

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS – UEA
ESCOLA SUPERIOR DE ARTES E TURISMO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E ARTES

ÂNGELA MARIA LIMA MUNIZ

**FACES DO IMAGINÁRIO AMAZÔNICO EM *MACUNAÍMA*, DE
MÁRIO DE ANDRADE**

MANAUS, AM
MARÇO DE 2016

ÂNGELA MARIA LIMA MUNIZ

**FACES DO IMAGINÁRIO AMAZÔNICO EM *MACUNAÍMA* DE MÁRIO DE
ANDRADE**

Dissertação e produto apresentado à Banca Examinadora como requisitos para obtenção de título de Mestre em Letras e Artes, na linha de pesquisa Representação e Interpretação Literária, do Programa de Pós-Graduação de Letras e Artes da Universidade do Estado do Amazonas, sob orientação do Prof. Dr. Marcos Frederico Krüger Aleixo.

MANAUS, AM

MARÇO DE 2016
ÂNGELA MARIA LIMA MUNIZ

**FACES DO IMAGINÁRIO AMAZÔNICO EM *MACUNAÍMA*, DE
MÁRIO DE ANDRADE**

Dissertação e produto apresentados à Banca Examinadora como requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras e Artes, na linha de pesquisa Representação e Interpretação Literária, do Programa de Pós-Graduação de Letras e Artes da Universidade do Estado do Amazonas.

BANCA EXAMINADORA

Profº Dr. Marcos Frederico Krüger Aleixo – Presidente da Banca

Prof^a. Dra. Renata Beatriz Brandespin Rolon- UEA

Prof^a Dra. Rita do Perpétuo Socorro Barbosa de Oliveira - UFAM

Profº Dr. Allison Marcos Leão da Silva – UEA

Manaus, 31 de Março de 2016

RESUMO

Este Trabalho teve como objetivo geral analisar seres da mitologia e do folclore regionais presentes na rapsódia *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*, de Mário de Andrade, como específicos, investigar a origem das Amazonas, do Curupira e da Uiara e relacionar se possível esses seres com a mitologia grega; observar o seu aproveitamento pelo cineasta Joaquim Pedro de Andrade no filme *Macunaíma*. Para tanto, o aporte teórico abrangeu questões relacionadas ao conceito referentes às leituras relacionadas à pesquisa, como: Holanda (1977); Proença (1978); Gondim (2007); Krüger (2005); Eliade (1986); Mielietinski (1987), entre outros. Este estudo é de natureza bibliográfica e se enquadra na linha de pesquisa Interpretação da Obra Literária do Curso de Pós Graduação em Letras e Artes da Universidade do Estado do Amazonas – PPGLA-UEA. Por fim, tem-se o produto final, intitulado *Dicionário Toponímico de Macunaíma*, no qual se descreve o trajeto dos lugares percorridos por Macunaíma na rapsódia de Mário de Andrade.

Palavra-chave: Imaginário; Mito; Folclore; Macunaíma; Dicionário Toponímico de Macunaíma.

Abstract

The main aim this study was to analyze beings of the regional mythology and folklore present in the Macunaíma rhapsody, the hero without any personality, written by Mário de Andrade. To understand better these characters, it was necessary to investigate the origin of the Amazon tribe' women, Curupira and Uiara and to relate, if possible, these beings With Greek mythology. This way, it was possible to observe them according to filmmaker Joaquim Pedro de Andrade's point of view in the Macunaíma film. To that end, the theoretical contribution was related to readings about the theme on study, such as The Holanda (1977); Proença (1978); Gondim (2007); Krüger (2005); Eliade (1986); Mielietinski (1987), among others. Besides, this study has had a bibliographic approach and the orientations presented were based on the research line Comprehension of the Literary Work of the Postgraduate Course in Letters and Arts of the State University of Amazonas - PPGLA-UEA. Finally, we have the final product, entitled Macunaíma's Toponymic Dictionary, which describes the route of the places covered by Macunaíma in the rhapsody written by Mário de Andrade.

Keyword: Imaginary; Myth; Folklore; Macunaíma character; Macunaíma's Toponymic Dictionary.

Dedicatória

A Algenor (in memoriam), Matheus,
Raphael e Flora, eternos faróis em
minha vida.

EPÍGRAFE

**Nada te perturbe,
Nada te amedronte.
Tudo passa.
Só Deus não muda.
A paciência tudo alcança...
Quem tem Deus nada falta.
Só Deus basta!**

Santa Teresa de Jesus

AGRADECIMENTOS

A Deus pela vida e pelas maneiras diversas como tem se manifestado em minha vida pessoal e profissional.

A meu esposo, Algenor Teixeira (in memoriam) pelo incentivo, companheirismo e apoio incondicional aos meus projetos. Esse título também é seu.

Aos meus filhos Matheus, Raphael e Flora, por entenderem a minha ausência e pelo incentivo na conclusão de mais este trabalho.

Aos meus pais, sementes de tudo em minha vida: Lourdes e Afonso (in memoriam) pela educação que me proporcionaram.

Às minhas irmãs: Lena Andrea, Alessandra, Adrienne e Adriane e a do coração, Franciane, sempre tão presente em minha vida.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM), que me concedeu bolsa de estudo para realização da pesquisa.

À Universidade do Estado do Amazonas (UEA), pela oportunidade e, especialmente, aos professores do mestrado pela atenção e apoio: Dr. Marcos Frederico Krüger, Dra. Juciane Cavalheiro, Dr. Maurício Matos, Dra. Luciane Páscoa, Dr. Márcio Páscoa, Dra. Silvana Andrade, Dr. Valteir Andrade e Dr. Allison Leão.

Ao Prof^o. Dr. Marcos Frederico Krüger Aleixo, pelas orientações a este trabalho, como também pela paciência e saber compartilhado.

Aos Professores Dra. Renata Rolon, Dra. Rita do Perpétuo Socorro B. de Oliveira e Dr. Allison Leão por fazerem parte da minha Banca de Qualificação e que muito contribuíram com importantes comentários para o andamento desta pesquisa.

Aos colegas da Pós-Graduação da PPGLA-UEA, pela troca de conhecimento e amizade em especial a Cinthya Sabóia e a Débora Santos, amigas queridas de todas as horas.

.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I – GÊNESE, IMAGINÁRIO E RECEPÇÃO EM <i>MACUNAÍMA</i>	16
1.1 O imaginário dos primeiros viajantes acerca da Amazônia	16
1.2 Mário de Andrade: mito, literatura e recepção	23
CAPÍTULO II: FACES DO IMAGINÁRIO AMAZÔNICO EM <i>MACUNAÍMA</i>	44
2.1 As Amazonas	44
2.2 A Recriação das Amazonas por Mário de Andrade	50
2.3 O Curupira	56
2.4 Recriação do Curupira por Mário de Andrade	61
2.5 A Uiara	62
2.6 Recriação da Uiara por Mário de Andrade	66
3.0 CAPÍTULO III – CRIAÇÕES A PARTIR DA OBRA <i>MACUNAÍMA</i>	71
3.1 <i>Macunaíma</i> de Joaquim Pedro de Andrade	71
3.2 As Amazonas no filme de Joaquim Pedro de Andrade	75
3.3 O Curupira no filme de Joaquim Pedro de Andrade	78
3.4 A Uiara no filme de Joaquim Pedro de Andrade	79
3.5 Uma proposta de Dicionário a partir da obra <i>Macunaíma</i>	81
ESTRUTURA DO DICIONÁRIO TOPONÍMICO DE <i>MACUNAÍMA</i>	92
CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
DICIONÁRIO TOPONÍMICO DE <i>MACUNAÍMA</i>	97
TABELA DEMONSTRATIVA DOS LUGARES PERCORRIDOS POR <i>MACUNAÍMA</i>	98
REFERÊNCIAS	124

INTRODUÇÃO

O homem procura resposta a suas indagações desde que tentou compreender sua participação nessa relação homem-universo. Refletir acerca do meio onde está inserido, as pessoas, os animais, as plantas, o começo, o fim, o amor, o ódio, são inquietações para as quais ele tenta encontrar respostas. Nesse sentido, surge o mito a fim de explicar, por meio da metáfora e da analogia, a origem dos seres, das coisas e do universo.

Como tradição transmitida oralmente, o mito apresenta-se, na cultura grega antiga, como um relato vindo de um tempo que já existia antes que alguém iniciasse a narração. Este não resulta da invenção individual nem da fantasia criadora, mas da transmissão de conhecimentos e da memória. São histórias de feitos sobrenaturais, realizados por deuses humanizados, mas que continuam superiores aos homens, os quais são dotados de um poder criador que pode tanto ser benéfico quanto maléfico ao universo e aos seus habitantes, pois depende do que o homem ou os seres primordiais provocaram como resposta a esse ser criador.

O mito constitui fontes de estudos entre as ciências: antropologia, sociologia e a literatura. Assim, do ponto de vista antropológico e social o mito constitui uma “verdade”, enquanto que para a literatura, ele surge como um texto carregado de força simbólica. Portanto, ele parte da aceção tradicional do verdadeiro, do sagrado, para ancorar-se na atualidade como ficção, ilusão.

Conforme os estudos de Mielietinski (1987, p. 329) “a literatura está geneticamente relacionada à mitologia”. Por certo, o mito é uma inspiração artística e a literatura acaba por beber frequentemente desta fonte. Por outro lado, é na literatura que o mito encontra abrigo e vê uma possibilidade de continuidade, ainda que sofra alterações nesse trajeto. Assim, o tempo faz com que os mitos de natureza esmaçam por um período para regressarem com novas cores, com novos enfoques.

Quanto às mitologias amazônicas, não se pode deixar de considerar a palavra e o mito como intimamente ligados. Na Amazônia as narrativas míticas são constituintes essenciais do imaginário dos povos dessa região, contudo, não são frutos da fantasia ou delírio coletivo dos ribeirinhos, constituem uma representação do seu cotidiano, às vezes ampliado, outras reinventado.

Neste contexto, os discursos elaborados acerca da paisagem amazônica, variam entre a descrição realista incorporada à linha científica e o imaginário produzido pelos cronistas das

expedições pioneiras. Desde o século XVI, quando foram registrados os primeiros escritos a respeito desse território, a Amazônia passou a ser ressignificada em textos e discursos.

Pinto (2006, p. 181) assevera que “a Amazônia se tornou um tema universal desde muito cedo e povoa o imaginário do mundo inteiro graças, sobretudo, à revelação que dela fizeram seus exploradores, seus viajantes, cronistas e cientistas de diferentes épocas”. Dessa forma, as produções míticas amazônicas narradas desde a formação social da região pelos nativos, oscilam entre o pavoroso e o belo e revelam-se por meio da tradição, dos sonhos, das crenças e do misticismo, além de contribuírem para a formação de uma cultura identitária.

Pode-se inferir que a apreensão simbólica e cognitiva da Amazônia vem de longa data. O próprio nome “Amazônia” deriva do termo “amazonas” que significa, de acordo com a mitologia grega, mulheres guerreiras sem homens, cuja existência incendiou a imaginação de praticamente todos os desbravadores de terras desconhecidas.

Inegavelmente, o mítico é a força constitutiva de fundação da Amazônia, e o exemplo das Amazonas trazido pelo imaginário ou pelo simbólico dos primeiros viajantes, indica, desde aquela época, que a região é originária de narrativas míticas, este fato leva a compreender o motivo pelo qual todo o processo histórico de formação do povo da Amazônia demonstra sobretudo, o poder e a importância da imaginação humana.

Nessa perspectiva, pode-se afirmar que muitas obras pertencentes ao patrimônio literário foram buscar nas narrativas míticas as fontes nas quais se edificaram. Estas narrativas míticas, há muito servem de inspiração poética e construções literárias para artistas das mais diversas áreas; escritores, poetas, pintores, escultores, cantores e cineastas têm-se utilizado delas em suas obras, aliando-as a outros temas de interesse.

Na literatura, então, o escritor Mário de Andrade, em *Macunaíma*, é um divulgador desse imaginário e revela em sua rapsódia valores, crenças, experiências e comportamentos vivenciados pelas suas personagens no contexto amazônico. Assim sendo, as obras inspiradas no universo amazônico apontam aspectos de destaque no panorama da literatura brasileira e de outras expressões artísticas.

A rapsódia de Mário de Andrade é fortemente marcada por uma narrativa simbólica e imagética. Ela tem sido objeto de estudo de diversos autores. Por sua vez, tornou-se uma das obras literárias brasileiras mais analisadas e, conseqüentemente, detentora de uma multiplicidade de enfoques sobre sua criação, desde seu potencial artístico, sua forma de composição, sua recepção e seu valor histórico-cultural.

Mário de Andrade buscou nas culturas ameríndias e africanas inspiração para compor sua narrativa, cujo protagonista fora recolhido dos mitos Taulipangue e Arecuná, pelo

pesquisador Theodor Koch-Grünberg, que publicou em Berlim, em 1916, sob o título *Mitos e lendas dos índios, Taulipanque e Arakuná*, narrativas da área cultural norte a Amazônica (Roraima e parte dos países vizinhos, Venezuela e Guiana), sendo proveniente desse modo, da Venezuela.

Então, a escolha do herói de outra região que não a do Brasil já esclarece o quão imbricada faz-se a cultura de elementos de origens diversas e como estes são ressignificados por determinado povo, a partir das particularidades que estes têm a acrescentar. Desta forma, o autor do Modernismo faz uso de um herói venezuelano, cujas façanhas registrou criativamente no personagem Macunaíma, que deu o nome a rapsódia de Mário de Andrade. Logo, insere-o na Amazônia brasileira, numa região cercada de mistérios e curiosidades.

Macunaíma nasce às margens do Uraricoera, em plena floresta amazônica e, como grande parte dos heróis míticos, não possui ascendência paterna. Descendente de uma tribo indígena, gestado no ventre da ficção e dado à luz, numa noite escura, como uma criança feia, capaz de malvadezas, desde muito pequeno revela-se um sujeito preguiçoso. Quando menino, busca prazeres amorosos, para isso, transformando-se num lindo príncipe, iniciando-se assim, um processo de constantes metamorfoses e de viagens dentro da narrativa.

Mário de Andrade em sua obra literária aborda a Amazônia artisticamente, revelando significados, apreensões culturais, mistérios e símbolos, percebendo nela um lugar mágico. Busca assim, um estado de valorização e ligação ao primitivismo, o qual tem relação com um estado primeiro, primordial do homem, atrelado a concepções de mundo que não o separam das divindades.

A partir dessa perspectiva, vê-se a importância de se compreender a grandiosidade e a complexidade do trabalho estético e artesanal que permeia a obra *Macunaíma*, de Mário de Andrade. Sua composição tem como base lendas de várias regiões, danças folclóricas, frases feitas, modismos, tudo entrelaçado, além de destacar, por meio da leitura feita das narrativas indígenas dos povos da Amazônia, um novo olhar sobre esse espaço.

Destaca-se a criatividade nessa criação, que lança um olhar para as narrativas míticas dos povos da Amazônia, aproveitadas por parte de Mário de Andrade na rapsódia, motivo pelo qual objetiva-se, ao longo desta pesquisa, analisar três seres da mitologia e do folclore regional presentes na rapsódia de Mário de Andrade e, ainda, a partir da leitura da obra, criar um *Dicionário Toponímico de Macunaíma*, descrevendo os caminhos percorridos pelo personagem Macunaíma, de Mário de Andrade.

A pesquisa bibliográfica que se empreendeu, já que não foi necessário efetuar pesquisa de campo, baseou-se na rapsódia *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*, de Mário de

Andrade, composta de 17 capítulos e um epílogo, fazendo-se o recorte para analisar seres da mitologia e do folclore regional.

Para o alcance dos objetivos propostos, a investigação foi feita em três contextos da rapsódia: capítulo 3 - *Ci, Mãe do Mato*, referente às Amazonas; capítulo 2 - *Maioridade*, referente ao Curupira, e os capítulos: 5 - *Piaimã*, 13 - *A piolhenta do Jiguê*, 15 - *A pacuera do Oibê* e 17 - *Ursa Maior*, que faz referência a Uiara.

Quanto à estrutura, o trabalho está dividido em três capítulos. O primeiro com o título “Gênese, Imaginário e Recepção em *Macunaíma*”, foi elaborado por meio do imaginário amazônico dos primeiros viajantes sobre a região amazônica e do relato do frei Gaspar de Carvajal, escrivão da expedição pioneira de Francisco Orellana no século XVI, sendo responsável por relatar minuciosamente a viagem. Discorre-se ainda nessa seção sobre a concepção de mito e de literatura, além dos textos de Mário de Andrade, principalmente os que se encontram reunidos na *Edição Crítica de Macunaíma* (1978), *Roteiro de Macunaíma* (1978) além de outros que contribuíram de forma relevante à rapsódia. A pesquisa enfatiza que Mário de Andrade utilizou as narrativas míticas dos povos da Amazônia na composição de sua obra literária. Desta maneira, ao recriar sua rapsódia, fazendo uso das narrativas míticas da Amazônia, encontrou a chave de acesso ao mito.

O segundo capítulo, denominado “Fases do Imaginário Amazônico em *Macunaíma*”, apresenta as faces do imaginário amazônico sendo que, para esse trabalho, delimitou-se investigar somente três seres pertencentes ao imaginário amazônico, dentro da obra *Macunaíma*: As Amazonas, que se encontra retratada no capítulo 3 - *Ci, Mãe do Mato*, o Curupira, que aparece na rapsódia no capítulo 2 - *Maioridade* e a Uiara que se encontra retratada nos capítulos: 5 - *Piaimã*; 7 - *Macumba*; 13 - *A piolhenta do Jiguê*; 15 - *A pacuera do Oibê* e 17 - *Ursa Maior*. Vale ressaltar, cada sessão está organizada de forma que, na primeira far-se-á uma investigação relacionada à origem desse ser; no segundo estão tecidas as considerações acerca dos aportes teóricos, demonstrando pontos importantes em relação à concepção de mitologia e folclore;

O terceiro capítulo, com o título “Criações a partir da obra *Macunaíma*” por sua vez, apresenta os três seres: Amazonas, Curupira e Uiara, buscando compreender a leitura feita entre a obra literária de Mário de Andrade e a obra cinematográfica de Joaquim Pedro de Andrade, a partir das narrativas míticas dos povos da Amazônia presentes na rapsódia, além de verificar como cada ser é retratado no filme *Macunaíma* de Joaquim Pedro de Andrade.

Destaca-se ainda, a criação de um *Dicionário Toponímico de Macunaíma*, sendo este o produto final da Dissertação. Para tanto, foi realizado um extenso levantamento dos lugares

reais e imaginários percorridos por Macunaíma dentro da rapsódia, objetivando verificar o trabalho artístico do autor Mário de Andrade que rompe critérios de tempo e espaço, uma vez que o herói passa por quase todos os Estados do Brasil e alguns da América Latina, numa espécie de mágica. Ressalta-se, ainda, a apresentação de uma Tabela Demonstrativa com os lugares, localização e fontes que comprovam sua passagem, a fim de proporcionar ao leitor uma maior agilização na consulta.

Concluindo o trabalho, nas Considerações Finais, são apresentadas as reflexões advindas do desenvolvimento desta pesquisa, na qual pode-se perfeitamente perceber o mito, no transcorrer do tempo, transvestindo-se em lenda e refazendo-se mítico, de mãos dadas com a palavra.

Ademais, é possível perceber essa combinação dentro da narrativa, pois Macunaíma além de percorrer o país todo, chega aos cerros da Venezuela, e cada lugar é descrito com suas peculiaridades e/ou quando não imaginadas por Macunaíma, casos como: os Estados do Amazonas com seus mitos e lendas; São Paulo e suas máquinas; Ponta do Calabouço- RJ; Guarujá-Mirim-MT; Barbacena-MG, onde toma leite de vaca-zebu; Serra do Espírito Santo, onde decifra litóglifos, e, finalmente, esconde-se no oco de um formigueiro, na ilha de Bananal-GO. Assim, essa fusão de características regionais permitiu a construção de um só país, compreendido na figura de um só herói.

CAPÍTULO I – GÊNESE, IMAGINÁRIO E RECEPÇÃO EM *MACUNAÍMA*

1.1 O imaginário dos primeiros viajantes acerca da Amazônia

A discussão acerca do imaginário estrutura-se à medida que se observa nos elementos que constituem, aquilo que está ao redor dele. Ainda que contenha aspectos movediços como fantasia ou devaneio, a definição também é nutrida por outros elementos, que se reportam para uma reflexão sobre a relação entre os diversos elementos das práticas humanas. Logo, ao estimular a elaboração de sentido diante dos signos, o imaginário não lida com as coisas diretamente, mas com o simbolicamente apresentado ao pesquisador. Segundo Wunenburger afirma:

O imaginário, assim enraizado num sujeito complexo, não redutível a suas percepções, não se desenvolve, porém, em torno de imagens livres, mas lhes impõe uma lógica, uma estruturação, que faz do imaginário um “mundo” de representações. G. Durand amplia o fragmento do imaginário ao conjunto das produções culturais (obras de arte, mitos coletivos etc.) para aí enfatizar uma tríplice lógica de “estruturas figurativas”, própria do Homo sapiens, que é também Homo symbolicus. (WUNENBURGER, 2007, p. 20).

Sob essa perspectiva, ressalta-se a quantidade indeterminada de novos paradigmas com os quais se deparam na atualidade, oferecendo ao pesquisador uma enorme variedade de itens a serem escolhidos, cada qual destinado a realizar demandas específicas do objeto estudado.

Pesavento (1995) diz que, o imaginário é um sistema criador de ideias e imagens que admite as duas formas, tanto racional quanto a conceitual de apreensão do mundo. Ainda, segundo a autora, o imaginário é um sistema de representação acerca do mundo, que se instala no lugar da realidade, sem com ela se confundir, contudo, tendo nela o seu referente. Assim,

O imaginário é pois, representação, evocação, simulação, sentido e significado, jogo de espelho onde o verdadeiro, e o aparente se mesclam, estranha composição onde a metade visível evoca qualquer coisa de ausente e difícil de perceber. Persegui-lo como objeto de estudo é desvendar um segredo, é buscar um significado oculto, encontrar a chave para desfazer a representação do ser e parecer (PESAVENTO, 1995, p. 24)

Nesta perspectiva, o imaginário está inserido em um campo de representação, é uma expressão do pensamento, podendo manifestar-se por meio de imagens e discursos que tem por objetivo dar uma definição da realidade. Evidentemente, uma imagem em que cada aspecto do real pode ser expresso simbolicamente.

No estudo acerca das estruturas antropológicas do imaginário, o mito é compreendido por Gilbert Durand como:

Um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um arquétipo, tende a compor-se em narrativa. O mito é já um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias. (DURAND, 1997, p. 62).

Desta forma, pode-se compreender que os mitos são narrativas primordiais que compõem um universo transportado por símbolos e arquétipos que auxiliam e promovem as transformações psíquicas que acontecem no nível individual ou no coletivo de uma determinada cultura.

Segundo Jung (2011, p. 53), o arquétipo é “um conjunto de disposições adquiridas e universais do imaginário humano. Os arquétipos estão contidos no inconsciente coletivo dos indivíduos e dos povos por meio de sonhos, da imaginação e dos símbolos”. Logo, a construção do imaginário busca reconhecer os principais arquétipos, revelando os limiares e as fronteiras em que vive o homem, entre o consciente e o inconsciente, entre o real e o sonho.

De acordo com o pensamento do antropólogo Gilbert Durand (1997): A imaginação consiste na capacidade mental de criar e recriar, partindo de imagens pré-estabelecidas na mente humana. No imaginário, processam-se as relações das imagens que dão subsídios para a organização do pensamento cultural. As imagens não são privilégio da contemporaneidade, ao contrário, as imagens que compõem o imaginário são ressonâncias de formas a priori, que constituem o inconsciente coletivo da humanidade.

A literatura perpassa o caminho do imaginário, no qual (re)cria imagens, e por meio destas organiza-se o pensamento. Nos estudos de Bachelard (2008) a imaginação é a faculdade de produzir imagens. Todavia, a imaginação possibilita um desprendimento do passado e da realidade e abre-se para o futuro. Ainda, no que se refere aos problemas da imaginação poética, este confirma que o benefício psíquico da poesia não se realiza sem a participação de duas funções: do real e do irreal.

Uma verdadeira terapêutica de ritmanálise nos é oferecida pela poesia que tece o real e o irreal, que dinamiza a linguagem pela dupla atividade da significação e da poesia. E a poesia, o engajamento do ser imaginante é tal que ele deixa de ser simplesmente o sujeito do verbo adaptar-se. As condições reais já não são determinantes. Com a poesia a imaginação coloca-se na margem em que precisamente a função do irreal vem arrebatar ou inquietar - se sempre despertar - o ser adormecido nos seus automatismos. (BACHELARD, 2008, p. 18).

No que tange à literatura, percebe-se o quanto o imaginário é essencial, uma vez que a literatura pode ser vista como um produto da cultura que se entrelaça à história dos homens. Dessa forma, é possível por meio da interpretação das imagens e das relações entre elas, a plurissignificação textual e a sua atualização, pois a cada leitura o imaginário do autor se entrelaça ao do leitor e ambos a outros momentos da cultura que se manifestou no imaginário de outros homens.

Na Amazônia e à margem dela criou-se um visível movimento cultural, que representa hoje um panorama notável, largo e surpreendente nos quadros da literatura brasileira. Os esquemas de representação da Amazônia, ao longo dos séculos XVI e XVIII, foram fundamentados em explicações míticas acerca das antigas utopias geográficas da conquista da América e dos arquétipos da Idade do Ouro. Nesse sentido, compreendem-se dois planos de significação: o primeiro faz referência a um ambiente natural idílico com uma natureza maravilhosa e exuberante, atrelada a uma visão idealizada do passado e que se repete continuamente nas representações da Amazônia. Refere-se, ainda, à riqueza e aos mitos relacionados ao ouro e as Amazonas, despertando a cobiça de desbravadores às terras descobertas. O segundo faz referência à construção do imaginário, que a partir do século XVI, foi associado ao Novo Mundo, e não à Amazônia propriamente dita, ação esta que lançou naquele território mitos de terras distantes.

Desta forma, o europeu por meio do maravilhoso e do lendário, buscou descrever o diferente, principalmente aquele imenso território com uma natureza para ele fantástica e exótica, além de tentar justificar a existência da população nativa com estereótipos de selvagem.

As viagens ao Novo Mundo fizeram-se acompanhar por esse imaginário, situando o homem medievo em meio às transformações sociais a qual passava a Europa. As expedições de descobertas estando em terra estranha, ajudaram a construir uma Amazônia para o mundo, iniciando uma tradição de transplante do imaginário do Novo Mundo para esta parte da América.

