>).

Makunaíma foi então para o outro lado do Roraima, onde deve estar vivendo até hoje. Lá ele transformou em rochedos homens e mulheres, bem como saúvas, antas e porcos do mato. (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 67)

Makunaíma, porém, transformou tudo o que encontrou, homens e animais, mutum, veados, porcos, garças, etc, em pedras, árvores e florestas. E tudo continua assim até hoje (...). Então Makunaíma foi para a montanha Mairari, onde deixou uma cabaça e um tipiti cheio de massa de mandioca. Estas coisas ele também transformou em pedra, e até hoje estão lá. (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 67)

<sup>9</sup>

MEDEIROS, 2002, p. 33.

#### 4.1.2 Suas ações criam tabus?

Makunaima derrubou a árvore Wazaká, também chamada de Árvore do Mundo, que dava todos os frutos. Do buraco no tronco da árvore jorrou uma enorme quantidade de água, provocando uma enchente de proporções bíblicas. Depois que as águas secaram houve um incêndio universal. Salvo pelas caças, que se esconderam num buraco dentro da terra, “o fogo consumiu tudo: os homens, as montanhas, as pedras” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 65).

Não há, na mitologia pemon, referência a um tabu relativo à derrubada de árvores. Contudo, devemos lembrar que, no terreno da mitologia, os seres e ações são arquetípicos e exemplares. Desse modo, se a derrubada de uma árvore (arquetípica) teve a consequência da extinção da humanidade, podemos assumir que se criou, com base nesta história, um tabu quanto à derrubada de árvores frutíferas. Sílvia M. S. Carvalho de fato afirma a existência de tal tabu. Segundo a autora, “este mito representa a desobediência a um tabu que proibia o corte de árvores” (CARVALHO, 1997, p. 59). Diríamos, contudo, que, como estamos no terreno mitológico, esta história não apenas representa a desobediência ao tabu, mas funda o tabu. Como vimos no primeiro capítulo, baseados em Mircea Eliade e Lévi-Strauss, todas as ações e interditos relevantes de uma sociedade primitiva precisam de um mito que os represente, que funde aquela ação ou proibição. As ações dos seres humanos, segundo Eliade, nada mais são do que uma repetição destes atos arquetípicos. Ressalte-se que a queda da árvore gerou várias benesses. De seus galhos nasceram árvores frutíferas; junto com as águas que escaparam pelo seu tronco cortado surgiu uma abundância de peixes. Isso, contudo, não parece ilidir o tabu, uma vez que qualquer benefício é incapaz de suplantar a extinção da humanidade em função de seu ato. Parece-nos que tais acréscimos ao mundo são uma faceta do lado herói-civilizador de Macunaíma, que estabelece diversos contornos do mundo, como veremos a seguir.

#### 4.1.3 Quando é herói-civilizador, gera produtos fundamentais ao florescimento da cultura humana?

Graças a Makunaima, os seguintes produtos da natureza e tecnologias existem ou são acessíveis ao ser humano:

## a) o fogo:

Procuraram o fogo e acharam o passarinho Mutúg, que, segundo se dizia, tinha o fogo. O pássaro estava pescando Makunaíma amarrou-lhe um comprido cordel ao rabo, sem que ele o notasse. Logo o pássaro se assustou, levantou voo e levou o cordel consigo. Os irmãos seguiram o cordel e acharam a casa do Mutúg. Eles levaram então o fogo. (Talvez o tenham levado à força.) (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 60)

b) o Monte Roraima e demais tepuis<sup>10</sup> da região, sendo Makunaima responsável pela fertilidade do lado norte, como consequência da derrubada da Árvore do Mundo e de outras grandes árvores que se encontravam à volta dela:

(Seus tocos formam hoje as motanhas Elu-tepe e Yuluwazaluimá-tepe. O toco da árvore Wazaká forma o Roraima. Todas estas montanhas têm o mesmo formato e são muito altas.) As árvores caíram todas para o outro lado<sup>11</sup>. Por isso ainda hoje existem por lá muitas bananas, milho, algodão e muitas frutas silvestres. (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p.61)

## c) a inajá, ao garantir a fertilidade desta fruta:

Então Jigué lhe deu uma fruta. Makunaíma tirou uma dentada, esfregou a fruta no próprio pênis e a devolveu a Jigué, dizendo: “Experimenta-a agora!” (Até hoje a Inajá dá frutas na época das chuvas.) (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p.61)

d) os seres humanos. Depois de estes terem sido consumidos pelo incêndio universal que se seguiu ao dilúvio provocado pela derrubada de Wazaká, foram recriados por Makunaima, que nesta história, como ser dúbio que é, mostra-se como destruidor e criador da humanidade:

Quando a água da grande enchente secou, veio um grande fogo. (...) O fogo consumiu tudo: os homens, as montanhas, as pedras. (...) Makunaíma fez novos homens de cera. Mas eles se derreteram ao Sol. Então ele os fez de barro. Estes, expostos ao Sol, endureceram cada vez mais. Depois ele os transformou em gente. (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 64)

e) todos os animais de caça e os peixes (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 66);

f) o anzol, conforme a história a que nos referimos em 4.1.1, sobre o furto do anzol (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 66-67);

g) a arraia. A cobra venenosa é criada, no mesmo mito, pelo seu alter-ego e irmão Jigué (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 71-72).

Como se nota, Makunaima é responsável por diversos contornos do mundo. Contudo, tal não basta para que seja herói-civilizador (por isso negamos tal qualidade a seu coirmão literário), sendo necessário que as alterações provocadas no mundo pelo ser sejam fundamentais para o florescimento da cultura humana. Como o herói em comento foi o criador de todos os animais de caça e peixes, além de ter trazido para o ser humano o anzol e

<sup>10</sup> Substantivo comum empregado pelos pemon para designar os montes da região onde vivem.

<sup>11</sup> O lado norte.

o fogo, seria difícil a sobrevivência da cultura pemon sem ele. Por mais que os pemon se valessem de uma alimentação vegetariana, ainda assim, é graças a Makunaima que existe abundância de alimento vegetal no lado norte do Monte Roraima, onde talvez a caça seja dispensável para a sobrevivência. Como visto acima, o próprio ser humano foi criado pelo herói, mas esta responsabilidade pela existência da humanidade fica mitigada, uma vez que o ser humano existia independente de Makunaima, tendo sido, contudo, destruído por uma ação deste ser mítico e aí sim, posteriormente recriado por ele.

Uma vez que Makunaima é responsável pela existência do alimento e de tecnologias de que se vale o ser humano para melhor punção da natureza, não há dúvida de que ele é elemento fundamental para o florescimento da cultura humana, sendo, portanto, um típico herói-civilizador.

#### 4.1.4 É ligado ao deslocamento?

Após a enchente e o incêndio universal, Makunaima desloca-se para o outro lado do Roraima (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 65), ou seja, o norte, onde caíram os galhos de Wazaká e onde há muitas frutas e tubérculos. Em outro mito ele também se desloca para o outro lado, para a Terra dos Ingleses (Guiana), na forma de grilo, dentro da cesta do pescador, para adquirir novo anzol (KOCK-GRÜNBERG, 2002, p. 67). Em comum a ambos os deslocamentos, a busca por alimento depois de o alimento do lado “de cá” do Monte Roraima haver escasseado por conta do desastre ocorrido após a derrubada da Árvore do Mundo. Agora com escassez de alimento, o herói terá que lutar para consegui-lo, valendo-se, inclusive, de astúcia para tal, como faz ao transformar-se em grilo para entrar no cesto do pescador e ser levado, sem esforço, para o outro lado.

Outro momento de grande deslocamento é quando foge do cachorro de Piai`mã. O cão representa a natureza aliada do homem, ao passo que Makunaima é mediador entre natureza como outro, ou seja, a natureza inimiga, e o homem. Ele é inimigo e aliado, simultaneamente, da natureza e do ser humano, nesta relação tensa entre a humanidade e a natureza. Esta natureza aliada é estranha ao herói-mediador. O ponto de mediação surge, no plano simbólico, pelo fato de Makunaima agir, muitas vezes, a favor do homem e contra a natureza, ele que é – ao mesmo tempo em que é gente - um ser da natureza. O cachorro, que é natureza, também

age o favor do ser humano, podendo ser interpretado, igualmente, como um mediador. Mas um mediador menos contraditório, que propõe uma aliança, quando não uma submissão. Mas o pemon sabe que esta aliança não é possível, que, se a natureza fornece os insumos necessários para a sobrevivência, ela não é submissa ou confiável. Makunaima é um mediador que representa a natureza de forma mais real do que o cachorro e por isso consegue sobreviver às investidas deste (KOCK-GRÜNBERG, 2002, p. 73-74).

4.1.5 Inicia seu ciclo numa quase inconsciência e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, por meio da qual obtém seus objetivos de forma aética, frequentemente fazendo uso esquivo da linguagem? Não tem um caráter definido, sendo mutante, com grande capacidade de adaptação?

Vemos, em Makunaima, momentos de ingenuidade – muitas das vezes causada por falta de contenção de suas pulsões - e de astúcia, ou seja, os dois momentos do ciclo trickster a que nos referimos no primeiro capítulo. A mais emblemática ação do herói no que tange à falta de constrição é a derrubada da Árvore do Mundo, que fornecia todos os frutos. Não satisfeito em comer apenas as frutas que dela caíam, como recomendou seu irmão mais velho Jigué, Makunaima decide derrubar a árvore, o que lhe daria acesso imediato a todos os frutos dela, a despeito do alerta do irmão: “Não! Não derrubemos também esta árvore, senão ficaremos outra vez sem comer!” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 60). Com isso, o alimento passa a ser limitado, sendo necessária astúcia para obtê-lo.

Em outro mito, Makunaima é engolido por Waimesá-pódole, o pai da lagartixa (na verdade, uma lagartixa arquetípica), por não aguentar a curiosidade:

Ninguém podia se aproximar dele, porque tinha uma língua muito comprida, com a qual pegava todos os animais. Makunaíma disse: “Quero ver!” Ma`nápe disse: “Não! Ele vai te engolir!” Makunaíma respondeu: “Não! Eu quero ver!” Ma`nápe disse mais uma vez: “Olha, o bicho vai te pegar, meu irmão!” Mas Makunaíma não deu importância ao conselho. Então Ma`nápe deixou-o ir. Makunaíma foi lá para ver. Aproximou-se de Waimasá-pódole, que o pegou com a língua e o engoliu. (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 76)

O exemplo acima é sintomático de uma característica do herói: “quando Makunaíma queria alguma coisa ele insistia até conseguir” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 61-62). Isso significa dizer que Makunaima não se continha, ou seja, fatores exteriores não o bloqueavam, algo típico de um ser tomado exclusivamente pelo princípio do prazer, ainda infenso ao

princípio da realidade. Por isso, por desejar sem restrições ou considerações, é que Makunaima derruba a árvore Wazaká e, em outra história, violenta a esposa de seu irmão:

Quando Makunaíma ainda era menino, chorava a noite inteira e pedia à mulher do irmão mais velho que o carregasse para fora de casa. Ele queria segurá-la e abusar dela. Sua mãe decidiu levá-lo para fora, mas ele não quis. Então a mãe mandou a nora levá-lo: ela o carrega para fora, afastando-se uma boa distância da casa, mas ele pediu que o levasse para mais longe. Então a mulher o levou para mais longe, para trás de um morro. Makunaíma ainda era um menino. Mas quando lá chegaram, ele se tornou um homem e abusou dela. (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 68)

Nota-se por essa ação e outras - como amarrar e deformar um jovem por cuja pretendente Makunaima era sexualmente interessado (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 72), ou a já citada transformação de diversos seres em pedra -, que o herói age de forma aética. Uma vez que é tomado pelo princípio do prazer, é guiado por suas pulsões, de modo que considerações externas aos seus desejos sequer se lhe apresentam; assim, a ele é inviável ter considerações éticas. Nada mais típico de um trickster, uma vez que estes seres têm justamente uma função de, por sua ação um tanto caótica e indiferente à moral vigente, pô-la em xeque, propondo, deste modo, uma constante atualização da moral social. Não que ao transgredir uma determinada regra o trickster esteja propondo a revogação daquela regra, ele apenas, por ser indiferente a ela, uma vez que não se submete à estrutura mental que rege os membros de uma sociedade, demonstra que há outras possibilidades de estruturas mentais e lógicas, desestabilizando e problematizando, por meio de ações não calculadas, o sistema.

Vejamos, agora, que Makunaima é mutante e astuto.

O primeiro ato de astúcia narrado pelo etnógrafo alemão é o furto do fogo, já transcrito no item “a” do subcapítulo 4.1.3 desta dissertação. Logo em seguida, fingindo que dormia, o herói consegue confirmar que Akúli comia, escondida, saborosas frutas (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 60). No mesmo mito, é afirmado que “Makunaíma, o mais novo dos irmãos, era mais safado que todos os outros, embora fosse um menino. Os outros irmãos dependiam dele, pois lhes garantia seu sustento” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 60). Neste trecho, a astúcia (gênero do qual a citada “safadeza” é espécie) é explicitamente posta como importante para a garantia do sustento, pois num mundo de recursos limitados (nesta altura, Makunaima e seu irmão ainda não conheciam a árvore Wazaká), a astúcia é fundamental para o sustento. Por isso Makunaima sabe rastrear (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 65) e domina técnica para cercar os peixes, facilitando a pescaria (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 65). E justamente para a pesca é que Makunaima cria o anzol, primeiramente de cera, mas, percebendo que não funciona, vale-se de astúcia para subtrair o anzol de um pescador. Este mito, já referido neste capítulo, em 4.1.1, traz um importante exemplo da típica evolução do

trickster. Assim como o Macunaíma ficcional (Mário de Andrade valeu-se desse mito para narrar história praticamente idêntica), Makunaima tem uma atitude típica de trickster no trecho citado. Ele aprende por tentativa e erro e então adapta a ação, encontrando uma solução eficaz, ou seja, passa da ingenuidade e da falta de consciência para a ação pensada, astuta.

A astúcia é o artil, a capacidade de enganar, logo demanda dissimulação. Aquele que está sempre dissimulando acaba por não ter um caráter definível, como é o caso dos tricksters. São, portanto, seres mutantes e ambíguos. Diz-se que são mutantes tanto por terem caráter ambíguo quanto por, muitas vezes, alterarem sua constituição física. Makunaima transforma-se em todos os animais. Ainda menino transmuta-se em homem feito para deitar-se com a mulher do seu irmão, num primeiro momento violentando-a. Mas, num segundo momento, desejando-a ainda mais entregue e submissa, passa por mutações para, astutamente, fazê-la rir:

Um dia o irmão mais velho foi caçar com os outros irmãos, deixando em casa a mulher com o menino e a mãe. A mãe foi para a roça e Makunaíma ficou em casa, sozinho com a mulher. Transformou-se num bicho-de-pé para fazê-la rir. Mas ela não riu. Então ele se transformou num homem com o corpo todo coberto de feridas, porque queria que ela risse e se tornasse mais submissa. Então a mulher riu. Makunaíma caiu sobre ela e a possuiu.

O irmão mais velho sabia de tudo, mas preferiu ignorar, porque pensou na fome que tinha passado e também porque não podia viver sem o irmão mais moço. Por isso não quis mais brigar com ele (KOCK-GRÜNBERG, 2002, p. 70).

Lembrando que os mitos expressam valores fundamentais de uma sociedade, observa-se que a reação do irmão parece ser um reconhecimento, pelos pemon, da impossibilidade de sobrevivência sem a astúcia. O ser humano consegue caçar e pescar não por uma superioridade física, mas por sua astúcia. O simples fato, que nos parece hoje tão corriqueiro, de colocar uma isca em um anzol, que simula uma presa do peixe, é uma típica ação astuta. Desse modo, como os seres mitológicos inauguram comportamentos, há um reconhecimento de que, sem a astúcia, ou seja, sem o trickster, não é possível o florescimento da cultura humana. Os gregos já reconheciam que só é possível obter sucesso na caça e na pesca através de uma inteligência astuciosa, que eles denominavam de *métis*. A esse respeito, é relevante citar as seguintes considerações dos helenistas Vernant e Detiènne:

Neste mundo da caça e pesca, a vitória adquire-se pela *métis*. Para os animais como para os homens, caçadores e pescadores, a regra é de ferro: só se triunfa sobre o *polýmetis*, quando se prova ter mais *métis* que ele. (...) A primeira qualidade do caçador como do pescador é a agilidade, a leveza, a rapidez, a mobilidade (...). A segunda qualidade do caçador e do pescador é a dissimulação, a arte de ver sem ser visto (...) A terceira qualidade desse tipo de homem será a vigilância. Aqui, Opiano é explícito: a caça e a pesca exigem um golpe de vista vivo. Os olhos abertos, os sentidos despertos (...). (DETIENNE & VERNANT, 2008, p. 34; 35; 36)

Todas as características citadas são típicas de um astuto, pois a astúcia demanda que haja atenção para agir no momento certo, aproveitando a oportunidade (a que os gregos se referiam como *kairós*), capacidade de dissimulação, bem como mobilidade e leveza o suficiente para entortar a corrente esperada de eventos; desse modo, o peixe que acharia que teria sua refeição garantida ao morder a isca, será surpreendido por um puxão que o tirará da água. Além disso, a mobilidade permite adaptações nos planos, como fazem Makunaima e Macunaíma ao se transformarem em piranha para roubar o anzol do pescador, uma vez que perceberam que o plano original, de roubá-lo na forma de aimará, não funcionava. Ademais, um dos diferenciais do ser humano é conseguir adaptar-se, ou seja, ter mobilidade, fazer ajuste nos planos, pois os animais considerados astutos não o são verdadeiramente: apenas seguem o instinto, só sabem agir daquela maneira. Caso por algum motivo o velho “plano” não funcione, serão incapazes de adaptá-lo e a suposta astúcia redundará em estupidez. É fundamental, portanto, para a verdadeira astúcia, a capacidade de adaptar-se, de fazer mutações. E isso só o ser humano consegue realizar, graças aos aprendizados trazidos pelo trickster em tempo primordial. O ser humano imita os animais, mas está livre para valer-se de um ou outro subterfúgio daquele ou deste animal, de acordo com as circunstâncias. É essa capacidade de escolha da ação mimética mais apropriada ao momento que permite ao ser humano superar os animais.

Já a capacidade de adaptação deriva da própria astúcia e mutabilidade. Ao transformar-se para melhor atingir um objetivo, Makunaima está sabendo adaptar-se. Desse modo, ao notar que, ao virar um bicho-de-pé não consegue fazer a mulher de seu irmão rir, transforma-se num homem cheio de feridas; com isso o herói demonstra sua capacidade de adaptação, sua necessária maleabilidade. Há também outros momentos em que ele deixa clara esta capacidade, como no tão citado mito em que vira piranha para roubar o anzol depois de perceber que como aimará não conseguiria, ou quando cria homens de barro depois de os que fizera de cera derreterem ao sol (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 65), ou ainda ao mudar-se para o norte do Roraima, onde caíram os galhos da árvore Wazaká, permitindo o florescimento de uma maior quantidade de alimentos (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 65).

Por fim, vale dizer que o herói pemon, assim como muitos outros tricksters, possui uma relação particular com a linguagem. O verbo tem um poder de alteração da realidade, como acontece com alguns deuses e demiurgos. Com isso, a linguagem liberta-se do plano meramente abstrato e, graças ao trickster, atinge o plano concreto (um furo no tecido de possibilidades), torna-se coisa, fato. Assim, basta Makunaima ordenar a uma planta

“Transforma-te numa arraia e vai para junto de Jigué! Quando ele pisar em cima de ti, picalo” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 71) que o evento ocorre. Há outros exemplos. Num deles o herói estava preso em um cesto e “ficou pensando: ‘Como é que vou sair do cesto?’ Disse ao cesto: ‘Abre tua boca, tua grande boca!’ Então o cesto abriu a boca” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 73). Dentre todas as opções, o uso do verbo como elemento mágico, capaz de alterar a realidade, foi a escolhida, o que demonstra talvez uma superioridade da linguagem até sobre qualquer plano astucioso, visto que nada pode ser mais simples do que apenas falar e, com isso, dar à realidade o contorno que se deseja. A própria derrubada de Wazaká teve que contar com o apoio da linguagem:

Makunaíma começou a dar golpes num lado do tronco, Jigué no outro, Jigué golpeava e dizia: ‘Wainayég’<sup>12</sup>. Então um dos lados do tronco foi ficando cada vez mais duro.

Makunaíma, porém, golpeava mais depressa que Jigué e dizia sempre: ‘Elupa-yég, makúpa-yég’<sup>13</sup>. Então este lado foi ficando cada vez mais mole. A árvore quebrou-se. (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 61)

Esse poder da linguagem dialoga com o poder mutante do trickster. Makunaima, como vimos em vários mitemas aqui destacados, transmuta coisas, pessoas, objetos e a si próprio. Parece-nos, contudo, que as mutações provocadas por Makunaima alteram ontologicamente os objetos de suas mutações, já que as pessoas transformadas em pedra até hoje estão no Monte Roraima em forma de rochas, dando a impressão de terem perdido sua natureza de pessoa, contrariando, desse modo, a definição de mutação dada por Subirats transcrita na página 24 deste trabalho, em nota de rodapé. As mutações sobre si próprio, todavia, não alteram sua natureza, e Makunaima mantém sua consciência identitária, tanto que normalmente retorna à sua forma original.

Makunaima chega a ser capaz, inclusive, de determinar acontecimentos futuros e romper a lógica pelo uso da linguagem. Ele retira feridas do seu corpo, as arremessa sobre o chão, as transforma em pedras e diz: “‘Ficai aqui! Pegai em toda gente que passar por aqui!’ Por isso aqueles que usam esse caminho hoje, ficam com feridas” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 61). A par do maravilhoso, a lógica é rompida pela própria ideia de as pedras cumprirem a ordem de “pegar em toda gente que passar por aqui”, já que se trata de um objeto inanimado, incapaz de qualquer ato para fazer alguém ser por ele machucado.

<sup>12</sup> Explica, o autor, em nota de rodapé: “Nome duma árvore de madeira muito dura; aqui significa uma espécie de fórmula mágica” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 61).

<sup>13</sup> Explicita, o etnógrafo, em nota de rodapé: “Bananeiras. O tronco da bananeira é tão mole que pode ser abatido de um só golpe. Aqui os nomes deverão exercer uma influência mágica sobre o tronco da árvore Wazaká” (KOCH-GRÜNBERG, 2002, p. 61).

As observações anteriores nos levam a concluir que Makunaima apresenta todas as características deste tópic, bem como as dos anteriores, sendo, portanto, um típico trickster.

## 4.2 Exu

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 que o que ele pedisse porque Macunaíma era filho. (ANDRADE, 2007, p. 81)

Macunaíma é filho de Exu. Esta é uma afirmação incontroversa, uma vez que o próprio narrador o coloca como tal de forma expressa. Assim como Hermes, Exu é um clássico exemplo de trickster. Certamente não foi mero acaso Mário de Andrade fazer de Macunaíma filho deste orixá. Embora o conceito de trickster ainda não tivesse sido traçado pela antropologia, claramente o autor percebeu serem seres da mesma espécie, manifestações de um mesmo arquétipo. Quando se diz que alguém é filho de um orixá é porque ele descende deste orixá e tal descendência faz com que a pessoa carregue características do seu deus ancestral.

Analisaremos Exu de acordo com a tradicional mitologia orixá do povo ioruba, que vive na região que hoje é a Nigéria. Por isso, desde logo, afastamos, para efeitos deste trabalho, leituras de Exu que não o colocam como um orixá, mas como uma classe de entidades, daí falar-se até em “exus”, no plural. Trata-se de variação historicamente recente e dada no âmbito nacional, sobretudo na Umbanda. Sob essa perspectiva, ninguém poderia ser filho de Exu, pois se é filho de um orixá. Seguiremos, portanto, pela linha ioruba, que entende Exu como um orixá, e que é seguida mais ou menos de perto pelo Candomblé.

Para os iorubas, todos os seres humanos descendem de algum orixá. Os orixás um dia foram pessoas que, após a morte, se tornaram ascendentes primordiais, verdadeiros seres arquetípicos. De acordo, portanto, com o arquétipo predominante de uma pessoa, ela será considerada filho de um ou outro orixá. Por isso, as evidentes semelhanças entre Macunaíma e Exu fizeram Mário de Andrade considerá-lo filho deste.

Analisemos, portanto, esse personagem mitológico quanto às características do trickster.

#### 4.2.1 Um mediador entre diferentes mundos?

A Exu compete fazer a ligação entre os humanos e os orixás e abrir o caminho para o Ifá, o processo de adivinhação entre os iorubas.

Explica Reginaldo Prandi:

As oferendas dos homens aos orixás devem ser transportadas até o mundo dos deuses. Exu tem este encargo, de transportador. Também é preciso saber se os orixás estão satisfeitos com a atenção a eles dispensada por seus descendentes, os seres humanos. Exu propicia essa comunicação, traz suas mensagens, é o mensageiro. É fundamental para a sobrevivência dos mortais receber as determinações e os conselhos que os orixás enviam do Aiê. Exu é portador das orientações e ordens, é o porta-voz dos deuses e entre os deuses. (PRANDI, 2001b, p. 50)

Como Exu leva as oferendas para os orixás, cabem a ele as primeiras oferendas:

Exu deve então receber os sacrifícios votivos, deve ser propiciado, sempre que algum orixá recebe oferenda, pois o sacrifício é o único mecanismo através do qual os humanos se dirigem aos orixás, e o sacrifício significa a reafirmação dos laços de lealdade, solidariedade e retribuição entre os habitantes do Aiê e os habitantes do Orum. Sempre que um orixá é interpelado, Exu também o é, pois a interpelação de todos se faz através dele. É preciso que ele receba a oferenda, sem a qual a comunicação não se realiza. Por isso é costume dizer que Exu não trabalha sem pagamento (PRANDI, 2001b, p.50).

Como se vê, a interpelação aos orixás se faz sempre com a ajuda do mensageiro Exu; não há exceção nas consultas a Orunmilá, o orixá que prevê o futuro, e que é muito amigo de Exu. Este, portanto, é figura central no Ifá: "Acredita-se que Exu é o mensageiro responsável pela comunicação entre o adivinho e Orunmilá, o deus do oráculo, que é quem dá a resposta, e pelo transporte de oferendas ao mundo dos orixás". (PRANDI, 2001a, p. 18).

O processo divinatório, assim, de acordo com a tradição ioruba, dá-se da seguinte forma: o fiel faz uma consulta ao babalorixá, que obtém a resposta arremessando búzios sobre uma bandeja. No plano metafísico, acredita-se que Exu leva a indagação a Orunmilá, que dá a resposta a Exu, que a informa ao adivinho.

Mas o papel de Exu no processo divinatório não se limita a isso. De acordo com um dos mitos de criação do Ifá, Exu teve papel essencial na obtenção do poder divinatório pelas pessoas. Os humanos não estavam fazendo sacrifícios para os deuses, que passavam fome, pois se alimentam dos holocaustos feitos pelas devotos. Exu, então, levou aos humanos o segredo da adivinhação, assim eles passaram a poder saber quais os desejos dos deuses e a evitar o mal, graças às oferendas às divindades (PELTON, 1989, p. 136). Nota-se que o Ifá difere do oráculo grego. Ele leva ao conhecimento humano o desejo divino, em vez de

informar um destino inexorável. Trata-se de "para onde se deve ir", não de "não há como fugir disso". Desse modo, após consulta ao Ifá, o fiel deverá tomar determinadas atitudes a fim de viabilizar o bem que deseja. Importa destacar que o Ifá é muito consultado antes de grandes viagens ou momentos de mudança na vida do sujeito, portanto ele é ligado a movimentação. Na movimentação há uma reestruturação do status quo. Desse modo, entende-se que cabe a Exu a destruição da ordem vigente, abrindo espaço para a nova ordem, cuja montagem caberá a Orunmilá.

A adivinhação por Ifá, na verdade, restaura a ordem ao mundo dos iorubas, pois eles entendem que a reconstituição da ordem começa por uma dissolução da falsa ordem, passa por uma fase de confusão, e termina com uma "nova" ordem que é, no fundo, uma recriação do mundo. Exu traz à superfície conflitos escondidos e, a partir da manifestação do Ifá, liga em verdadeira mutualidade as relações que o esquecimento, a ignorância, a paixão, a malícia ou a rotina haviam escondido (PELTON, 1989, p. 138).

Exu, portanto, está sempre atuando nos limites ou até além dos limites da ordem social, relativizando conceitos para trazer à tona potenciais conflitos que estavam escondidos. Com isso, ele coloca em xeque valores da sociedade ioruba, fazendo com que esta se reinvente e se questione. Por isso Robert D. Pelton o classifica como um "criador de problemas e terapeuta social" (PELTON, 1989, p. 138).

Vê-se, portanto, que Exu transita entre os mundos dos homens e dos orixás, fazendo o contato entre eles e, deste modo, superando questões, contradições e problemas. Por ser de dois mundos é, ao mesmo tempo, de lugar nenhum, por isso é capaz de ser infiel a ambos os lados. Tal característica é resumida no trecho abaixo:

(...) engana os homens, fazendo-os ofender os deuses, mas proporciona sacrifícios. É dito que sem Elegba [outro nome de Exu] os orixás ficariam famintos... O envolvimento de dois caminhos de Elegba leva os homens a ofender os deuses e, por outro lado, ajuda os deuses em sua vingança contra os homens. (PELTON, 1989, p. 129)

É relevante, ainda, destacarmos que Exu é o deus do mercado e das trocas, fazendo igualmente aí o seu papel de mediador, uma vez que, em toda negociação, há dois interesses opostos, contraditórios, buscando conciliar-se (PELTON, 1989, p. 149). Também é o deus da comunicação e da fecundação biológica, pois em toda relação de troca há interesses opostos a serem conciliados, há oposições (macho versus fêmea; emissor versus receptor) que dependem de Exu para que possam coordenar-se numa ação.

Pelo exposto, percebe-se que Exu é um mediador.

#### 4.2.2 Suas ações criam tabus?

A regra mais clara ligada a Exu é que oferendas devem ser-lhe dadas antes de aos demais orixás. Exu é mais marcado por quebrar tabus do que por criá-los. Ao trazer o que estava escondido à tona, este deus quebra um tabu e instaura uma nova ordem. Contudo, algumas ações deste orixá geram consequências nefastas, as quais, certamente, trazem como aprendizado que tais ações não devem ser tomadas, ou seja, é criado um tabu. Vejamos um trecho de um mito que coloca Exu como um devorador incontido:

Tempos depois nasceu Elegbara, filho de Orunmilá.  
 Para espanto de todos, nasceu falando  
 e comento tudo o que era bicho de quatro pés,  
 comeu todas as aves,  
 comeu os inhames e as farofas,  
 Engolia tudo com garrafas e garrafas de aguardente e vinho.  
 Comeu as frutas, os potes de mel e os de azeite-de-palma,  
 quantidades impensadas de pimenta e noz-de-cola.  
 Sua fome era insaciável,  
 tudo o que pedia, a mãe lhe dava,  
 tudo o que lhe dava a mãe, ele comia.  
 Já não tendo como saciar a medonha fome,  
 Elegbara acabou por devorar a própria mãe.  
 Ainda com fome, Exu tentou comer o pai.  
 Mas Orunmilá pegou da espada  
 e avançou sobre o filho para matá-lo.  
 Exu fugiu, sendo sempre perseguido pelo pai.  
 A perseguição ia de Orum em Orum  
 A cada espaço de Céu, Orunmilá alcançava o filho,  
 cortando-o em duzentos e um pedaços.  
 Cada pedaço transformou-se num Ianguí, um pedaço de laterita.  
 A cada novo encontro o ducentésimo primeiro pedaço  
 transformava-se novamente em Exu.  
 Correndo de um espaço sagrado a outro,  
 terminaram por alcançar o último Orum.  
 Como não tinham saída, resolveram entrar em acordo.  
 Elegbara devolveu tudo o que havia devorado,  
 inclusive a mãe.  
 Cada Ianguí poderia ser usado por Orunmilá  
 (...) (PRANDI, 2001a, p.74;75)

Notamos, neste mito, que Exu tinha um desejo incontido que promoveria a escassez de alimentos, o que determinou o devoramento da mãe e quase o do pai. Percebe-se, portanto, que a falta de contenção do desejo alimentar é tomada como algo negativo pela sociedade ioruba e - à semelhança da narrativa sobre o trickster norte-americano que tinha um pênis de tamanho exacerbado mas que foi diminuído, referida no primeiro capítulo deste trabalho - a contenção do desejo gera bens em proveito da humanidade, quais sejam, pedaços de laterita, espécie de terra vermelha.