A literatura dos cronistas e demais viajantes, a iconografia, a cartografia e outros relatos que vieram depois, foram os recursos empregados para a formação de tais imagens mentais. Mais do que isso, Ugarte (2003, p. 4) considera que “Foi graças a esses meios que a Amazônia, juntamente com outras regiões do continente americano, foi sendo introduzida no imaginário ocidental”. E assim,

O universo mental do europeu sobre o Novo Mundo em geral, e sobre a Amazônia em particular, não separava a realidade material da realidade imaginada. Alguns

mitos europeus ganhavam novas expressões com o desbravamento das terras americanas, e alguns deles tiveram lugar no seio da Amazônia (UGARTE, 2003, p. 4)

Quanto à construção da Amazônia em nível de imaginário, por meio de vários relatos vinculados a ela, reflete o que a escritora Gondim diz:

Contrariamente ao que se possa supor, a Amazônia não foi descoberta, sequer foi construída. Na realidade, a invenção da Amazônia se dá a partir da construção da Índia, fabricada pela historiografia greco-romana, pelo relato dos peregrinos, missionários, viajantes e comerciantes (GONDIM, 2007, p. 13)

A essência de sua obra mostra que a Amazônia não foi descoberta e sim conscienciosamente inventada pelos relatos historiográficos dos viajantes que a visitaram. Conforme a autora, a Amazônia entra no circuito internacional ao servir de tema aos romances de Júlio Verne, Conan Doyle e Vicky Baum, permeada pelo imaginário inventivo que frequentemente se mostra nas crônicas dos viajantes que pela Amazônia passaram. Conforme afirma Souza:

A região não é apenas uma geografia, e sua história é muito mais que um viveiro de criaturas exóticas de futuro incerto. É a história de uma parte do planeta habitada por seres humanos, que sendo geografia também é um espaço em que a humanidade pode aprender um pouco mais sobre si mesma (SOUZA, 2009, p. 19)

Desta forma, surgem as primeiras impressões acerca da Amazônia, que originou tensões e especulações, uma vez que sua construção é fruto de um olhar externo que se deparou com um lugar insólito e estranho. Então, o olhar do habitante do Velho Mundo sobre o Novo será o esteio de construção das representações acerca da Amazônia, resultante de um imaginário historicamente construído.

Contudo, o diferente e o exótico no Novo Mundo concedeu à civilização adventícia um olhar de similitude e diversidade, as quais exprimiam uma quase familiaridade com a natureza e uma superioridade cultural sobre o nativo. Também pode-se afirmar que o prazer e/ou a desilusão se deram por conta das monstruosidades imaginadas e transportadas da Índia pelo europeu recém-chegado à Amazônia.

Na concepção de Holanda (1977, p. 127) a existência do Paraíso terrestre para os colonizadores não era somente uma ideia metafórica ou uma fantasia efêmera, era também uma ideia enraizada que “acompanhou as ações dos conquistadores nas Índias de Castela”. Tal existência apontava o dualismo paraíso/inferno que coloria o imaginário deles. A fauna e a flora extraordinárias representaram o mito bíblico do Jardim das Delícias, e a geografia fantástica de todas as épocas influenciou decisivamente na colonização das várias regiões que correspondem hoje à América e, ainda, seduziu igualmente hispânicos, lusos e castelhanos.

Todavia, esse cenário maravilhoso não é só de deleite para os descobridores, esses se depararam com perigos e forma descomunal que perturbavam o “espetáculo incomparável”.

Aos poucos, nesse mágico cenário, começa ele a entrever espantos e perigos. Lado a lado com aquela gente suave e sem malícia, povoam-no entidades misteriosas, e certamente nocivas – cinocéfalos, *monoculi*, homens caudatos, sereias, amazonas -, que podem enredar em embaraços seu caminho (HOLANDA, 1977, p. 16)

As observações comprovam, pois, a existência de monstros e de criaturas espantosas no Paraíso, causando medo e perigo, além de impedirem a conquista. Conforme afirma ainda o autor “a fauna mais ou menos antropomórfica pertence aos arrabaldes daquele jardim mágico e foi posta ali aparentemente pela própria mão de Deus”. Assim, compreende-se que as descrições medievais do jardim do Éden e de criatura descomunal que o circundavam faziam parte de uma mesma realidade: paraíso e inferno, confirmando, então, a tópica das “visões do paraíso” que impregnou de magias e lendas as várias descrições acerca do Novo Mundo.

Diante dessa realidade, tem-se tanto crônicas de descobrimento, os relatos de viagens científicas quanto as obras literárias inaugurais, em particular as escritas dos cronistas de viagens e dos missionários espanhóis a serviço da Espanha nos séculos XVI a XVII apresentam a Amazônia como um cenário grandioso e cheia de mistérios, habitadas por índios arredios e monstros devoradores, cujos perigos ameaçam constantemente aqueles que temiam em percorrê-la. Evidentemente, os escritores que se enveredaram a narrar acerca da floresta amazônica se depararam com essa armadilha do naturalismo e dos exageros plantados por esses primeiros viajantes, limitando-se, assim, o olhar perante o espaço e os habitantes do norte do país.

Essas anomalias humanas são também enfatizadas por Gondim (2007, p. 26) que diz que com o passar dos séculos e o respectivo fortalecimento do catolicismo foram se tornando cada vez mais comum na literatura de viajantes, nos discursos religiosos ou nos textos puramente ficcionais. Entre os discursos mais abordados e de maior afeição dos desbravadores e aventureiros de toda a espécie, estão a procura incansável do ouro e outras riquezas cobiçadas pelas terras desconhecidas, o sonho de encontrar o paraíso terrestre – o novo Éden, a curiosidade diante do exotismo das terras, a fisionomia humana, o ambiente da floresta com suas riquezas botânicas e zoológicas, e a expansão política e religiosa dos reinos.

As narrativas amazônicas contribuem para justificar o epíteto de exótica da região amazônica. Assim, o exotismo é recurso que a ficção lança mão. No contexto dos viajantes, o

uso do termo exótico torna-se uma questão de poder, pois como as histórias eram contadas pelos europeus, os seus opositores, por consequência, eram caracterizados pelo seu exotismo. Leão (2001, p. 78) afirma que, “[...] o exótico ou a exortização – creio que sejam níveis: objeto e ato, respectivamente - devem ser analisados à luz de suas espacialidades: quem os enuncia e de onde? Daí não haver um só sentido para *exótico*”. Embora nem toda a diferença signifique necessariamente exotismo, a base da exortização é a diferença. No caso da definição europeia estava ligada à relação com o ambiente natural. A descrição da paisagem é parte central para organizar o discurso sobre a região. Diante disso, tornou-se um procedimento discursivo de grande relevância para uma apropriação de seu território, sua representação e sua própria formação.

A partir do século XVI e XVII no que diz respeito ao contexto europeu a exortização não era somente o reconhecimento e a marcação dessas diferenças, mas ela só se sustentava como ferramenta de poder. Por isso, os relatos oscilam entre a elevação e o rebaixamento, o assustador e a admiração. E assim,

A ideia da existência de um outro incivilizado, afundado nas trevas do mundo natural e que precisava ascender às luzes dos novos tempos foi uma das bases da colonização. E muito disso não apenas porque o europeu colonizador via no antípoda a figura perfeita do homem bruto; mas em certa medida porque, mesmo no tempo de um nascente Iluminismo, o homem europeu ainda se encontrava, em diversos níveis sociais, ligado a tradições e superstições medievais cuja principal raiz era a relação das pessoas com o meio natural. (LEÃO, 2001, p. 78).

Sob essa perspectiva, infere-se que as representações acerca da Amazônia revelam a visão que os viajantes tiveram sobre ela, que era ao mesmo tempo fascinante, pela pujança de água e, também, sombria, dada a diferente compleição da fauna e flora que encontraram. Os relatos de cronistas que estando em terra estranha, ajudaram a mostrar a Amazônia para o mundo, influenciados pelo ciclo exótico do Oriente, da África e da América (do XVI ao XVIII) deram início a uma tradição de transplante do imaginário do Novo Mundo para esta parte da América.

Desta forma, o processo de descobrimento, conquista e colonização espanhola da América, de modo específico o da Amazônia, fez-se acompanhar, desde os primeiros momentos, de uma intensa e extensa cadeia discursiva. Cartas, diários, informes iniciais, crônicas, leis entre outros contribuíram na formação de uma representação sobre ela. Essa representação da Amazônia construída no imaginário, através dos discursos vinculados a ela desde a chegada do colonizador ao Novo Mundo, estava povoada pelas lendas orientais

relatadas por Marco Polo, Jehan de Mandeville, Pierre d'Ailly, Jean de Plan de Carpin e Ibn Battuta entre outros. (GONDIM, 2007, p. 24).

Neste caso, as lendas fundem-se com a realidade, pois buscavam explicações para o desconhecido, inextricável. De acordo com as informações registradas, e a medida que as ações foram se propagando a respeito do homem, da floresta e dos rios da Amazônia, revelando pessoas, hábitos e lugares em tudo diferente daquilo que os europeus estavam acostumados a ver, uma gama de simbolismos ia sendo forjada na mentalidade daqueles. Conforme Ugarte comenta:

A partir dos conceitos, juízos, símbolos, mitos e valores de sua civilização, os conquistadores, através de suas narrativas – escritas e orais -, transmitiam aos leitores e ouvintes determinadas imagens mentais, que tornavam menos estranhas as novidades dos territórios desbravados (UGARTE, 2003, p. 24)

É importante ressaltar que o recurso às narrativas míticas, ingredientes do imaginário europeu do século XVI, foram os principais elementos de que os europeus lançaram mão para definir o diferente. Abrir mão dessas prerrogativas era negar a própria identidade europeia, já que as representações do “outro”, foram fundamentadas na tradição europeia greco-romana.

A literatura produzida na Amazônia, espelho de povos que se reconhecem na mitologia, promove o encontro, ainda que tenso, dos substratos de uma cultura assolada pela dominação europeia com suas raízes míticas, em uma relação intrínseca. A cultura amazônica tem raízes míticas ao iniciar pelo nome “Amazonas”, o qual remete-se ao mito grego das amazonas, mulheres guerreiras, semelhante às Icamiabas, batizadas “amazonas” pelo desbravador europeu. Conforme Schmitt afirma:

A história registrada da raça humana se inicia com os mitos. Onde quer que embarquemos no trem, seguramente estaremos *in medias res* uma vez que o mito, como expressão básica de nossas incompletudes, é contemporâneo e, como atividade simbólica, pode ser muito mais antigo (SCHMITT, 2013, p. 177)

Os textos que chegam de tempos remotos podem ser compreendidos antes como recursos de acesso à realidade que de artifícios para refutá-la. Surge, então, a necessidade de se conhecer a atividade simbólica da cultura dos povos primitivos. Fares comenta que:

O mítico é a força constitutiva de fundação da Amazônia e de países da América Latina. A narrativa das Amazonas, trazida pelo imaginário dos estrangeiros, indica desde aquela época, a sobrevivência de espaços, onde a senha que autoriza o acesso à informação assenta-se no mito, enquanto narratividade, relatos sobrenaturais, ou que os narradores amazônicos chamam de marmota, anedota, remorso ou encantado (FARES, 2006, p. 158)

Diante dos discursos e cartas construídas ao longo da história, não é difícil imaginar os sentimentos que conduziam esses homens, a adentrar pela floresta e desbravar o rio, a fim de estabelecer povoados, aldeias e vilas. Primeiramente, esses aventureiros tiveram que se proteger, construindo fortalezas e, concomitantemente, buscando estabelecer amizade com os nativos, sem os quais não conseguiriam sobreviver, pois somente eles conheciam a mata e a navegação dos rios, possibilitando os desbravadores conquistarem a Amazônia.

O registro dos principais episódios de disputa pelos território amazônicos, travada principalmente em seus postos e rios, não foi impedimento para que o domínio luso brasileiro se estabelecesse sobre ele. Na verdade, além do sacrifício dos antigos habitantes, restaram registros de aventuras interesseiras em conquistar a região, marcadas por incidentes sangrentos e traições entre exploradores que encontraram seu fim nas águas doces do rio das Amazonas. Todavia, as adversidades do lugar não impediram que navegadores, missionários, colonos, soldados, influenciados pelos mais variados interesses, além do sabor da aventura, arriscassem em conhecer e dominar a paisagem a seus olhos, ao mesmo tempo, exótica e selvagem.

Portanto, é inegável a importância da revisitação de textos de autores que representaram a região no passado e perceber que eles contribuíram decisivamente para o enriquecimento do olhar acerca do que veio depois dessa representação, conferindo outras luzes ao que se lê. Nesse sentido, é que a Amazônia pode ser vista como uma narrativa plural que encanta o leitor, combinando esclarecimentos e deslumbramento.

1.2 Mário de Andrade: mito, literatura e recepção

O mito é uma resposta à tentativa arcaica e perene aos questionamentos sobre o início de todas as coisas, dos elementos, dos fenômenos e principalmente, do homem. Todos, na origem mítica, surgem por meio de ações sobrenaturais de deuses que estabelecem os padrões comportamentais pelos quais a sociedade deve se orientar, sob pena de repreensão, caso ignore tais ensinamentos. No entendimento de Mircea Eliade:

O mito conta como, graças às façanhas dos seres sobrenaturais, uma realidade tem vindo à existência, sendo essa a realidade total, o Cosmos, ou somente um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É, pois sempre um relato uma criação (ELIADE, 1972, p. 11)

Desde o início dos tempos o mito teve essa função: explicar a origem e proporcionar ao indivíduo reviver o tempo primordial com o objetivo de satisfazer necessidades religiosas e as aspirações morais. É pela importância que se dá ao mito que se estabelece seu caráter sagrado, portanto, uma história verdadeira, porque sempre se refere à realidade ou explicação dela. Nos seus estudos acerca dessa assertiva, Jack Goody (2009) ao comentar os textos míticos da cultura *dagari*, diz que:

Trata de um “discurso apropriado” porque concerne à relação do homem com a dimensão sobrenatural, e fundamentalmente com os seres da natureza com a dimensão de intermediários, às vezes malignos, entre o homem e Deus. E se de fora ele pode ser considerado um “mito”, uma expressão imaginária da relação do homem com o mundo e com o divino, não obstante, por muitas dúvidas que o próprio texto apresenta, para os *dagari* trata-se de algo real (GOODY, 2009, p. 47)

O caráter sagrado do mito é que dá sentido às narrativas do tempo primordial e que estabelece a diferença ente o santo e o profano, a verdade e a mentira, o bem e o mal. A fábula é distinta agora da narrativa mítica, sendo esta verdadeira, enquanto aquela, falaciosa, ou seja, o mito não é ficção, ilusão. Somente as histórias, sem a presença criadora e ordenadora dos deuses no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”, dessacralizadas, são de mentira.

Os estudos acerca dos mitos são discursos feitos pela coletividade, por definição, o que é individual não é considerado como mito. Estes são explicados a partir deles mesmos sem referência à vontade dos sujeitos que os transmitem. O mito também é uma história que nutre o sentimento de pertencimento, termo este antropológico, que diz respeito à profunda ligação sentimental do homem ao seu espaço físico. Essa ligação do homem com o espaço e a natureza é importante para que sua herança sociocultural permaneça. Assim, aconteceu com Macunaíma ao chegar a São Paulo e se deparar com um mundo totalmente diferente do seu, então, para compreendê-lo foi buscar respostas no seu mundo primitivo.

É importante observar que os povos indígenas, assim como outros grupos étnicos, transmitem suas experiências através dos mitos. Estes são passados de geração a geração, através dos séculos e sofrem mudanças quando contados e ficam a critério de cada povo indígena, contudo, o que é considerado “história verdadeira” em uma etnia pode não ser para a etnia vizinha.

Segundo Krüger (2005, p. 47) os mitos podem ser: cosmogônicos, etiológicos e escatológicos. O primeiro está relacionado à criação. Relata o início, quando tudo começou. Os mitos que narram a origem do mundo têm, como prolongamento, a criação da

humanidade. Em síntese, o mito cosmogônico é a gênese de todas as coisas; o segundo, levam ao exato surgimento de, entre outras coisas, plantas, objetos, animais e montanhas, sendo que a singularidade é o sacrifício de um indivíduo em benefício dos demais. Nesse sentido, o herói civilizador orienta a humanidade a usar o bem oferecido. Vale ressaltar que estas características estão presentes em várias narrativas coletadas na obra a que nos propomos estudar; e por fim, o último tem como característica narrar o fim do mundo, de como tudo foi destruído, e o fim da humanidade, mas, este fim, geralmente dá início a um novo recomeço. Diante disso, os mitos escatológicos demonstram atitudes contrárias às que foram determinadas pelo herói civilizador.

Conforme os estudos de Jack Goody (2009) os mitos orais apresentam o elemento narrativo, “tênue” em sua composição. Por considerá-lo um texto que nasceu não de povos com acesso à escrita, mas anterior a esta, o pesquisador não considera o conteúdo do mito uma narrativa propriamente dita, justificando, para tanto, que ela surge em povos com acesso à escrita. Todavia, o caráter narrativo presente nesse texto eminente oral é passível de uma leitura literária, visto a presença dos elementos de narratividade, dos sentimentos e de visão de mundo que seus personagens revelam sobre o espaço onde vivem.

Desta forma, os mitos não pertencem a uma literatura popular ou erudita, estas demarcadas por aspectos conceituais carregados da distinção clássica inaugurada na modernidade entre a civilização e a primitividade, o mito resiste, apesar das interferências naturais ocorrerem. Interferências estas que dizem respeito ao contágio, por exemplo, que os povos indígenas sofreram durante o contato com outras culturas, em especial, a do branco.

As narrativas de tradição oral de povos indígenas são muitas vezes classificadas indevidamente por aqueles que desconhecem ou tendem a considerar as narrativas míticas como uma manifestação oral, popular de um determinado povo, no sentido de narrativas folclóricas. É necessário salientar que os textos míticos transcritos da cultura oral não são folclóricos, ao contrário, são verdades supremas e reveladas aos homens pelos deuses que aqui viveram num tempo primordial. Não há estilos de narrativa no universo tribal. Portanto, para o indígena, o seu relato oral não é folclore.

Há importante distinção entre mito e folclore. Enquanto aquele ocorre de acordo com a visão socioantropológica do mito, a história da sua origem, do começo do mundo e de todas as suas diversas relações com o sagrado pelo homem, este surge do saber cuja fonte de origem é o povo.

A palavra *folklore* foi empregada pela primeira vez por W. J. Thoms, em 1846. Tem-se *Folk* “povo”, e *lore* “saber”. Logo, um saber que tem origem do povo. Contudo, só foi

confirmado o uso do termo em 1878, com a fundação da Sociedade de Folclore, em Londres, cujo objetivo era a “conservação e a publicação das tradições populares, baladas lendárias, provérbios locais, ditos vulgares, superstições e antigos costumes e demais matérias concernentes a isso”. Vale ressaltar que os estudos e investigações da matéria a que Thoms deu o título de “folklore” são anteriores ao aparecimento da palavra. Muitos estudiosos de outras nacionalidades adotaram esse termo com outros significados.

Segundo Lima (2003, p. 24) nos seus estudos acerca do assunto abordado, “o folclore estuda a cultura, que definimos como manifestação do sentir, pensar, agir e reagir do homem de uma sociedade”. Todavia, há aqueles que preferem adotar outros conceitos. Desta forma, os vários sentidos que o termo folclore teve, desde seu primeiro emprego no século XIX, convergem a uma definição ao considerá-lo uma manifestação oral de cunho popular.

No que tange às manifestações artísticas da cultura cabocla como ritmos, danças e outras, faz-se necessário enfatizar que elas não se confundem propriamente com o folclore, embora com ele coexistam, uma vez que são atuais, renovam-se permanentemente e não estão confinadas a grupos que se dedicam à preservação de tradições remotas.

Loureiro (2001, p. 40) afirma que o conceito e a compreensão de folclore foram “transportados na bagagem do processo colonizador, implica uma forma de manifestação da cultura reconhecidamente antiga”, não há uma autoria identificada, divulgando singularidades da maneira de ser de uma sociedade numa fase de sua história, sua individualidade criadora está absorvida por uma expressão coletiva.

Essa capacidade de transformação e evolução, bem como todas as criações do homem são variáveis, isto é, mudam de sociedade para sociedade. No que tange à literatura, esse aspecto é abordado por Krüger (2005, p.18) afirmando que “diversas funções apresentadas no mito, sobretudo na Amazônia, se transferiram para o folclore, em seguida para a literatura, revelando em várias obras literárias os valores contidos na mitologia”.

A transposição do mito para o folclore caracteriza a expressão do povo caboclo da região, e a literatura torna-se a fonte pela qual os mitos se fertilizam. Nesse processo, desde a passagem da cultura oral para a cultura escrita, a literatura faz renascer, (re)atualiza os símbolos que compõem o universo mítico.

Logo, pode-se afirmar que faz parte da essência do ser humano querer dar um sentido, uma justificativa à vida, e os mitos vêm ao encontro desse anseio. Assim sendo, os mitos tentam explicar o surgimento do mundo e a maneira como deuses e heróis o fizeram habitável para a humanidade. Toma-se como exemplo, quando o homem se deparou pela primeira vez com o fogo, o homem das cavernas quando se deparou com o raio e o trovão, e que recorreu

às narrativas míticas para explicar esses acontecimentos. Evidentemente, isso só é possível dependendo da aceitação e identificação desse homem com valores transmitidos e o lugar onde vive.

As discussões que seguem sobre a obra *Macunaíma* têm como ponto de partida a utilização por parte de Mário de Andrade, de mitos da Amazônia e, a partir daí a recriação desses na literatura. O autor fez a reconstituição dos mitos por meio da literatura e, antes deles, possivelmente, por meio da escuta sensível das práticas e de das tradições orais. Essas reúne elementos da história, vestígios de narrativas, amalgamados, confusos, díspares. O mito representa a linguagem da imaginação poética, é a matriz criadora das manifestações culturais e se revela na atemporalidade. A esse respeito, encontra-se na obra *Amazônia: Mito e Literatura*, (2005) um importante contraponto acerca da obra *Macunaíma*, onde se expõe que,

Houve, em relação a essa obra, dois momentos culturais: a) inicialmente, o registro, feito por um viajante, do mito de Macunaíma, que se caracteriza por ser uma criação coletiva de índios que habitavam a área do atual Estado de Roraima; b) depois, a recriação do mesmo mito em espaço e tempo diferentes daqueles em que se originou – o espaço e o tempo da ficção literária. (KRÜGER, 2005, p. 11).

Na perspectiva de dar ênfase ao mito em si e sua recriação feita pela literatura, compreende-se que há uma distância entre mito e literatura. O mito é uma forma fechada, pois é produto da coletividade que o criou, cuja maior função é manter o *status quo*, enquanto que a arte é uma atividade de descoberta, produto de um indivíduo e tem como objetivo a crítica ao social (KRÜGER, 2005, p. 153). É nesse sentido que nasce o novo Macunaíma, o recriado, portador e deflagrador das contradições básicas do tempo em que se insere: um mito transportado para a literatura. Assim sendo, o sentido maior da rapsódia de Mário de Andrade pode ser percebido através da compreensão entre o mito e a literatura, isto é, no sentido ambíguo próprio da literatura à estrutura rígida do mito criou-se um espaço e foi justamente esse espaço percorrido por Mário de Andrade e por Macunaíma no ano de 1928.

Coutinho (1978, p. 9) afirma que a “Literatura parte dos fatos da vida ou os contém. Mas esses fatos não existem nela como tais, mas simplesmente como ponto de partida”. Logo, infere-se que a literatura, por meio do olhar do artista, transforma o real, recria a realidade, é transmitida através da língua, a seguir para os gêneros nos quais ela toma nova realidade. Sendo assim, torna-se independente seja do autor ou da fonte de onde proveio, e os fatos que lhe deram, às vezes, origem passam a ser fatos de outra natureza, diferentes daqueles naturais, pretendidos pela ciência, pela história ou pelo social.

Nesse processo é que o artista literário cria e recria seu universo em conformidade com fatos e/ou com a realidade que não são mensuráveis pelos mesmos modelos das verdades fatuais, porque estes fatos que manipulam não se comparam com os da realidade concreta. As obras literárias resistiram ao tempo e às mudanças de civilização e cultura por causa de seu caráter particular atrelado ao prazer que ela proporciona aos leitores. O texto literário não é realidade, contudo, não se isenta dela. Por isso, faz-se necessário “introduzir um terceiro elemento o imaginário, que se articulará, também com o real” (ASSMAR, 2003, p. 34), por meio de traços reais é possível identificar contextos socioculturais e influência literária prévia.

Para os povos primitivos, a atividade artística conserva-se fortemente vinculada à vida social, ou seja, não se desprende da vida em comunidade. Conforme afirma Candido,

[...]a criação literária corresponde a certas necessidades de representação do mundo, às vezes como preâmbulo a uma práxis socialmente condicionada. Mas isto só se torna possível graças a uma redução ao gratuito, ao teoricamente incondicionado, que dá o ingresso ao mundo da ilusão e se transforma dialeticamente em algo emprenhado, na medida em que suscita uma visão do mundo. (CANDIDO, 2002, p.55)

A literatura apresenta uma gratuidade de ambas as partes: do criador e do receptor, uma vez que não tem o dever de manter um vínculo com o real, além de dá liberdade de opção. A partir do contato do leitor com o texto, ele passa a ser impregnado pelas ideias deste e, conseqüentemente, passa a refletir e agir dentro da sociedade. Desta forma, infere-se que a literatura é uma forma de o homem interagir com o universo e consigo mesmo. Portanto, desde os tempos mais distantes até os dias atuais, a literatura atua na formação do homem.

Assim, ter como assunto a literatura é andar por caminhos movediços, visto que sua definição é transitória. Tem-se algo histórico e cultural: o primeiro, uma vez que muda com o passar do tempo, de forma que o que é considerado literatura hoje pode não ser amanhã; e o segundo, uma vez que cada região, povo, país a considera de maneira diversa, ou seja, de acordo com seus sistemas de valores. Portanto, tais aspectos devem ser considerados, ao se trabalhar com o texto literário.

O texto literário atua como mediador entre a função simbólica e a dimensão mítica da consciência humana, “funciona também como perpetuador da memória coletiva” (LE GOFF, 1996). Assim, como representação coletiva, transmitido de gerações a gerações, emerge mediante a necessidade intrínseca de expressão e possui valor universal, à proporção que os mitos entram em contato com outra civilização, ou por outro lado, sofrem pressões externas, transformam-se e, conseqüentemente, perdem suas funções primordiais.

Loureiro (2001, p. 111), ao teorizar acerca do assunto, afirma que “na vida amazônica a mitologia reaparece como a linguagem própria da fábula que flui como produto de uma faculdade natural, levada pelos sentidos, pela imaginação e pela descoberta das coisas”. Logo, compreende-se que a mitologia é inerente ao homem amazônida, isto é, faz parte do indivíduo desde seu nascimento. Desse modo, as narrativas dos povos indígenas, são tão arraigadas a seu mundo que são quase imperceptíveis, pois localizam-se no seu inconsciente coletivo e são transmitidas por várias gerações.

De modo semelhante a esse pensamento, o escritor Elson Farias escreveu no prefácio da obra *Terra Imatura*, de Alfredo Ladislau o seguinte:

Considerada a questão do ponto de vista das letras amazônicas, não se pode excluir dessa avaliação o conteúdo mitológico gerado pelos povos da floresta, desde tempos imemoriais, representado pela influência lendária de que não conseguem livrar-se os escritores que cogitam de interpretar a paisagem e o homem amazônicos, como é o caso de Alfredo Ladislau e seu livro (LADISLAU, 2008, p. 10)

Desta forma, pode-se afirmar que é inegável a influência do universo mitológico sobre o homem da Amazônia. As narrativas míticas são elementos indissociáveis da memória e da história das populações nativas, indígenas, por qualquer caminho traçado, se veem marcas de passagem de lutas, das ilusões, das conquistas e das frustrações, formando um palimpsesto. A relação homem e natureza compreende o mistério da vida do povo, da forma pela qual vive, contudo, sem esquecer que tudo é visto ou imaginado na floresta. Sua fauna e flora exuberante, além das comunidades indígenas de permeio que ora se mesclam ora são confundidas com a própria natureza, têm eleito o espaço fértil da imaginação delirante.