Em outra história, Exu dá enormes quantidades de vinho a Ogum que, confuso após uma guerra, mata pessoas do seu próprio povo. Novamente, é criado o tabu do exagero do consumo.

Enfim, Exu é incontinente ou faz com que outros o sejam, o que gera consequências nefastas. Desse modo, ele cria o tabu da incontinência e passa a ser um incentivo à continência, mesmo que por meio de uma atitude contrária a ela.

#### 4.2.3 Quando é herói-civilizador, gera produtos fundamentais ao florescimento da cultura humana?

Assim como Macunaíma, Exu tampouco é um grande moldador dos feitos do mundo.

Na mitologia ioruba:

(...) os orixás são deuses que receberam de Olodumare ou Olorum, também chamado Olofin em Cuba, o Ser Supremo, a incumbência de criar e governar o mundo, ficando cada um deles responsável por alguns aspectos da natureza e certas dimensões da vida em sociedade e da condição humana. (PRANDI, 2001a, p.20)

Nota-se, portanto, que existe uma divisão de funções, pois cada aspecto do mundo é representado por um orixá. Na tradição brasileira, por exemplo, Iemanjá representa os mares, Oxum os rios. Não há um orixá responsável por determinar aspectos diversos do mundo, nem Olorum, salvo de forma indireta, já que se trata de um Ser Supremo, responsável, portanto, de forma mediata, por tudo o que existe. Exu tem como função precípua ser um mensageiro e, transitando entre os dois mundos, atua na fronteira, desvelando coisas escondidas, subvertendo. Ele não tem como função moldar o mundo físico. Contudo, há dois legados deixados por Exu, um deles essencial, o que se não o faz um, ao menos o aproxima de um herói-civilizador. Primeiro, a já citada laterita, segundo, o próprio Ifá, o sistema divinatório, que permitiu a comunicação dos humanos com os deuses. O Ifá é essencial na cultura ioruba. O que alguém deve ser da vida, o que deve deixar de comer... tudo isso é dito pelo Ifá. Este não é como um destino, mas um apontamento da direção para a qual deve-se ir. Caso o fiel não chegue até onde a direção apontada pelo Ifá permitia é porque não desenvolveu todo o seu potencial. Trata-se, portanto, de um importantíssimo legado de Exu. Neste momento ele age como um típico herói-civilizador, pois embora tal legado não seja algo material, como alimentos ou tecnologias que permitam uma melhor extração de alimentos, trata-se de uma ferramenta fundamental para a dinâmica da sociedade ioruba. Sem o Ifá, um ioruba não

saberia quais caminhos seguir na vida, como fazer mudanças, e não saberia a vontade dos deuses, fundamental para os humanos em tal cultura. Desse modo, o Ifá é elemento central da cultura em questão, definindo parte importante de seus contornos. Vejamos a contribuição de Exu nesse processo:

Certa vez os deuses estavam famintos porque os homens tinham parado de fazer sacrifícios para eles. Exu decidiu consertar as coisas. Ele perguntou para Iemanjá por alguma maneira de mudar a situação. Iemanjá alertou que Xapanã e Xangô haviam falhado e sugeriu a Exu que desse aos homens “alguma coisa tão boa que os homens ansiassem por isso e os fizesse querer continuar vivendo”. Então Exu foi Orungam, que lhe falou da “grande coisa feita de dezesseis dendês. Quando Exu foi aos dendezeiros, os macaco lhe deram dezesseis dendês. Eles o falaram para rodar o mundo que ele ouviria “dezesseis provérbios em cada um dos dezesseis lugares.” Exu fez isso e retornou ao céu para contar aos deuses o que aprendeu. Eles concordaram que esse conhecimento deveria ser dado aos homens que assim eles poderiam saber a vontade dos deuses e como escapar do mal oferecendo sacrifício. Exu trouxe o Ifá para os homens e então retornou para ficar com Ogun, Xangô, e Obatala e ver com eles como os dendês seriam usados. (PELTON, 1989, p. 136)

Além disso, Exu efetivamente teve uma ação fundamental para o mundo todo, de acordo com a crença ioruba: foi responsável por espalhar o axé. Cabe esclarecer que o axé é uma força vital, é o que dá movimento e energia ao mundo, transforma um corpo morto num corpo vivo. Por isso diz-se que, sem a participação de Exu, "não existe movimento, mudança ou reprodução, nem trocas mercantis, nem fecundação biológica" (PRANDI, 2001a, p. 21). A esse respeito, leia-se o seguinte texto:

Apenas para a criança Exu, nascido de Oxum e do orixá homem, era a porta aberta ao paraíso. Quando ele levava sacrifícios,  
Axé se espalhava e expandia na Terra;  
Sêmen virava criança,  
Homens doentes de cama levantavam,  
Todo o mundo tornava-se agradável.  
Tornava-se poderoso.  
Colheitas frescas eram trazidas das fazendas.  
Inhame crescia  
Milho maturava.  
Chuva caía.  
Todos os rios ficavam cheios.  
Todo mundo ficava feliz. (PELTON, 1989, p. 146-147)

Exu também ajudou a criar o mundo. Novamente, não forneceu um bem específico, mas ajudou de uma forma mais genérica:

Bem no princípio, durante a criação do universo,  
Olofin-Olodumare reuniu os sábios do Orum  
para que ajudassem no surgimento da vida  
e no nascimento dos povos sobre a face da Terra.  
Entretanto, cada um tinha uma ideia diferente para a criação  
e todos encontravam algum inconveniente nas ideias dos outros,  
nunca entrando em acordo.  
Assim, surgiram muitos obstáculos e problemas  
para executar a boa obra a que Olofin se propunha.  
Então, quando os sábios e o próprio Olofin já acreditavam

que era impossível realizar tal tarefa,  
 Exu veio em auxílio de Olofim-Olodumare.  
 Exu disse a Olofim-Olodumare que para obter sucesso em tão grandiosa obra era necessário sacrificar cento e um pombos como ebó.  
 Com o sangue dos pombos se purificariam  
 as diversas anormalidades que perturbam a vontade dos bons espíritos.  
 Ao ouvi-lo, Olofim estremeceu,  
 porque a vida dos pombos está muito ligada  
 à sua própria vida. Mesmo assim, pouco depois sentenciou:  
 "Assim seja, pelo bem dos meus filhos."  
 E pela primeira vez se sacrificaram pombos.  
 Exu foi guiando Olofim por todos os lugares  
 onde se deveria verter o sangue dos pombos,  
 para que tudo fosse purificado  
 e para que seu desejo de criar o mundo  
 assim fosse cumprido.  
 Quando Olofim realizou tudo o que pretendia,  
 convocou Exu e disse:  
 "Muito me ajudaste  
 e eu bendigo teus atos por toda a eternidade.  
 Sempre serás reconhecido, Exu,  
 serás louvado sempre  
 antes do começo de qualquer empreitada". (PRANDI, 2001a, p. 44-45)

Exu também levou a varíola para as águas de um rio e quem nele se banhar terá a doença. Após confundir três deuses e fazer com que trocassem de morada duas vezes, foi castigado por Xapanã.

O corpo de Exu ficou todo ferido.  
 Exu, então, foi se banhar no rio.  
 Para livrar-se de seus males, passou-os adiante.  
 Ao entrar na água, proferiu a maldição:  
 "Todas as feridas  
 Que Xapanã provocou em meu corpo  
 Passarão através da água para os homens  
 que se banharem nela.  
 Queimarão a todos como fogo.  
 Quem se banhar nas águas  
 onde Exu lavou as chagas de Xapanã  
 terá varíola e cicatrizes de varíola".  
 Desse modo a tentativa de Exu  
 de inverter o mundo atingiu também os homens  
 e permaneceu viva entre eles. (PRANDI, 2001a, p. 63)

Conclui-se que, embora Exu não seja um típico herói-civilizador, por não ter criado elementos da natureza fundamentais para a alimentação humana, nem ter desenvolvido tecnologias que permitiriam uma maior punção da natureza, ele criou tecnologias espirituais fundamentais para a própria fluidez do mundo como um organismo vivo (no caso do axé) e para o desenvolvimento da sociedade ioruba nos termos em que esta existe (no caso do Ifá), bem como auxiliou Olofim nos atos gerais de criação do mundo.

#### 4.2.4 É ligado ao deslocamento?

Exu é o orixá do movimento, do trânsito. Por isso, ele carrega as oferendas dos humanos para os orixás. O deslocamento é uma atividade essencial na vida de um mensageiro, como Exu. É ele quem busca as oferendas e as leva para os orixás. Igualmente é ele quem vê o resultado dos búzios arremessados pelo babalorixá, informa a Orunmilá e traz a resposta de volta para o fiel, tudo em um átimo, porque os tricksters distorcem a lógica, seu deslocamento não está preso às tradicionais limitações de espaço e tempo, ele tem tamanha liberdade que é praticamente um ser dotado de ubiquidade.

Um exemplo da ligação deste orixá com o trânsito é o mito transcrito em 4.2.2, no qual é ele é perseguido por Orunmilá por diversos céus. Além disso, Exu é o guardião das estradas e caminhos, e o orixá das encruzilhadas. Encruzilhadas são locais que têm o deslocamento como pressuposto.

#### 4.2.5 Inicia seu ciclo numa quase inconsciência e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, por meio da qual obtém seus objetivos de forma aética, frequentemente fazendo uso esquivo da linguagem? Não tem um caráter definido, sendo mutante, com grande capacidade de adaptação?

Um mito em específico resume bem o ciclo de Exu, sua transição de um estado em que vagava pelo mundo com pouco consciência, até o desenvolvimento da astúcia:

Exu não tinha riqueza, não tinha fazenda, não tinha rio, não tinha profissão, nem artes, nem missão.  
 Exu vagabundeava pelo mundo sem paradeiro.  
 Então um dia, Exu passou a ir à casa de Oxalá.  
 Ia à casa de Oxalá todos os dias.  
 Na casa de Oxalá, exu se distraía,  
 vendo o velho fabricando os seres humanos.  
 Muitos e muitos também vinham visitar Oxalá,  
 mas ali ficavam pouco.  
 Quatro dias, oito dias, e nada aprendiam.  
 Traziam oferendas, viam o velho orixá,  
 apreciavam sua obra e partiam.  
 Exu ficou na casa de Oxalá dezesseis anos.  
 Exu prestava muita atenção na modelagem  
 e aprendeu como Oxalá fabricava  
 as mãos, os pés, a boca, os olhos, o pênis dos homens,  
 as mãos, os pés, a boca, os olhos, a vagina das mulheres.

Durante dezesseis anos ali ficou ajudando o velho orixá.  
 Exu não perguntava.  
 Exu observava.  
 Exu prestava atenção.  
 Exu aprendeu tudo.  
 Um dia Oxalá disse a Exu para ir postar-se na encruzilhada por onde passavam os  
 que vinham à sua casa.  
 Para ficar ali e não deixar passar quem não trouxesse  
 uma oferenda a Oxalá.  
 Cada vez mais havia mais humanos para Oxalá fazer.  
 Oxalá não queria perder tempo  
 recolhendo os presentes que todos lhe ofereciam.  
 Oxalá nem tinha tempo para as visitas.  
 Exu tinha aprendido tudo e agora podia ajudar Oxalá.  
 Exu coletava os ebós para Oxalá.  
 Exu recebia as oferendas e as entregava a Oxalá.  
 Exu fazia bem o seu trabalho  
 e Oxalá decidiu recompensá-lo.  
 Assim, quem viesse à casa de Oxalá  
 teria que pagar também alguma coisa a Exu.  
 Quem estivesse voltando da casa de Oxalá  
 também pagaria alguma coisa a Exu.  
 Exu mantinha-se sempre a postos  
 guardando a casa de Oxalá.  
 Armado de um ogó, poderoso porrete,  
 afastava os indesejáveis  
 e punia quem tentasse burlar sua vigilância.  
 Exu trabalhava demais e fez ali sua casa,  
 ali na encruzilhada.  
 Ganhou uma rendosa profissão, ganhou seu lugar, sua casa.  
 Exu ficou rico e poderoso.  
 Ninguém pode mais passar pela encruzilhada  
 sem pagar alguma coisa a Exu. (PRANDI, 2001a, p. 40-41)

Nesta história vemos um perfeito desenho do ciclo trickster. O trickster começa como um ser simplório, mergulhado na inconsciência, que vagabundeia pelo mundo, sem ser dotado de capacidades específicas. Contudo, pela observação – normalmente de animais - aprende novas técnicas. Capaz de mimetizar, torna-se um ser astuto, um mestre do engano, da trapaça, da dissimulação, um mutante. Assim, um ser que normalmente começa aquém dos animais passa a ser superior a eles, pois imita vários deles ou combina imitações, de acordo com as circunstâncias. Adequa a técnica à circunstância, ao contrário do animal, que é escravo do instinto e de um número muito limitado de técnicas.

Algo semelhante ocorre com Exu no mito acima transcrito. A fase de pouca consciência ou domínio de técnicas, em que o trickster vaga pelo mundo, é representada pelo seguinte trecho:

Exu não tinha riqueza, não tinha fazenda, não tinha rio,  
 não tinha profissão, nem artes, nem missão  
 Exu vagabundeava pelo mundo sem paradeiro. (PRANDI, 2001a, p.40)

Contudo, Exu começa a frequentar a casa do poderoso Oxalá, onde observa seu trabalho até aprendê-lo. Com isso, passa a ser capaz de ajudá-lo e, assim, fica rico e poderoso.

É interessante notar que Exu, ao contrário de Macunaíma, tem uma forte ligação com o trabalho, “é o orixá que representa o trabalho recompensado” (BORGES; CUNHA, 2001, p. 82). O trabalho requer contenção. Impossível que um ser totalmente entregue ao princípio do prazer, tomado pelas suas pulsões, consiga a concentração e a dedicação necessárias para desenvolver um ofício com elevado grau de arte. Exu, portanto, que era pouco adaptado ao mundo - não tinha riqueza, fazenda, rio, profissão, artes ou missão -, através da contenção dedica-se ao trabalho e com isso aprende artes, fica poderoso e rico, tornando-se, desse modo, um ser bem adaptado. Neste ponto, portanto, reside a maior diferença entre Exu e Macunaíma. Embora entendamos que Macunaíma seja um trickster, assim como Exu, o herói andradiano não completou seu ciclo, não aprendeu a conter suas pulsões e, por isso, viu-se incapaz de adaptar-se ao mundo e dele retirou-se derrotado. O máximo que Macunaíma consegue, por meio de suas artimanhas, é tornar-se líder de seu grupo familiar após a morte da mãe e, sobretudo, quando se torna Imperador do Mato Virgem. Essa busca por galgar degraus sociais é comum a vários tricksters, pois quem está no alto da hierarquia está melhor adaptado ao meio. Contudo, tal liderança não bastou para que o herói andradiano se adaptasse ao mundo como um todo, como vimos. Já Exu, orixá do trabalho, completa seu ciclo, contém suas pulsões e se adapta.

Em outro mito fica igualmente claro o lado astucioso e ao mesmo tempo contido, dedicado ao trabalho, de Exu. Por conta desta dedicação, outros passam a depender de seus préstimos e de seus favores. A consequência necessária é o fato de ele tornar-se credor de favores, o que é uma forma de conquista de poder. Nesta história é chamado de Bará, nome usado para referir-se a Exu quando jovem:

Bará era um menino muito esperto.  
 Todo mundo tinha receio de suas artimanhas.  
 Ele enganava todo mundo,  
 queria sempre tirar sua vantagem  
 (...)  
 Bará continuou um menino danado,  
 mas com Ogum aprendeu a trabalhar.  
 Agora ele ainda se diverte com todos,  
 mas para todos faz o seu trabalho.  
 Todos procuram Bará para alguma coisa.  
 Todo mundo precisa dos favores de Bará. (PRANDI, 2001a, p. 55)

Em outro exemplo de contenção, Exu planta inhames para levar para Iemanjá. Poderia tê-los comido todos, sem conter sua gula, porém não o faz e, graças a esta auto-regulação, passa a ter garantia de suprimentos futuros, de modo semelhante à oposição que apresentamos no primeiro capítulo, qual seja: contenção da pulsão por alimentos ou falta de alimentos. Vejamos trechos da citada história:

O aniversário de Iemanjá se aproximava.  
 Todos os orixás preparavam seus presentes.  
 (...)
 Exu, porém, que era um pobre servente, preparou uma plantação de inhames para Iemanjá.  
 Sabia que ela adorava inhame  
 (...)
 Xangô, que nada havia preparado nem comprado, passou e viu os inhames plantados por Exu.  
 Xangô sentiu inveja.  
 Sabia que Iemanjá gostava muito de inhame.  
 Xangô, então, pediu os inhames para dar a Iemanjá.  
 (...)
 Exu concordou, desde que Xangô o deixasse sentar primeiro à mesa na festa de Iemanjá.  
 Xangô aceitou e carregou os inhames para levá-los a Iemanjá.

Iemanjá recebeu radiante os inhames de Xangô e disse-lhe que aquele era o melhor de todos os presentes.  
 Quando todos os convidados importantes chegaram para a festa, Exu entrou e sem cerimônia se sentou à mesa.  
 Mas Iemanjá veio, junto de Orixalá, e mandou que Exu se retirasse.  
 Aquela não era hora de ele comer, nem era lugar para ele.  
 Exu se recusou a sair, mesmo diante das súplicas de Iemanjá.  
 Exu disse a ela que não sairia, porque Xangô havia dito que ele comeria primeiro.  
 (...)
 Então Iemanjá permitiu que ele ficasse e comesse antes dos outros. (PRANDI, 2001a, p. 59-60)

Importante ressaltar que, embora nos mitos acima não seja feita referência às pulsões de Exu, outros deixam clara sua fome quase incontrolável e sua exacerbada sexualidade, as quais certamente ele teve que conter para ficar na casa de Oxalá por dezesseis anos observando-o trabalhar. Não à toa, como comentamos em tópico anterior, muitas vezes tabus são criados em função de ações em que Exu não contém alguma pulsão, gerando uma consequência. Remetemos ao tópico e 4.2.2, em que é citado um mito que trata da incontinência por alimentos do deus. Além disso, Exu é vingativo, característica típica de quem não contém impulsos. Segundo Borges e Cunha, ele era tão turbulento e criava tanta confusão, que foi expulso da aldeia pelo rei por causa de sua malfazeja índole: "Para se vingar, Exu semeia ´desassossego, desgraça e confusão` sobre o reino." (BORGES; CUNHA, 2001, p. 80)<sup>14</sup>

<sup>14</sup> No referido mito, ele é posto como irmão caçula de Ogum e Oxóssi. Os mesmos autores fazem este interessante paralelo com Macunaíma:

O mesmo tema da expulsão do filho caçula está representado no episódio em que Macunaíma é expulso da tribo em que vivia com a família. No livro de Mário de Andrade, é a matriarca quem toma a decisão de expulsá-lo da aldeia, pois a velha mãe ainda era a autoridade máxima do grupo familiar. No episódio em que a fome se abate sobre a família, depois do herói vingar-se, divertindo-se com a desgraça dos irmãos Maanape e Jiguê, Macunaíma leva sua mãe junto com suas coisas para ´a

Sobre sua sexualidade, basta recorrer às suas representações, frequentemente fálicas. Segundo Pelton, em pesquisa junto aos iorubas, na África "ele é retratado como uma figura masculina solitária, e suas esculturas enfatizam seu penteado, que é frequentemente esculpido como um falo estilizado." (PELTON, 1989, p. 129). É comum, igualmente, encontrarem-se esculturas de Exu portando um cajado fálico. Vale lembrar, como já dito, que ele é, dentre outras coisas, o deus da reprodução. Chega-se a dizer, segundo uma lenda ioruba, que aquele que prestar as devidas oferendas a Exu terá uma vida sexual equilibrada, ao passo que aqueles que falharem com Exu terão uma vida sexual confusa. A esse respeito, Prandi destaca:

Para um ioruba ou outro africano tradicional, nada é mais importante do que ter uma prole numerosa, e para garanti-la é preciso ter muitas esposas e uma vida sexual regular e profícua. É preciso gerar muitos filhos, de modo que, nessas culturas antigas, o sexo tem um sentido social que envolve a própria ideia de garantia da sobrevivência coletiva e perpetuação das linhagens, clãs e cidades. Exu é o patrono da cópula, que gera filhos e garante a continuidade do povo e a eternidade do homem. Nenhum homem ou mulher pode se sentir realizado e feliz sem uma numerosa prole, e a atividade sexual é decisiva para isso. É da relação íntima com a reprodução e a sexualidade, tão explicitadas pelos símbolos fálicos que o representam, que decorre a construção mítica do gênio libidinoso, lascivo, carnal e desregrado de Exu-Elegbara. (PRANDI, apud BORGES; CUNHA, 2001, p. 83)

Essa dinâmica que vemos em Exu é também característica de seu caráter contraditório, justamente por, como trickster que é, não ter um caráter bem definido, ser um mutante. Até fisicamente isso ocorre. Muitas vezes Exu aparece como velho, outras como criança, outras como um homem de meia idade, outras como pobre, outras como rico e poderoso. Algumas vezes benevolente e conciliador, outras criador de caso. Segundo Pelton:

Os iorubas conhecem Exu como personificação do paradoxo. Ele é "a maior criatura com grande bastão de madeira", ainda que seja tão pequeno que precise ficar "na ponta dos pés para colocar sal na sopa". Ele é o primeiro nascido e o último nascido, velho e criança, astuto e caprichoso. Velho ou novo, ele desrespeita "o código normal; ele gosta da natural licença do inocente e da privilegiada licença dos idosos. Como uma criança ele é um experimentador que quebra regras; como um velho ele aproveita a sabedoria que o leva além das regras. Assim... os iorubas dizem que ele é o mais novo dos orixás, mas o pai de todos eles". (PELTON, 1989, p. 130)

---

outra banda do rio, lá no teso` (p. 18). Depois de constatar que a índia tapanhumas` procurava comida para dar aos manos, que sofriam com a fome do outro lado do rio, o herói vinga-se da mãe e a leva de volta para a miséria, como o fizera Exu, espalhando desgraça e fome sobre o reino da mãe. Ao perceber o quanto o filho Macunaíma cria tumultos e tantos outros problemas, a reação da velha mãe é imediata:

“Então, a velha teve uma raiva malvada. Carregou o herói na cintura e partiu. Atravessou o mato e chegou ao capoeirão chamado cafundó dos Judas. Andou légua e meia nele, nem se enxergava mato mais, era um coberto plano apenas movimentado com os pulinhos 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”. (BORGES; CUNHA, 2001, p. 81)

Nota-se, portanto, que Exu é um ser mutante, com grande capacidade de adaptação e, como exposto, capaz de conter suas fortes pulsões, o que lhe permitiu adaptar-se ao mundo, tornando-se um trickster completo.

Importa ainda mencionar que a ligação de Exu com a palavra é evidente. Uma vez que é um mensageiro, cabe a ele carregar as mensagens, portanto, é dotado de uma capacidade de compreensão fora do comum, e fica a ele aberta a frecha da linguagem. Entre emissor e receptor há um entre-lugar em que entra o trickster. Exu, portanto, é capaz de facilitar, dificultar ou até caotizar a comunicação.

Por serem ambos tricksters e, portanto, seres da mesma espécie, Macunaíma é posto por Mário de Andrade como filho de Exu. Há algumas diferenças entre ambos, contudo. Destacamos que Exu é um orixá trabalhador, ao passo que o “herói de nossa gente” tem, como fruto de sua falta de contenção, rejeição ao trabalho. Tal característica o impede de aprender tantas artes quanto Exu e dedicar-se ao trabalho. Ambos gostam de dinheiro, mas enquanto um faz por merecê-lo, o outro espera recebê-lo pelo acaso ou por pequenos golpes. Enfim, o personagem modernista não atingiu a maturidade e, portanto, é um trickster de ciclo incompleto, ao passo que o orixá ascendeu dentro de seu cosmo, graças a dedicação e contenção. Exu, a seu modo, tornou-se um sábio, já Macunaíma, condenado pela cutia a ter sempre bestunto de piá, parece nunca ter saído da infância, sendo eterno ingênuo escravo do princípio do prazer e das pulsões. O pai não foi superado pelo filho.

### 4.3 **Hermes**

Impossível concluirmos este estudo sem algumas palavras sobre Hermes, talvez o mais clássico dos tricksters. Este mensageiro de Zeus, mediador entre o plano terreno, o Olimpo e o reino dos mortos, teve vida longa. Surgido nos primórdios da Grécia, foi sincretizado em Mercúrio pelos romanos e posteriormente resgatado pelos alquimistas. Patrono da medicina, das ciências, mediador entre o *logos* e o *mythos*, deus da interpretação responsável pelo surgimento da palavra hermenêutica, este trickster conhecido como “guia das almas”, personagem importante do panteão da civilização que fundou o ocidente, é figura obrigatória em qualquer estudo sobre trickster.

#### 4.3.1 Um mediador entre diferentes mundos?

Hermes é mensageiro, o que o faz, automaticamente, um mediador. Pela sua origem, nota-se que se trata de um ser de mundos distintos. Filho de Zeus, o maior deus olímpico, com a ninfa Maia, nasceu na escuridão de uma gruta. Eleva-se, contudo, por meios próprios, à qualidade de membro do panteão do Olimpo. É, portanto, um deus associado à luz e às trevas, um mediador entre elas. Além disso, é um psicopompo, “quer dizer, um condutor de almas, tanto do nível telúrico para o ctônico quanto deste para aquele” (BRANDÃO, 1987, p.194). Ademais, transita também frequentemente entre os deuses e os humanos, levando mensagens daqueles para estes. É, portanto, um mediador: das luzes e das trevas; dos planos urânico, telúrico e ctônico<sup>15</sup>.

Hermes é simultaneamente visto como o deus dos segredos ocultos, sendo inclusive um ser mântico (graças à negociação que faz com seu irmão Apolo, que lhe ensina a adivinhação em troca da flauta de pã, feita por Hermes), e do *logos*, pois é um deus do verbo, dominando a capacidade interpretativa e argumentativa. Ele é um encantador e um desencantador. Ele medeia, enfim, a luz e as trevas, ou seja, o terreno do *logos*, do raciocínio, da análise; e do ocultismo, do sonho, das estórias e do *mythos*. Por isso, Lewis Hyde o define como um deus da fronteira e, dependendo de que lado ele esteja, será o que ele chama de Hermes da Escuridão ou Hermes da Luz (HYDE, 1998, *Hermes slips the trap*, p.19).

Vemos seu lado mediador sobretudo nas funções de psicopompo e de mensageiro.

Hermes é um fiel mensageiro de Zeus, seu pai. Logo no Canto I da *Odisseia* há uma citação desta sua função, quando Zeus fala de quando mandaram, através de Hermes, o recado para que Egisto não matasse Agamenon nem lhe tirasse a esposa, pois caso o fizesse “pela mão de Orestes chegaria a vingança do Atrida, quando atingisse a idade adulta e saudades da terra sentisse. Assim lhe falou Hermes” (HOMERO, 2011, p. 120). Na mesma *Odisseia*, Hermes é enviado por Zeus, a pedido de Atena, para que avise à ninfa Calipso que Odisseu deve ser liberado da ilha onde ela o mantém cativo. Nota-se, portanto, que Hermes é mensageiro entre deuses e humanos e também entre deuses de graus distintos (olímpicos-ninfa, no caso), ou seja, tem livre circulação, medeia vários planos.

Também na *Odisseia* fica clara sua função como psicopompo, quando leva a alma dos pretendentes mortos por Odisseu para o Hades (HOMERO, 2011, p. 524). Já Junito Brandão diz que “numa variante do mito, foi ele quem trouxe do Hades para a luz Perséfone e

---

<sup>15</sup> Urânico: o Olimpo, plano dos deuses. Telúrico: plano terreno, dos homens. Ctônico: sob a terra, o Hades, reino dos mortos.

Eurídice; na tragédia de Ésquilo, *Os Persas*, 629, guiou para curtos instantes na terra, a alma do rei Dario” (BRANDÃO, 1987, p. 194).

Hermes também pode ser considerado um mediador entre o ser humano e a natureza. Eis o que ocorre quando Apolo ata Hermes com lianas:

Súbito; os ramos entreteciam-se, em trama  
Que prontamente envolveu todas as vacas agrestes  
Segundo o querer de Hermes, o sutil (SERRA, 2006, p. 163)

Aqui Hermes encarna o lado “outro” a que se refere Sílvia M. S. Carvalho (1985, p. 180), o lado da natureza agindo contra o ser humano, neste ponto representado pelo deus Apolo. Segundo Ordep Serra, ele “revela, assim, um prodigioso domínio do mundo vegetal” (SERRA, 2006, p. 78). Na mesma página, este autor ressalta que:

Hermes era também relacionado ao cedro (...). Na Odisseia (X, 287-306) ele acode o herói (que sem sua ajuda seria desgraçado por Circe) oferecendo-lhe um contraveneno para a feiticeira da temível deusa: a misteriosa planta chamada móly. O Hino Homérico a Pã conta que ele se uniu a uma dríade, uma ninfa do carvalho, e gerou o deus Pã.

Além disso, Hermes é considerado “Senhor dos Animais”. O Hino Homérico a Hermes faz referência ao seu domínio sobre leões, javalis e cães. Por fim, usa a expressão mais ampla “Reger a todas as feras a Hermes ilustre cabe” (SERRA, 2006, p. 170). Há forte indícios de que Hermes é um deus pré-helênico, de origem autóctone, segundo Sílvia M. S. Carvalho (1997, p.4), de um período pré-agricultor. Deve derivar desse período uma das mais antigas de suas representações, como pastor de ovelha. Nessa época é possível que Hermes tivesse como característica essencial ser um mediador entre o homem e a natureza, assim como o são Macunaíma e Makunaima.

Enfim, nota-se que Hermes é, desde sua origem, um deus do entre-lugar, sendo ao mesmo tempo da luz e das trevas. Nasce numa gruta, mas logo se coloca como um olímpico. É deus do *logos* e do *mythos*. É próximo aos deuses do Olimpo, dos ctônicos, dos que vivem na Terra, e o mais próximo dos humanos entre os deuses. Na *Iliada*, é referido por Zeus como “companheiro do homem” (BRANDÃO, 1987, p. 196). Estando entre diversos mundos, é o perfeito e ideal mediador e mensageiro. Se ajuda os homens contra outras forças, como, por exemplo, contra as forças ctônicas, ou até contra deuses, como quando ajuda Odisseu contra Circe, também leva mensagens aos homens de limites impostos pelos deuses, leva suas almas ao deus Hades, desconsiderando se tais almas desejam ou não descer à sua mansão. É, enfim, nas palavras de Karl Kerényi, traduzidas para o inglês, “*mediator between the worlds of night and day, spirits and men, and (standing before the temple) between the worlds of gods and mankind*” (KERÉNYI, 2008, p. 103).