Corroborando essa opinião, pode-se ler em *Amazonas: natureza e ficção*, de Allison Leão (2011, p. 109) que “no contexto da literatura amazonense, as influências e as formas de representação da identidade estão decisivamente ligadas à representação da natureza”. Então, pode-se inferir que a experiência de vida do homem da Amazônia é toda relacionada à floresta. A floresta amazônica representa não só uma visão do Éden com seus recursos naturais e riquezas minerais, mas oscila entre o paraíso e o inferno, sim, porque este último, exige uma luta contra um clima adverso e os perigos da selva. Contudo, o que predomina, ainda, é uma “concepção de caráter transcendental”. (LOUREIRO, 2001, p. 133).

Assim, tudo aquilo que dá sentido e valor ao homem amazônida, e tudo aquilo que o expressa, atravessa por uma linguagem simbólica e primordial, na qual a poesia tem lugar de destaque, ou seja, é expressão privilegiada. Nesse processo de metafísica poética, o “impossível torna-se possível”, o “sobrenatural resulta em natural”. Então, é sob esse estado

poético que o homem da floresta cria e recria seu universo, construindo uma realidade de acordo com seu anseio.

Diante disso, é difícil conseguir esquivar-se do envolvimento com a tradição lendária da região, ou seja, ficar imune aos mistérios e encantos da floresta. Segundo Alfredo Ladislau (2008, p. 23) são poucos os escritores amazonenses que conseguiram tal proeza, ou talvez nenhum tenha conseguido “livrar-se do envolvimento medular dessa realidade”. Soma-se a isso um acervo lendário bastante significativo que a Amazônia possui, feitos por etnógrafos nacionais e estrangeiros, como é o caso do alemão Koch-Grünberg, cujas compilações recolhidas na Amazônia serviram de fontes inspiradoras para Mário de Andrade compor sua obra-prima *Macunaíma*, esse acervo, transportado pelo imaginário, também contribui para a sobrevivência de espaços, onde a chave de acesso à informação consolida-se no mito.

Roland Barthes (1999) diz que “o universo é bastante sugestivo”. Isso facilita ao homem a busca de explicações para suas inquietações, pois, por meio do imaginário, o universo pode ser compreendido como uma compilação de representações, de sentimentos, crenças, as quais condicionam a maneira como o homem vê a si próprio e a realidade onde está inserido, além de formar e transfigurar o seu universo.

Dessa forma, pode-se inferir que a Amazônia se mostra um espaço fecundo para imersão do imaginário, pois possui um potente universo simbólico, por meio de narrativas míticas que a povoam. Ressalta-se, ainda, que os discursos não nascem no vazio, eles se constroem a partir de informações já existentes, dando-lhes contornos e sentidos. Sob essa perspectiva, a influência dos primeiros viajantes e dos cronistas estará constantemente de alguma maneira na imaginação literária e histórica daqueles que se lançam na pesquisa, por consequência nos escritos sobre essa região.

Além disso, ao longo dos tempos, as várias vozes que discorreram acerca da Amazônia contribuíram na confecção de um panorama híbrido e multifacetado. Portanto, as narrativas dos povos da Amazônia, cumpre um papel de destaque, na qual permite lançar novos olhares em direção à sua história, de seu imaginário e da própria população.

É possível presenciar, portanto, discursos intimamente ligados às narrativas míticas, como é o caso da contribuição que a mitologia dos povos Taulipangues e Arecunás deram a rapsódia de Mário de Andrade. Essa contribuição mítica faz-se por dois constituintes básicos: *Von Roraima zum Orinoco* (Do Roraima ao Orenoco), obra de Theodor Koch Grünberg, geógrafo e etnólogo alemão que viajou entre 1911 a 1913 pela região Norte do Brasil, sul da Venezuela e Guiana em áreas praticamente inexploradas, pesquisando a realidade daqueles

povos indígenas. A obra é composta por cinco volumes, a qual discorre, mais especificamente, em seu segundo volume sobre os mitos e lendas dos índios Taulipangues e Arecunás, de onde destaca-se a existência de Makunaíma, considerado um deus ou um semideus para aquele povo. Depois, a releitura que Mário de Andrade fez sobre as pesquisas do etnólogo, recriando o mesmo mito em espaço e tempo diferentes daqueles em que se originou, o espaço e o tempo da ficção literária. Então, *Macunaíma*, (1928) surgiu da junção do dissertado por Grünberg com a maneira criativa de Mário de Andrade ver o mito Taulipangue. Sob esse prisma, enfatiza-se que o mito serviu como substrato para a criação literária de Mário de Andrade.

No caso da pesquisa que se propôs investigar, encontra-se o imaginário amazônico, para o qual, ainda que integre uma das esferas da cultura, não tem sido dada a devida atenção pela maioria dos estudiosos que se dedicam às análises da rapsódia de Mário de Andrade. Contudo, como negligenciá-lo se o próprio autor afirma em seus escritos que as narrativas míticas dos povos da Amazônia serviram de inspiração poética para a composição de sua rapsódia: “Pois quando matutava nessas coisas topei com Macunaíma no alemão Koch-Grünberg e Macunaíma é um herói surpreendentemente sem caráter. (Gozei). Vivi de perto as façanhas dele. Eram poucas” (ANDRADE, 2008, p. 218). Portanto, buscar-se lançar um olhar mais atento a esse discurso e ressaltar a importância e a força implícita que as narrativas míticas da Amazônia exercem dentro da rapsódia de Mário de Andrade.

Ao recolher as diversas narrativas indígenas, o pesquisador Koch Grünberg mostrou-se bem familiarizado com a floresta e acredita-se que ele mantinha um bom relacionamento com os índios, pois durante a expedição de 1911 trabalhou com dois índios de nomes: Akúli, índio Arekuná, e Mayuluaípu, índio Taulipangue, ambos revelaram-se bastante conhecedores das tradições orais de seu povo. Desta forma, os dois índios passaram ao etnólogo as narrativas registradas por este num trabalho mútuo, uma vez que Mayuluaípu era o interprete de Akúli, que não falava português, língua empregada nas conversas com Koch-Grünberg. Além de tradutor, esclareceu passagens obscuras dos relatos de Akúli ou relacionou certas passagens à vida e à cultura das tribos existentes naquele lugar.

Assim, constituem instigante reflexão as versões próprias dos mesmos mitos oferecidos respectivamente pelos narradores Taulipangue e Arekuná, o que se pode deduzir que, ao traduzir os relatos de Akúli, o índio Mayuluaípu sempre respeitou o ponto de vista do outro. Esta postura permitiu que o herói tribal Makunaíma (dessa forma grafada pelo pesquisador), fosse apresentado ao etnógrafo em distintas versões oferecidas pelos dois índios. Tal fato pode ser observado na rapsódia de Mário de Andrade, cujas proezas foram

registradas criativamente no personagem Macunaíma que traz em sua gênese a multiplicidade surgida em vozes divergentes que se complementam.

Os mitos, nas narrativas indígenas, contêm abundante material primitivo. Segundo Medeiros (2003, p. 32), no material compilado por Koch-Grünberg não há pormenores sobre a criação do mundo que, segundo os dois relatores, existe desde o começo com homens, animais e plantas. O demiurgo Makunaima teria criado todos os animais de caça e os peixes, mas não se teceram mais comentários.

A lenda da árvore universal e do dilúvio apresenta diferentes versões entre os índios Arekuná e Taulipangue. A lenda Arekuná já menciona de início Makunaima e seus irmãos, sem revelar, contudo, os nomes destes. No desenrolar da ação surgem Makunaíma e seu irmão mais velho, Jigué, além de ele ser o mais moço dos irmãos. Contudo, Makunaíma é o mais astuto e o mais poderoso na arte mágica. Ele derruba a árvore, sem dar atenção aos argumentos do sensato Jigué, que procurava evitar a consumação deste ato.

Na lenda Taulipangue são mencionados Makunaíma e quatro irmãos denominados Ma'nápe, Anzikílan, Wakalámbe e Anique. Jigué não apareceu nessa lenda. Em seu lugar figura Ma'nápe que é o mais velho dos irmãos e apresenta pouco valor. À medida que a trama se desenvolve, atuam apenas Makunaíma, Ma'nápe e Anzikílan. Ma'nápe derruba a árvore, apesar de ser um roedor. Akúli profetisa o dilúvio.

Medeiros (2002, p. 33) afirma que na cultura indígena, estes são os significados dos nomes dos irmãos de Macunaíma: “Jigué = bicho de pé; Wakalámbe = remoinho de vento; Anikílan = perdiz; Ma'nápe = semente de abóbora”. Sob essa perspectiva, Mário de Andrade apresenta Macunaíma, também no início da sua rapsódia, tendo como irmão Maanape, já “velhinho”, segundo a lenda Taulipangue, e Jiguê, “na força do homem.”

Nas lendas ameríndias que tratam de heróis, Makunaíma é o mais poderoso entre os irmãos. Por ser indiscreto, Makunaíma repetidamente se envolve em situações difíceis das quais se livra, ora por sua esperteza, ora pelo auxílio do irmão mais velho, que é mais sensato.

Makunaíma, como herói tribal, é o grande transformador, transmutando pessoas e animais em pedras, ou para castigá-los, ou pelo prazer da maldade. É também criador, uma vez que fez todos os animais de caça e os peixes. Após o incêndio universal que destrói a humanidade, cria novos homens.

Medeiros (2002, p. 34) enfatiza que numa lenda dos Arekuná são narradas as ações pérfidas do menino Makunaíma que violenta a mulher do irmão mais velho. Mário de Andrade recolheu esse episódio da tradição Arekuná e a Taulipangue, uma vez que nesta o nome Jiguê não é citado como acontece naquela. Conforme assevera Mário de Andrade:

A companheira de Jigué era bem moça e chamava Sofará. Foi se aproximando resabiada porém dessa vez Macunaíma ficou muito quieto sem botar a mão na graça de ninguém. A moça carregou o piá nas costas e foi até o pé de aninga na beira do rio. [...] Mas assim que deitou o curumim nas tiricas, tajãs e trapoerabas da serapilheira, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo. Andara por lá muito.

Quando voltaram prá maloca a moça parecia muito fatigada de tanto carregar piá nas costas. Era que o herói tinha brincado muito com ela (ANDRADE, 2008, p. 10)

Essa é mais uma característica que o autor recolheu das narrativas indígenas, a imoralidade, a qual permaneceu em sua obra e que será, a partir daqui desmistificada. Segundo os estudos de Proença (1978, p. 17), “o que existe em Macunaíma é uma sátira a imoralidade. O próprio herói termina vítima de seus ímpetos sexuais, e morre sem glória, os amores esquecidos, exceto o que não teve companheiro porque foi amor primeiro”.

Desta forma, temos um enfrentamento da tradição indígena e do ideário modernista de Mário de Andrade, onde a rapsódia é (re) criada na proporção dos componentes empregados na confecção do “herói sem nenhum caráter”. Macunaíma é gerado às margem do Uraricoera, no mato-virgem, em plena floresta amazônica, e, como grande parte dos heróis míticos, não possui ascendência paterna, “[...] era filho do medo da noite”, alimentado pelo fluido transcultural, transportado para a ficção como uma criança feia, capaz de malvadezas que acabam por eximi-lo.

De acordo com Mielietinski (1987, p. 329) a literatura está “geneticamente relacionada à mitologia”. Nessa perspectiva, então, o mito acaba sendo o motivador de uma criação artística, denominado por Mielietinski de “mitologização”, no qual o artista tenta mitologizar a vida cotidiana. Portanto, Mário de Andrade ao fazer uso das narrativas indígenas da Amazônia recria um herói em tempo e espaço da ficção literária, diferente daquele que o originou, além de o próprio nome da rapsódia, *Macunaíma*, é por sua vez metonimicamente recuperado pelo nome do herói do mito, o autor dele se utilizou e se tornou seu proprietário. Portanto, o autor comporta e contém o nome do personagem Macunaíma, desde que, por uma associação igualmente de ordem metonímica, a marca autoral inscreve-se antes do título e assume a paternidade: “Meu nome está na capa de *Macunaíma* e ninguém o poderá tirar. Mas só por isso apenas o *Macunaíma* é meu. Fique sossegado. E certo de que tem em mim um cotidiano admirador” (ANDRADE, 2008, p. 233).

Diante disso, Macunaíma vale pelo autor, pois ele ainda é personagem, inscrição e nome impresso, além de ocupar um novo lugar, o da leitura. Conforme, Eneida Maria de Souza em sua obra *A Pedra Mágica do Discurso* (1999), ressalta que:

Personagens já nascem personagens, efeitos de um texto pré-existente e, portanto, destinados a atuar no discurso de representação. Resta o impasse, pela abertura dos limites da propriedade: Macunaíma é e não é meu. Mário de Andrade e Macunaíma, autor, livro e personagem, se espelham como letras impressas e signos vicários na luta tão inglória de se ter um lugar no solo da Literatura Brasileira. (SOUZA, 1999, p. 40)

A obra artística, inclusive o texto literário, pede ao olhar de quem a aprecia que a traduza e a recrie. *Macunaíma* foi traduzida para várias línguas e recriada por inúmeros críticos. Dessa maneira, a leitura e releituras acerca da obra Macunaíma, surgem várias vozes que dialogam, às vezes falando a mesma coisa com palavras diferentes; outras vezes indo além do que já foi dito. Todavia, o propósito aqui é apenas mostrar algumas dessas leituras, a fim de trazer à tona o discurso que as permeia, além de, por meio do estudo que se propôs realizar aqui, ver o espaço que foi dado ao imaginário amazônico em *Macunaíma*, de Mário de Andrade.

Embora, *Macunaíma* seja uma das obras mais importantes dentro da literatura brasileira e muito se tenha escrito a respeito dela, de modo algum tem-se aqui a pretensão de exaurir todas as possibilidades de dissertar sobre a mesma, pois a literatura mostra que cientistas e historiadores analisaram os componentes estruturais e literários, sobretudo no que diz respeito a explicação das fontes inspiradoras, assim como o levantamento do material folclórico, mítico e linguístico do rapsodo, como a pesquisa feita por M. Cavalcante Proença no *Roteiro de Macunaíma* (1978), tarefa pioneira empreendida pelo estudioso.

Mário Raul Moraes Andrade tornou-se uma dos maiores representantes do movimento Modernista do Brasil, dentre outros motivos, pela sua posição dentro do movimento artístico: ao mesmo tempo em que não pertencia a nenhum grupo específico, assumindo-se como escritor independente, sempre manteve um diálogo ativo com os principais membros do movimento dos centros intelectuais brasileiros, fez-se presente nas principais revistas e jornais em circulação da época; e atuou na organização e permanência do modernismo brasileiro.

Com suas viagens de pesquisa, Mário de Andrade se empenhou em captar a língua do povo brasileiro. Ele percorreu as cidades históricas de Minas Gerais em 1924; do Amazonas em 1927; e do Nordeste em 1928 a 1929. A partir daí, recolheu de várias partes do Brasil provérbios, danças, versos na literatura de cordel, repentes, toadas, canções populares que se entrelaçam na literatura, como empregou, por exemplo, em *Macunaíma*. Além disso, descobriu o poder estético da sensibilidade de um povo, cujo folclore e cultura popular revelam ritmo e cor. Segundo afirma Hühne:

Na linguagem mítica. Mário descobre que não há só fantasias, mentiras projeções, mas os mistérios das origens dos deuses e dos homens, da terra e das estrelas. No seu olhar para a cultura popular compreende o homem culto, viciado nas respostas prontas, a não se interrogar, a se pautar pelos seus conhecimentos especializados, a se perder no mundo das coisas, das cifras, dos hábitos arraigados. Que diferença! A arte do povo, sempre à margem. E o artesanato espalhado pelo chão dos mercados. A linguagem rica e forte de ‘gentinha’. Cheira a terra brasileira (HÜHNE, 2002, p. 103)

Mário de Andrade procurou desconstruir a língua oficial brasileira, com o objetivo de chegar ao nível primitivo, de modo original, sem excluir o tempo histórico, revelando, assim, a alma do povo brasileiro. Portanto, a rapsódia é colocada como materialização artística do “retrato” nacional, ou seja, *Macunaíma* é a metáfora da multiplicidade dos modelos e dos percursos culturais existentes no Brasil, ou, mais especificamente, o texto-modelo da particularidade da cultura brasileira.

A rapsódia *Macunaíma*, passa a ocupar lugar de destaque entre as obras modernistas que melhor concretizou o projeto de *abrasileiramento* da literatura. Segundo seleção feita pelo autor Antonio Candido:

Mário de Andrade, em *Macunaíma* (a obra central e mais característica do movimento), compeliu alegremente lendas de índio, ditados populares, obscenidades, estereótipos desenvolvidos, na sátira popular, atitudes em face do europeu, mostrando como a cada valor aceito na tradição acadêmica e oficial correspondia, na tradição popular, um valor recalcado que precisa adquirir estado de literatura (CANDIDO, 2000, p. 120).

Nessa perspectiva, Mário de Andrade mergulha na realidade brasileira, retoma valores culturais recalcados até então. Para isso, segundo Candido (2000, p. 121) “não se ignora o papel que a arte primitiva, o folclore e a etnografia tiveram na definição das estéticas modernas, muito atentas aos elementos, trouxe grande herança de valores estéticos e ideológicos”. Estes sendo a confirmação da consolidação de uma nova era literária no país, que visa denunciar e abordar problemas que são de todos, de um povo que ainda luta para crescer e fortalecer sua identidade.

O Modernismo rompe com o processo de idealização do índio, dando um novo olhar, tratando as “deficiências” nacionais como superioridades. O brasileiro tem cultura ambígua, segundo Candido (2000, p. 199): “a de sermos um povo latino, de herança cultural europeia, mas etnicamente mestiços, situados no trópico, influenciados por culturas primitivas, ameríndias e africanas”.

A rapsódia de Mário de Andrade é marcada por uma inquietação e uma imensa complexidade ficcional, linguística e cultural, características estas influenciadas pelos ideais modernistas, tornando *Macunaíma* uma obra bastante idealizada, ou seja, o trabalho estético com a linguagem na narrativa “à brasileira” é bastante elucidativo de tal aspecto. Assim, o autor leva adiante o projeto de língua própria, brasileira, no seu modo de falar e na construção da obra, sistematizando o linguajar popular, por meio da linguagem literária e ciente de que, ao empregar uma linguagem mais elaborada, a incorporação de vocábulos das regiões norte e sul do país podem enriquecer a língua viva, culta e popular. De acordo com Hühne:

Uma língua que fixa o ramerrame cotidiano torna-se rica à medida que emprega termos pitorescos através da construção original de vocábulo. Ninguém cria uma língua coletiva, ela é viva e integradora se for comunicativa, diferentemente de uma língua oficial que se articula e se impõe através de regras. Às vezes integra o grupo social, mas ideologicamente (HÜHNE, 2002, p. 114)

O Modernismo possibilitou a muitos escritores, em suas obras, expressarem livremente e com autenticidade um país de contrastes, onde tudo se mescla e as formas regulares não correspondem à realidade. Desta forma, Mário de Andrade apresenta uma rapsódia cujo herói, “sem nenhum caráter”, sintetiza o povo brasileiro, mas este herói não é mau caráter, é desprovido de caráter, de identidade. Em *Macunaíma*, o autor propôs um nacionalismo “às avessas”, na contramão do que propusera o movimento romântico, que procurava achar respostas e definições para a cultura brasileira, agindo como força sacralizante no sentido de solidificar seus mitos, e toma a realidade a partir de uma visão romântica, imposta.

Em contrapartida, foi no Modernismo que a ideia da identidade nacional foi retomada no sentido de sua dessacralização. Também não prevaleceram formas fixas em que um determinado tema devesse ser encaixado ou seguido, pelo contrário, resultou de uma ampla abertura às mais diversas possibilidades interpretativas, como é peculiar às grandes obras literárias.

A rapsódia de Mário de Andrade foi composta seguindo os princípios fundamentais do movimento modernista de 1922, período revolucionário e polêmico, uma vez que implantou no Brasil uma produção cultural renovadora, contudo, profundamente contraditória. Os modernistas “lutavam contra o passado, sinônimo de atraso, através da elaboração estética adequada à vida moderna, mas alimentada pelo próprio passado, *locus* apropriado para a invenção de fantasias, sonhos, utopias” (MAIA, 2007, p. 233). Era uma época mais de

pesquisa, de experimentar formas novas e de descoberta do que, propriamente, de reflexão e definição.

Os autores modernistas estavam engajados no trabalho de recuperação da cultura popular, na tentativa de identificar o caráter brasileiro às raízes inconscientes de sua nacionalidade e procuravam expressamente se submeter às formas de criação popular coletivas. Assim sendo, embrenharam-se no interior do país, a exemplo de Mário de Andrade, recolhendo narrativas indígenas, ditados populares, obscenidades, estereótipos desenvolvidos na sátira popular. Elementos antes vistos como recalques históricos, sociais, étnicos da nossa civilização são definitivamente incorporados como temas de estudo, inspiração e exemplo nos seus discursos literários.

O autor da rapsódia valoriza o acervo arquétipos populares em luta pela implantação do nacionalismo estético-literário, dialoga, por meio da intertextualidade, com mitos de fundação, como por exemplo, as narrativas do Curupira, das Amazonas e da Uiara presentes na rapsódia, além dos relatos dos primeiros viajantes, contudo, faz de maneira diferente das crônicas de viagem, uma vez que opta pelo caminho da desconstrução das personagens, é o caso de Macunaíma, o protagonista da rapsódia é mentiroso, indecente, malvado e mentiroso. Nas palavras de Bosi:

Simbolicamente, a figura de Macunaíma, o herói sem nenhum caráter, foi trabalhada como síntese de um presumido “modo de ser brasileiro” descrito como luxurioso, ávido, preguiçoso e sonhador: caracteres que lhe atribuía um teórico do Modernismo, Paulo Prado, em Retratos do Brasil (1926). (BOSI, 1984, p. 400).

Cavalcanti Proença (1978) foi pioneiro na realização de um estudo significativo acerca da rapsódia de Mário de Andrade. Sua obra intitulada, *Roteiro de Macunaíma*, é um livro indispensável ao leitor da rapsódia, pois, por meio das pesquisas põe à mostra as fontes de Macunaíma: as lendas, as superstições, as frases feitas, os provérbios, os modismos de linguagem, enfim, todo o material que o autor do Modernismo resgatou do folclore e utilizou na composição de sua obra.

No *Roteiro de Macunaíma*, (1977) a linguagem e o material recolhido por Mário de Andrade são discutidos por Proença. Este afirma que o material colhido no folclore reflete uma fusão de culturas, originária de três etnias (indígena, africana e europeia); o vocabulário apresentado tem o mesmo objetivo, a representação de um país multicultural e multilinguístico; o caráter da obra é atemporal e mítico, atrelado à desgeografização do espaço, recursos imprescindíveis para narrar um país inarrável, isto é, Proença vê na falta de

lógica da narrativa uma escolha estética de Mário de Andrade, uma vez que busca por meio de seu projeto, expressar a própria falta de lógica do nacional.

Vê-se, ainda, ao longo de seu texto, que Mário de Andrade criou uma personagem que é um protótipo do brasileiro. Isso é sustentado por Proença de forma incisiva a ideia de *Macunaíma* como narrativa identitária do Brasil. Ele não deixa de fazer implicitamente do começo ao fim da obra, pois, ao realizar uma análise minuciosa sobre a linguagem e os escritos deixados pelo autor Mário de Andrade confirma a tentativa bem sucedida deste de encontrar um meio de expressão nacional.

Gilda de Mello e Souza na obra *Tupi e o alaúde: uma interpretação de Macunaíma*, publicado em 1979, faz um caminho diverso ao de Proença. A autora comenta que Mário de Andrade não se utilizou de processos literários correntes para compor *Macunaíma*, situando-se num universo maior: como parte da obra completa de Mário de Andrade, incluindo seus trabalhos voltados para a música e o folclore.

Em seus estudos a autora conclui que Mário de Andrade dedicou sua vida ao estudo do fenômeno musical e do processo criador do folclore. Segundo a autora, a partir da década de vinte, o escritor se aprofunda num longo debate acerca da mentalidade primitiva. E afirma, ainda, que “Macunaíma é composto nesse momento de grande impregnação teórica, pesquisas sobre a criação popular e busca de uma solução brasileira para a música”. (SOUZA, 1979, p. 257).

A autora demonstra que a rapsódia, criada sob inúmeros textos preexistentes foram reorganizados e alterados profundamente pelo autor, sob o princípio rapsódico da *suíte*, mais especificamente no bailado nordestino do bumba-meu-boi, este sob o princípio da *variação*, presente tanto na música instrumental como nas canções. Assim, explica melhor a autora:

Explodira em Mário de Andrade de forma análoga às improvisações dos cantadores do Nordeste, como reprodução *decorada* de um aprendizado longo e laborioso. Era de certo modo um ato falho, a traição da memória do seu período nacionalista. Da mesma forma que os cantadores populares incorporavam inconstantemente, no momento agônico de *tirar o canto*, todo o aprendizado que, anos a fio, haviam acumulados, Mário de Andrade via se projetar, como o que mal grado seu, no livro que expressava a essência de sua mediação sobre o Brasil, os índices do esforço feito para entender o seu povo e o seu país. *Macunaíma* representava esse percurso atormentado, feito de muitas dúvidas e poucas certezas (SOUZA, 1997, p. 265)

Sob esse prisma, a autora Gilda de Mello e Souza apresenta seus estudos, remexendo numa estrutura, aparentemente intocável, uma vez que a organização estética da rapsódia feita por Proença foi construída de maneira a não mexer nos pilares de sustentação no interior da literatura brasileira. Tal atitude ressaltou o olhar incerto de Mário de Andrade em buscar

compreender o seu país e seu povo. Por conseguinte, desestabilizou a própria visão do processo formativo da literatura brasileira construída por Antonio Candido.

Tem-se outro ponto discutido pela autora é de que o personagem Macunaíma, não é a representação do brasileiro, mas a figura contraditória do homem moderno universal:

Ao elaborar Macunaíma, Mário de Andrade transpôs para a literatura, de maneira intencional e crítica, o conflito que observara com tanta acuidade na música entre a tradição europeia herdada de Portugal e as manifestações locais, populares, indígenas ou africanas. [...]A hipótese que levanto é que Macunaíma pode filiar-se [...] (ao) romance arturiano, que por sua vez desenvolve um dos arquétipos mais difundidos da literatura popular universal: a busca do objeto miraculoso (SOUZA, 1997, p. 266)

De acordo com a autora, Macunaíma é composta por dois sistemas que se sobrepõem: o primeiro aponta para a realidade nacional, baseando-se no repertório variado das narrativas míticas e da cultura popular; e o segundo evoca a herança europeia. Assim, a presença da Muiraquitã em *Macunaíma*, segundo a autora, diz respeito à carnavalização utilizada por Mário de Andrade, pois a rapsódia modernista seria a última metamorfose do mito arturiano, uma vez que dividem características semelhantes. A rapsódia, tal qual os romances de cavalaria, conserva o caráter dinâmico, pois se estrutura em torno da busca, da recuperação, da andança e do confronto. Contudo, ao contrário do mito arturiano, a movimentação progressiva do herói modernista ao longo da narrativa acontece de modo inverso, porque o texto brasileiro inicia com uma busca, que logo se converte em perseguição e dá origem a uma sequência de fugas, daí a carnavalização deste episódio.