Hermes, portanto, ajuda os humanos contra os deuses e ajuda os deuses contra os humanos, cumprindo, desse modo, também uma função de guardião. Está no meio do caminho, é o deus da fronteira, do batente da porta, do limiar, que não está dentro nem fora. Por esse motivo, era comum haver um pequeno monumento representativo de Hermes na entrada das casas gregas ou nas estradas (KERÉNYI, 2008, p. 102). O deus chegou a ganhar alguns epítetos, como “antes do portão”, “no portão”, “o que fica na entrada”, “parado na porta”, e até pelo nome dado ao soquete no qual a dobradiça da porta se move ele já foi chamado (KERÉNYI, 2008, p. 102). Estes apelidos, segundo Kerényi, “*show him closely related to door hinges and therefore to the entrance but also to a middle point, to the socket, about which revolves the most decisive issue, namely the alternation life-death-life*” (KERÉNYI, 2008, p. 102).

Por esse posicionamento de Hermes sempre no ponto do meio, segundo Ordep Serra, Magda Kerényi, em prefácio póstumo a obra de Karl Kerényi, defende que “era preciso agregar mais um termo ao par conceitual nietzschiano ‘apolíneo’/‘dionisíaco’: o termo ‘hermético’. Este corresponderia, penso eu, a um campo de ligação entre os dois ‘pólos’ indicados por Nietzsche” (SERRA, 2006, p. 99). Talvez seja possível pensar-se em Hermes como o ser do meio do caminho entre polos, não representando necessariamente a moderação, mas as possibilidades entre diferentes caminhos, seja a de tomar um, outro, o do meio, ou ainda uma quarta opção criativa. A mediação seria, portanto, a abertura de possibilidades irrestritas quando há uma aparente dicotomia. Uma abertura de caminho que não se restringe a um polo ou a outro, mas uma possibilidade de se utilizar livremente de elementos de um ou de outro. Não há, em Hermes, e nos tricksters em geral, um compromisso com um lado ou outro, por isso são seres tão imprevisíveis e considerados pouco confiáveis e ambíguos.

#### 4.3.2 Suas ações criam tabus?

Esta característica típica dos tricksters praticamente falece a Hermes. É que os tricksters, em geral, têm uma curva de aprendizado. Primeiro perambulam em estado próximo à inconsciência, tomados pelo princípio do prazer, obedecendo exclusivamente a pulsões. Neste momento praticam uma série de atos estúpidos com consequências graves para eles e para a humanidade, já que se trata de seres arquetípicos. O trickster vê-se diante da seguinte situação: ou limita o apetite em prol de ter comida sempre ou não o limita e a comida passa a ser escassa. Hermes, contudo, já logo ao nascer pratica um furto e restringe seu apetite ao não

comer as vacas sacrificadas. Nasce já astuto, não praticando, portanto, ações que gerarão graves consequências e que devem ser, desse modo, evitadas pelos humanos em geral. Pode-se, apenas, dizer que era tabu o viajante não jogar uma pedra para Hermes (em pequenos monumentos que o representavam e ficavam nas estradas) ao chegar a uma estrada, pois Hermes é o deus das estradas, dos viajantes, aquele que abre e fecha caminhos. Mas trataremos disso mais adiante, ao falarmos de seu caráter subversivo.

#### 4.3.3 Quando é herói-civilizador, gera produtos fundamentais ao florescimento da cultura humana?

Ao contrário de Macunaíma, Hermes inventou ao menos uma coisa absolutamente essencial ao desenvolvimento da cultura humana: o fogo, conforme se lê no seguinte trecho do “Hino Homérico a Hermes”:

Basta lenha reunião, artes inventou de fogo:  
Glório loureiro cortou a ferro, e o girou nas palmas  
Sobre lenho de granada: sopro cálido exalou-se  
[Hermes o primeiro foi que fez fogo: achou os meios]. (SERRA, 2006, p. 135)

Segundo Ordep Serra, Hermes não inventou somente o fogo, mas o próprio rito sacrificial:

O sentido da inovação se manifesta quando fica claro o alcance do gesto do pequeno deus de **dar morte a reses que antes disso não se matava**. O sentido dessa transgressão que rende um efeito decisivo (resulta em prática consagrada) representa claramente uma *instauratio magna*: equivale a fundar o rito sacrificial. Segundo a lição do hino, portanto, o fogoso filho de Maia **institui o sacrifício e inaugura o culto dos doze deuses**. (SERRA, 2006, p. 66, grifo no original)

Difícil pensar-se em algo mais fundamental na cultura grega do que o culto aos doze deuses do Olimpo. Interessante que, ao inaugurar tal culto, Hermes se coloca entre os doze deuses, ação sobre a qual discutiremos no último tópico deste capítulo.

Hermes também cria dois instrumentos musicais: a lira e a flauta de pã. Se não constituem instrumentos fundamentais para o desenvolvimento da cultura humana, são sem dúvida fundamentais ao deus Apolo, a quem os dá, bem como no caminho de Hermes rumo a tornar-se um deus olímpico. É que, nascido em uma caverna, logo na primeira vez que sai dela, ainda recém-nascido, Hermes vai em busca de colocar-se entre os olímpicos.

Hermes também é patrono da astronomia, da ciência, do próprio *logos*. “Hermes é o que sabe e, por isso mesmo, aquele que transmite toda ciência secreta” (BRANDÃO, 1987, p.

196). Sem a transmissão do conhecimento não há desenvolvimento cultural, portanto pode-se dizer que Hermes é essencial para o desenvolvimento da cultura humana. Segundo inscrição em uma estátua em Villa Albani, palácio localizado em Roma, o Argifonte não criou somente o *logos*, mas a própria linguagem (KERÉNYI, 2008, p. 108), ou seja, sem ele o florescimento das culturas humanas seria absolutamente inviável.

Hermes é, ainda, fonte de vida. Como psicopompo, responsável por carregar almas, a ele também cabe gerá-las. Uma das suas comuns representações é o Hermes Itafálico. Segundo Kerényi, “*the phallic is related to soul (...), seed is also soul*” (KERÉNYI, 2008, p. 91). Em outras palavras, o falo era visto pelos gregos como um gerador de almas. Kerényi descreve uma pintura em um vaso com um homem itafálico (KERÉNYI, 2008, p. 91); de seu falo caem gotas de esperma sobre borboletas, animal que, para os antigos gregos, representava a alma, não à toa a mesma palavra grega designa “alma” e “borboleta”. Em uma gema ilustrada, esse papel do itafálico cabe a Hermes (KERÉNYI, 2008, p. 91). Kerényi o define como um deus de natureza fálica (KERÉNYI, 2008, p. 49), o que é demonstrado pelo trecho do “Hino” em que descreve o caso de amor de sua mãe com seu pai, bem como quando, assistindo junto com outros deuses do Olimpo Afrodite e Ares, em traição a Efesto, presos por correntes por este confeccionadas, respondeu da seguinte maneira à pergunta de seu irmão Apolo, se apesar das fortes correntes gostaria de dormir naquele leito, ao lado de Afrodite: “mesmo que fossem três vezes mais as correntes ilimitadas – / e que vós deuses estivésseis a ver, e todas as deusas: / mesmo assim gostaria de dormir com a dourada Afrodite” (HOMERO, 2011, p. 248). Isso demonstra como Hermes é o deus mais fálico, pois, dentre todos os presentes a ver a situação embaraçosa em que se encontravam Ares e Afrodite, foi o único a se manifestar neste sentido, despertando risadas dos demais. Ele representa uma espécie de “*phallic shamelessness*” (KERÉNYI, 2008, 49) primordial e mesmo um falo arquetípico. Como o falo era visto como um gerador de almas, Hermes chegou a ser apontado como “*original begetter*” (KERÉNYI, 2008, 49). Como deus que dá origem às almas, viabilizando a multiplicação de seres humanos, o Argifonte é absolutamente fundamental no desenvolvimento da cultura.

Ainda é possível, a depender da fonte, ver-se atribuída a Hermes a criação de: escrita, escalas musicais, astronomia, ginástica, medidas, o peso... Independente do elenco que se faça, o importante é que ele é sempre referido como um múltiplo-criador, fundamental ao desenvolvimento da cultura humana, portanto um típico herói-civilizador. Trata-se, afinal, do deus mais próximo aos humanos.

#### 4.3.4 É ligado ao deslocamento?

Um deus que é um mensageiro entre deuses e entre deuses e homens e, além disso, um psicopompo, ou seja, que circula pelo Olimpo, pela Terra e pelo Hades, precisa ser capaz de deslocar-se facilmente. “Hermes é mensageiro de Hades assim como o é de Zeus” (SERRA, 2006, p. 85). Por isso, “viaja por toda parte em um piscar de olhos” (ELIADE, apud BRANDÃO, 1987, p. 189). No Hino Homérico a Pan, é referido como “veloz mensageiro”, enquanto no Hino a Deméter é chamado de “bom corredor, veloz mensageiro” (SERRA, 2006, p. 34, nota de rodapé 14). O Hino a Hermes, no verso 83, faz menção ao “seu ligeiro calçado” (SERRA, 2006, p. 133), ao qual Kerényi se refere como “*magical Golden shoes that transport him over earth and sea*” (KERÉNYI, 2008, p. 28), certamente com base no seguinte emblemático trecho da Odisseia sobre o poder de deslocamento do Argifonte:

Logo em seguida em seus pés calçou as belas sandálias,  
douradas, imortais, que com as rajadas do vento  
o levam sobre o mar e sobre a terra ilimitada.  
Pegou na vara com que enfeitiça os olhos dos homens  
A quem quer adormecer; ou então a outros acordo do sono.  
Segurando-a na mão, lançou-se no voo o forte Matador de Argos.  
Do alto éter chegou à Piéria e logo sobrevoou o mar:  
Apressou-se por cima das ondas como uma gaivota,  
que nos abismos terríveis do mar nunca cultivado  
umedece as espessas penas em busca de peixe.  
Deste modo voou Hermes por cima das ondas. (HOMERO, 2011, p. 196)

Não à toa Hermes é “modelo dos andarilhos, dos homens que se aventuram pelas estradas, dos que ‘correm mundo’” (SERRA, 2006, p. 61); em outras palavras, “guia dos viajantes, todos, indispensável, em particular, aos que ultrapassam fronteiras” (SERRA, 2006, p. 95).

O deslocamento é uma das marcas do deus psicopompo, que transita pelos planos telúrico, ctônico e urânico. O trânsito do plano telúrico para o ctônico, na maioria das vezes, é para levar a alma dos mortos à mansão de Hades ou para carregar mensagens deste deus, ao passo que do Olimpo para a Terra, normalmente é no papel de mensageiro de Zeus. O deslocamento, portanto, é inerente às funções do deus, um mensageiro e um mediador. Como diz Serra (2006, p. 85): “Não se limita a um domínio, a um espaço preciso no mundo. Transita sempre, a religar os extremos”. Contudo, não bastasse, ele é associado ao deslocamento de forma ainda mais forte, pois desde o dia do seu nascimento sai da caverna, ou seja, de um lugar obscuro do plano telúrico, vai à casa de seu irmão, onde furta suas vacas e, por fim, sobe

ao Olimpo, ao encontro de Zeus, para que seu furto seja julgado pelo deus supremo. É convenientemente uma espécie de réu. Ao ser levado a julgamento, ele chega ao Olimpo pela primeira vez, e torna-se um morador, um olímpico. Em síntese, de réu é elevado a olímpico graças à sua astúcia.

A citada sandália mágica de Hermes é talvez o artefato mais vinculado a este deus do deslocamento. Sobre ela desliza o deus após roubar as vacas de seu irmão, impedindo que suas pegadas ficassem impressas na areia:

Hermes na areia da praia lançou suas sandálias  
E outras teceu inefáveis, inéditas, obra de assombro,  
Com ramos entrelaçados de tamargueira e de mirto.  
Depois que ele assim trançou braçada de folhas tenras,  
Andar muito sereno pôde, com seu ligeiro calçado (SERRA, 2006, p. 136-137)

Sobre este trecho do hino, diz Serra:

Estamos familiarizados com a imagem de Hermes deslizando no éter, no céu, na crista dos ventos. A iconografia desde muito nos acostumou com as asas talares em que os artistas traduziram a mobilidade do eterno viajante, célere e ubíquo. Neste momento do hino, o pequeno deus desliza acima do solo, é verdade... mas graças a um truque bizarro. O efeito cômico vem daí. Há qualquer coisa de jovial, deliciosa caricatura no breve trecho que o mostra avançando em rápido calçado... de ramos folhudos. Um deus menino, com suas fraldas de bebê, “esquia” no solo arenoso sobre improváveis raquetes de folhas... Assim segue caminho o pequeno vaqueiro enigmático, desenhando um rastro impossível. (SERRA, 2006, p.62)

É sintomática a referência feita pelo autor sobre a representação de Hermes com asas. Em nenhum mito tal membro está presente no deus, contudo, ele é tão associado ao deslocamento, tão célere ao fazê-los, que chega a ser praticamente ubíquo, como diz o estudioso, de modo que metaforicamente é representado com asas. É como se sua capacidade de deslocamento fosse de tal monta que ao humano só é dado compreender esta capacidade em alguém dotado de asas, que desliza “na crista dos ventos”. Hermes não tem asas, mas sua capacidade de deslocamento é notável, talvez por, como trickster, não estar submetido à ordem pré-estabelecida. O trickster é o caos, de modo que a ele é dado caotizar inclusive a ideia de espaço, estando como que magicamente aqui e ali praticamente ao mesmo tempo. Não à toa, este deus é protetor dos viajantes.

4.3.5 Inicia seu ciclo numa quase inconsciência e, através da contenção de seus desejos, desenvolve uma inteligência astuciosa, por meio da qual obtém seus objetivos de forma aética, frequentemente fazendo uso esquivo da linguagem? Não tem um caráter definido, sendo mutante, com grande capacidade de adaptação?

Ao contrário de Macunaíma, Hermes não parece ter passado pela ingenuidade inicial. Se àquele trickster falta a ponta extrema do ciclo, a este falta a inicial. Hermes logo sai da caverna com um plano, vale-se de oportunidades e contém seu desejo por comida. Vejamos:

Nascido na aurora, meio dia tocava a cítara;  
 À noite, já as vacas roubava de Apolo, o que fere de longe.  
 Era o quarto da parte primeira do mês, quando Maia o pariu. Depois que surgiu dos flancos de sua mãe imortais,  
 Muito tempo ele não ficou no santo berço deitado:  
 Em busca dos bois de Apolo, incontinenti transpôs  
 O limiar de seu antro, gruta de teto elevado.  
 Lá fora, viu tartaruga, muito seu júbilo: Hermes  
 Foi o primeiro que fez a tartaruga cantora  
 Nesse dia, ao divisá-la do átrio nos limiares  
 Da casa excelsa, pastando florente relva  
 Com seus delicados passos; de Zeus o filho expedito  
 Fitou-a, rompeu a rir, e disse-lhe estas palavras:  
 “Que bom sinal! Rica prenda, não te desdenho! Salve,  
 Charmosa amiga da festa, sempre vibrante nas danças!  
 Oh, que grata aparição! Donde me vens, belo brinco?  
 Vestes um casco bizarro... És tartaruga da serra!  
 Já em casa te recolho! Já te darei serventia  
 Pois não te desprezo, meu bem: vou te usar com primazia.  
 Ficar em casa é o melhor – na rua se acha a ruína...`  
 Viva, darás proteção contra mal de feitiçaria;  
 Depois de morta, hás de cantar lindamente.”  
 Assim falou e com ambas as mãos tomou-a,  
 Tornando à sua casa com o adorável brinquedo.  
 Depois, tendo-a revirado, com espeto de ferro gris  
 Vazou o viço da vida da tartaruga serrana.  
 (...)  
 Assim Hermes gloriosa tramava palavra e obra.  
 Cortou, em boa medida, talas de cálamo exatas,  
 Transversais as fixou ao casco da tartaruga;  
 Pele de boi esticou – e, com o tino que tem,  
 Dois braços dispôs extremos, por uma travessa unidos;  
 Estendeu-lhe sete cordas de tripa de ovelha, harmônicas.  
 Depois de assim fabricá-lo, tomou do brinquedo amável  
 A experimentar as cordas, uma a uma; em suas mãos  
 Brotava da cítara som tremendo; num lindo canto  
 O deus fazia improviso, tal como os adolescentes  
 Que nos festins, com repentes mordazes se vituperam.  
 Cantava Zeus, o Cronida, e Maia belas-sandálias  
 Como outrora eles palravam nos seus enlaces de amor  
 - Que assim também celebrava a glória de sua origem (SERRA, 2006, p. 127;129)

O trecho acima, extraído do “Hino Homérico a Hermes”, condensa diversas características citadas neste tópico. A essência de um trickster está nele contida.

Embora tenhamos elencado algumas características tricksterianas, não há dúvida de que a astúcia é a mais típica delas, carregando consigo ou talvez reforçando outras, como o estilo bufão. Não à toa Hermes é ligado à pesca, prática em que só se obtém êxito por meio de uma inteligência astuciosa, à qual os gregos chamavam de *métis*. Hermes revelou ao seu filho

Pã “as habilidades da caça e tramar a morte dos peixes” (DETIENNE; VERNANT, 2008, p. 113). Dotado da *métis* transmitida por seu pai, Pã conseguiu ajudar Zeus a assassinar seu inimigo, o monstro Tífon, atraindo-o para a superfície do rio, mediante uma promessa de festim de peixes. Tífon, tomado pela gula, abandonou a gruta em que vivia no fundo do mar e, ao ir à superfície, foi atingido por um raio do Crônidas. O que fez Pã foi uma pescaria. Valeu-se do festim de peixes como isca, que é um objeto que “sob a aparência sedutora da vida, dissimula a morte” (DETIENNE; VERNANT, 2008, p. 114). Para pescar Tífon “toda a *métis* de Hermes deve entrar em jogo, todas as armadilhas do deus astuto, mestre dos laços e das cestas, inventor desse *dóloi* que já em Homero podem indicar a isca da pesca” (DETIENNE; VERNANT, 2008, p. 114).

Hermes é tão caracterizado pela astúcia que, como se nota no trecho do seu *Hino* acima transcrito, não vive o momento de ingenuidade por que passam a maioria dos tricksters. Desde o nascimento tem uma consciência instantânea do mundo e de seus objetivos, além de presença de espírito e astúcia.

Os dois primeiros versos resumem o que ocorrerá e em seguida o “Hino” segue ordem cronológica. O primeiro fato é o fortuito encontro com a tartaruga. Interessante ressaltar, primeiramente, de onde ele a divisa: “do átrio nos limiões/ Da casa excelsa”. Os trickster são seres do limiar, porque buscam seus objetivos de forma aética e indiferente à moral. Ao fazê-lo, forçam a fronteira moral, pois embora lhe tenham certa indiferença, como seres atuantes no jogo social quaisquer de suas ações podem ser olhadas pelo ponto de vista da moral. Eles trabalham, portanto, no limiar. São seres das encruzilhadas, das estradas. As estradas têm normativas menos claras do que as cidades, são entrepostos, entre-lugares. O jeito ambíguo e de mediador coloca o trickster entre duas realidades distintas. Não à toa já nos referimos a Hermes como um deus ora da luz, ora da sombra; ora próximo aos humanos, ora aos deuses. Um olímpico nascido num antro escuro, que circula muito entre os humanos e até na mansão de Hades. É de todos os lugares, o que o faz de lugar nenhum, ou melhor, de lugar dúbio, de um lugar que não é aqui nem lá, do átrio, “limiar da casa”, local que não é totalmente dentro nem fora, área ambígua como o próprio deus. É a área de atuação dos tricksters. E é de lá que Hermes avista a tartaruga. O fortuito, o acaso, a sorte, era chamada pelos gregos de *hermaion*, presente de Hermes. Eis que o deus se depara com um assim que resolve abandonar seu leito de nascimento, poucas horas depois de vir ao mundo. Mas por que Hermes é o deus da sorte, do acaso? Qual a natureza do *hermaion*?

“O que é achado não é roubado”: este ditado demonstra que o achado está numa posição nebulosa. Fosse algo totalmente divorciado do roubo, a frase seria um absurdo pela

obviedade. É inimaginável um ditado como “o que é comprado (ou conquistado) não é roubado”. E o acaso nada mais é que um achado, algo que surge no caminho, um imprevisto, e a inteligência e a esperteza definirão se algo é um acaso irrelevante, um problema ou uma oportunidade. Inegável é que o acaso abre um buraco no tecido de possibilidades. Quando se pensa que as possibilidades são “a”, “b” ou “c” e ocorre o acaso, surgem outras, às vezes apagando algumas das possibilidades originais. Novos e imprevistos caminhos se abrem. Segundo observamos, é disso que se trata o trickster: aquele que coloca em xeque as possibilidades pré-definidas, abrindo caminhos criativos, imprevistos, trazendo a liberdade através de um buraco feito no tecido social pré-fabricado. Jamais lhes faltam *porói*, isto é, “expedientes para livrar-se de todo tipo de embaraço” (DÉTIENNE; VERNANT, 2008, p. 25); com isso, o trickster, o astuto, o dotado de *métis* não se vê aprisionado pela *aporía*<sup>16</sup>, que é a falta de opções, caminhos, saídas. Quer pareça, a princípio, positivo, neutro ou negativo, o acaso tem sempre o potencial de alterar as circunstâncias, como o trickster. Até porque classificar positiva ou negativamente um acaso significa aplicar a ele uma lógica pré-existente. O esperto, o trickster, poderá valer-se sempre do fortuito a seu favor, pois tem a astúcia e a habilidade para abrir novas possibilidades. É isso o que mostra o episódio da tartaruga. Um acaso que poderia ser irrelevante, que talvez passasse despercebido à maioria das pessoas, torna-se uma oportunidade para Hermes. Um acaso será, portanto, um *hermaion* quando algo positivo for tirado dele. Assim, é a astúcia do que viveu o fortuito que permitirá o advento de um *hermaion*. É o que faz o filho de Zeus e Maia ao ver a tartaruga passando em frente à sua casa. Como diz Lewis Hyde: “*not everyone would have made something of that encounter (‘What’s out there?’ ‘Just an old turtle.’), but with Hermes coincidence turns fertile*” (HYDE, 1998, *a gift of Hermes*, p. 8). A coincidência não se torna fértil tão somente por Hermes ter fabricado a lira. Hermes tem objetivos, pretende tornar-se um olímpico, adquirir conhecimentos e riquezas. E a lira o ajuda nisso.

Depois de fabricar a lira primordial, o deus vai furtar as vacas do seu irmão Apolo, que acaba por desvendar o crime, levando-o ao Olimpo, para ser julgado por Zeus, pai de ambos e o maior dos deuses. Ressalte-se que o fato de ser descoberto e levado ao julgamento celestial passa longe de ser uma derrota para Hermes. Ao contrário, desse modo o Argifonte chega ao Olimpo e interage com o deus maior. O Crônidas determina que o recém-nascido leve seu

---

<sup>16</sup> Este termo é normalmente associado à filosofia, pois esta dele se apropriou para fazer referência a uma situação de perplexidade intelectual. Problematiza-se uma questão até um nível em que o pensador vê-se sem caminho, aprisionado, sem expedientes de saída.

irmão para onde estão escondidas as vacas. Lá chegando, Hermes começa a tocar a cítara e encanta Apolo, que maravilhado afirma:

Hás de conhecer a glória entre os deuses imortais,  
 Tu, e tua mãe contigo. Em verdade te anuncio:  
 Sim, por esta minha lança de cornácea, te asseguro:  
 Hás de ser rico e feliz, um guia entre os imortais.  
 Dons ilustres te darei, sem a sequela do engodo. (SERRA, 2006, p. 167)

Em seguida lhe presenteia, permitindo que fique com as vacas furtadas, em troca da cítara que Hermes lhe dá. Está aí Hermes furando o tecido do jogo social, transformando o ilícito no lícito, fazendo com que um bem furtado torne-se um presente para o próprio ladrão. Hermes, portanto, aproveita o acaso da tartaruga passando em frente à sua casa, fabrica uma cítara e a usa para permanecer na posse - agora legítima - das vacas, transformando o acaso num *hermaion*. E ainda ganha a simpatia do seu irmão, que lhe traz bons agouros, como se nota no trecho acima transcrito.

Percebe-se que o acaso do qual se aproveita, ou seja, o *hermaion*, modifica o futuro. Não fosse a tartaruga e o uso que o deus fez dela, Hermes não teria conquistado a simpatia de Apolo nem as vacas. Por isso, alguns tricksters, como Exu e Hermes, são associados à divinação. São seres que trazem à tona, muitas vezes por *hermaions*, fatos ocultos. Sem a tartaruga que passou, talvez Hermes não tivesse desenvolvido seu talento latente para fabricar e tocar a cítara, nem Apolo, que a recebe em troca das vacas. Por isso, Lewis Hyde afirma que “*both Hermes and Eshu, then, are not only agents of Lucky, they help to draw heaven`s hidden meanings out of luck`s apparent nonsense*” (HYDE, 1998, *A gift of hermes*, p. 23).

O acidente é uma espécie de mensagem que, se bem interpretada, abre uma oportunidade:

*In cases where characters like Eshu or Hermes is taken to be agent of chance, it now becomes apparent that the trickster who causes accidents is the same as the trickster who brings messages. In these systems, that is, contingency is prophecy, at least to those who have the ears to hear. (...) Hermes, too, gives this followers acute hearing; they call him “the god of the third ear”, the one that can hear an essence buried in an accident. (HYDE, 1998, *A gift of Hermes*, p. 21)*

“*Hear an essence buried in an accident*”: isto nada mais é do que a correta interpretação de um acaso, aproveitando-se a oportunidade para transformá-lo num presente de Hermes, como faz o deus com a tartaruga. O acaso, portanto, é uma forma de apontar uma possibilidade de futuro. Por isso deuses como Hermes e Exu são ligados à adivinhação. Hermes ganha poderes divinatórios do mesmo Apolo que lhe presenteara as vacas que Hermes furtara. Logo após dar-lhe a cítara, Hermes mostra a siringa (flauta de Pã), também por ele inventada. Em troca, Apolo, embora se negue a ensinar a mântica, afirma que conhece três virgens que, quando saciadas de mel, consentem em anunciar a verdade, mas que, quando

estão privadas deste alimento, “elas erram e desviam, conduzem a descaminho” (SERRA, 2006, p. 175). Apolo dá a Hermes, portanto, acesso a um oráculo errático, que pode informar o bom ou mau caminho, condizendo com a dubiedade deste deus, o que carrega um grande grau de álea ao oráculo hermético. A esse respeito, cabe mencionar a análise de Serra:

(...) para ter êxito na consulta ao oráculo **de Hermes** (na adivinhação de que ele se tornou senhor por dádiva de Apolo) mais uma coisa se torna indispensável: **é preciso sorte**. Pois como saber quando estão saciadas, ou quando erram famintas as virgens voláteis?

Isso tem lógica. Hermes é mesmo um deus da sorte, volúvel amigo da fortuna, que aprecia os jogos de azar. O oráculo que passa a ser de Hermes envolve **em sua própria fonte** verdade e mentira. (SERRA, 2006, p. 84, grifo no original)

Segundo Karl Kerényi, as três virgens do oráculo errático são abelhas, o que é possível ler das entrelinhas do que é dito no “Hino homérico a hermes” (KERÉNYI, 2008, p. 64).

Nada mais condizente com o deus da sorte, ligado a “*dice and lotteries and other oracles of chance*” (KERÉNYI, 2008, p. 64), do que o oráculo de Hermes em Acaia:

(...) o consulente dirigia-se para o fundo do templo, onde estava a estátua de Hermes e dizia-lhe baixinho ao ouvido o seu desejo secreto. Em seguida, tapava fortemente as orelhas com as mãos e caminhava até o átrio do templo, onde, num gesto rápido, afastava as mãos: as primeiras palavras ouvidas dos transeuntes eram a resposta do oráculo e a decisão de Hermes. (BRANDÃO, 1987, p. 203).

Não é difícil imaginar que, em incontáveis respostas possíveis e desconectadas do contexto da pergunta, a interpretação cumpria um papel primordial. Não à toa Hermes é o deus da interpretação (KERÉNYI, 2008, p. 108), como necessitam ser os mensageiros. Daí falar-se em “hermenêutica”. Ademais, a interpretação pode ser dada de acordo com o interesse, logo é algo de que um trickster pode se valer. Não apenas a interpretação, mas o que e como é dito. Diante disso, é interessante notar que palavras como *hermeneúein* e *hermeneías* foram associadas por pensadores tão distintos como Heidegger e Aristóteles “a manifestação da linguagem” (SERRA, 2006, p. 101) por aquele e a enunciação por este. Segundo o Estagirita, “a enunciação **interpreta** na medida em que expõe: tem a ver com o movimento fundante da manifestação” (SERRA, 2006, p. 101, grifo no original). Hermes é, portanto, um deus do verbo, seja dito, seja escrito. Até porque entre emissor e receptor há um espaço vazio que demanda uma mediação, em função do caráter incerto da linguagem. Uma mensagem pode ser recebida de diversas formas, a depender da interpretação dada. Simbolicamente, essa interpretação passará pelo mediador Hermes, o mensageiro que carrega a palavra.

É relevante destacar que sua ligação com a escrita reforçou-se após o advento de Hermes Trimegisto (significado: Hermes três vezes máximo), um sincretismo romano de Hermes com Mercúrio e com o deus egípcio Thot, que é um deus da escrita. Como ressaltado

em tópicos anteriores, Hermes é associado ao conhecimento, patrono das ciências, sendo também, sobretudo a partir de Roma, um deus da escrita. Com isso, os conhecimentos escritos que foram reunidos no início da era cristã sobre neoplatonismo, neopitagoricismo, filosofia, religião, alquimia, magia e sobretudo astrologia ganhou o nome de *Corpus Hermeticum* (BRANDÃO, 1987, p. 197;198).

Muitas vezes os tricksters vão manifestar-se de forma dúbia, deixando abertura para valer-se da própria palavra como melhor lhes convier, daí o uso da ironia, que se situa no limiar, no entre-lugar, “no átrio” da linguagem. A ironia é o terreno do trickster na linguagem, pois diz uma coisa querendo dizer outra, é uma coisa sendo outra, é dúbia, é de dois mundos, é esquiva, e pode ser negada por quem a diz, deixando uma rota alternativa aberta ao trickster. Este ser de dois mundos pode reforçar ou negar a ironia, indo pelo lado de um mundo ou de outro de acordo com sua ação. Hermes não foge à regra e, logo no início do seu Hino, usa dela antes do ato extremo de matar a tartaruga, como se pode notar no trecho do Hino acima transcrito. Hermes se sente bem no terreno da linguagem, pois

(...) o discurso **pode** enganar, lograr, embair (...). O domínio da linguagem (...) é espaço de intercâmbios, palco de consensos e arena de dissensos, circo das diferenças, onde sempre recomeça a busca de acordos, onde se comparam significados e valores: é terreno aberto a constantes travessias e deslocamentos, onde todos andam a errar. (SERRA, 2006, p. 117, grifo no original)

Naturalmente, o deus da palavra é também da troca e do comércio, pois é essencialmente pela palavra que o comércio se realiza. Além disso, nele há interesses convergentes e simultaneamente opostos. Se a ambas as partes interessa concretizar a transação, uma quer pagar o mínimo possível pelo bem e a outra ganhar o maior valor viável por ele. Note-se que, onde há uma contradição aparentemente insolúvel, há o trickster mediador, ocupando o espaço entre os interesses opostos, ora pendendo para um lado, ora para o outro.