Portanto, Gilda de Mello e Souza, utiliza o modo de composição da música popular brasileira estudada por Mário de Andrade para explicar a composição da rapsódia, e por outro lado, ao interagir com as ideias do autor acerca do processo de formação da música popular brasileira, coloca à mostra, a proximidade deste com a interpretação da identidade inacabada do povo brasileiro. Contudo, não compartilha de nenhuma ideia, problematiza-as, enfatizando a rapsódia a qual espelha mais a visão que Mário de Andrade tinha do país, que o seu retrato fiel.

Quanto à carnavalização da rapsódia, Bakthin (2002, p. 124), diz que o carnaval é “a festa do tempo que tudo constrói e tudo renova”, assim como Macunaíma que se renova a cada nova “brincadeira” e se constrói a cada transformação que sofre no decorrer da narrativa, em busca de sua própria identidade, mostrando-se um ser ambíguo, múltiplo e desconcertante. Macunaíma inicia e encerra sua trajetória refém de seus desejos sexuais, essa situação é constante no decorrer da narrativa, o herói não se limita em suas aventuras amorosas e, por

várias vezes, se dá ao desfrute, inclusive com as mulheres de seu irmão Jiguê que sempre caíam em suas graças. No início da rapsódia, o herói é uma criança feia que, de forma mágica, transforma-se em príncipe lindo para “brincar” com sua cunhada Sofará: “Nem bem o menino tocou o folhiço e virou num príncipe fogoso. Brincaram” (ANDRADE, 2008, p. 16).

Os poetas concretistas também foram responsáveis por importantes pesquisas voltadas para as obras literárias da vanguarda modernista, despertando novo interesse crítico pela prosa vanguardista dos anos vinte. Dentre os poetas, destaca-se Haroldo Campos, um dos fundadores do movimento da poesia concreta, com sua obra *Morfologia de Macunaíma* de 1973, que analisa a obra andradiana segundo o método fabular de Vladimir Propp no seu clássico *A Morfologia dos Contos Maravilhosos* (1984) e leva em consideração a narrativa modernista a partir de sua estrutura.

Campos (1973. p. 32) por meios de seus estudos, afirma que o lastro basilar da rapsódia é o protótipo fabular, constantemente recoberto, e “deformado” por excertos e acréscimos, seja ligado ao critério da tipicidade, seja determinado pela criação inventiva do autor, as liberdades proppianas são amplamente utilizadas, chegando ao máximo da criação estilística, que, modelada no sincretismo morfológico da estrutura produzida, vai em direção ao hibridismo.

Os estudos do autor apontam as coincidências entre Propp e Mário de Andrade por terem concebido, em 1928, duas obras que manifestavam interesse comum pelo folclore, embora desconhecem um ao outro. O autor tinha como intuito restabelecer uma aproximação cultural entre os autores por meio da proposta comparativista de análise, que não se apoia na busca de fontes e influências, calcada em historiografia positivista, porém com a concomitância inconsciente das coincidências. Seu método morfológico sofreu algumas restrições devido ser guiado pela descrição sintagmática do enredo e pela articulação paradigmática entre personagens e objetos e residir na opção pela semelhança formal entre textos, por igualar diferentes culturas. Lévi-Strauss, debateu o método utilizado por Propp devido ao predomínio de uma lógica formal que privilegia a estrutura arquetípica e universal dos enunciados, pois a preocupação de Lévi-Strauss era contextualizar os mitos sem reduzi-los a esquemas analíticos desprovidos de atributos e referências ao contexto do qual são extraídos. Contudo, as diferenças contextuais são diluídas ao se reintegrarem à universalidade da estrutura.

O método de Propp no que diz respeito a Macunaíma, conserva para o analista o essencial de validade prática, pois a “superfábula” marioandradiana é na realidade construída sobre um material bastante afim ao conto de magia russo. Portanto, o núcleo articulatório da

rapsódia de Mário de Andrade se coloca entre a perda (venda/roubo) da “muiraquitã” (amuleto) de Macunaíma e o seu resgate pelo herói, no caso também a “vítima” da perda ou dano, por meio de uma competição com o antagonista Venceslau Pietro Pietra, retratado no Capítulo 5, intitulado *Piaimã* da rapsódia. Esta é a parte central estrutural, conforme Haroldo Campos comenta:

Este miolo estrutural – “grande sintagmática” – coincide em substância com a ação propriamente dita do conto de magia, que se abre com um “dano” (exórdio) e atinge o seu ponto culminante com a “remoção do maléfico ou da falta. Há ainda uma “situação inicial” semelhante às que existem nos contos analisados por Propp (enumeração dos membros da família e introdução do futuro herói), complicada no caso do Macunaíma pelo enclave de material diverso com peripécias autonomamente analisáveis, e um esboço de função de retorno (a volta à “querência”) (CAMPOS, 1973, p. 32)

Portanto, os trabalhos de Haroldo Campos (1973) confirmam que a lógica da rapsódia de Mário de Andrade deve ser compreendida por meio da lógica fabular e do corpus das pesquisas realizadas pelo alemão Koch-Grünberg que se assemelha ao trabalho de Propp. *Macunaíma* ainda que seja uma produção “individual” deve ser considerada como obra coletiva, já que sua construção é dada pelo povo.

Destaca-se outro estudo da rapsódia de Mário de Andrade tido como referência na literatura é a *Edição Crítica de Macunaíma* (1978), organizada por Telê Ancona Lopez, pesquisadora responsável pelo acervo de Mário de Andrade do Instituto de Estudos Brasileiros (IEB), além de coordenar várias publicações acerca do autor. Especializou-se na literatura modernista brasileira, dedicando-se, sobretudo, para as obras de Mário de Andrade.

Nos seus estudos, a pesquisadora busca explicar *Macunaíma* à luz das notas marginais (cartas, manuscritos, artigos, documentos) deixados pelo escritor, buscando, ainda, ao incorporar procedimentos da crítica genética, conhecer e expor *Macunaíma* em suas raízes, em seu percurso e sua pluralidade. É um livro voltado para a crítica, abarca tanto as leituras contemporâneas da obra como as tradicionais. Verifica-se, então, a importância do trabalho que Telê Lopez reuniu no livro em questão, comprovada pela sua recorrência às pesquisas acadêmicas voltadas ao estudo da rapsódia de Mário de Andrade.

A autora dedica a *Edição Crítica* à memória de Manuel Cavalcanti Proença, como reconhecimento pela inestimável contribuição de sua obra *Roteiro de Macunaíma* (1978). Os estudos feitos por Proença são voltados para identificação das fontes de inspiração de Mário de Andrade e da pesquisadora Telê Lopez a reunião, a seleção, e a organização de vários escritos do autor, estes encontrados em cartas, fichas bibliográficas, anotações, editores e

amigos, ligados ao mundo intelectual e cultural do qual Mário de Andrade fazia parte e presenteou o leitor com os resultados de seu trabalho.

Ressalta-se, ainda, a importância que a obra da autora passou a representar para o desenvolvimento de pesquisas voltadas para *Macunaíma*, pois seus estudos comportam leituras de vários críticos que se dedicaram a investigar acerca da rapsódia. Nesse sentido, esses críticos se tornaram referência para as pesquisas, uma vez que a autora dá ênfase ao trabalho de cada um, contribuindo, assim, para a formação de outro cânone, o da fortuna crítica de *Macunaíma*.

A *Pedra Mágica do Discurso*, de Eneida de Maria de Souza (1999, p. 44) afirma que Mário de Andrade ao estruturar *Macunaíma* se valeu de diversos elementos construtivos, fragmentos de discursos dentre outros, que já faziam parte do seu trabalho de recuperação da identidade do país e, assim, encontrou meios de realizar seu intento artístico, criando um texto que estava voltado para os atos da linguagem. Então, *Macunaíma* “representa um amálgama de várias personagens do folclore, a encarnação das contradições de um herói sem identidade nacional, logo sem caráter: preguiçoso, burlão, sonhador, falante, inocente e astuto”. Destaca-se ainda, que Mário de Andrade explorou em sua obra mais a face do herói picaresco.

A leitura de *Macunaíma*, fortemente marcada por uma narrativa simbólica e imagética, leva constantemente a uma interpretação do personagem como o índio Macunaíma, “herói de nossa gente”, uma síntese do povo brasileiro, ou ainda, da chamada “identidade nacional”. Contudo, é preciso fazer uma interpretação mais atenta dessa abordagem, pois, se *Macunaíma* é congruência de traços característicos do povo brasileiro, estes trazidos, em especial, da leitura feita por Mário de Andrade da obra de Paulo Prado, é preciso salientar que o anti-herói é revestido de uma identidade plural.

Corroborando a perspectiva de Alfredo Bosi (1987, p.7), a admissão do caráter plural de toda cultura, em especial no caso do Brasil, “é um passo decisivo para compreendê-la como um efeito de sentido, resultado de um processo de múltiplas interações e oposições no tempo e no espaço”. É na identidade desse personagem híbrido, antropofágico, que se comprova toda a diversidade cultural brasileira.

Leyla Perrone-Moisés (2007, p. 141), em sua obra *Vira e mexe, nacionalismo: paradoxos do nacionalismo literário*, composta de quatorze artigos, contendo reflexões sobre as tensões que permeiam a ideia de nação, assim como os conceitos de “identidade nacional”, de cultura, de alteridade e de colonialismo voltados mais para a área da literatura, posiciona-se contra o multiculturalismo, que vem dominando o ambiente acadêmico, afastando a discussão da literatura para outros campos da ciência como os da sociologia, da história e da

economia. Afirma, ainda, a autora que é necessário que se construa uma “nação” com uma cultura e um projeto pertencentes a toda a sociedade, caso contrário, esse nacionalismo visto com exaltação sem auto-crítica será considerado uma ilusão e ainda, torna-se um perigo à sociedade quando ele recusa tudo o que é diferente, ou seja, um xenófobo. Assim, Mário de Andrade é considerado por Perrone-Moisés (2007) como aquele que criou “a obra máxima dedicada a essa questão, o nacionalismo no Modernismo. Ela assinala o uso do termo “entidade” ao invés de “identidade” por Mário de Andrade, evitando utilizar a busca de uma origem que este último temo pressupõe.

Dessa forma, a autora comenta a posição de Mário de Andrade em relação ao nacionalismo na rapsódia: *Macunaíma* é, talvez, o livro mais “nacional” da literatura brasileira; mas não é um livro “nacionalista” (PERRONE-MOISÉS, 2007, p. 201). Ressalta, ainda, de maneira bastante cuidadosa, que *Macunaíma* é um personagem completo com um retrato do brasileiro, porque é, em todos os ângulos, representado como um ser híbrido, contraditório e em constante formação. Desta forma, há convicção de que a rapsódia é mais “nacional”, o que não quer dizer também seja “nacionalista”, pois é uma obra inclassificável. Todavia, na leitura da autora a busca de *Macunaíma* pela muiiraquitã, não seria a busca pela “identidade brasileira”, mas pela “entidade brasileira”, ou seja, por aquilo que caracteriza o povo enquanto essência. Mário de Andrade não era nem ufanista, nem xenófobo, era um defensor ardoroso do nacionalismo estético, um artista empenhado na busca da “diferença brasileira”.

Macunaíma é uma obra crítica do brasileiro. Sua falta de caráter e sua organização estão relacionados ao herói sem nenhum traço distintivo ou sem nenhum caráter moral. Ambas as leituras convêm ao herói, sua mutabilidade e suas contradições aqui impedem que definam seu caráter de modo a atribuir-lhe uma única característica. Desta forma, Mário de Andrade buscou apreender literariamente a “entidade brasileira”, como ele mesmo explica no prefácio, anulando a lógica espacial da geografia e a lógica temporal da história brasileira” (ANDRADE, 2008, p. 220) para utilizar livremente os elementos, unindo, modificando e recriando e colocando tudo em um plano simbólico.

É sabido que, enquanto objeto de pesquisa de diversos autores, *Macunaíma* de Mário de Andrade tornou-se obra referencial de análise do processo de formação cultural brasileiro, ou ainda, dos elementos que o compõem. Percebe-se, aqui, um diálogo entre as várias vozes que compõem a rapsódia, portanto, discursos intimamente ligados a essa ideia, uns confirmando-a, outros, ainda na busca por desmistificá-la, acabam fazendo uma reprodução com outras palavras. Há aqueles que partem do mesmo ponto, mas conseguem transcendê-la,

como é o caso da leitura realizada por Gilda de Mello e Souza, em *O Tupi e o alaúde*, em que a autora a relativiza, abrindo espaços a outras possíveis interpretações.

CAPÍTULO II: FACES DO IMAGINÁRIO AMAZÔNICO EM *MACUNAÍMA*

2.1 As Amazonas

Em Quito, circulavam narrativas sobre a existência do País da Canela, localizado no Oriente equatorial. Em 1541, Gonzalo Pizarro foi em busca desse país do El Dorado e da Canela, tendo Francisco Orellana como capitão da expedição. Depois de atravessar as terras geladas da Cordilheira, em meio a imensas dificuldades, a região da canela se revelou um desalento: além de a espécie americana ser de qualidade inferior àquela obtida no Oriente, sua presença descontínua na floresta inviabilizava a exploração. Todavia, a frustração não impediu que os homens seguissem viagem animados por outro mito, o El Dorado, que acreditavam localizar-se em algum ponto da selva sul-americana.

Reduzidos e acossados pela fome e por índios hostis, o grupo se separou em fins de 1541, em um ponto indeterminado do rio Coca. Logo, Francisco Orellana passou a comandar a expedição, que foi a pioneira em percorrer todo o rio Amazonas, desde sua nascente até o Oceano Atlântico. Seguiu em frente à procura de alimentos, mas, antes, combinou que, se demorasse, Pizarro deveria retroceder.

Com cinquenta homens, algumas canoas tomadas de índios e o barco recém-construído, partiu Orellana rio abaixo. Andaram duzentas léguas e não encontraram alimentos conhecidos. Assim, impossibilitados de retroceder devido às correntezas e sem poder voltar por terra, pois o percurso era intrafegável, seguiram em frente cada vez mais famintos. Sem alimentos, para não morrerem de fome, segundo Gondim (2007, p. 98), chegaram a se alimentar de couros, cintas e solas de sapatos cozidos com algumas ervas, pois já estavam tão fracos que não conseguiam ficar em pé. No início do ano de 1542, após alguns dias de caminhada ouviram tambores e avistaram um povoado, onde Orellana conseguiu com os nativos, suprimentos de caça, tartarugas, perus, perdizes e outros.

Dentre os homens que participavam da expedição de Francisco Orellana estava o dominicano frei Gaspar de Carvajal, cronista responsável por relatar minuciosamente a viagem, a fome, as lutas travadas contra os índios, os feitos da expedição de Orellana, até os desânimos dos companheiros. Com isso, surgiu o primeiro texto escrito sobre a região e o documento básico para quem quisesse adentrar no universo daquele imenso território, estranho e fascinante. Seguindo a tradição dos cronistas viajantes, Carvajal iniciou seu relato do “Descobrimento do rio de Orellana”, assegurando que “tudo que eu vou contar d’aqui por diante será como testemunha de vista e homem a quem Deus quis dar parte de um tão novo e nunca visto descobrimento, como é este que adiante direi” (CARVAJAL, 1941, p. 13).

Carvajal é enfático acerca da existência de ouro e prata, o que se constata em diversos pontos de seu relato. Numa das ações, um prisioneiro nativo, um velho de nome Apária ao ser “entrevistado” por Orellana, explica melhor, não se sabe em que língua, quem são as amazonas. Assim, no dia 24 de junho de 1541, na foz do rio Nhamundá, próximo ao Madeira, travou-se um confronto entre uma tropa de mulheres guerreiras e os expedicionários, às quais o capitão e o seu cronista tomaram como sendo as lendárias amazonas da mitologia grega, sendo assim descritas pelo cronista:

Estas mulheres são muito alvas e altas, com o cabelo muito comprido, entrançado e enrolado na cabeça. São muito membrudas e andam nuas em pelo, tapadas as suas vergonhas, com os seus arcos e flechas nas mãos, fazendo tanta guerra como dez índios. E em verdade houve uma destas mulheres que meteu um palmo de flecha por um dos bergantins, e as outras um pouco menos, de modo que os nossos bergantins

pareciam porco-espinho. Voltando ao nosso propósito e combate, foi Nosso Senhor servido dar força e coragem aos nossos companheiros, que mataram sete ou oito destas amazonas, razão pela qual os índios afrouxaram e foram vencidos e desbaratados, com farto dano de suas pessoas (CARVAJAL, 1941, p. 60-61).

A partir desse episódio, o Grande Rio, apesar de batizado com o nome de Orellana, depois do relato de Carvajal ficou conhecido como rio das Amazonas. Dessa forma, transplantou-se o mito das Amazonas para o vale amazônico. Assim, a lenda proliferou e se perpetuou, seu relato cruzou o Atlântico com Colombo, misturando-se com vários mitos nativos. Elas inclusive, foram localizadas por vários cronistas em vários pontos até terem residência fixada, a partir de Carvajal, na selva amazônica.

Holanda (1977) de modo específico, em parte do Cap. II, *Terras incógnitas*, afirma que o elemento fantástico, ou largamente fantasiado por Carvajal acerca das Amazonas, provém de mitos da Antiguidade Clássica e do Oriente:

Em sua feição definitiva, se assim se pode dizer, dado que eram variados e discordes os testemunhos a respeito, essas amazonas americanas assimilaram os traços distintivos do seu padrão clássico, o do Termodonte como o da Líbia, de sorte que pouco faltou para ressuscitarem aqui as Hipólitas e Pentasiléias (HOLANDA, 1977, p. 29)

Essa perspectiva, como exposta por Holanda, é a melhor explicação que se aplica a esse episódio acerca das mulheres guerreiras sem homens. Ela é bastante difundida e muitos navegadores em seus relatos de viagens manifestaram o desejo de vê-las em qualquer lugar que fosse do continente ou afirmaram ter visto essas lendárias guerreiras.

Disseminado mais diretamente pelos gregos, o mito das Amazonas antecede essa cultura, além de ser o primeiro e mais persistente mito de mulheres libertas vivendo em comunidades. As amazonas, na Antiguidade eram mulheres que lutavam sobre cavalos e também eram consideradas poderosas porque manejavam armas, característica que as destacavam como superiores para os homens que as encontravam. Quanto à descendência, como normalmente viviam perto do mar ou em ilhas, eram regularmente visitadas por homens aventureiros ou marinheiros. Elas engravidavam e apenas ficavam com as filhas, repudiando ou matando os filhos do sexo masculino.

Assim, durante séculos as suas histórias povoaram o imaginário de gregos e romanos por sua bravura, já que eram possuidoras de armas e cavalos e sem família tradicionalmente organizada. A lenda das mulheres guerreiras ou Amazonas despertou fascínio e ficou imortalizada em contos e lendas populares de um universo vastíssimo. Desta forma, seus traços despertaram interesse e se transformaram nas mãos de tantos artistas e de tanto escritos.

Para Grimal (1988) as Amazonas eram filhas de Ares, deus da guerra (Marte), de quem teriam herdado a audácia e a coragem, com sua esposa Harmonia. Seu reino localizava-se ao Norte, quer sobre as cordilheiras do Cáucaso, quer na Trácia, quer na Cítia Meridional (nas planícies da margem esquerda do Danúbio). Elas possuíam uma estrutura social própria, eram guerreiras, tinham armas, cavalos, governavam a si próprias, eram adversas ao jugo varonil. Segundo a lenda, só se aproximavam dos homens quando sentiam necessidade de procriar, a fim de perpetuar a espécie. Contudo, somente ficavam com as filhas que eram adestradas para a guerra, os filhos do sexo masculino eram mortos ou eram entregues ao pai.

De acordo com a lenda, as Amazonas eram governadas pela rainha Hipólita, filha de Ares, a quem o deus teria dado um cinturão de ouro, como símbolo do poder sobre seu povo. Esse transmitia força, poder e proteção, além do valor iniciático. A mais célebre luta das Amazonas ocorreu com o herói Hércules quando ele raptou a amazona Hipólita, provocando, com isso a guerra das Amazonas contra Atenas.

As mulheres guerreiras da mitologia grega, como por exemplo, na *Ilíada* de Homero e nos livros de Heródoto, eram representadas como numerosas, decididas e insignes com os cavalos. Plutarco, Hipócrates e Platão fazem referências aos costumes e às façanhas das Amazonas.

Ainda ressaltando o episódio a respeito das Amazonas, Krüger (2005, p. 214), em *Amazônia: Mito e Literatura*, faz um contraponto, afirmando a questão levantada por Holanda (1977) da transposição de antigos mitos do oriente e da Grécia, acerca das lendárias Amazonas, apoiando-se em uma narrativa Tebana, colhida em *Nova mitologia grega e romana*, de Commelin (2011), na qual relata a conquista do cinturão de Hipólita, considerada a rainha das Amazonas, por Hércules:

Como imposição de Euristeu, para cumprimento da oitava tarefa das doze a que foi submetido, o herói matou os irmãos de Hipólita, “que lhe disputavam a passagem, desbaratou as guerreiras, raptou-lhes a rainha, que obrigou a casar-se com o seu amigo Teseu (COMMELIN 2011, p. 184)

Segundo Holanda (1977, p. 29) as Amazonas da América seguiam os mesmos usos atribuídos às antigas de aplicarem metal em brasa sobre o peito direito, com isso facilitaria as campanhas guerreiras, segundo ainda outros autores antigos, para os quais levavam apenas, e pelos mesmos motivos, o seio direito descoberto.

Gondim (2007, p. 107) se opõe ao registro de Carvajal que tende para a descrição exagerada do físico das guerreiras, ao discutir essa questão sobre as mulheres lendárias

comenta que “as Amazonas não ficam com suas ‘vergonhas’ expostas nem seus corpos são mutilados, logo, mantêm os seios intactos”, demonstrando com isso serem responsáveis pelo processo civilizatório da região com expansão de seus domínios.

A comitiva de Francisco Orellana se confrontou com os valentes Uaupés, que viviam na foz do Jamundá à embocadura do Trombetas e não com as mitológicas Amazonas. Conforme Alfredo Ladislau, em *Terra Imatura* (2008 p. 122) afirma que esses índios eram da “vigorosa e branca raça gentia, última veia dos Nahuas, e à qual os Maraúas pagavam tributos de penas eucromas, para seus plumosos templos”. Como esses indígenas usavam vastas cabeleiras, comprimidas em largas tranças negras, que rodeavam completamente a cabeça, então, ficavam com a aparência feminina, e daí o engano, que levou a julgarem que eram as mulheres guerreiras.

Por ocasião de sua primeira viagem de descobrimento, Cristovam Colombo já assinalara existir uma nação só de mulheres. Conforme Holanda comenta:

Tratava-se de mais um mito erudito, que poderia vir da leitura de Marco Polo ou dos que lhe seguiram os passos. A ilusão do genovês no interpretar os discursos de índios que, muito provavelmente, queriam significar outra coisa, calca-se perfeitamente, ou quase, sobre a do veneziano, que dois séculos antes, tinha situado, nos mares orientais sua isle femelle (HOLANDA, 1977, p. 23)

Logo, ao longo das narrativas, os desbravadores de terras desconhecidas, reencontram e sequenciam o imaginário dos antigos viajantes acerca das lendárias mulheres guerreiras, e invariavelmente alimentavam o sonho de encontrá-las, em qualquer que fosse o continente. Sendo assim, acreditou-se na existência de “mulheres sem homens”, em algum lugar do Novo Mundo, e tal fato “não deixou de se alastrar como epidemia e foi endossada sem reservas por outros autores que escreveram depois de Colombo” (HOLANDA, 1977, p. 24).

Há uma divergência quanto ao sítio no qual as Amazonas habitavam, pois conforme observou Sérgio Buarque, em *Visões do Paraíso*, o cronista frei Gaspar de Carvajal descreveu que as “mulheres sem homens” deviam viver para as bandas do Sul do rio gigantesco, enquanto o Padre Cristóbal de Acuña, que acompanhou a expedição de Pedro Teixeira, em 1637, e fez o percurso do rio de maneira inversa ao de Francisco Orellana, isto é, da foz à nascente, diz que as Amazonas, viviam a “margem esquerda, ou seja, para o Norte, justamente a trinta e seis léguas, rio abaixo, da última aldeia tupinambá”.

Desta forma, o velho mito se instalou no Novo Mundo, uma vez que os cronistas tomaram como sendo as lendárias Amazonas da mitologia grega, as mulheres guerreiras sem

homens, cuja origem fertilizou a imaginação de praticamente todos desbravadores de terras desconhecidas. O Novo Mundo propiciou esse espaço, com suas terras de clima tórrido e selvas ricas, abastadas, infestadas por uma fauna hostil e índios bravos, fornecendo ao velho mito agasalho ideal e inexpugnável.

A partir de então, fica evidente a força que o imaginário exerce sobre a Amazônia, e esse se faz presente no cotidiano do povo. Conforme Krüger (2005, p. 216), “o primeiro contato com a realidade indígena se efetivou através da lenda, entendendo-se como tal a divulgação de eventos sem nenhuma comprovação histórica”. Tomem-se como exemplo o “País das Amazonas”, as mulheres sem homens, que o desprezam, contudo se servem dele para perpetuar a espécie, assim como a existência do “El Dorado”, conforme relata Holanda (1977, p. 39) “à semelhança do mito nascido nas Índias de Castela e que já a contagiara, a paisagem mágica se tinha ataviado de uma grande lagoa fabulosamente rica”, na qual o rei se banhava todas as manhãs e seu corpo ficava todo coberto de ouro em pó. De sorte, ambos os mitos incendiaram a fantasia dos navegadores e mais, tornou-se uma obsessão destes, que acreditavam na possibilidade de encontrar na mesma região e aproximadamente com o mesmo endereço, as riquezas e as Amazonas.

A narrativa das Amazonas, é um dos exemplos de imaginário mítico transportadas da Europa. Elas estão incorporadas às figuras básicas do imaginário, devido aos relatos do frei Gaspar de Carvajal. O que ocorre, conforme esclarece Pizarro (2012), o cronista dominicano projeta a cidade medieval, o único sistema social que ele conhecia, para a Amazônia. Diante disso, ele constrói a imagem de mulheres medievais habitando um lugar paradisíaco repleto de riquezas naturais.

Quanto à percepção desses mitos, o autor de *Amazônia: Mito e Literatura* (2005) comenta que, tanto as Amazonas quanto o El Dorado, não podem ser considerados mitos, uma vez que eles rompem com a proposta mitológica que normalmente se observa. No caso, o autor afirma que houve um mero “transplante cultural” feito pela civilização europeia, pois o mito é uma tradição pertencente a uma coletividade fechada. Ao ter contato com outra civilização ele perde seu sentido primordial, “transformando-se em folclore, posteriormente, em literatura, enquanto que a civilização adventícia, por desconhecer o outro, acontece o contrário: da lenda à história e, afinal, à redescoberta do mito”. (KRÜGER, 2005, p. 217).

Portanto, compreende-se que os aspectos mitológicos presentes em ambas as narrativas se apresentam como lenda, uma vez que os mitos fundadores deixam de sobrepor-se a dar espaço a imagens e símbolos decorrentes deles, pois o mito permanece recriado.

2.2 A Recriação das Amazonas por Mário de Andrade

Mário de Andrade fez um estudo de forma consciente e transportou-o para a ficção, pois não houve apenas uma simples interpretação dos fatos, agregou novos ideais, novos instrumentos necessários para a composição de sua rapsódia. Desta forma, temos como exemplo o mito das Amazonas, o qual foi transportado para a obra *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. O mito em questão faz-se recriado no terceiro capítulo da obra marioandradiana, intitulado Ci, Mãe do Mato, em referência às Amazonas.

Destaque-se que Ci, Mãe Do Mato, foi o grande amor de Macunaíma e, por causa dela, ele não se envolvia com outras mulheres. Afinal, a índia guerreira consegue constância no amor do herói, por “tecer com os próprios cabelos a rede em que os dois dormiam”. Segundo o registro feito por Proença (1978, p. 137) “o cabelo está ligado aos mitos. Paitunaré, que é a cabeça grande, só é preso com uma rede de cabelos de mulher. Em muitas lendas, os cabelos femininos dão cordas fortíssimas”.

O encontro de Macunaíma e de Ci, Mãe do Mato acontece da seguinte maneira:

Já Vei estava farta de tanto guascar o lombo dos três manos quando léguas e meia adiante Macunaíma escoteiro topou com uma cunhã 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 pelo Nhamundá. A cunhã era linda com o corpo chupado pelos vícios, colorido com jenipapo (ANDRADE, 2008, p. 31).

Conforme o excerto descrito acima, a índia guerreira pertence a tribo de mulheres sozinhas, que viviam próximo ao rio Nhamundá na Lagoa Espelho da Lua, Jaciuruá dos indígenas. Segundo Proença (1978, p. 136), esse tema vem referido longamente por Barbosa Rodrigues no *Muiraquitã*, e foi retomado, depois, por Afonso Arinos. Outra versão é encontrada em *Poranduba*, em que B. Rodrigues se refere à lenda de uma moça que dorme sozinha no mato e encontra um homem de outra tribo, com o qual se casa. Essa lenda é muito semelhante à referida por Koch Grünberg. Então, daí a aproximação feita por Mário de Andrade em sua rapsódia. Proença afirma, ainda, que a txara com que Ci se defende do herói é arma dos Caxinauás e possui mesmo as três pontas.

A conquista de Ci por Macunaíma não se deu de forma pacífica, uma vez que a índia guerreira não queria. Então, travou-se um grande confronto, ação que se lê no terceiro capítulo da rapsódia:

O herói se atirou por cima dela pra brincar. Ci não queria. [...] 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 diminuam de medo os corpos dos passarinhos. [...] – 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. [...] Quando ficou bem imóvel, Macunaíma se aproximou e brincou com a Mãe do Mato. (ANDRADE, 2008, p. 32).

Assim, pode-se inferir que o triunfo de Macunaíma, embora com a ajuda dos irmãos Maanape e Jiguê, significa a ascensão do patriarcado, interpretação dada por muitos mitólogos a respeito da vitória sobre as Amazonas em narrativas de diversas etnias. A partir desse olhar, geram-se reações ambíguas: por um lado, a fascinação; por outro, a recusa.

Quanto à índia, a copulação com Macunaíma deu a ele o título de Imperador do Mato-Virgem. A propósito, Proença (1978, p. 136) afirma que Ci, Mãe do Mato, nome a ela dado por Mário de Andrade, pertence à condição das mulheres originárias do começo do mundo, como Sofará e Iriqui, e ainda, pela crença geral dos tupis é considerada Mãe do Mato, Mãe dos Animais e Mãe das Águas, personagem que é a personificação da natureza, particularidades híbridas atribuídas a ela, também, por Mário de Andrade.

Quanto ao enaltecimento da sexualidade na obra, os indígenas em sua cultura já possuíam uma sexualidade desprovida de tabus. Segundo o próprio autor Mário de Andrade, no prefácio de *Macunaíma* (2008, p. 217), “não podia tirar a documentação obscena das lendas. Uma coisa que não me surpreende, porém ativa meus pensamentos é que em geral essas literaturas rapsódicas e religiosas são frequentemente pornográficas e em geral sensuais”. Desta forma, Macunaíma não é exceção à regra, pois vive sem nenhum constrangimento na satisfação de seus desejos carnavais. É um lascivo que “brinca” com suas cunhadas Sofará e Iriqui, as filhinhas da mandioca, as francesas, as portuguesas, as princesas, apenas escapando a Máquina, que não possuía os “distintivos femininos”. Tanto Sofará quanto Iriqui eram mulheres de Jiguê, e quando o mesmo descobre a traição, dá uma surra no herói e em Sofará, esta sua primeira companheira, e a devolve à sua família. Já Iriqui, após a traição, a deixa para Macunaíma, uma vez que ele tinha pouco ciúme dela, além de viverem naquele momento uma abundância alimentar.

Entretanto, o relacionamento do herói com Ci, Mãe do Mato, ocorre sob impulsos sexuais incontroláveis, transformando-se em prazeres violentos e insaciáveis. Pode-se afirmar que esses impulsos sexuais ocorriam através de dois constituintes básicos: a bebida ingerida por Macunaíma e as artimanhas inventadas por Ci para o herói reagir. Assim, nas noites em que Macunaíma bebia muito pajuari e não conseguia satisfazer a índia guerreira, a qual tinha

uma libido insaciável, Ci usava estratégias que sempre faziam o herói reagir: “Buscava no mato folhagem do fogo da urtiga e sapecava com ela uma coça coçadeira no chuí do herói e na nalachítchi dela. Isso Macunaíma ficava que ficava um lião” ou então, a Mãe do Mato “pegava na txara e cotucava o companheiro” (ANDRADE, 2008, p. 33).

Diante disso, vê-se que O Imperador do Mato-Virgem, título conquistado através do ato libidinoso, apenas tinha a função de ficar na rede matando formigas taiocas e satisfazer seus desejos sexuais e de sua companheira, enquanto a Mãe do Mato saía para ganhar o sustento e guerrear. Assim, o texto confere as características primárias das Icamiabas, onde os machos eram somente usados para satisfazerem seus desejos sexuais e para procriar, e assim, garantir a perpetuação da espécie e a ressignificação do mito das Amazonas por parte de Mário de Andrade, que atribuiu à luxúria do casal elementos do real e da ficção, mas sob o aspecto lúdico e prazeroso do “brincar”. Afinal, o personagem Macunaíma representa o “herói de nossa gente” e, para o autor do Modernismo, a sexualidade é uma característica do brasileiro, vista sob um comportamento que “cheirava a pornografia”, ou seja, mais livre ou libertino, fato comprovado no primeiro prefácio da obra (ANDRADE, 2008, p. 219): “Já se falou que três brasileiros estão juntos, estão falando porcaria...” além de elementos associados à exuberância da natureza e ao clima da região.

Ainda sobre as práticas que envolvem a luxúria do indígena, Prado (1997, p. 75) destaca que “há muitos que lhe costumam pôr o pelo de um bicho tão peçonhento, que lho faz inchar, obtendo e proporcionando maiores prazeres”. Desta forma, tem-se na obra, o contrário, a Mãe do Mato passa urtiga como estimulante para reanimar o herói e continuar a “brincar”. Semelhante fato, é enfatizado por Proença (1978, p. 137) que diz que as índias eram tidas como ‘luxuriosas’ e que alguns povos indígenas como os Tupinambás usavam como excitante, ‘tatorana, uma espécie de lagarta peluda’ e outros índios ainda se valiam de bichos, ‘semelhantes à centopeia’, que são venenosos e provocam desejos libidinosos”. Com isso, verifica-se que a luxúria não era uma invenção de Mário de Andrade e sim uma prática atrelada à cultura de certos povos indígenas.

Proença (1978, p. 287) afirma, ainda, que o termo pajuari é uma espécie de “vinho obtido pela fermentação de beijus de farinha ou da própria mandioca ralada e cozida em papa”, muito consumido na cultura indígena, e que, bebido em excesso causava embriaguez.

Assim, após seis meses, nasce o filho de Macunaíma com Ci, Mãe do Mato, um menino encarnado. Ele recebeu visita de mulheres da Bahia, do Recife, do Rio Grande do Norte e da Paraíba e deram de presente um laçarote rubro cor do mal, com isso Ci se tornou mestra do cordão de Pastoril. O Imperador do Mato-Virgem ficou de resguardo vários dias,

contudo, recusou-se a jejuar. O menino tinha cabeça chata e Macunaíma a achatava mais batendo nela: “Meu filho cresce depressa pra você ir pra São Paulo ganhar muito dinheiro”. Ele era querido por todas as Icamiabas, as quais puseram joias na água do primeiro banho, e uma tesoura aberta sob o travesseiro. Tutu Marambá veio, chupou enganado o olho da tesoura e se foi. Vieram presentes de toda parte: sapatos de lã tricotados por D. Ana Francisca de Almeida Leite de Moraes (São Paulo); rendas de D. Joaquina Leitão ou Quinquinha Cacunda (Pernambuco); e também recebeu tamarindo das irmãs Louro Vieira (Óbidos).

No entanto, um Jurucutu pousou na maloca de Macunaíma, “soltou o regougo agourento” e todos ficaram assustados e com medo. Macunaíma bebeu pajuari e dormiu a noite toda. Então, a Cobra Preta foi lá e sugou o único peito da Mãe do Mato, e no outro dia o curumim sem ama, devido Jiguê não conseguir namorar outra Icamiaba, chupou o peito de sua mãe e morreu envenenado.

Diante da situação, o anjinho foi posto numa espécie de igaçaba esculpida com forma de jabuti para que os boitatás não comessem os olhos dele, então, enterram-no no centro da taba e com muitos cantos, dança e pajuari. Logo, do corpo do curumim nasceu o guaraná, cujas frutinhas são piladas e servem para “curar muitas doenças e se refrescar durante os calorões de Vei, a Sol” (ANDRADE, 2008, p. 34 - 35).

O episódio da morte do filho de Ci, Mãe do Mato, permitiu que sua tribo tivesse como bebida o guaraná, que tem o poder curativo e refrescante. Na etiologia do guaraná, observa-se o tema da divindade sacrificada. No caso da criança, embora não seja bem uma divindade, tem origem de certa forma sobrenatural, uma vez que é filho de um herói de quem não se sabe quem é o pai, assim como sua mãe Ci é uma pessoa “sobrenatural”, pois pertence a um povo mítico.

O mito etiológico ocorreu justamente quando surgiu do corpo enterrado da criança a planta que serve de bebida para seu povo. De acordo com Krüger (2005), os mitos etiológicos levam ao exato surgimento de, entre outras coisas, plantas, objetos, animais e montanhas, sendo que a peculiaridade é o sacrifício de um indivíduo em benefício dos demais. Desta forma, a essa constante, os mitólogos, como Lévi-Strauss (1989), dão o nome de mitema. Assim, Mário de Andrade aproveitou o mitema da “divindade sacrificada”. No caso, o filho de Macunaíma, como exposto na obra literária.

Essa narrativa apresenta semelhanças com o mito grego de Prometeu, outra divindade sacrificada por ter doado o fogo aos homens. Commelin assevera que:

Minerva carregou-o para o céu e ele só desceu depois de ter roubado dos deuses, para dar ao homem, o fogo, elemento indispensável para a indústria humana. Consta-se que Prometeu tirou do carro de Sol esse fogo divino que trouxe para a Terra e dissimulou-o na haste de uma fêrula, uma vara oca (COMMELIN, 2011, p. 100)

Diante disso, Júpiter ficou irritado e quis se vingar de Prometeu e da humanidade. Mandou Vulcano criar uma mulher dotada de todas as perfeições, assim sendo, a virgem de beleza sem igual recebeu o nome de Pandora. Então, Júpiter entregou-lhe uma caixa bem fechada e mandou que a entregasse a Prometeu. Este, desconfiado de alguma cilada, não quis receber nem Pandora nem a caixa, alertando inclusive ao irmão, Epimeteu, que não recebesse nada de Júpiter. Contudo, Epimeteu, cujo nome em grego significa “que pensa tarde demais”, ficou encantado com a beleza de Pandora, e assim, tomou-a para si, como esposa. A caixa foi aberta, e assim, todos os males e crimes, a partir de então, difundiram-se pelo universo.

Desta forma, por não conseguir que Prometeu fosse ludibriado por aquele artifício, Júpiter mandou Mercúrio prendê-lo ao monte Cáucaso, onde uma águia, filha de Tífon e Équidna, durante trinta mil anos (há quem diga que esse suplício deveria durar a eternidade), lhe bicasse durante o dia o fígado que renascia à noite. Assim, explica-se o motivo pelo qual, na mitologia grega, não apenas Prometeu foi punido pelo roubo do fogo, mas também a humanidade, que usufruiu das vantagens.

A descrição feita por Mário de Andrade acerca das mulheres de várias partes trazendo presentes é resultado de suas viagens ao Norte e ao Nordeste do país, cuja pesquisa se encontra em *O Turista Aprendiz* (1976). Outra descrição, o fato do filho do herói ser encarnado, como os filhos do relâmpago, Mário de Andrade observou, de acordo com o que se lê no *Roteiro de Macunaíma*, de M. Proença (1978, p. 138) na lenda dos Caxinauás (Capristano de Abreu) e transportou-a para rapsódia do “herói sem nenhum caráter”. Quanto à cabeça achatada do curumim, a versão da origem vem dos nordestinos, que achatam a cabeça do filho batendo nela, carinhosamente, e dizendo para crescerem logo e ganharem dinheiro em São Paulo.

Quanto ao hábito de o Jacurutu andar à noite pelo telhado, Mário recolheu, segundo Proença (1978, p. 139), do Tratado de Gabriel Soares de Sousa, afirmando, ainda, que é crendice do povo que as cobras podem sugar o leite das mulheres que amamentam. Entretanto, em Carta a Manuel Bandeira, o autor afirma que a cor dada à cobra não influenciava em nada, assim, poderia ser qualquer outra cor, até verde. Entretanto, por haver optado pela cor preta, esta poderia estar associada ao termo indígena boiuna, cujo significado é “boi, cobra e una, preta”.

Com a morte de seu filho, Ci, Mãe do Mato, decide partir para o céu. Assim, “toda enfeitada, tirou do seu pescoço um colar com uma “muiraquitã famosa” deu ao Imperador do Mato-Virgem e “vai para o céu, subindo por um fio ou cipó e transforma-se numa estrela, a Beta do Centauro. Assim, Mário de Andrade manteve esse último aspecto, observado, segundo o *Roteiro de Macunaíma*, de M. Cavalcanti Proença (1978), “na lenda da Tapera da Lua, de Afonso Arinos, e “na Cabeça Decepada dos Caxinauás (Capistrano de Abreu)” transferindo-o para sua obra *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*.

O fato de Ci fazer parte da tribo das Amazonas é fundamental para que pudesse ser inserido a muiraquitã (um amuleto esculpido com barro do fundo da lagoa, com o qual as icamiabas presenteavam os homens de outras tribos indígenas). Esse amuleto se assemelha ao de Hipólita, rainha das Amazonas (o cinturão de Hipólita) na mitologia grega, referente ao oitavo trabalho expiado por Hércules, cuja simbologia representava o poder sobre seu povo. Da mesma forma a Muiraquitã é o símbolo do amor de Ci, Mãe do Mato, pelo herói, pois pode-se comprovar no capítulo XIV, intitulado *Muiraquitã* (2008, p. 170), no qual Macunaíma, ao recuperar o amuleto, logo após a morte de Venceslau Pietro Pietra (Piaimã), diz: “Muiraquitã, muiraquitã de minha bela, vejo você, mas não vejo ela”. A relação do casal foi temporária, contudo, intensa, que se consolidou no nascimento de um filho e tendo como consequência a separação do casal pela morte de Ci.

É importante assinalar alguns pontos divergentes em relação a narrativa mítica. Primeiro ponto: o nascimento do filho da Ci, Mãe do Mato, e sua aceitação, pois segundo a narrativa sobre as Amazonas, quando estas engravidavam só ficavam com as filhas para a perpetuação da espécie, e os filhos varões sacrificavam ou entregavam ao pai; segundo ponto: é que essas mulheres desprezavam os homens, assim como não possuíam uma vida sexual ativa, o que não ocorre com a Mãe do Mato, que se torna a mulher do Imperador do Mato e com ele realizava várias “artes de brincar”.

A dessacralização da narrativa das Amazonas inicia, em *Macunaíma*, pela postura do herói ao encontrar-se com Ci, rainha das Icamiabas. O deslumbramento e o temor demonstrado pelos viajantes e cronistas diante das amazonas dão lugar à malandragem do protagonista Macunaíma que “brinca” a força com Ci, Mãe do Mato, com isso torna-se o Imperador do Mato Virgem. Vale ressaltar, também, que o autor por meio a intertextualidade, dialoga com mitos de fundação brasileiros, como o mito das Amazonas, contudo, faz de forma diferente dos relatos de viagem, pois opta pelo caminho da desconstrução das personagens.

Nesta perspectiva, percebe-se que os mitos surgem envoltos em literatura, contudo, o fato de os mitos, primeiramente, os da Grécia antiga terem chegado até nós por meio de textos

escritos, não oculta seu caráter oral e encantatório. Assim, Mário de Andrade fez a reconstituição dos mitos por meio da literatura e, antes deles, possivelmente, da escuta sensível das práticas e das palavras das tradições orais. Portanto, o autor reconstitui pedaços da civilização pelos fios das letras. Ele, como um artesão da palavra, reproduz o mito e o seu discurso poético se elabora a partir das imagens que povoam o construto imaginário da mitologia dos povos indígenas da Amazônia.

2.3 O Curupira

Desde os primeiros séculos, após o descobrimento do Brasil, já aparecem registros feitos pelos portugueses acerca do Curupira, visto como um espírito do mal na ótica dos missionários jesuítas, os quais o chamavam de Caiçara. Curupira é o protetor e senhor da caça e das matas, cujos segredos sabe e defende.

Numa carta datada de 1560, José de Anchieta o divulga aos países distantes: “Aqui, há certos demônios a que os índios chamam Curupira, que os atacam muitas vezes no mato, dando-lhes açoites e ferindo-os bastante”. A maioria dos cronistas coloniais inclui seu nome entre os entes mais temidos pelos índios.

O Curupira é uma figura do folclore brasileiro, uma entidade das matas. Apresenta-se como um pequeno tapuio com cabelos compridos e vermelhos, o corpo coberto de pelos, cuja característica principal são os pés voltados para trás. Essa descrição está de acordo com o significado do seu nome: “curu”, menino; “pira”, corpo; então, “corpo de menino” – daí, Curupira. Ele pode ser um gênio do bem ou do mal para quem anda pela floresta, alterando de acordo com as circunstâncias e com o comportamento da pessoa. Ele é o grande protetor da floresta e dos animais. Anda sempre rindo e come dando gargalhadas. Embora possua forma humana, ou seja, antropomórfico, ele apresenta características próprias dos deuses, pois não possui ascendência paterna nem materna.

O Pe. Cristóbal de Acuña (1994, p. 20), ao longo de sua obra *Novo Descobrimento do Rio Amazonas*, não apenas repete as fantasias de Carvajal, como também a ele acrescenta novos elementos maravilhosos. O jesuíta, no Capítulo LXIII, por exemplo, fala da existência de gigantes de cerca de três metros de altura no Rio Purus e no Capítulo LXX, sendo este o que mais interessa ao assunto ora abordado, narra a existência de uma tribo de anões, e outra de estranhos indígenas que têm os pés ao contrário, “de modo que, aqueles que, não os conhecendo, querendo seguir seu rastro, caminhará sempre ao contrário deles”. Estes pertencem à tribo dos Mutayu, que vivia ao sul do território dos Tupinambás, localizado na

foz do rio Madeira. É evidente que o rigor jesuíta de Acuña não lhe permite afirmar nada com certeza, como o faz Carvajal, sobre a existência de seres fantásticos. Assim, limita-se a dizer que estas informações são de índios ribeirinhos com quem teve contato. Todavia, antes de anotar as notícias fornecidas pelos Tupinambás, diz que estes são gente de inteligência, persuadindo o leitor a dar-lhes credibilidade.

A respeito do Curupira, Camara Cascudo (1983, p. 84) comenta que:

O Curupira é o deus que protege as florestas. As tradições representam-no como um pequeno Tapuio, com os pés voltados para trás, e sem os orifícios necessários para as secreções indispensáveis à vida, O Curupira ou Currupira, como nós o chamamos no sul, figura em uma infinidade de lendas, tanto no norte como no sul do Império. No Pará, quando se viaja pelos rios e ouve-se alguma pancada longínqua no meio dos bosques, os remeiros dizem que é Curupira que está batendo nas sapupemas, a ver se as árvores estão suficientemente fortes para sofrerem a ação de alguma tempestade que está próxima. A função do Curupira é proteger as florestas. Todo aquele que derriba, ou por qualquer modo estraga inutilmente as árvores, é punido por ele com a pena de errar tempos imensos pelos bosques, sem poder atinar com o caminho da casa, ou meio algum de chegar entre os seus.

Vale ressaltar, ainda, que o autor comenta ser essa narrativa Tupi-Guarani um vestígio doutro povo. Krüger (2005, p. 199) em seus estudos afirma que o Curupira é um mito originário de outras regiões e não da Amazônia. Para o pesquisador, “pode-se admitir que a transposição do Curupira à Amazônia ocorreu pela ação missionária, de vez que não se encontrou registros dele em livros confiáveis da mitologia regional”. Acredita, ainda, o pesquisador, na possibilidade de esse mito ter sido originário de outra região do Brasil, e que tenha se adequado na Amazônia numa sociedade diferente da indígena, constituindo-se de tal maneira em “tópico do folclore local”. Logo, o Curupira é um ser de origem folclórica.

O Curupira castiga aqueles que caçam indiscriminadamente ou por prazer, que mata as fêmeas prenhes, os filhotes indefesos, e aquele que destrói a mata sem necessidade. Ele solta assovios agudos para assustar e confundir caçadores e lenhadores, além de criar ilusões, até que os malfeitores se percam e enlouqueçam, no meio da mata. Seus pés virados para trás servem para despistar os caçadores que, ao irem atrás das pegadas, vão na direção errada.

Ao castigar quem maltrata os animais e destrói a mata, o Curupira estabelece uma norma de conduta, pois os mitos possuem uma lógica interna que, por sua vez, sempre apresentam uma ética. Quando o homem sente que está sendo vítima do Curupira, ele faz pequena cruces de madeira e as amarra com um cipó, escondendo a ponta do nó. Com o Curupira desatento, tentando desatar o nó, o homem tem tempo para fugir.

Contudo, para que essa entidade não confunda os caçadores e lenhadores, estes costumam suborná-lo com iguarias deixadas em lugares estratégicos. Assim, o Curupira, distraído com tais oferendas, esquece-se de suas artes e deixa de soltar assovios agudos para assustar e confundir caçadores e lenhadores, deixa de criar ilusões, para os malfeitores se perderem ou enlouquecerem no meio da mata.

Sob essa perspectiva, em relação à vigência de padrões socioeconômicos específicos dos indígenas, a troca de produtos era uma prática comum entre os índios. Estes não possuíam a ânsia de acumular bens que representasse capital. Todavia, devido às transformações sociais ao longo do tempo, essa realidade econômica sofreu modificações. Assim, os povos indígenas aculturados se viram lançados a outros sistemas econômicos diferentes do de escambo, ou seja, o lucro passou a comandar as relações econômicas. Desta forma, a transação comercial que era feita por meio da solidariedade entre os índios, passou a gerar uma competição. Tal prática é fundamental para a comprovação da transformação do mito em folclore.

Nota-se que é dado ao Curupira a função social de guardar e de preservar a fauna e a flora; portanto, o Curupira funciona como símbolo da Amazônia. Assim, ele não é retratado como inimigo do homem e, sim, como protetor, desde que esse homem retire da natureza somente o necessário para sua subsistência. A partir do momento em que o homem explora a natureza, colocando-a a serviço do acúmulo capitalista de bens, mata por crueldade, caça além da sua necessidade, praticando violência contra animais, plantas ou árvores, ele será castigado pelo Curupira.

Quanto às características atribuídas ao Curupira, elas são desenhadas de várias formas pela imaginação das populações mestiças e indígenas. Esta é a descrição do Curupira no Amazonas, de acordo com as pesquisas de Camara Cascudo,

é um tapuio pequeno, de quatro palmos. Todavia, em cada região do Estado que essa divindade surge adquire características peculiares. Em Santarém, o Curupira é calvo ou de cabeça pelada (piroca), tem o corpo coberto de longos pelos. No Rio Negro, apenas com um olho. No Rio Tapajós tem pernas sem articulações. No Rio Negro é mucijo e sem ânus. No Pará tem dentes azuis ou verdes e orelhas grandes. No Solimões apreço sempre com os pés voltados para trás e dotado de uma força prodigiosa. Outro aspecto interessante, é que quando usa a força para testar a resistência das árvores bate-lhes com o calcanhar, isso no Amazonas, mas em Óbidos-Pá, bate com pênis. Esse ser mostra e esconde a caça. Dizem que quando o indivíduo vê-se perdido no mato, e está sob os encantos do Curupira, para quebrar o encanto que faz esquecer completamente o caminho, este deve fazer três cruces de pau e coloca-las no chão triangularmente. No Rio Negro, tem que fazer tantas outras rodinhas de cipó que colocará também no chão. No Rio Juruá e Solimões, o Curupira dá-se ao trabalho de desfazer ou ainda fazer pequenas cruces de cauré (leguminosa de casca aromática, utilizadas em banhos) que atira pelas costas, no Rio Tapajós. Ainda, no Rio Negro, o Curupira persegue os caçadores com seus assobios e para o fazer calar-se basta bater-se no pilão (CASCUDO, 1983, p. 85)

Em *O Selvagem*, Couto de Magalhães (ed. 1876, pp. 138/139) narra a dignidade do Curupira e sua autoridade suprema nas matas do norte e oeste do Brasil. Essa entidade divina, era considerada como um duende selvagem. No princípio, o Curupira começou dominando as árvores, terminou estendendo o reino aos animais que eram submissos ao gesto. Todos os outros seres cederam seu lugar ao duende: Anhangá que deveria dirigir a caça de porte, Caapora, a caça miúda, Mboitatá as relvas e os arbustos. Curupira ficou chefiando, indiscutivelmente, todos os assombros da floresta tropical.

No relato do padre Simão de Vasconcelos (1663), o Curupira é conhecido como “espírito dos pensamentos”, como Gonçalves Dias escreveria: “Curupira, vagando solto no espaço era o gênio do pensamento” divindade mitológica exótica das “mentiras” e dos “enganos”, pois, pode ser usado ambos os termos. Todavia, o padre João Daniel (1797) diverge dessa explicação, para ele o *Coropira* anda nu como um Tapuia, tem a cabeça raspada, faz barulho na mata e quando os indígenas ouvem, dizem que o Coropira lhes quer oferecer qualquer coisa, como mata de cacau, de cravo ou o buscavam na caminhada. Caso contrário, esses indígenas não obedeciam às suas ordens, lhes davam muita pancada, por outro, os indígenas obedeciam, pois mostrava o que os índios buscavam.