A despeito de Hermes pouco ter daquela ingenuidade inicial que acomete a maioria dos tricksters, não está livre do apetite feroz ao qual nos referimos no primeiro capítulo, sendo tal o que o põe em marcha para furtar o gado de seu irmão. Contudo, mesmo nesse furto inicial movido pela gula já há astúcia, como canta o Hino: “Na mente, grande tramoia volvia, que nem bandidos” (SERRA, 2006, p. 131). E, de fato, o Argifonte vale-se de artimanhas para subtrair as vacas, as quais fez que caminhassem de costas, a fim de não indicar para que lado iam, e calçou sandálias que confeccionou, que impediam que suas pegadas ficassem gravadas.

Já com as vacas em seu poder, o deus dos ladrões sacrifica duas delas, dividindo-a em doze pedaços, em sagração aos onze deuses do Olimpo mais ele próprio, pois nesse momento

se coloca entre eles. Não come, porém, a carne consagrada, ao contrário do que era costume entre os gregos, resistindo à fome que o abatia (“ganas de carne sentindo”, cf. SERRA, 2006, p. 131). Como explicitado no primeiro capítulo, os tricksters, para que se tornem seres astutos, necessitam conter seus apetites. É o que faz Hermes. Ele reprime um desejo em favor de outro, segundo Lewis Hyde (HYDE, 1998, *eating the organs of appetite*, p. 34). O desejo reprimido é claro: por carne. Mas em favor de qual? Maia ralha com seu filho após o furto, ao que o deus responde com as seguintes palavras indicativas de suas intenções:

Cuido dos teus interesses, e dos meus: não ficaremos  
Aqui, tão-somente os dois, de entre os deuses imortais,  
Sem preces nem oferendas, como tu me determinas!  
Bem melhor é os dias todos com os eternos passá-los,  
Próspero, rico, opulente, que viver recluso em casa  
Neste antro tenebroso (...) (SERRA, 2006, p. 141)

Hermes deixa de comer a carne para consagrá-la aos deuses do Olimpo, colocando-se entre eles. Mas por que, afinal, deixa de comê-la, se o hábito grego era comer a carne consagrada?

Com esta ação o deus quer afastar-se da prisão da fome a que se encontram atados os humanos, fadados a estarem sempre em busca de alimentos para que adiem uma morte inevitável. Em outras palavras: “*To eat meat is to be confined to the mortal realm, and Hermes has higher goals (...). By not eating, it’s as if he’s sacrificing his own intestines along with the meat*” (HYDE, 1998, *eating the organs of appetite*, p. 36). Aqui remetemos à imagem trazida à baila no primeiro capítulo, em que citamos a história de Wakdjunkaga, que tem seu membro sexual reduzido, com isso diminuindo a sua procura por sexo e permitindo organizar-se melhor mentalmente, tornando-se mais astuto. Encontram-se histórias semelhantes envolvendo órgãos digestivos nas mitologias de outros tricksters. Hyde cita a história de Corvo, trickster que come o próprio intestino e a partir de então passa a conter sua fome desenfreada. A contenção, portanto, é um requisito para que o trickster se adapte melhor ao mundo. Basta vermos o caso de Macunaíma, que terminou derrotado em função de sua falta de constrição. A auto-negação à carne feita por Hermes é o equivalente ao devoramento do intestino por Corvo, trata-se da contenção dos desejos de sua barriga. Se não fizesse isso seria um eterno escravo das demandas de seu estômago, tendo menor controle sobre si próprio. Ao conter-se diviniza-se, afasta-se dos humanos, aproxima-se dos deuses, pois “*he’s hungry for the food of the gods, ‘the fruits of sacrifice and prayer’, not meat itself*” (HYDE, 1998, *eating the organs of appetite*, p. 36). Talvez haja um exagero do autor, a fim de reforçar sua tese, ao dizer que ele não estava faminto por carne propriamente dita, mas acerta ao dizer, em trecho já referido anteriormente, que reprime um desejo em favor de outro. Prevalece seu desejo de

viver entre os olímpicos e ser tratado como tal. E tais deuses não comem literalmente a carne do sacrifício. O alimento chega a eles sob a forma de sagração, por meio mais etéreo. Desse modo colocam-se fora do jogo predador-presa, tão terreno e tão perigoso. Estão fora da escravidão da fome e a comida para eles tem mais uma conotação de festividade, de capricho. Como observam D  tienne e Vernant:

Quem tem necessidade de alimentar-se, quem tem prazer nessa refei  o conhece uma fome que renasce sempre, o desgaste das for  as, a fadiga e a morte. Quem se alimenta somente da fuma  a dos ossos, de odores e de perfumes conhece ao mesmo tempo os banquetes da imortalidade e senta-se nas mesas onde se degustam n  ctar e ambrosia. (D  TIENNE; VERNANT, 2008, p. 116-117)

Se Hermes era quem estava fazendo o ritual e ele queria alimentar-se daquela carne do mesmo modo que os ol  mpicos, ent  o n  o faria sentido com  -la efetivamente, mas dar-se por satisfeito com sua fuma  a et  rea, pois com ela se satisfazem os ol  mpicos. Hermes, ao conter seu desejo por carne, algo mais terreno, diviniza-se e, fazendo-o, subverte a ordem imposta, pois altera o quadro de deuses ol  mpicos, livra-se da caverna escura, tendo acesso ao plano ur  nico. Como    oriundo de uma caverna, passa a ser, portanto, um deus que transita pelos tr  s planos: ct  nico, tel  rico e ur  nico, o que favorece sua fun  o de psicopompo.

   correto dizer que os tricksters t  m dois n  veis: no mais baixo, s  o dominados pelo apetite; no mais alto, est  o livres do apetite ou o t  m por comidas et  reas (HYDE, 1998, *Eating the organs of appetite*, p. 11), sendo este o caso de Hermes, por isso o definimos como um trickster que “pulou” o in  cio do ciclo, n  o estando submetido ao processo de aprendizado que se d   no momento em que    dominado pela fome insaci  vel. Logo no primeiro dia de vida, Hermes cont  m essa fome,    astuto e subverte o cosmo ao colocar-se entre os ol  mpicos.

   curioso notar que, instantes antes de criar para si pr  prio a regra de n  o comer a carne da vaca, o Argifonte descumpriu uma regra n  o criada por ele: as vacas de Apolo eram imorredouras. Hermes, realmente, n  o parece preocupado com as regras sociais: furta, mente (quando afirma n  o ter roubado as vacas), mata vacas imorredouras... e com isso, com sua a  o subversiva, ele consegue alterar a fronteira, legitima seu ato il  cito quando Apolo lhe presenteia com as vacas, e altera a configura  o do Olimpo. Cumpre o t  pico papel de um trickster: for  ar as fronteiras, ser um elemento de movimento, que altera a ordem das coisas. Seu comportamento, nas palavras de Ordep Serra,    “subversivo, an  malo, transgressor” (SERRA, 2006, p. 89). No pr  prio Hino    saudado pelo poeta como embusteiro, multiardiloso, meliante, ladr  o de gado, ronda-portas.

Quanto    quest  o da ambiguidade, ressaltada como caracter  stica trickster contida neste t  pico, ela deriva do pr  prio car  ter de mediador de Hermes, sempre no limiar, sempre

no entre-lugar, um deus simultaneamente da luz e da sombra, do *logos* e do *mythos*, do mundo dos homens e dos deuses, carregando características de ambos os lugares e agindo ora em prol de um ora de outro. Se no “Hino Homérico IV” é apresentado como um ardiloso, “na comédia A Paz, de Aristófanes, o coro o invoca como **o mais amigo dos homens entre todos os deuses** e também **o mais dadivoso**” (SERRA, 2006, p. 85, grifos no original). Na *Ilíada*, ele “se compraz em acompanhar um homem” (SERRA, 2006, p. 85), sendo uma espécie de anjo da guarda. Já citamos, também, em tópico anterior, a ajuda que dá a Ulisses contra a deusa Circe. O próprio Hino mostra a ambiguidade do deus, por exemplo, no final:

Raros ganhos gratifica, mas sempre logra- à espreira  
Dentro da noite sombria - a raça morta dos homens (SERRA, 2006, p. 177)

Hermes, se é um subversivo, é também um guardião, pois será um policial da moral vigente quando lhe interessar. Ele era chamado por ronda-portas, palavra que pode designar tanto um gatuno quanto um vigia. E mais:

Estátuas de Hermes eram colocadas em frente ou na entrada das casas, para protegê-las... Ora, tanto o guarda quanto o ladrão se destacam como vigilantes: uns e outros vigiam de olhos acesos diante das portas, fazem rondas... Hermes assume ambos os papéis com igual desembaraço. O epíteto *strophaios* lhe é dado numa comédia aristofânica (Pluto, verso 1153), numa passagem em que o termo ganha uma conotação especial: tem aí o sentido de “volúvel”, “caprichoso”, “inconstante” (...). Fica evidente a ambiguidade do deus, que tanto pode voltar-se numa direção como na outra, tanto abre quanto fecha, domina saídas e entradas (SERRA, 2006, p. 39).

Ademais, a ambiguidade é inerente à própria astúcia. A astúcia de Hermes fez com que os gregos se referissem a ele como *poikilometis*, epíteto usado para os astutos dentre os astutos, que para os gregos eram Hermes, Ulisses e Zeus<sup>17</sup>. *Poikilometis* é a união dos radicais *poikilos* e *métis*. O significado desta palavra vimos acima. *Poikilos* “designa o desenho colorido de um tecido, a cintilação de uma arma, o pelo manchado de um filhote de cervo, o dorso brilhante da serpente constelado de pinceladas sombrias” (DÉTIENNE; VERNANT, 2008, p. 25). Não podemos deixar de associar esta definição com a furta-cor, que é a cor que está, mas não está, mostra-se escondendo-se, num ondulante jogo. O tecido furta-cor parece mudar-se, alterar-se. Num momento tem uma cor extra, no seguinte esta desapareceu para ressurgir logo em seguida e voltar a desaparecer. É um tecido mutante e a capacidade de mutação e adaptação é inerente ao astucioso, por isso tal termo designa Hermes.

Platão associa o *poikilos* ao que não permanece jamais semelhante a si mesmo (...). O colorido e a ondulação pertencem tão intimamente à natureza da *métis* que o epíteto *poikilos*, aplicado a um indivíduo, basta para designá-lo como um espírito

<sup>17</sup> Este deus foi casado com a deusa *Métis*, que deu origem à palavra, e a engoliu. Ao fazê-lo, Zeus integra a *métis* à sua essência, tornando-se a própria *métis*, o arquétipo e a fonte da inteligência astuciosa. “(...) toda a *métis* do mundo, todos os recursos imprevisíveis, que o tempo astuto encerra, encontram-se agora em Zeus” (DÉTIENNE; VERNANT, 2008, p. 99). Não é acaso Hermes ser seu filho.

astucioso, um esperto fértil em invenções (*poikilóboulos*), em artimanhas de todo tipo. (...) Aristófanes, n'Os Cavaleiros, previne um dos protagonistas contra um adversário especialmente perigoso: "O homem é *poikilos*, artificioso: ele encontra muito facilmente expedientes para livrar-se das dificuldades (...).(DÉTIENNE; VERNANT, 2008, p. 26)

O mudar-se é tão inerente à astúcia que o *poikilos* e a *métis* uniram-se numa única palavra e, como destacado no trecho acima, basta o termo *poikilos* para designar um indivíduo astucioso. A relação entre mutação/ambiguidade e astúcia é tão íntima que uma palavra passou a ser usada para definir ambos os conceitos.

Hermes é a própria contradição, a própria ambiguidade. Assim como Exu, é um deus das estradas, que abre e fecha caminhos. Em síntese, um guardião e um meliante, um ser de luz e de trevas.

## CONCLUSÃO

Pelo exposto ao longo deste trabalho, concluímos que trickster é um conceito no qual diferentes entes podem se enquadrar, desde personagens mitológicos a fictícios, passando por pessoas e atores sociais.

Segundo evidenciamos, o trickster pode se manifestar de diversas formas, sendo a mitologia uma manifestação frequente e comum, portanto, a partir de um estudo do universo dos mitos é possível extrair as principais características deste conceito.

No primeiro capítulo, expusemos as características essenciais do trickster, quais sejam: é um mediador; um criador de tabus; com frequência um herói-civilizador; tem uma forte ligação com deslocamento; é um ser incontido que vaga próximo da inconsciência, mas que, pela contenção de seus impulsos, amadurece e torna-se astuto.

No capítulo seguinte, verificamos que o personagem Macunaíma, do romance homônimo de Mário de Andrade, com algumas mitigações, detém as características acima citadas. É relevante destacar que o atributo mediador, por sinal, existe não apenas neste personagem, mas no próprio Movimento Modernista e na Antropofagia, que ocupam o entre-lugar entre a cultura autóctone e a do colonizador. Ao deglutirem a cultura que se quer impor e lhe atribuírem um tom local, os antropófagos nada mais fazem do que ocupar o espaço vazio entre a cultura de Pindorama e a alienígena, cumprindo, dessa forma, um papel mediador.

Retornando a Macunaíma reconhecemos, entretanto, que ele não concluiu o ciclo trickster, uma vez que este inicia sua existência vivendo em um estado de semi-inconsciência, com baixa compreensão do mundo e dominado pelos seus desejos, sobretudo por comida e sexo; contudo, através da contenção dos impulsos, aprende a lidar com o entorno e vai desenvolvendo artimanhas para viver da melhor forma possível. Macunaíma, contudo, não reprime sua pulsão sexual e, por conta disso, termina sua saga sem a muiraquitã e mutilado. Não se adapta ao mundo, como os tricksters fazem no final de seus ciclos, e desiste dele, integrando-se ao cosmo. Macunaíma é, portanto, derrotado pela falta de controle de sua pulsão sexual. Isso se dá, como vimos no terceiro capítulo, porque não migra, assim como os demais tricksters e os seres humanos, do princípio do prazer ao princípio da realidade, salvo quando está dedicado à missão de resgatar a muiraquitã, único momento em que se doa a alguma causa, suportando sacrifícios em prol de um bem maior, ou seja, sendo regulado pelo princípio da realidade.

A não conclusão do seu ciclo não impede, contudo, que seja considerado um trickster. Embora lhe reste uma ingenuidade da qual os tricksters acabam por se livrar e que lhe impõe sua derrota final, ele desenvolve todas as características essenciais de um trickster durante sua saga. Falecem-lhe, apenas, em função da sua falta de contenção, maior esperteza e organização, que lhe permitiriam uma adaptação eficaz ao mundo.

Conhecemos, em seguida, três tricksters mitológicos e esperamos haver demonstrado que todos eles, assim como Macunaíma, em diferentes graus e modos, compartilham das características essenciais dos tricksters explicitadas no primeiro capítulo.

O primeiro com o qual tivemos contato foi Makunaima, demiurgo dos povos pemon, fonte de inspiração de Mário de Andrade. Makunaima é o trickster mais semelhante a Macunaíma, pela razão óbvia de este ser inspirado naquele. Por esse motivo, conforme destacamos, diversos mitemas envolvendo esse herói indígena são reproduzidos na obra andradiana. Mas a similaridade não se restringe às narrativas; no deus pemon, assim como no “herói de nossa gente”, não se vê de forma clara o processo de amadurecimento. Citamos exemplos de falta de contenção de Makunaima, mas a contenção, a apreensão de ofícios, a maturidade demonstrada em certo ponto por Exu e, principalmente, por Hermes, nele não se vê. Ademais, assim como o Macunaíma literário, é um mediador entre o ser humano e a natureza. São, efetivamente, coirmãos.