As primeiras informações foram registradas pelos portugueses, nos primeiros séculos do descobrimento, e desde aquela época é visto como um ente maléfico, um demônio ou um mau espírito; evidentemente que foi pintado com as tintas da paleta dos missionários, as mesmas que coloriram o Jurupari. As informações também são as mais diversas: Ora é um duende benfazejo, ora um demônio mau; ora um gnomo ou um ogro. O ponto em que todos são unânimes é quanto sua condição de deus autóctone das selvas, um protetor. Na sua *Geografia dos Mitos Brasileiros*, Cascudo (1983, p. 88) expõe o seguinte trecho: "vigiando árvores, dirigindo as manadas de porcos do mato, veados e pacas, assobiando estridentemente, passa a figura esguia e torta do Curupira, o mais vivo dos duendes da floresta tropical". Portanto, o deus mais presente às histórias infantis, aos episódios de caça, aos acidentes da luta do homem na Amazônia.

Ao sair da região amazônica, o Curupira, em suas viagens para o sul, vai tomando o nome de Caapora, Caiçara, Zumbi, tendo cães e porcos-do-mato como amigos inseparáveis. Em Pernambuco, o Curupira aparece só com um pé. Assim, nota-se que as descrições físicas acerca dessa entidade divina são díspares e confusas.

Oliveira (1984, p. 25) descreve o Curupira como um “índio forte e todo peludo, com um só olho central e sem ânus, que defeca pela nuca”. Essa era uma imitação dos ciclopes, tornando-se mais esquisito, uma vez que pode ter dentes azuis ou verdes.

Segundo a Enciclopédia Barsa (1973, vol. 4, p. 271), as lendas gregas descrevem os ciclopes como uma espécie de gigantes com um único olho fulgurante no meio da testa. Viviam numa ilha, que teria sido a Sicília, como simples pastores, alimentando-se de queijo e leite, se bem que, de vez em quando, algum viajante perdido lhes proporcionasse um banquete de carne humana. Polifemo, o mais famoso dentre eles, apaixonou-se pela ninfa Galateia, mas não conseguiu ser correspondido. Passado o sítio de Troia na viagem de regresso, Ulisses e seus companheiros desembarcaram na ilha dos ciplopes e foram presa imediata de Polifemo. O gigante devorou seis dos companheiros de Ulisses até que este conseguiu embriagá-lo e o cegou enquanto dormia. Os outros ciclopes, ao ouvirem seus uivos de dor, acudiram para verificar o que ocorrera. Às suas perguntas acerca de quem o ferira, Polifemo respondeu que fora “Ninguém”, tendo sido este o nome que Ulisses dera como seu. Ulisses e seus companheiros fugiram, agarrando-se aos ventres lanudos dos carneiros do cego Polifemo que, ao deixá-los sair, lhes apalpava as costas sem perceber a artimanha de que se valiam os prisioneiros.

Posteriormente, as lendas falam somente em três ciclopes, filhos do Céu e da Terra. Como donos que foram do relâmpago e do trovão, ajudaram Zeus com essas armas implacáveis em sua campanha contra os Titãs. Os três foram, a seguir, os ferreiros de Vulcano e em seu penhasco, sob o Etna, forjaram os raios de Zeus, o capacete de Plutão e o tridente de Netuno. Finalmente foram exterminados por Apolo por terem fornecido o raio que fulminou seu filho Esculápio. As grandes muralhas de algumas capitais antigas foram tidas pelos seus habitantes como construídas pelos ciclopes, e ainda hoje se emprega a palavra “ciclópica” para designar sólidas construções de pedra.

O Curupira se assemelha em suas atribuições aos ágeis Skogsrás dos bosques da Suécia, bem como à bela Diana dos romanos e à caçadora Ártemis dos gregos, protetora dos bosques e da caça.

Desta forma, todas as narrativas do Curupira são semelhantes em quase todas as culturas antigas e, ainda, de maiores recorrências no Brasil inteiro, embora suas características variem bastante. Em outras versões tem enormes orelhas ou é totalmente calvo, possui pelos e dentes verdes, pode ou não portar um machado e em uma versão chega a ser feito do casco de jabuti. A característica mais comum é a de um ser antropomórfico, de pequena estatura, pode ser uma criança ou um anão, muito peludo e com os calcanhares voltados para a frente.

Há poucos relatos acerca de um símio gigante. Um deles é o do Padre Alcionilio Brüzzi, que registrou em 1945, o relato de algumas mulheres que avistaram um “enorme macaco” caminhando ereto. Elas chamaram o salesiano Manoel Crescini da missão onde trabalhavam e este verificou a existência de grandes pegadas na areia da estrada e os vestígios da passagem de um grande animal que, atravessando a estrada, penetrou na mata deixando um caminho de um metro ou mais de largura, rompendo os galhos. Para o Padre Brüzzi, o animal é chamado Boraró e pode assumir a forma humana, adulta ou infantil. Ainda, segundo o religioso, a pegada media 50 centímetros; a fêmea do Boraró tem um seio normal e outro desmensurado; alimentam-se de grandes animais, do sangue humano e são invulneráveis.

O processo de aculturação sofrida pelos povos indígenas no Brasil destruiu a cultura nativa e causou o desaparecimento de fontes primárias de grande importância; por outro lado, as fontes para consultas são reduzidas, enquanto que a diversidade de informações são muitas, consequentemente é possível que muitas narrativas míticas tenham desaparecido total ou parcialmente; ou se fragmentaram de tal maneira que os seus pedaços gravitaram, como satélites, em torno de outros maiores, até que foram assimilados, integrando-se ao corpo maior.

Por fim, conclui-se que as pesquisas foram realizadas em vários lugares e por diversos povos; portanto, são narrativas geradas por sociedade diferente da dos indígenas, rompendo com sua “pureza” primitiva, pelo que pode ser considerada uma narrativa folclórica.

2.4 Recriação do Curupira por Mário de Andrade

O encontro de Macunaíma com o Curupira evoca dois temas: um rito de passagem, no caso, o acesso do herói ao mundo mágico dos deuses, pois o ser é também um deus protetor da floresta; e a antropofagia como realidade lendária ou real de alguns povos indígenas, mas simbólica no capitalismo, onde as relações sociais são baseadas na exploração do homem pelo homem, o que conduz ao darwinismo social.

Em *Macunaíma*, esse ser é retratado no Capítulo 2 – intitulado *Maioridade*. A mãe Tapanhumas, cansada das artimanhas e espertezas de Macunaíma, o leva para passear na mata e lá o abandona. O curumim, após vagar por muito tempo na mata, encontrou o Curupira “moqueando carne” em companhia do seu cachorro de nome sugestivo: Papamel. – “Meu avô, dá caça pra mim comer?” (ANDRADE, 2008, p. 23). O gigante tira, então, um pedaço de carne da própria perna e a oferece a ele, que come e sai para procurar o caminho da aldeia. Contudo, o gigante era um devorador de gente, ensinou-lhe o caminho errado. Macunaíma,

porém, não seguiu o caminho por pura preguiça, livrando-se assim, de ser devorado pelo Curupira, que logo após correu atrás de Macunaíma, “gritando, carne de minha carne! Carne de minha perna! Lá de dentro a carne respondeu: -Que foi?”. Então, Macunaíma percebendo que não podia se esconder do Curupira vomitou a carne numa poça de lama, e assim conseguiu escapar do gigante.

Mário de Andrade recria esse ser em *Macunaíma*, baseando-se na lenda contida em “Poranduba Amazonense”, de Barbosa Rodrigues (*Apud Proença, 1978, p. 33*):

Dois meninos se perderam e encontram o Curupira. Como estão com fome, o gigante, assa um pedaço da própria perna para oferecer-lhes. Em seguida, ensina-lhes o caminho erradamente [...]. Quando os meninos fogem e o Curupira chama pela perna, a carne responde de dentro da barriga deles. Chegando à beira de um rio os garotos bebem água e vomitam o que haviam comido. O Curupira continua a chamar e, já agora, a carne responde do chão onde caiu. Continuando o caminho, os meninos encontram uma cutia ralando mandioca e cantando: - “A cuti pitá canhen” – e que lhes ensina o caminho de casa [...]” (PROENÇA, 1978, p. 33).

Há também as informações, segundo o autor, de que o Curupira mora no grelo do tucunzeiro, e de ter um cachorro Papa mel, cujo nome é irara.

Ao recriar o Curupira, Mário de Andrade deixou à mostra uma face de um ente maléfico, um demônio ou um mau espírito que tenta enganar Macunaíma, ensinando-lhe o caminho errado para devorá-lo. Desta forma, tem-se na rapsódia de Mário de Andrade, então, a narrativa do Curupira com características semelhantes à obra enfatizada no “Roteiro de Macunaíma”, apenas em vez de ser dois meninos que se perdem na floresta, é Macunaíma que foi abandonado pela mãe Tapanhumas e se perde na mata e no caminho encontra o Curupira.

2.5 A Uiara

De acordo com Câmara Cascudo (1983) há uma diversidade de nomes atribuídos a este ser aquático: “Iara”, “Uiara” e “Mãe d’água” como designação distintas para o mesmo referencial. Quanto ao nome indígena (do tupi – “ig”: água; “iara”: senhor), a Iara é um ser criado a partir do imaginário europeu, mais especificamente pelos portugueses no período da colonização. Estes homens possuíam a tradição das lendas marítimas, de tritões, sereias e animais fabulosos. Dentre essas tradições as Sereias constituíam um patrimônio comum aos povos navegadores, elas estão presentes em todas as literaturas do mundo, assim sendo, a

Sereia de Portugal é a Sirena na espanhola, a Herrych do sudão, a Zar dos abissínios, a Rusalka dos moscovitas, a Misfirkr dos islandeses e a Loreley alemã.

Na Grécia as Oceânides, filhas de Tetis e do Oceano, rivalizam com as Nereidas, filhas de Nereu, deus marinho anterior a Poseidon. Elas viviam correndo e alegrando com sua mocidade a vastidão do Mar sonoro. Não há nenhuma alusão dessas deusas com as Sereias, nem mesmo a forma coincide. Hesíodo fala nos pés graciosos e rápidos das Oceâniades, o que afasta a possibilidade de terem elas as extremidades caudais. Não há, também, Oceânides nem Nereida que dê riquezas à namorada nem lhe prometa palácio e reino encantado, além do que nenhuma delas cantava nem atraía os nautas.

As Sereias dos gregos e dos romanos eram pássaros e não peixes. Na literatura clássica não há um autor que se refira a sereias com apêndice natatório. Na versão tradicional, elas eram descritas sentadas na areia da praia, cantando. Viviam entre a ilha de Capri e a costa italiana e morreriam se o navegante resistisse ao seu canto maravilhoso. Ovídio dizia que as Sereias eram filhas de Achelous e companheiras de Proserpina que se suicidaram quando esta foi raptada por Plutão. Foram convertidas nos entes espantosos com feições de virgens e corpo de ave.

Os argonautas passaram incólumes ao canto das sereias graças a Orfeu. Ulisses, amarrado ao mastro, não cedeu ao amavio e as sereias que eram num total de três, morreram. Chamavam-se: Partênope, Luecosia e Ligéa ou Aglaófone, Telxiepe e Pisinoé. Assim, a iconografia no assunto apresenta apenas uma variante: mulheres tocando instrumentos e cantando ou aves, com o busto feminino, porém nenhuma delas oferecia ouro nem presentes, não havia matrimônio entre ela e um marinheiro. Sua ação limitava-se ao canto e nisto consistia a sedução.

Em Portugal, havia um outro elemento mítico de extrema popularidade sentimental. Elas se chamavam Mouras Encantadas, eram filhas de Reis ou de príncipes mouros, reféns de soberanos cristãos, deixadas na terra portuguesa, a fim de vigiar tesouros escondidos até ficarem sob o seu domínio. As Mouras Encantadas cantavam nas ameias sinistras dos castelos em ruínas, e, em sua maioria, nas fontes tímidas, nos rios e regatos pedindo que um homem de coragem lhes quebrasse o encanto secular, além de terem animais como guardiões. Aqueles que vencessem teriam fortunas incríveis. Nesse sentido, a Moura era uma alusão ao ouro, pedrarias e armas espelhantes que dormem dentro de rochas ou de torrões. Elas dormiam encantadas ou estavam sob formas apavorantes, eram quase sempre serpentes enormes.

As Mouras Encantadas viviam na região do Alentejo, Minho, Trás-os-Montes, até a Beira, sendo que uma vez por ano deixavam a forma de animais ferozes e cantavam,

oferecendo tudo para quem as libertasse da magia. A Moura do Algosó, em Trás-os-Montes, na véspera de São João, exatamente no dia 23 de junho, saía da pele de uma serpente e cantava até o amanhecer. A partir da lenda da Moura encantada surgem outros itens formadores da lenda, como por exemplo, uma mulher encantada que canta divinamente e oferece tesouros a quem dela se aproximar, transforma-se sempre em cobra gigantesca, usa cabeleira longa e de admirável beleza.

A gênese das Sereias portuguesas dos mareantes surgiu da convergência das Mouras com as Oceânides e Nereidas clássicas, usavam o feitiço irresistível da voz. Os portugueses, viajantes do Mar Tenebroso, povoaram-no com suas lendas.

O europeu ao chegar ao Brasil se deparou com estórias vagas que falavam de fantasma marinho, afogador de índio, espantador de curumim, ele, imediatamente diagnosticou que se tratava de uma Sereia.

Segundo o Padre José de Anchieta em sua Carta de São Vicente, em 1500, descrevia:

Há também nos rios outros fantasmas, a que chamam Igpupiara, isto é, que moram n'água que matam do mesmo modo aos índios. Não longe de nós há um rio habitado por Cristãos, e que os Índios atravessaram outrora em pequenas canoas, que eles fazem de um só tronco ou de cortiça, onde eram muitas vezes afogados por eles, antes que os Cristãos para lá fossem.

Cascudo (1983, p. 125) traz uma estória sucedida em São Vicente, no ano de 1564, onde Baltazar Ferreira matou, a espada, um monstro marinho com quinze palmos de comprimento e semeado de cabelos pelo corpo, e no focinho tinha sedas mui grandes como bigodes. Os índios da terra lhe chamaram em sua língua Hipupiara, que quer dizer demônio d'água. Frei Vicente do Salvador não esqueceu o fato e o anotou. Disse que o Homem Marinho saía d'água perseguindo os índios e os matava. Sabia-se que a morte fora feita pelo “Homem Marinho” porque ele só comia os olhos e o nariz. Isso foi exatamente o que fez a Uiara que Mário de Andrade criou em *Macunaíma*.

Não consta nenhum registro a respeito do Ipujiara tomar feições encantadoras e tentar os transviados com a magia do canto e a sedução perpétua do ouro. Os registros encontrados dos cronistas brasileiros é a existência de um homem-peixe, feroz, bestial, saindo d'água para matar. Sendo assim, de comum com a Sereia atlântica e a mediterrânea só há o lugar em que vive, as profundezas das águas.

Há várias imagens formadoras desses belos seres marinhos, advindas das características e peculiaridades absorvidas ao longo dos anos de diversas culturas, até se apresentam como “uma mulher encantada que canta divinamente” e oferece tesouros a quem

dela se aproxima. No Brasil os portugueses ao saberem da crença indígena que falava de uma figura aquática, logo, identificaram: era uma sereia.

Câmara Cascudo (1983) diz que a Iara é uma releitura do mito, baseada na cultura europeia. O ser mora, segundo a tradição, num palácio no fundo dos rios. Vale ressaltar que na Amazônia os seres possuem presença intensa.

A constituição da Uiara, possivelmente ocorre por meio da aquisição de alguns traços das sereias gregas. O canto irresistível das sereias do fabulário ibérico que, diferentemente das sereias gregas, mulheres pássaros, elas aparecem sob a forma de mulher peixe. Ainda, da Mãe d'água teria herdado o costume de oferecer às suas vítimas presentes, como ouro, demais maravilhas e fortunas por meio do canto. Tal hipótese sustenta-se pelo fato de se observar que grande parte dos portugueses que vieram para o Brasil era das regiões de Minho e Alentejo, onde a lenda das Mouras Encantadas era conhecida. Dessa maneira, a despeito da variação de espaço, a Uiara, em todos os cantos nos quais aparece, está geograficamente localizada no Brasil, não só no Amazonas.

Quanto à questão da riqueza como parte do imaginário criado em torno da Uiara, pode-se pensá-la como um dos aspectos representativos da terra americana, a qual, em sua opulência despertou a cobiça dos colonizadores. Respeitados os limites da comparação, é possível considerar que, assim como a Iara, a América apresentaria uma beleza que acarretaria o trágico, ainda que, no caso desta última, para si mesma.

Conforme registrado em crônicas do século XVI ao XVIII, inúmeras foram as expedições organizadas por exploradores e aventureiros europeus, a fim de encontrar países fabulosamente ricos, perdidos nas florestas equatoriais. Alentados pelos índios, os colonizadores passaram a acreditar na existência de um País da Canela, de um País da Esmeralda e no Eldorado, cidade extremamente rica em ouro, a qual entre outros lugares julgavam estar na Guiana, na Venezuela e no Brasil.

Vale ressaltar, também, a construção de imaginário desses povos que são da cultura essencialmente oral. Nessas construções, os temores, as histórias e a expectativa das comunidades vão se projetando no imaginário que incorpora as vidas individuais ao destino do povo. Esses seres encantados seguem ocupando um lugar de destaque na vida das comunidades amazônicas.

A narrativa da Uiara como não trata da criação do mundo (cosmogonia), não se refere à origem de alguma coisa (etiologia) nem a um fim de mundo (escatologia), não pode ser caracterizada como mito. Assim sendo, essa narrativa expressa o viver e as concepções de

outro estrato populacional da Amazônia: o que é formado pelos caboclos. Logo, é considerada como uma narrativa folclórica.

2.6 Recriação da Uiara por Mário de Andrade

Quanto à recriação da Uiara na rapsódia *Macunaíma*, de Mário de Andrade, primeiramente ela é desregionalizada. O autor da rapsódia cria um espaço desgeografado, ou seja, não há fronteiras culturais. Sendo assim, a narrativa da Uiara, parte do imaginário amazônico e surge em São Paulo, em pleno Vale do Anhangabaú. Logo, os aspectos da cultura popular não são apresentados como típicos de um lugar do Brasil, tanto nos discursos do narrador quanto do personagem. Desta forma, ao analisar em *Macunaíma*, essa narrativa, verifica-se que a Uiara é referida em alguns trechos da rapsódia, embora possuindo bastante relevância nos Capítulos 5 – “Piaimã”, 7 – “Macumba” e 15 – “A Pacueira do Oibê”, e de modo decisivo para o desenrolar da trama no Capítulo 13 – “A piolhenta do Jiguê” e Capítulo 17 – “Ursa Maior”.

No Capítulo 5 – “Piaimã”, a Mãe d’água é inserida no capítulo que mostra a chegada de Macunaíma a São Paulo. Dessa forma, temos o contato da cultura primitiva, representada por Macunaíma com a civilização marcada pelo cosmopolitismo e industrialização da cidade paulista. O herói, ao se deparar com algo tão diferente de sua realidade, fica deslumbrado com as máquinas, não só as compara com as Mães-d’água (elemento constitutivo de sua visão de mundo), como também as considera superiores como notamos no trecho abaixo:

Eram máquinas e tudo na cidade só máquina. O herói aprendendo assuntado maquinando numa cisma assombrosa. Tomou-o um respeito cheio de inveja por essa deusa de deveras forçada, Tupã famanado que os filhos da mandioca chamavam de Máquina, mais cantadeira que a Mãe d’água, em bulhas de sarapantar (ANDRADE, 2008, p. 53).

De acordo com o explicitado acima, a inclinação gradativa do pensamento de Macunaíma aos aspectos da civilização, observada pelo emprego do verbo “maquinar” parecido sonoramente à “máquina”, pode ser considerada como um indício da futura adesão do herói à civilização europeia, causando uma infidelidade à natureza tropical, que se concretizará em Vei, a Sol retratada no capítulo 8 da rapsódia.

Outra alusão à Uiara em “Piaimã” está associada às máquinas, em um trecho onde Macunaíma consegue perceber a reificação do homem diante do mundo tecnológico, o que é visto por Mário como ironia:

[...] a máquina devia ser um deus de que os homens não eram verdadeiramente donos só porque não tinham feito dela uma Uiara explicável, mas apenas uma realidade. De toda essa embrulhada o pensamento dele sacou bem clarinha uma luz: Os homens é que eram máquinas e as máquinas é que eram homens (ANDRADE, 2008, p. 54)

No Capítulo 7 - “Macumba”, a Mãe d’água é evocado em um ritual de macumba, remetendo aos seres da cultura africana, ligadas às águas. “Ôh, Iemanjá! Anamburucu! O Exum! Três Mães d’água”. A Mãe d’água por ter sido evocada em um ritual de macumba realizado no Rio de Janeiro, percebe-se que tais entidades foram aqui aclimatadas.

A Uiara, em *Macunaíma*, está ligada ao folclore que é um dos elementos empregados no Modernismo, pois retrata a miscigenação cultural do brasileiro, logo a Uiara tem um papel fundamental dentro da narrativa, uma vez que está relacionada com a morte do herói. Ela se configurará num instrumento de vingança de Vei, a Sol, por Macunaíma não ter sido fiel as suas filhas, ou seja, a sua própria natureza.

Vale ressaltar que a primeira tentativa de vingança de Vei, a Sol ocorreu por meio da imagem da Uiara, no Capítulo 13 - “A Piolhenta do Jigüê”, em que mais uma vez se sobreleva a infelicidade de Macunaíma ao seu clima tropical: “Gente! Adeus, gente”! Vou pra Europa que é melhor!”. O herói se despede para entrar no transatlântico e percebeu que era o piróscafo Conte Verde. Era a Mãe d’Água que vinha bancando piróscafo pra atentar o herói. (ANDRADE, 2008, p. 152).

Devido Macunaíma amanhecer doente, com erisipela, teve uma visão febril onde sonhara com um navio que vinha do fundo da gruta e parecia um navio-gaiola, um vaticano, por ser muito grande. Por outro lado, a dona da pensão interpretou os sonhos como uma viagem por mar. De acordo com Proença (1978, p. 195) a visão está relacionada à lenda da Boiúna amazônica, referida por Raymundo Moraes. Ela pode aparecer de várias formas, como um navio, um barco a vela, um navio gaiola, um transatlântico.

No Capítulo 17 “Ursa Maior”, Macunaíma é seduzido pelas manobras de Vei, a Sol, pois é atraído pela falsa visão da Uiara, que resulta na sua mutilação parcial realizadas pelas piranhas. Nesse episódio, Macunaíma é destroçado pela Uiara, por vingança da região quente solar, ou seja, a vingança de Vei, a Sol sobre o herói, por não querer casar com uma de suas filhas. O ritual de sacrifício acontece no momento em que o sol está no zênite, ao meio dia, hora em que o sol mostra todo seu poder, a ponto de motivar o surgimento da miragem da Uiara, esta possuidora de características noturnas. Pelo motivo do calor sexual e da

luminosidade emanados pelo sol, Macunaíma é vítima de um estado de delírio, que o impede de notar o gesto sedutor e mortal da Uiara:

[...] Vei sabia que a moça não era moça não, era a Uiara. E a Uiara vinha chegando outra vez com muitas danças. Que boniteza que ela era! ...Morena e choradinha que nem a cara do dia e feito o dia que vive cercado de noite, ela enrolava a ara nos cabelos curtos negros negros como as asas da graúna (ANDRADE, 2008, p. 206).

Diante do cenário da fascinação amorosa, a rapsódia se constrói textualmente por meio do jogo de imagens, em que a cumplicidade do dia e da noite permite a passagem do estado de luminosidade à sombra e do ato destruição à metamorfose do herói em constelação.

A narrativa da Uiara, versão do mito da sereia europeia, por ser uma espécie de entidade heteróclita, isto é, metade peixe, metade mulher, é revestida de atributos que conferem a ela uma face direcionada para a sua natureza nacional e a outra estrangeira, identificada, na rapsódia de Mário de Andrade, pela mediação dos versos da canção portuguesa: “Dona Sancha, coberta de ouro e prata.” Ainda, sua qualidade aquática e lunar que a diferencia associa-se paradoxalmente aos seus atributos solares, considerando-se que a Uiara, o duplo de Vei, atua como elemento intermediário para que a Sol cumpra sua vingança de conduzir Macunaíma à destruição.

Um dos elementos amargos da alegoria é o custo, ou seja, a hesitação de Macunaíma, quando deseja se jogar nos braços da Uiara enganosa, com Vei, a Sol, que tem a pretensão de destruí-lo. Ele teve vontade de tomar um banho frio. A lagoa estava coberta de ouro e prata e a Uiara estava lá no fundo, lindíssima. O herói a desejou, contudo, a água estava muito fria. Molhava o dedo do pé, a água se frisava, e ele não tinha coragem de atirar-se. E a Uiara dançava chamando-o, os cabelos negros como a asa da graúna. Segundo Proença (1978, p. 213) “É trecho retirado de Alencar. Iracema, a virgem dos lábios de mel que tinha os cabelos mais negros que a asa da graúna...” o nariz que não servia para respirar, uma vez que possuía uma abertura “no cangote por onde a pérfida respirava”. (ANDRADE, 2008, p. 206).

O sol esquentou mais e Macunaíma atirou-se n’água. Foi ao fundo e quando voltou à margem, vinha desfigurado, pois tinha perdido uma perna, os cocos-da-Bahia, as orelhas, o nariz e ainda, sem a muiiraquitã que lhe dá razão de ser. Essas mutilações sofridas pelo herói, são obra da Upupiara, segundo Cascudo (1983, p. 125) quer dizer “demônio d’água” o qual quando atacava uma pessoa, esta surgia mordida na boca e no nariz, e Proença (1978, p. 231) afirma que, há uma outra hipótese de que as mutilações são obra das piranhas.

Em seguida, na condição de vítima do sacrifício, o herói rebela-se contra os responsáveis pela sua mutilação, lança um ovo sobre o rosto de Vei, envenena para sempre o

lagoão, matando todos os peixes, entre outros sacrifícios, assim, deixa a luz e penetra no reino noturno, continuando o ritual que se repete infinitamente.

Diante disso, Vei, após ter cumprido sua missão, desaparece do cenário e é substituída pelo signo noturno. À noite é responsável pela metamorfose do herói em signo celeste, ou seja, Macunaíma se transforma em estrela, sua perna cortada corresponde à cauda da Ursa Maior.

Sendo assim, o herói perde suas referências, até o séquito o abandona, o papagaio-aprendiz desaparece, então, só lhe resta desistir de tudo, desistir da vida. “Não vim no mundo para ser pedra” (ANDRADE, 2008, p. 2007), Macunaíma prefere ir brilhar do “brilho inútil” das estrelas, ou seja, viver no céu, transforma-se na Ursa Maior. Segundo Bosi comenta que:

A transformação final é apenas o último ato de uma série de metamorfoses. Em Macunaíma, como no pensamento selvagem, tudo vira tudo. O ventre da mãe-índia vira cerro macio; Ci-Mãe do Mato, companheira do herói, vira Beta do Centauro; o filho de ambos vira planta de guaraná; a boiuna Capei vira Lua. Há transformações cômicas, nascidas da agressividade do instinto contra a técnica: Macunaíma transforma um inglês da cidade no London Bank e toda São Paulo em um imenso bicho-preguiça de pedra (BOSI, 1984, p. 399)

Em Macunaíma, a oposição entre o signo da pedra e da estrela, aquela representada pela figura do gigante Piaimã, comedor de gente, a outra, representação imaginária da transformação da vida em morte, ambas dão a narrativa um tom pessimista, as alternativas colocam-se como negativas. Tem-se a pedra como uma força malévola trazida pela civilização ocidental; as estrelas por serem um “brilho inútil”. Segundo Proença:

Na lenda Caxinauá, quando a cabeça decepada vai encantar-se vacila na escolha do que vai ser, pois não deseja servir aos homens que a não atenderam. Tuxini, o índio que narrou a lenda a Capistrano, comentou: - O “homem teve palavra, não queria ser bom para ninguém, foi ser lua. A lua não presta para nada (PROENÇA, 1978, p. 233)

O herói resolveu ir para o céu ser estrela. Embora as estrelas tenham um “brilho bonito, são inúteis”. Sua viagem de volta percorre o mesmo roteiro da viagem de ida, contudo, tudo havia mudado, tudo estava diferente. Na verdade, o que realmente muda é o olhar de Macunaíma, o qual tem a consciência de que aquele lugar não é mais seu, aliás nem na selva nem na metrópole, ele padece em ambos os lugares.

A opção em desistir da vida, em não ser pedra, apresenta uma característica, agora, constante do herói, que não consegue adquirir um caráter. O subtítulo da obra: “o herói sem nenhum caráter”, mostra um ser que transita entre o humano e o mítico, mostra, também, o

brasileiro em busca de uma identidade que, de tão plural que é, beira a surpresa e a indeterminação. Logo, não há outra alternativa, ao protagonista, “herói sem nenhum caráter” que não seja de aceitar essa heterogeneidade.

3.0 CAPÍTULO III – CRIAÇÕES A PARTIR DA OBRA *MACUNAÍMA*.

3.1 *Macunaíma* de Joaquim Pedro de Andrade

Em 1969, foi lançado o filme *Macunaíma*, do cineasta brasileiro Joaquim Pedro de Andrade, filho de Rodrigo Mello Franco, fundador do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, e de Graciema Prestes de Sá, nascido em 25 de maio de 1932. O Modernismo sempre se fez presente na vida do cineasta, pois conviveu desde cedo com os projetos culturais e com os ideais modernistas que influenciavam seu pai e os amigos da família que frequentavam sua casa, como Manuel Bandeira, o qual se tornou padrinho seu padrinho de Crisma, Lúcio Costa, Vinícius de Moraes, Oscar Niemeyer e Carlos Drummond de Andrade, uma vez que lá funcionava também o escritório de seu pai. Contudo, Joaquim Pedro de Andrade começou a se interessar pela arte cinematográfica no início da década de 50, quando cursava a Faculdade de Física na cidade do Rio de Janeiro e fazia parte do cineclube da mesma faculdade, organizando projeções, debates e efetuando curtas em 16 milímetros, assim como produzindo vários filmes de natureza documentarista e ficcional entre curtas e longas metragens.

Desta forma, as obras refletiam nas telas as releituras que Joaquim Pedro de Andrade fazia das propostas modernistas, revelando também o lado satírico do cineasta. Essas releituras se concretizavam num quadro político e cultural que se juntava ao alvoreço político e cultural dos movimentos sociais posteriores a 1964: o golpe militar e a ditadura, a objeção da sociedade ao regime militar, a comoção artística e cultural da época, nutrida pela onda de agitação de rebeldia existente nos Estados Unidos e Europa; por fim, a produção de novas propostas estéticas principalmente na área cinematográfica.

Nesse contexto, com a forma de ler a sociedade brasileira por meio dos filmes o cineasta Joaquim Pedro de Andrade se destaca, e conquista a admiração e o respeito do público, sendo considerado um dos mais importantes cineastas brasileiros, situando-se entre o Cinema Novo e o Tropicalismo.

Dentre as produções cinematográficas de maior relevância de Joaquim Pedro de Andrade destaca-se o filme *Macunaíma*, realizado entre 1968 e 1969. Este foi lançado em plena época da ditadura militar, quando o país passava por momentos difíceis e profundas mudanças, principalmente no cinema. Embora tenha enfrentado grandes dificuldades com a censura, causadas pelo Ato Institucional nº 5 a versão censurada do filme foi lançada em 3 de setembro de 1969 e, no ano seguinte, ganhou o Grande Condor de Ouro, o prêmio de melhor

filme no Festival de Mar del Prata, na Argentina, e foi aclamado pela crítica no Festival de Veneza, sendo premiado no Brasil com o prêmio Golfinho de Ouro do Conselho do Museu da Imagem e do Som e tornou-se um enorme sucesso de bilheterias.

Diante disso, buscou-se aqui mostrar alguns traços biográficos e artísticos relevantes do cineasta Joaquim Pedro de Andrade, assim como ressaltar o contexto da época, no qual sua obra cinematográfica está inserida. A proposta, contudo, não é buscar na obra seu criador, mas sim procurar entender as razões de sua origem. De acordo com Valim:

É fundamental que a interpretação de um ou mais filmes seja feita observando-se o seu contexto de produção para que se compreenda como ele relaciona-se com estruturas de dominação e com as forças de resistência, bem como as posições ideológicas que se desenvolvem nos debates e as sociais em andamento...[...] deve-se tratar o filme como um conjunto de representações que remetem direta ou indiretamente ao período e a sociedade que o produziu. Dessa maneira, o filme sempre fala do presente, diz algo a respeito do momento e do lugar que constituem o contexto de sua produção (VALIM, 2005, p. 18)

Percebe-se, então, a importância de se compreender o contexto de realização de uma obra, no caso de *Macunaíma*, de Joaquim Pedro de Andrade. Esse contexto vai presidir toda a ambientação escolhida pelo cineasta na transposição da obra literária da década de 1920 para a arte cinematográfica de 1960.

Vale ressaltar, ainda, que essa transposição ocorreu de forma parodística e alegórica (não como releitura parafrástica da obra literária de Mário de Andrade), e por meio do diálogo com o cinema-novista e com o Tropicalismo, um movimento musical brasileiro dos anos de 1960, que influenciou o cinema do país.

Assim sendo, pode-se pensar numa perspectiva de intertextualidade, pois o livro modernista e o filme tropicalista mantêm um diálogo harmônico, em 1960, retomando em novos termos a proposta modernista de descoberta do país. Assim como em 1922 falava-se em independência cultural, em 1960, falava-se em independência econômica. Essa harmonia pode ser comprovada no filme quando nele se pintam com cores carnavalescas um Brasil de diversidades como percurso literário de *Macunaíma*, um “herói sem caráter”; sem caráter por não ter caráter distintivo, não por ser um mau caráter.

Diante disso, compreende-se que há diferenças essenciais entre o texto literário, o audiovisual e os campos e contextos de produção em que ambos estão inseridos. Enquanto um romancista tem à disposição a linguagem verbal, carregada de metáforas, um cineasta lida com materiais de expressões diferentes.

Heloisa Buarque de Holanda (1978) acredita que literatura e cinema constituem um complexo de fenômenos coerentes, uma vez que ambos tentam produzir a emoção estética e enfrentam o desafio da recepção: enquanto no texto literário a imagem se projeta na mente através da leitura e das dimensões que cada um é capaz de atingir, no cinema, cujo princípio de composição se liga, de um modo ou de outro, ao fenômeno literário, essa mesma imagem é projetada direta e visivelmente nos olhos, com movimento, som, em processos de vibração ótica e auditiva.

Vê-se desta forma que Mário de Andrade, a partir da leitura de narrativas míticas preexistentes, imprime a esse discurso uma nova dimensão. Por sua vez, Joaquim Pedro de Andrade, ao transpor para o cinema o discurso literário de Mário de Andrade, faz o mesmo, embora o filme não se resuma apenas à leitura da obra literária; ele é, também, produto de uma leitura da realidade, carregada da subjetividade que deve ser levado em consideração.

Ismail Xavier (2003, p. 62) diz que “livro e filme estão distanciados no tempo, escritor e cineasta não têm exatamente a mesma sensibilidade e perspectiva”. Desta forma, essa adaptação vai dialogar tanto com o texto de origem quanto com seu próprio contexto, inviabilizando a transferência de um livro para uma película cinematográfica, pois o que se mostra é uma recriação a partir do objeto artístico escrito, um novo objeto artístico filmado.

Mário de Andrade ao recolher os contos indígenas deglutinados pelo etnólogo Koch-Grünberg, mesclando-os com anedotas, provérbios populares e narrativas folclóricas diversas à sua maneira, baseando-se em experiências prévias, suas e de tradição, age com recurso e meios que dispõe, a cada momento, seja para compreender um acontecimento, ou para se livrar de uma complicação, ou para satisfazer um desejo. Por outro lado, o cineasta Joaquim Pedro de Andrade, também se utiliza da sua maneira para realizar seu filme, que foi lançado em 1969, quarenta anos após a publicação da obra do escritor Mário de Andrade. Dessa forma, ambos utilizaram o processo da bricolagem modernista como Gilda de Mello e Souza, assinala em *O Tupi e o Alaúde* (1979, p. 11) que:

O bricoleur procura realmente a sua matéria-prima entre os destroços de velhos sistemas. No entanto, seu gesto é norteado por um objetivo lúdico, por uma sensibilidade passiva, e esta se submete sobretudo ao jogo das formas. Diante do elenco de detritos que tem sempre à mão, o bricoleur se abandona a uma triagem paciente, escolhendo ou rejeitando os elementos, conforme a cor, o formato, a luminosidade ou o arabesco de uma superfície.

Diante disso, percebe-se que tanto o autor da obra literária, Mário de Andrade, como da arte cinematográfica, Joaquim Pedro de Andrade se utilizam da técnica da bricolagem não

como um processo tosco de catar ou consertar textos e referências audiovisuais diversas, sem critério algum. Tanto a obra literária quanto o filme foram elaborados da melhor forma possível. A bricolagem pode se aproximar da alegoria, enquanto um conjunto de metáforas formada por fragmentos de procedência diferentes, uma vez que retirados de seus contextos, são recriados.

Assim, a alegoria é uma maneira de tornar concreto, numa imagem, por exemplo, um conceito que, de outro modo, seria considerado abstrato. Desta maneira, pode-se atentar para os detalhes das roupas com que são caracterizados os personagens do filme *Macunaíma* de Joaquim Pedro de Andrade. Sofará, mulher de Jiguê, veste um vestido curto, mal-acabado feito com saco de alimentos da Aliança para o Progresso, empreendimento governamental norte-americano, político-assistencialista, dos anos 60, quando da ditadura militar do Brasil.

Tem-se mais alguns poucos figurinos do filme, onde há a predominância das cores: verde, amarelo e o azul nas roupas com que Macunaíma é caracterizado. Cores que remetem a bandeira do Brasil e que marcam, também, a fotografia e a cenografia da película. Além de destacar não somente as cores do Brasil no figurino dos personagens, há também o modelo, como o camisa colonial que Macunaíma veste quando criança, um fraque circense quando é candidato a bolsa de estudos no exterior e, ainda, a jaqueta franjada de cowboy quando músico Pop.

Joaquim Pedro de Andrade no filme explora mais a alegoria relacionada aos problemas da constituição da nacionalidade politicamente, do que na rapsódia de Mário de Andrade. Macunaíma na rapsódia, é extraída da figura identitária brasileira que, não só encontrou lugar no discurso dominante acerca do Brasil, como também se estabeleceu no imaginário nacional, de forma naturalizada. Por outro lado, à época em que o filme foi realizado o Brasil estava submetido ao regime de governo militar, o que é bastante explícito na obra cinematográfica. O personagem Macunaíma no filme não é tomado como símbolo ou personificação alegórica do brasileiro, e sim de uma condição sócio-política-cultural de uma série de acontecimentos pelo qual passava o país. Para se ter uma ideia, no lançamento do filme *Macunaíma*, o AI-5 acabara de ser promulgado, assim sendo, a população brasileira passou a viver sobre um regime autoritário imposto por meio da ditadura militar.

Segundo o depoimento do cineasta Joaquim Pedro de Andrade (HOLANDA, 1978, p. 84) “Macunaíma, é a história de um brasileiro que foi comido pelo Brasil”, ou seja, pelas relações de trabalho, pelas relações sociais e econômicas que são antropofágicas, sendo também, metáfora da devoração relativa à reificação, à competição, ao consumo capitalista. Assim, não há um espaço para o reconhecimento do outro e o respeito ao alhures, pela sua

incorporação. Fica evidente no filme que no capitalismo selvagem, a metáfora antropofágica refere-se mais ao canibalismo social: objetivação, consumo, anulação, destruição. Logo, a antropofagia é uma forma de consumo, é o caso da Muiraquitã que perde seu valor original, mágico, vital ao se tornar objeto de desejo do herói da rapsódia, por outro lado, um objeto de poder e riqueza, para um dos “campeões da iniciativa privada”, Venceslau Pietro Pietra, o comedor de gente.

O fim de *Macunaíma* é trágico-irônico no filme, pois o cineasta Joaquim Pedro de Andrade transforma a rapsódia de Mário de Andrade, que é afetiva e melancólica, num filme incisivo, crítico e pessimista. Em vez de subir ao céu, virando a constelação da Ursa Maior, como no romance, o último episódio do filme traz a ascensão de seu sangue e de umas poucas bolhas de ar junto a jaqueta verde oliva que o herói vestia. Portanto, o *Macunaíma* do cineasta nunca será a Ursa Maior, o ponto geral do filme é mais explícito e alegórico do que o poético texto original, contudo, sentindo-se a profunda marca deixado por *Macunaíma* de Mário de Andrade.

3.2 As Amazonas no filme de Joaquim Pedro de Andrade

Nessa perspectiva, busca-se compreender como se dá nas telas do cinema brasileiro, a recriação do Mito das Amazonas, tendo como corpus de análise a obra *Macunaíma*, de Mário de Andrade, e o filme homônimo de Joaquim Pedro de Andrade. Desse modo, elege-se o terceiro capítulo da obra literária a personagem Ci, a Mãe do Mato. No filme de Joaquim Pedro de Andrade, ocorreram algumas mudanças, como: diálogos foram criados, acessórios tiveram que aparecer e mais uma série de outros elementos imprescindíveis para o cinema.

Algumas modificações mais profundas foram feitas, como a transformação de Ci, Mãe do Mato em Ci, a guerrilheira urbana, este último epíteto não aparece no filme, faz-se aqui apenas uma comparação. Na rapsódia ela vira estrela antes da viagem do herói para o grande centro urbano. No filme ela é parte da cidade grande.

No surgimento de Ci, Mãe do Mato, com suas características totalmente urbanas, de calça Lee e metralhadora, ao som da música *Essa garota é papo firme*, cantada por Roberto Carlos, ela é perseguida por homens de terno que ocupam uma Kombi. Ela elimina todos os “homens de preto” e sai jogando braços decepados de um dos adversários no meio fio. Essa cena desempenha um papel fundamental na “atualização” da trama. A guerreira revolucionária será a grande paixão de *Macunaíma*, por meio de um incidente da luta armada, o herói conhece Ci, a qual despista seus perseguidores e, ele próprio irá atrás dela até um

edifício-garagem. Nesse ambiente de ferragens e elevadores é que nascerá o amor entre Macunaíma e a guerrilheira urbana. No primeiro momento, Ci luta com Macunaíma, dando golpes e pontapés, mas ele pede ajuda dos irmãos Jiguê e Maanape e consegue abusar de Ci desmaiada, após uma pedrada na cabeça, desferida por Jiguê. Quando a mesma acorda e recupera a consciência, apaixonou-se e “brinca” por vontade própria com Macunaíma.

Pode-se depreender, a partir da leitura feita por Joaquim Pedro de Andrade que as características das guerreiras da mitologia grega foram preservadas nas guerreiras amazonas e adaptadas à realidade do momento pelo qual vivia o Brasil. A Ci do cineasta é alegoria da mulher moderna, alude à guerrilha urbana, à vida clandestina sob a ditadura na selva da cidade, além de ser a “garota papo firme”, ou seja, uma mulher urbana, usa jeans e roupas de couro, tem um corpo moderno que representa o padrão da jovem guarda. Assim sendo, Ci reúne numa só figura as faces contraditórias de uma sociedade de consumo que causa ameaças à tradição patriarcal e ao código dos costumes da sociedade da época. Portanto, a releitura de Joaquim Pedro de Andrade, a partir da rapsódia de Mário de Andrade, transformou-se numa recriação do mito.

O cenário da casa da Ci, guerreira urbana, é o espaço que melhor se apresenta no filme, em total oposição à maloca da família indígena. Na casa tem-se o clima hippie, as cores das paredes, a rede vermelha sobre a cama, além de apresentar toda a decoração bélica: granada como vaso de flor, metralhadora na parede, quadro-alvo.

Quanto à rede, que na rapsódia marioandradiana é o símbolo que mantém firme o amor da índia pelo herói, por ter sido trançada com os fios do cabelo da índia guerreira, no filme a Ci, guerreira urbana, trança uma rede com notas de dinheiro. De acordo com o *Roteiro de Macunaíma*, de M. Cavalcanti Proença (1978 p. 137), os cabelos femininos em muitas lendas, dão cordas fortíssimas, e eles estão diretamente ligados aos mitos. “Poitunaré, que é a cabeça grande, só é preso com uma rede de cabelos de mulher”. Diante disso, verifica-se que Mário de Andrade se utilizou dessa narrativa mítica para recriar sua obra, enquanto que Joaquim Pedro de Andrade dá outra conotação no filme, onde esse poder é representado pelo dinheiro.

Numa das cenas com Ci, Macunaíma conhece a muiraquitã, que ficará em evidência e motivará todo o filme. A guerreira diz ao herói que a pedra dá sorte para quem a possui, e quando morrer deixará de herança para ele. Percebe-se, ainda, que Joaquim Pedro de Andrade manteve a simbologia do amuleto mágico enfatizada no livro de Mário de Andrade, que remete à alegoria da busca da identidade do povo brasileiro, além de representar o amor do herói pela índia guerreira. A Muiraquitã da Ci, Mãe do Mato e da Ci, Mãe da Cidade, tem o

mesmo valor que o Cinturão de Hipólita, a Amazona da mitologia grega, que simboliza todo o poder que ela tinha sobre seu povo.

O filme retrata cenas em que Macunaíma passa o dia bebendo e tocando o cotcho, uma viola pequena, feita em geral da madeira de sarã, árvores das margens de Cuiabá, São Lourenço e Paraguai. As cordas são de tripa de macaco, sendo que Mário de Andrade colheu essa narrativa em *Rondônia*, de Roquete Pinto, e juntou à sua rapsódia, de acordo com Proença (1978, p. 137). Evidencia-se com isso os resultados das pesquisas e das viagens feitas por Mário de Andrade acrescentadas à rapsódia e mantidas pelo cineasta em seu filme.

Assim como na obra de Mário de Andrade, a Ci, Mãe do Mato, era dotada de um desejo desmesurado, isto é, uma sexualidade desenfreada, insaciável e perigosa. Os homens seriam para ela objetos de consumo e elementos que lhe permitiam a continuação da espécie, características estas atribuídas às Amazonas. No filme, Joaquim Pedro de Andrade manteve a singularidade mitológica, de que alguns povos indígenas se utilizam de estratégias para aumentar a libido. Ci, guerreira urbana, era insaciável, porque quando Macunaíma não queria mais “brincar” devido à bebida e ao cansaço ela recorria também às ervas. O episódio é retratado na cena em que ela pega um galho de urtiga e sai correndo pela casa lambando-o, até reanimá-lo para continuar a “brincar”.

Passaram-se seis meses e Ci teve um filho. Após isso, Ci armou uma bomba relógio junto ao carrinho de seu filho, porém distraiu-se “brincando” com Macunaíma. Quando terminaram a “brincadeira” e Ci pegou o carrinho com seu filho, já havia se passado o tempo programado, assim sendo, Ci e seu filho explodem, o que é percebido pelo som da explosão e reforçado pelos gritos de Macunaíma e pelo narrador.

Diante disso, caminhando em direção aos valores míticos, ou talvez por ter optado pelo cinema, Joaquim Pedro de Andrade não explora o que alguns mitólogos como Lévis-Strauss (1989) chamam de mitema da “divindade sacrificada”, como foi o caso da obra literária de Mário de Andrade, na qual o filho de Macunaíma morre e de seu corpo nasce a planta do guaraná, beneficiando toda sua comunidade.

Na releitura do cineasta quanto a esse episódio, ele preferiu relegar a um plano secundário, ou seja, exterminar as personagens Ci e o seu filho, que pode ser depreendido a partir disso, como o triunfo de Macunaíma. Krüger (2005, p. 278) assevera que “como nos mitos, o fogo conduz ao fim do mundo, e nesse caso particular, significa o encerramento de uma estrutura social não acorde com os valores patriarcais”. Desta forma, é notório que, com o extermínio de uma estrutura social, pode vir a surgir outra. Ressalte-se ainda que, após Ci partir da terra ou desaparecer com a explosão, na rapsódia de Mário de Andrade, ela sobe por

um cipó e se transforma na Beta do Centauro, mas na obra cinematográfica não é utilizada essa singularidade mítica.

Por outro lado, a alegoria que se depreende do desaparecimento dos personagens, inesperadamente, corresponde ao momento de opressão em que vivia o brasileiro. Ci é a guerrilheira urbana, representa o protesto contra a ditadura, que após o Ato Institucional nº 5 deságua na luta armada.

Conclui-se que no processo de adaptação, o cinema não pode ser compreendido como uma simples recriação da obra literária. Ambos são versões de uma determinada realidade e devem ser entendidos como diferentes formas de linguagem e representação. Enfim, compreender aqui que todos estes são “textos” (literários ou não literários) e sua relevância vem das relações intertextuais que podem ser delineadas. Sem esquecer que essa escolha não pressupõe a inexistência da singularidade de cada arte. Repetir que relações dialógicas só podem existir da literatura com a literatura, do cinema com o cinema, numa visão de sistemas fechados, não se justifica, pois é necessário ter um olhar diferenciado e não cair em uma concepção engessada dessas práticas, como se as várias artes existentes como a literatura, o cinema, o teatro, a música e demais artes, não fossem capazes de se renovar, de se transformar.

3.3 O Curupira no filme de Joaquim Pedro de Andrade

O filme *Macunaíma* de Joaquim Pedro de Andrade se diferencia da obra literária no encontro do protagonista com o Curupira que, além da conotação antropofágica, demonstra o livre acesso do herói ao mundo mágico dos deuses, já que, nas lendas folclóricas brasileiras, o Curupira é um deus que protege a floresta. Destaca-se, para análise, o Capítulo 2, intitulado *A Maioridade*, da obra literária, quando Macunaíma encontra o Curupira “moqueando carne “Meu avô dá caça pra mim comer”?” (ANDRADE, 2008, p. 23). O Curupira imediatamente atende, ao pedido, cortando com uma faca um pedaço da carne de sua própria perna, e dando para o herói comer.

No filme, a perseguição se dá a pé, assim o animal é excluído da cena. O cachorro também não aparece nas filmagens. A cena do Curupira, no filme, é muito mais agressiva e violenta, por mostrar o ato de canibalismo (o personagem cortando um pedaço de sua própria carne e dando para o outro comer) de forma crua, sem concessões. Vale ressaltar que este é o primeiro contato concreto de Macunaíma com a antropofagia. É o primeiro momento em que o herói tem de lidar com a lógica antropofágica que marcará toda sua jornada, além de mover

todo o universo no qual o personagem trafega. E Macunaíma sai vitorioso nesse primeiro embate. De acordo com Ismail Xavier:

Macunaíma se movimenta num universo onde prevalece a lei da caça, o devorar ou ser devorada: esta é a lei de sua primeira relação com mundo fora da família, no encontro com o Curupira, é a tônica de seu rastreamento de Ci (o caçador vira caça, pela inversão do jogo) e é a constante de sua guerra contra Venceslau, o gigante comedor de gente (XAVIER, 2003, p. 149)

Há um outro detalhe nesta cena, que merece ser discutido: segundo o autor, a imagem do pedaço de carne afogando na poça de lama, após ser vomitado pelo herói, forma juntamente com o formato losangular da poça e com o enquadramento da câmera, a bandeira do Brasil. As conotações e implicações são múltiplas. A imagem refletida na poça de lama, remeteria a uma interpretação antropofágica e, ao mesmo tempo, um comentário do estado da política brasileira durante o regime militar, uma vez que o Brasil (aqui a terra e a bandeira) devora uma parte do Curupira; além de falar do contexto da repressão no qual Macunaíma, o filme, se insere, onde muitos brasileiros eram sufocados, não tinham liberdade de expressão, eram impedidos de falar pelo governo de seu país. Todavia, levando em consideração as discussões propostas por Joaquim Pedro de Andrade, esta cena do Curupira dialoga diretamente com a cena do Macunaíma, no capítulo IV da *Ursa Maior*.

A utilização por parte de Joaquim Pedro de Andrade dos conceitos oswaldianos, explica-se pelo fato de que a antropofagia era que movia a sociedade capitalista, relação que se estabelece entre homens e mulheres. O cineasta nivela arcaico e moderno, passado e presente, a fim de romper qualquer visão que enfatize o progresso na História.

O movimento antropofágico, vem coroar a metáfora de Joaquim Pedro de Andrade no que se refere a sociedade: mundo técnico e civilizado que define o nível de sofisticação das armas em ação. Macunaíma - filme, elege, neste sentido, a antropofagia como princípio de interação entre as personagens, regra da sociedade. Ela surge como centro temático de seu discurso acerca da barbárie moderna, ou seja, do capitalismo num país totalmente periférico.

Desta forma, Macunaíma tem sua antropofagia como arte de sua narrativa, porém é de outra antropofagia que o cineasta se refere, porque o filme se afasta da proposta tropicalista de ver com bons olhos a antropofagia, pois explora o motivo antropofágico para expor a estrutura de classe predatória do país.

3.4 A Uiara no filme de Joaquim Pedro de Andrade

Na cena que aborda a Uiara, Joaquim Pedro de Andrade faz uma leitura enfatizando o lado negativo da antropofagia que se confirma na cena final do filme, quando Macunaíma é

devorado pela Uiara. Desta forma, pode-se perceber que o canibalismo se revela em punição ao herói.

A cena do filme de Joaquim Pedro de Andrade, é acima de tudo uma provocação à Ditadura Militar. Quando Macunaíma foi levado para o fundo da lagoa, usava uma jaqueta “modelo militar”. Depois emerge junto a uma grande mancha de sangue, simbolizando não apenas, as mortes provocadas pela Ditadura, assim como a morte do próprio Regime Militar no futuro, consumido por suas ações.

Na rapsódia Mário de Andrade não acentua caráter negativo ao destino final do herói que vira Constelação da Ursa Maior e pode enfim, se avizinhar da “marvada Ci,” sua amada Mãe do Mato. Já no contexto brasileiro de repressão política, quando o filme é lançado, essa perspectiva é substituída por uma visão incisiva, crítica e pessimista, que tende ao relevo do baixo canibalismo, ou seja, regia a sociedade, devorava seus jovens revoltados e toda a inteligência e sensibilidade cultural existente no país. Evidencia-se a violência, como uma maneira de demonstração de sentimento, que se construía esteticamente dentro do projeto antropofágica do tropicalismo, representado na cena da devoração do Macunaíma pela Uiara, numa imagem transmutada na bandeira do Brasil manchada de sangue ao som da marcha patriótica o hino de Villa Lobos “Desfile dos heróis do Brasil”, a mesma que abre o filme.

Como estrutura mítica o filme torna-se atemporal, conseguindo movimentar os espectadores contemporâneos para o entendimento dos profundos conflitos existente na sociedade que não reconhecer a si mesma.