Posteriormente estudamos Exu, trickster ioruba e pai espiritual do herói sem nenhum caráter, mensageiro entre os orixás, assim como entre orixás e humanos. Este deus traz à tona o que está escondido, expondo à sociedade sua mais profunda realidade. A erupção do que repousava soterrado gera o caos. Exposta ao magma da verdade, a sociedade precisa reinventar-se agora que as hipocrisias não são mais sustentáveis, terá que lidar com o que estava confortavelmente oculto.

A maior diferença entre Exu e Macunaíma é o fato de que aquele, através da contenção de seus impulsos, aprendeu ofícios, tornou-se credor de favores e enriqueceu pelo trabalho, palavra que a Macunaíma, incontido e eternamente pobre, não agrada.

Por fim, investigamos Hermes, provavelmente o mais maduro dentre os tricksters que visitamos e, sem dúvida, o que mais rapidamente amadureceu. Hermes, logo que nasce, sente um grande desejo por carne, um desejo tão intenso, que o faz furtar as vacas de seu irmão Apolo. Essa movimentação guiada por uma pulsão é típica de trickster em seu primeiro momento, contudo, ainda no primeiro dia de vida, esse deus é capaz de sacrificar duas vacas, cortá-las em doze pedaços, e não comer nenhum, contentando-se com a fumaça etérea, assim saindo do jogo caça-predador, e igualando-se aos deuses do Olimpo. Ao se conter, Hermes

diviniza-se a nível olímpico; experimenta, portanto, uma rápida ascensão, abandonando, logo no primeiro dia de vida, o status de morador de uma caverna escura, para habitar no Olimpo. É, ademais, o mais tipicamente herói-civilizador dentre os tricksters estudados, sendo responsável pelo fogo, pela procriação, pela ciência e pelos mistérios, dentre outras coisas. Impossível, na crença grega, pensar em progresso da humanidade sem Hermes, o deus mais próximo dos homens. Este ser astuto desde o primeiro dia de vida, contido, que experimenta uma ascensão social meteórica, é o trickster mais distante de Macunaíma dentre os que vimos, pois se a Macunaíma falece o fim do ciclo trickster, ou seja, o momento de maturidade, a Hermes falta o início, isto é, o tempo de ingenuidade. Eles não se encontram, portanto, nessa roda, ficando, cada um, em seu semicírculo.

Observamos, contudo, que todos eles são mediadores astuciosos, capazes de furar o tecido de possibilidades sociais e, com isso, acabam por cumprir, embora não como um projeto consciente, uma função nietzschiana<sup>18</sup> de martelar contra os valores, o que, apesar das diferenças, os aproxima o suficiente para que sejam considerados membros de um mesmo grupo. Ao encontrarem saídas indiferentes aos valores dominantes, a moral vigente é posta em xeque. Quando, em uma dada situação, se pensa que os únicos caminhos possíveis são “a” e “b”, mas o trickster lança mão de “delta”, é porque conseguiu enxergar além do que os olhos viciados pela cultura conseguem ver e, ao fazer isso, ajuda a desnublur a vista alheia. Como efeito disso, vendo melhor e cientes do novo caminho, os membros de uma sociedade alterarão seus comportamentos, possivelmente em um sentido de expansão de possibilidades e relativização de verdades, pondo, assim, a cultura em marcha. No limite, portanto, o trickster levaria a um completo relativismo, causando gosto a Zaratustra. Isso não ocorre porque as próprias culturas preveem forças opostas ao trickster. Se existe Hermes para alterar o cosmo grego, lá está Zeus, tratando de sacramentar a nova ordem após as chacoalhadas dadas pelo seu filho travesso. Ao fim das contas, os novos caminhos propostos pelos tricksters acabam se institucionalizando e talvez um antigo caminho que se mostrava menos favorável ao proposto pelo trickster, acabe por se fechar. E assim caminhamos, na linha bamba entre a subversão e a obediência, sem saber muito bem por onde seguir, mas cientes de que, se ousarmos pôr os pés do outro lado da linha, poderemos acabar mudando-a de lugar.

---

<sup>18</sup> João César de Castro Rocha afirma, sobre o “Manifesto Antropófago”, cujos valores dialogam intimamente com *Macunaíma*, que “Oswald dá as mãos a Nietzsche e sonha com uma civilização do *id*, na qual o superego não tenha condições de impor-se” (ROCHA, 2006, p. 172). Foi o que ocorreu com Macunaíma, mas Mário de Andrade deu um desfecho trágico à saga deste ser guiado pelo *id*, talvez por, num radicalismo menor do que o de Oswald – pelo que aponta João César -, reconhecer a necessidade das contenções para uma existência que escape ao caos, pois no caos é impossível individualizar-se e construir uma narrativa para si, pautada por escolhas.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Alexandra Vieira de. *Literatura, mito e identidade nacional*. 1.ed. Belo Horizonte: Ômega Editorial, 2008.

ANDRADE, Mário de. *Cartas a Manuel Bandeira*. São Paulo: Ediouro, s/d.

\_\_\_\_\_. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Belo Horizonte: Villa Rica Editoras Reunidas, 2007.

ANDRADE, Oswald de. *Do pau-brasil à Antropofagia e às utopias. Manifestos, teses de concurso e ensaios. Obras completas*. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1972.

ANÔNIMO. *Lazarillo de Tormes*. São Paulo: Página Aberta, 1992.

BARTHES, Roland. O efeito de real. In: GENETTE, Gérard. *Literatura e Semiologia: pesquisas semiológicas*. Petrópolis: Vozes, 1972.

BASSIL-MOROZOW, Helena. *The trickster in contemporary film*. New York: Routledge, 2012.

BATISTA, Tatiana. A carnavalização em Macunaíma: um olhar bakhtiniano. *Palimpsesto*, Rio de Janeiro, v. 4, ano 4, 2005.

BENJAMIN, Walter. *A modernidade e os modernos*. 1. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.

\_\_\_\_\_. *Obras escolhidas*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BORGES, Gecimar Pereira; CUNHA, Betina Ribeiro Rodrigues. Macunaíma e o mito de Exu. *Evidências*, Araxá, v.7, n.7, p. 73-90. 2011.

BOSI, Alfredo. *Céu, inferno*. São Paulo: Editora 34, 2003.

BOTOSO, Altamir. A recriação do pícaro na literatura brasileira: o personagem malandro. *Letrônica*, v.4, n. 1, p. 122-135. 2011.

BRAGARNICH, Rubens. Os primórdios da literatura brasileira : o arquétipo do Trickster nas raízes da alma brasileira. Palestra transcrita. Disponível em: <<http://ijusp.org.br/artigos/os-primordios-da-literatura-brasileira-o-arquetipo-do-trickster-nas-raizes-da-alma-brasileira/>>. Acesso em: 24 set. 2013.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega, v.1*. Petrópolis: Vozes, 1986.

\_\_\_\_\_. *Mitologia Grega, v. 2*. Petrópolis: Vozes, 1987.

BRITO, Mário da Silva. *História do modernismo brasileiro: antecedentes da Semana de Arte Moderna*. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1971.

BROWN, Norman O. *Hermes the thief*. Great Barrington: Lindisfarne Press, 1990.

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

CÂNDIDO, Antônio. *Iniciação à Literatura Brasileira*. 5. ed. São Paulo: Ouro sobre Azul, 2007.

\_\_\_\_\_. Dialética da Malandragem. Disponível em:  
<[www.unioeste.br/prppg/mestrados/.../DIALETICA\\_MALANDRAGEM.rtf](http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/.../DIALETICA_MALANDRAGEM.rtf)>. Acesso em:  
27 nov. 2013.

CARROLL, Michael P. Lévi-Strauss, Freud, and the trickster: a new perspective upon an old problem. *American Ethnologist*, v. 8, n. 2, p. 301-313. 1981, Wiley.

\_\_\_\_\_. The trickster as Selfish-Buffon and Culture Hero. *Ethos*, v. 12, n. 2, p. 105-131. 1984.

CARVALHO, Silvia M. S. O trickster como personificação de uma práxis. *Perspectivas*, São Paulo, v. 8, p. 177-187. 1985.

\_\_\_\_\_. Macunaíma, Maíra e Quarup. *Itinerários*, Araraquara, p. 55-80, 1997.

CARVALHO, Fábio Almeida de; JOBIM, José Luis. Makunaima/Macunaíma: os caminhos de um personagem transnacional. In: \_\_\_\_\_. *Literatura e cultura: do nacional ao transnacional*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2013.

CASSIRER, Ernst. *Linguagem e mito*. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 1985.

DETIENNE, Marcel; VERNANT, Jean Pierre. *Métis: as astúcias da inteligência*. São Paulo: Odysseus, 2008.

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

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

\_\_\_\_\_. *Mito do Eterno Retorno*. São Paulo: Mercury, 1992.

EISENBERG, Daniel. Does the picaresque novel exist?. *Kentucky Romance Quarterly*, 26. 1979.

FARIA, Daniel. Makunaima e Macunaíma. Entre a natureza e a história. In: *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v.26, n. 51, 2006.

FREUD, Sigmund. Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico. In: *Obras completas volume 10: observações psicanalíticas sobre um caso de paranoia relatado em autobiografia ("o caso Schreber")*, artigos sobre técnica e outros textos (1911-1913). São Paulo: Companhia das letras, 2010.

FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer. Disponível em:

<<http://lacan.orgfree.com/freud/textosf/alemdoprincipiodeprazer.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2015.

\_\_\_\_\_. *O mal estar na civilização*. Rio de Janeiro: Penguin & Companhia das Letras, 2012.

HANCIAU, Nubia Jacques. O entre-lugar. In: FIGUEIREDO, Eurídice (Org.). *Conceitos de literatura e cultura*. 1. ed. Juiz de Fora/Niterói: Editora UFJF/EdUFF, 2010.

HOLANDA, Heloísa Buarque de. *Macunaíma: da literatura ao cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1978.

HOMERO. *Odisseia*. São Paulo: Editora 34, 2011.

HYDE, Lewis. *Trickster Makes This World: mischief, myth, and art*. Epub; Nova York: Farrar, Straus and Giroux, 1998.

HYNES, William J; DOTY, William G. *Mythical Trickster Figures*. Alabama: University of Alabama Press, s/d.

IRVING, Rob. Art, artifice, articulations: the trickster as a methodological principle of artistic performance in ritual transactions with the otherly. In: MARKOWSKA, Anna. *Trickster strategies in the artists` and curatorial practice*. Varsóvia: World Art Studies & Tako Publishing House, 2013.

JORDÃO, Marina Pacheco. *Macunaíma gingando entre contradições*. São Paulo: FAPESP, 2000.

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

JUNIOR, José de Paula Ramos. A identidade brasileira: mito e literatura. Palestra. Disponível em: <<http://www.cpfcultura.com.br/2009/11/30/integra-a-identidade-brasileira-mito-e-literatura-jose-de-paula-ramos-jr/>>. Acesso em: 28 ago. 2012.

KERÉNYI, Karl. *Hermes, guide of souls*. New York: Spring Publications, 2008.

KOCH-GRÜNBERG, T. Mitos e lendas dos índios Taulipáng e Arekuna. In: MEDEIROS, Sérgio. *Makunaíma e Jurupari: cosmogonias ameríndias*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

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

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

LIMA, Luiz Costa. *Pensando nos trópicos*. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

MAGALHÃES, Célia. *Os monstros e a questão racial na narrativa modernista brasileira*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

MÉRIAN, Jean-Yves. O negro na literatura brasileira versus uma literatura afro-brasileira: mito e literatura. *Navegações*, v. 1, n. 1, p. 50-60. 2008.

MONFARDINI, Adriana. O mito e a literatura. *Revista de estudos literários*, v. 5. p. 50-61. Disponível em: <[http://www.uel.br/pos/letras/terraroja/g\\_pdf/vol5/v5\\_4.pdf](http://www.uel.br/pos/letras/terraroja/g_pdf/vol5/v5_4.pdf)>. Acesso em: 04 set. 2012.

MOTTA, Sérgio Vicente. *O engenho da narrativa e sua árvore genealógica*. 1. ed. São Paulo: UNESP, 2006.

NUNES, Benedito. Volta ao mito na ficção brasileira. *Cronos*, Natal, v. 7, n. 2, p. 333-337, 2006.

OLIVEIRA, Lúcia Lippi. Modernidade e Questão Nacional. In: *Lua Nova: revista de cultura e política: cultura e modernidade*. São Paulo: Marco Zero, 1990.

OLIVEIRA, Vera Lúcia de. *Poesia, mito e história no modernismo brasileiro*. 1. ed. São Paulo: UNESP, 2002.

PANDOLFO, Maria do Carmo Peixoto. *Mito e literatura: práticas de estruturalismo*. 1. ed. Rio de Janeiro: Plurarte, 1981.

PELTON, Robert D. *The Trickster in West Africa: A Study of Mythic Irony and Sacred Delight*. Londres: University of California, 1989.

PRANDI, Reginaldo. *Mitologia dos Orixás*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001a.

\_\_\_\_\_. Exu, de mensageiro a diabo: sincretismo católico e demonização do orixá Exú. *Revista USP*, São Paulo, n. 50, p. 46-65, 2001b.

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

QUEIROZ, Amarino Oliveira. Do Lazarillo de Tormes a Macunaíma. *Cadernos de literatura e diversidade*, n.2, p. 27-34. s/d.

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

RADIN, Paul. *The Trickster: a study in american indian mythology*. New York: Philosophical Library, 1956.

ROCHA, João Cezar de Castro. Um tempo antropófago para um espaço multicultural: notas sobre antropofagia e multiculturalismo. In: *As Américas do Sul: o Brasil no contexto latino-americano*. [S.l.], Max Niemeyer Verlage Tübingen, 2001.

ROCHA, João Cezar de Castro. Antropofagia como visão do mundo: um paradigma teórico da alteridade – notas de pesquisa. In: JOBIM, José Luís; PELOSO, Silvano. *Identidade e literatura*. Rio de Janeiro: De Letras, 2006.

ROMERO, Sílvio. *História da literatura brasileira*. 5. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1953.

SÁ, Lúcia. *Literatura da floresta: textos amazônicos e cultura latino-americana*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2012.

SAFOUAN, Moustapha. *O fracasso do princípio do prazer*. Campinas: Papirus, 1988.

SALOMÃO, Sonia Netto. Redescobrimo o Brasil de Macunaíma: entre realidade e ficção. In: JOBIM, José Luís; PELOSO, Silvano. *Descobrimo o Brasil: sentidos da literatura e da cultura no Brasil*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2011.

SERRA, Ordep. *Hino Homérico IV a Hermes*. São Paulo: Odysseus, 2006.

SIEBER, Harry. *The picaresque*. Bungay: Methuen, 1977.

SMART, Ian I. “The trickster ‘pícaro’ in three contemporary afro-hispanic novels”. In: *Afro-hispanic review*, vol. 7, no. 1/2/3, p. 49-52. 1988. Disponível em: <[http://www.jstor.org/stable/23054126?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/23054126?seq=1#page_scan_tab_contents)>. Acesso em: 18 fev. 2016.

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

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

SUBIRATS, Eduardo. Macunaíma: brincar, reír, mudar. In: \_\_\_\_\_. *Mito y literatura*. México: Siglo XXI Editores, 2014.

VERNANT, Jean Pierre. *Mito e pensamento entre os gregos: estudos de psicologia histórica*. São Paulo: Difusão Europeia do Livro; Editora da Universidade de São Paulo, 1973.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *A inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2002.

WARD, Jamie Dawn-Lyn. *A trickster paradigm in first nations visual art: a contemporary application*. Dissertação (mestrado em artes) - School of Graduate Studies. Lethbridge: University of Lethbridge, 2007.