Diante disso, infere-se que Macunaíma é uma síntese do Brasil, de seus costumes, de seu folclore, de sua natureza, de suas contradições. Mostra as mazelas de um sistema político-econômico que devora o próprio homem, que o transforma em máquina, que o desumaniza.

Dessa vez Macunaíma não conseguiu sair das armadilhas de Vei, a Sol. Nas outras vezes, conseguiu sair vitorioso dos antropófagos como: o Curupira, a velha Ceiuci e Venceslau Pietro Pietra que venceu, numa sociedade em que a lei é devoradora e o consumo acaba devorado, vítima de sua própria incapacidade de enxergar a realidade, de ir além dos seus ímpetos sexuais. Remete-se à ideia do “brasileiro comido pelo Brasil”, nas palavras do próprio Joaquim Pedro de Almeida, chega ao fim com a confirmação da má sina, apregoadada pela mãe Tapanhumas, mãe de Macunaíma, no início do filme, ao batizá-lo – “Macunaíma – nome que começa com “Ma”, tem má sina”.

Assim, o cineasta Joaquim Pedro de Andrade mantém o Capítulo “Ursa Maior”, referente a Vei, a Sol, semelhante ao da rapsódia de Mário de Andrade, porém termina derrotado, comido pela Uiara, abandonado e vencido. Sua trajetória, em todos os episódios do

nascimento até a morte, é da terra para a terra. Assim, *Macunaíma* do filme é original, agressivo, mas fundamentalmente vinculado a *Macunaíma* de Mário de Andrade.

3.5 Uma proposta de Dicionário a partir da obra *Macunaíma*

Este é um Dicionário Toponímico resultado da Dissertação intitulada *Faces do Imaginário Amazônico em Macunaíma, de Mário de Andrade*, o qual foi desenvolvido durante o mestrado no Programa de Pós Graduação em Letras e Artes, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, sob a orientação do Professor Doutor Marcos Frederico Krüger Aleixo.

A escolha do dicionário foi feita para tornar viável a organização em ordem alfabética dos lugares reais e imaginários percorridos pelo personagem na rapsódia pelo Brasil e por alguns países da América Latina. Para tanto, foi feito um levantamento com uma descrição exata e minuciosa de todos os lugares percorridos pela personagem Macunaíma, referidos na rapsódia, além de um mapeamento dos percursos para melhor compreensão do leitor em relação à obra.

O termo toponímia está sendo compreendido como “estudo linguístico e histórico da origem dos nomes de lugar”¹, por meio dela é possível analisar a estreita relação existente entre o homem e os lugares que designam o espaço ocupado por ele, além de analisar entre outras, a relação existente entre língua, cultura, sociedade e natureza, manifestada no processo de nomeação de logradouros.

Certeau (2003 p. 216) afirma que [...] “todo poder é toponímico e instaura a sua ordem de lugares dando nomes”. Para a análise literária, e mais especificamente para a topoanálise a toponímia é o estudo dos nomes, próprios ou não, dos espaços que aparecem no texto literário. Vale ressaltar a importância que esse processo tem para a topoanálise, uma vez que o narrador se utiliza da toponímia para caracterizar o espaço e por extensão o personagem que nele atua.

No que tange à Toponímica temos em Lewandowsky (2000, p. 359) a seguinte definição: “Toponímica (do grego lugar; lugar, região). O conjunto de denominações de

1 Fonte: <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/gramatica/toponimos.htm>. Acesso m:24/03/2016.

lugares geográficos de uma região (montes, planaltos, vales, desertos, mares, enseadas, etc). Estudo de nomes de lugares, como disciplina que é parte da Lexicologia”.

A Toponímia tem por objetivo o estudo de nomes próprios, tanto de pessoas como de lugar. O processo de composição deste dicionário iniciou-se com um extenso levantamento dos lugares percorridos por Macunaíma dentro da rapsódia, a fim de verificar o trabalho artístico do autor Mário de Andrade que rompe critérios de tempo e espaço. Portanto, o protagonista da rapsódia passa por quase todos os Estados do Brasil, numa espécie de mágica.

Santos (1988) afirma que o espaço não é nem uma coisa, nem um sistema de coisas, e sim um sistema relacional. Por esta razão não é possível defini-lo sem relacioná-lo com outras realidades como por exemplo, a natureza e a sociedade, mediatizadas pelo trabalho. Desse maneira, não é possível pensar o espaço sem a sociedade que o movimenta, que interage com ele. A preocupação em estudar o espaço e suas relações fica a cargo da Geografia como ciência social. Assim:

Não é o espaço, portanto, como nas definições clássicas de Geografia, é resultado de uma interpretação entre o homem e a natureza bruta, nem sequer uma amálgama forma pela sociedade de hoje e o meio ambiente. O espaço deve ser considerado como um conjunto indissociável de que participam de um lado, certo arranjo de objetos geográficos, objetos naturais e objetos sociais, e de outro, a vida que os preenche e os animais, seja a sociedade em movimento (SANTOS, 1988, p. 10).

Diante disso, pode-se inferir que homem está inserido no espaço e no tempo, assim como é impossível dissociá-lo um do outro, à proporção que o tempo muda, muda também o espaço. A Geografia é responsável por estudar o espaço, mas não se limita ao estudar somente acerca de objetos fixos ou móveis, mas também sobre os sujeitos e suas ações. Norteados pelo conceito acerca de espaço, busca-se entender melhor o espaço percorrido pelo herói Macunaíma, dentro da obra literária de Mário de Andrade.

Desta forma, partiu-se das observações feitas ao realizar a leitura da rapsódia, na qual o autor Mário de Andrade recria um herói pertencente à mitologia de povos primitivos do rio Branco, afluente do rio Negro. As narrativas indígenas foram compiladas pelo pesquisador alemão Theodor Koch - Grünberg numa expedição à região, compreendida entre o monte Roraima e o médio Orinoco entre 1911 e 1913. O etnólogo publicou em Berlim, em 1916, sob o título *Mitos e lendas dos índios, Taulipangue e Arakuná*, narrativas da área cultural norte-Amazônica (Roraima e parte dos países vizinhos, Venezuela e Guiana). Outro registro desse ser mitológico foi feito por Nunes Pereira, no volume inicial do *Moronguetá, um Decameron indígena*, de 1967, são duas narrativas em que Macunaíma aparece, numa delas, ele é descrito

com a face picaresca, enfatizando-se que foi esta com a qual o autor da rapsódia caracterizou seu personagem.

Dessa maneira, o autor do Modernismo, Mário de Andrade, recriou sua rapsódia a partir de suas viagens de pesquisa realizadas na Amazônia e em outras regiões do Brasil, mais a leitura feita das pesquisas do alemão Koch-Grümbert, uma vez que as de Nunes Pereira, foram publicadas posteriormente a sua.

Embora, Mário de Andrade em sua rapsódia tenha se empenhado em captar a língua do povo brasileiro, uma vez que percorreu inúmeras cidades do Brasil, recolhendo das regiões brasileiras provérbios, danças, versos na literatura de cordel, repentes, toadas, canções populares que se entrelaçam numa literatura marcada fortemente pelas culturas ameríndias e africanas. Desta forma, o autor por meio da leitura feita das narrativas indígenas dos povos da Amazônia, destaca um novo olhar sobre esse espaço.

O herói Macunaíma nasce às margens do Uraricoera, em plena floresta amazônica, e, como grande parte dos heróis míticos, não possui ascendência paterna. Descendente de uma tribo indígena, e dado à luz, numa noite escura, como uma criança feia, capaz de malvadezas desde muito pequeno revela-se um sujeito preguiçoso. Quando menino, busca prazeres amorosos, para isso, transformando-se num lindo príncipe, iniciando-se assim, um processo de constantes metamorfoses e de viagens dentro da narrativa. O herói percorre um largo espaço do território nacional, saindo do fundo mato virgem, do mundo primitivo, original, rumo à civilização, ou seja, à cidade de São Paulo em busca da muiraquitã que o gigante Venceslau Pietro Pietra havia furtado.

Pelo fato de Macunaíma ter como características a sobre-humanidade e o maravilhoso é fortemente ligado a epopeia medieval, sendo assim, está fora do espaço e do tempo, por isso pode realizar aquelas fugas espetaculares e assombrosas dentro da narrativa.

Assim, é fundamental perceber que a viagem de Mário de Andrade ao Norte do país, representava não só a satisfação em ter realizado a aventura, a descoberta do já conhecido, como também, a possibilidade de reunir elementos suficientes para sua pesquisa e que mais tarde serviram de objeto para sua criação literária. De acordo com o que o autor do Modernismo afirma no prefácio da obra:

Um dos meus interesses foi desrespeitar lendariamente a geografia e a fauna e flora geográficas. Assim desregionalizava o mais possível a criação ao mesmo tempo que conseguia o mérito de conceber literariamente o Brasil como entidade homogênea – um conceito étnico nacional e geográfico (ANDRADE, 2008, p. 220).

Nessa questão, pode-se depreender que a intensa mobilidade de Macunaíma pelo espaço narrativo da obra, de acordo com Mário de Andrade, significava a conquista da totalidade da geografia nacional, onde se buscava, por meio desse projeto cultural, além de estreitar as relações existentes entre os habitantes do Norte e do Sul, das quais se via que a nação estava dilacerada entre a civilização e a natureza. Assim, o autor do Modernismo pensava em criar um espaço de harmonia, de “entidade homogênea”, entre os seres, acabando de vez com a existência de desentendimento político que havia naquela época.

Macunaíma se vê desolado e estranho diante do lugar a ser descoberto. Pode-se inferir que tanto a viagem de Macunaíma quanto a viagem de Mário de Andrade, apesar de ambos terem feito roteiros inversos, depararam-se com o signo da diferença e da diversidade. A partir disso, Mário de Andrade fez a rapsódia através da própria realidade experimentada ou observada.

Bachelard (1989, p. 28) nomeou de “topoanálise ao estudo sistemático dos locais da vida íntima”, contudo, Borges Filho (2008) amplia esse conceito no que concerne à análise do espaço em toda a sua complexidade, abrangendo também a vida social e todas as relações do espaço com a sua dinâmica na obra literária. A categoria espacial mantém uma relação íntima com os sujeitos, sendo que no espaço ficcional essa relação acontece com as personagens seja no âmbito natural ou cultural. Sendo assim, o espaço não somente explicita o que é ou será a personagem, mas também, influencia a personagem a agir de determinada forma.

No espaço ficcional é relevante estudar como acontece a apresentação do espaço, ou seja, uma topografia literária, a fim de verificar quais os efeitos de sentidos dali provenientes. Dessa forma, entende-se por espacialização:

A maneira pela qual o espaço é instalado dentro da narrativa. Logo, nesse item, deve-se refletir sobre a maneira pela qual o narrador ou eu-lírico cria o espaço na obra literária. Temos de desvendar quais os recursos são utilizados, trata-se, portanto, de uma questão que remete à ideia de focalização (BORGES FILHO, 2007, p. 61).

Nesse sentido, é interessante, desde já, estudar critérios de divisão para essa topografia. Como a análise do texto se dá do ponto de vista do espaço, verificou-se que há na rapsódia de Mário de Andrade grandes e pequenas movimentações atreladas ao espaço. Faz-se referência de dois grandes espaços: a floresta e a cidade. Contudo, nesses espaços, não há um deslocamento linear, pois o herói sai da floresta Amazônia até São Paulo e depois retorna à floresta, há, ainda, vários microespaços que ele percorre no país e fora dele.

A concepção de espaço relacionado à composição literária apresentada por Borges Filho (2008), aponta três gradações ficcionais, a saber: realista, imaginativa, e fantasista. Na realista, o espaço retratado na obra é semelhante à realidade do cotidiano da vida real, nesse o narrador faz uso com frequência das citações de lugares existentes”. Na imaginativa, os lugares que são reportados na obras literária não existem no mundo real; “[...] São lugares inventados, imaginados pelo narrador, todavia, são lugares semelhantes aos que se vê no mundo”. E, por fim, na fantasista podem ser localizados “espaços que não possuem nenhuma semelhança com a realidade e que não seguem nenhuma regra do meio natural conhecido”. Partindo desta perspectiva, Mário de Andrade em sua narrativa, cria seu herói contemplando as três gradações ficcionais propostas por Borges Filho (2008), pois o trajeto feito oscila entre espaços realistas, imaginativos e fantasistas.

No capítulo 1, *Macunaíma*, tem-se a representação da natureza, do cenário e do espaço onde o herói vive com sua mãe Tapanhumas e os dois irmãos: “No fundo do mato-virgem nasceu Macunaíma, herói da nossa gente. Era preto retinto e filho do medo da noite. [...], que a índia tapanhumas pariu uma criança feia” (ANDRADE, 2008, p. 13).

Os deslocamentos dentro da rapsódia de Mário de Andrade, onde Macunaíma transgredir o espaço acontecem a partir do Capítulo 2, *Maioridade*. Certeau define transgressão:

Transgressão do limite, desobediência à lei do lugar, ele representa a partida, a lesão de um estado, a ambição de um poder conquistador, ou a fuga de um exílio, de qualquer maneira a “traição” de uma ordem. Mas ao mesmo tempo ergue um alhures que extravia, deixa ou faz ressurgir, fora das fronteiras, a estranheza que era contida no interior, dá objetividade (ou seja, expressão e representação) à alteridade que se escondia do lado de cá dos limites [...] Tudo ocorre como se a própria delimitação fosse a ponte que abre o dentro para seu outro (CERTEAU, 2003, p. 215)

Sob essa perspectiva, pode-se inferir que transgressão do espaço da fronteira é paradoxal, ou seja, a fronteira é ao mesmo tempo o espaço da separação e também o ponto de contato entre os dois subespaços, onde ela aproxima e distancia, possibilita invenções e deslocamentos. Desta forma, tem-se a transgressão do espaço no Capítulo 2 da rapsódia quando Macunaíma fica contrariado devido à fome que assolava a maloca disse para a mãe:

_ Mãe, quem que leva nossa casa pra outra banda do rio lá no teso, quem que leva? Fecha os olhos um bocadinho, velha, e pergunta assim.
A velha fez. Macunaíma pediu para ela ficar mais tempo com os olhos fechados e carregou tejuvar marombas flechas picuás sapicús corotes urupemas redes, todo esses trens para um aberto do mato lá no teso do outro lado do rio. Quando a velha abriu os olhos estava tudo lá e tinha comida por demais (ANDRADE, 2008, p. 22)

Então, quando viu a mãe colhendo bananas pensando levá-las para os outros filhos e a linda Iriqui que estavam com fome. Macunaíma não gostou e fez a mãe fechar os olhos novamente e levou tudo para o lugar da antiga morada. Assim, quando a velha abriu os olhos e viu que estavam no mesmo lugar cheio de miséria e fome, a índia ficou com muita raiva de Macunaíma e o leva para um coberto onde o mato é rasteiro.

A partir daí, acontece outro deslocamento, pois a mãe Tapanhumas leva Macunaíma para o Cafundó do Judas, uma espécie de fim do mundo, lá o abandona. (ANDRADE, 2008, p. 23).

Por fim, ocorre a última transgressão do Capítulo 2: após ter “brincado” logo cedo com Iquiri, o herói “[...]saiu pra dar uma voltinha. Atravessou o reino encantado da Pedra Bonita em Pernambuco e quando estava chegando na cidade de Santarém topou com uma “viada parida”. Foi na cidade de Santarém, que Macunaíma matou sem querer a própria mãe, depois retornou ao mocambo, a fim de informar aos irmãos o ocorrido e ambos passam “[...]a noite bebendo olonitti e comendo carimã com peixe” (ANDRADE, 2008, p. 27). Conforme Proença (1978, p. 134) “a morte da mãe é traço frequente nas lendas americanas sobre a criação, conforme assinalou Von den Steinen, e o episódio da veada com cria vem referida por Barbosa Rodriguês e, também, mais próximo da versão de Mário de Andrade, em Couto de Magalhães.”

No Capítulo 3, *Ci, Mãe do Mato*, narra o encontro do herói com a Mãe do Mato; o casamento; a ascensão social e o filho. Macunaíma se torna o Imperador do Mato-Virgem, e para chegar ao império de Ci, Mãe do Mato, os viajantes, Macunaíma, Ci, Jiguê e Maanape passam por vários lugares imaginados pelo herói. Esse trajeto leva-os a percorrer a cidade das Flores, da Felicidade, da estrada dos Prazeres, evitam passar pelo rio das Amarguras até chegarem ao capão de Meu Bem nos cerros da Venezuela. (ANDRADE, 2008, p. 32)

De acordo com as pesquisas feitas em *Google Maps*, esse episódio apresenta ambiguidade dos lugares retratados na rapsódia, uma vez que Macunaíma pode ter passado pela cidade das Flores localizada em Osasco em São Paulo. Dificilmente ele passou pela estrada dos Prazeres, pois fica localizada em Lisboa, Portugal. E o herói não demonstra nenhuma vontade em viajar para a Europa, de acordo com o Capítulo 12- *Tequeteque, Chupinzão e a injustiça dos homens*, Macunaíma afirma para os irmãos, “Paciência, manos! não! não vou na Europa não. Sou americano e meu lugar é na América. A civilização europeia na certa esculhamba a inteireza do nosso caráter”. (ANDRADE, 2008, p. 145)

Nos estudos de Proença (1978, p. 136) esse “[...]itinerário que passa pela cidade das Flores, Rio das Amargura, estrada dos Prazeres, etc é frequente nos contos populares, como forma de indeterminação já assinalada por Lindolpho Gomes nos *Contos Populares*”.

O Capítulo 4 *Boiúna Luna*, enfatiza a fuga de Macunaíma, de Maanape e de Jiguê do acoçamento da cabeça da Boiúna Capei, uma espécie de cobra grande típica da Amazônia. Eles fogem pelos matos misteriosos até a casa onde o bacharel de Cananéia morava. Todavia, o enredo não deixa explícito a localização dos matos misteriosos, tampouco a residência do bacharel de Cananéia, mas sabe-se que “Cananéia está localizada no sul do Litoral Paulista, centro de um corredor biológico de 110 Km que se estende desde a foz do rio Ribeira em Iguape, na cidade de São Paulo até a baía de Paranaguá no Paraná”.²

Segundo Proença (1978, p. 148) o Bacharel de Cananeia aparece como elemento secundário na fuga. Ainda, ele “[...] é a figura histórica do início da colonização e que tem dado trabalho aos historiadores para identificá-la [...]contam para ali fora por ciúme das esposa, para estar só com ela. Não conseguiu tão pouco, em terra tão vasta”. Diante disso, a transgressão do tempo e do espaço acontecem devido à falta de rigor da localização, da identificação e do instante do diálogo que o herói mantém com o Bacharel da Cananéia.

No Capítulo 6, *A francesa e o Gigante*, Macunaíma sai da pensão: percorre o rio Tietê em São Paulo vestido de francesa em direção à casa de Venceslau Pietro Pietra, o gigante Piaimã, na rua Maranhão em São Paulo. Logo percebe que o Gigante queria “brincar” com ele e foge imediatamente. (ANDRADE, 2008, p. 67). Observa-se que neste episódio o herói se desloca por várias cidades brasileiras, cujo trajeto de fuga são descritas na seguinte ordem: São Paulo (SP); Ponta do Calabouço (RJ); Guajará Mirim (RO); Itamaracá (PE); Barbacena (MG); Paraná (MG); Paraná (PR) Serra (ES); Ilha do Bananal (TO) e São Paulo (SP). Observa-se ainda, que a ambiguidade persiste na fuga, pois não há uma descrição precisa do lugar. A partir da configuração geográfica do mapa do Brasil há outras localidades, dentre elas: Barbacena (Porto de Moz, PA), Ilha do Bananal (Conceição Araguaia, PA); Ilha do Bananal (Barão do Melgaço, MT).

No Capítulo 7, *Macumba*, retratada a passagem de Macunaíma pelo terreiro de macumba no zungu da tia Ciata no bairro Carioca, após isso, o herói segue seu caminho. Quando depara-se com a árvore Valomã, que o lança para uma ilhota deserta, onde outrora fora habitada pela ninfa Alamoá.

2.Fonte:(<https://www.google.com.br/search?q=onde+fica+Cananneia&oq=onde+fica+Cananneia&aqs=chrome..69i57j0l5.6017j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8>) acesso em 24/03/2016.

Proença (1978, p. 10) diz que “[...] A ilhota onde vivia a ninfa Alamoá está localizada em Fernão de Noronha”. Portanto, não há alusão precisa da localização do lugar, onde ocorreu o encontro do herói com a árvore Valomã, então, infere-se que provavelmente o ele caminhava pelo Rio de Janeiro, quando a árvore zangada o pegou “[...] pelos pés e atirou-o pra além da baía de Guanabara”.

No Capítulo 11, *A velha Ceiuci*, representa o ponto mais alto das transgressões espaciais realizado por Macunaíma, uma vez que o herói realiza a maior de todas as suas fugas: foge da velha Ceiuci e a partir disso constata-se o momento de maior representatividade do espaço no que diz respeito à transgressão.

Neste Capítulo, depois de Macunaíma interpelar a filha de Ceiuci, “moça mui bondosa”, para que lhe forneça uma guarida. A moça leva-o para o quarto, os dois “brincam” e quando a caapora percebe a ausência do herói, brava vai ao quarto da filha, jurando expulsá-la de casa, caso esta não abra a porta e entregue Macunaíma. Amendronta, a “bondosa” pede ao herói que contente a fúria da “gulosa”. Nesse instante, a filha da Caapora abre a janela e propõe ao herói três adivinhações, todas as quais ele erra, porém a moça ajuda-o a decifrar a última adivinhação. Em seguida, concede a liberdade ao Macunaíma e ordena que ele fuja a cavalo. A partir de então, o capítulo narra um prolongado itinerário da fuga do herói que se desloca por várias regiões do território do país e alguns da América Latina.

Considera-se nesse capítulo o percurso mais extenso percorrido por Macunaíma na rapsódia: Rio Tietê (SP); Fuga a galope para Manaus (AM); Mendoza, na Argentina (ARG); Guiana Francesa; Serra do Paranacoara (PR); Ceará (CE); Serrote do Cabelo Não-Tem (RN); Paraíba (PB); Manguape (PB); Bacamarte (PB); Pedra-Lavrada (PB); Barra do Poti no Piauí (PI); Pajéu, em Pernambuco (PE); Apertados do Inhaamum (CE); Chapadão dos Parecis (RO); Camutengo perto de Natal (RN); Margem do São Pereira; Rio Chuí (RS); Chapadão Mineiro do Urucua (MG); Itapecerica (MG); Dunas de Mossoró (RN); Serra do Tambor, no Mato Grosso (MT); Cochilhas de Sant’Ana do Livramento (RS); Telhado do Mundo (pela narrativa o Céu); Vilcanoa (Cuzco, PE); Amargosa na Bahia (BA); Guarupá (AM); Gurupi (PI); e Rio Tietê (SP).

No Capítulo 15, *A pacuera de Oibê*, Macunaíma sai vitorioso, pois consegue reaver a muiraquitã e regressa com os manos “pra querência deles”, a região do Uraricoera. Os três passam muitos dias no itinerário pelas águas do Araguaia e o herói resolve dormir em terra firme. Mas, ao pisar na praia depara-se com o “bicho Pondê, um jacurutu do Solimões que virara gente de noite e engolia os estradeiros”, posteriormente com o Monstro Mapinguari, macaco-homem “que anda no mato fazendo mal pras moças” (PROENÇA, 1978, p. 208). Este

permite que o herói siga estrada. Mais adiante o herói vai em direção ao rancho de Oibê, um Minhocão temível que convida Macunaíma para conversar porcaria, em seguida oferece comida e hospedagem. Macunaíma come uma pacuera e Oibê fica com raiva e decide assombrar o hóspede, brincando de manejar o sino, para recuperar a pacuera. A partir daí, começa a perseguição do Oibê sobre Macunaíma. Segundo Proença (1978, p. 213) O Minhocão “é uma variante da cobra-grande amazônica”. A cena em que o herói come a pacuera lembra a lenda do Currupira, já aproveitada por Mário de Andrade.” Vale ressaltar que, não fica evidente a localização do Rancho do Oibê na rapsódia.

A sequência do trajeto percorrido por Macunaíma ocorre da seguinte maneira: Araguaia (GO); Rancho de Oibê (AM); Morro do Estrondo (TO); Sergipe (SE); Bom Jesus da Lapa (BA); Porta do Rancho de Oibê (AM); Santo Antônio do Mato Grosso (MT) e Araguaia (GO).

No Capítulo 16 – *Uraricoera*, Macunaíma empreita nova fuga, zarpa da sombra de Jiguê. O protagonista “gaviona mato fora” do Uraricoera, atravessa a terra dos índios-brancos, passa pela Paraíba (PB), chispa para a estrada das boiadas, chegando no “rincão chamado de Água Doce perto de Guararapes” (ANDRADE, 2008, p. 195). A rota da fuga passa por: Uraricoera (RR); Terra tatus-brancos (MG); Paraíba (PB); Estrada das boiadas (BA); e Água Doce (SC).

Diante disso, a falta de clareza quanto às localidades percorridas pelo herói Macunaíma, permite outras possibilidades de interpretações, como exemplo, a localização geográfica de Água Doce e Guararapes, deve-se considerar que se a voz narrativa se refere a Água Doce (BA), então, mais perto será o bairro de Guararapes em Fortaleza (CE) e, ao contrário, caso estiver se referindo a Água Doce(SC) será próximo do Município de Guararapes (SP).

Segundo Proença (1978) essa fuga representa o caminho da terra dos índios Tatus-brancos, alusão à lenda da época dos Bandeirantes, referidas por A. Arinos [...] com o título “Os tatus brancos”.

No Capítulo 17 – *Ursa Maior*, Depois da morte dos irmãos, Maanape e Jiguê, Macunaíma deixa o Uraricoera segue em direção ao céu. Assim, temos na rapsódia a contemplação das três gradações espaciais ficcionais: realista, imaginativa e fantasista. Essa deslocamento e transgressão espacial realizada pelo protagonista Macunaíma é algo bastante recorrente na literatura e são observadas nos lugares percorridos por Macunaíma na rapsódia de Mário de Andrade. Assim sendo, há uma indefinição ou até mesmo invenção de localidades.

Mário de Andrade inseriu em sua rapsódia elementos regionais e pessoas encontradas nessa viagem ao Norte do Brasil, como por exemplo, o caso das irmãs Louro Vieira, donas de uma farmácia em Óbidos, no Estado do Pará, excelentes fabricantes de doces em forma de flores e frutas, fato evidenciado no terceiro capítulo, intitulado *Ci, Mãe do Mato*. Tem-se também, através de aproveitamento recolhidos nessa viagem, a descrição da alcova do palácio do Venceslau Pietro Pietra - Piaimã, a qual é decorada no centro com uma mesa de jacarandá esculpida “arranjada com louça branco-encardida de Breves e cerâmica de Belém”, logo, o autor através da descrição, mistura ficção e realidade.

Por fim, tem-se o último deslocamento dentro da obra, ou seja, o retorno do herói Macunaíma às suas origens. Antes, foi buscar sua consciência na ilha de Marapatá, contudo, não a encontrou, então, pegou uma consciência de um hispano-americano e ficou tudo bem. Macunaíma tem consciência que aquele lugar já não lhe pertence, sente-se desolado, melancólico, então resolve partir da terra, não quer virar pedra, prefere se transformar em estrela, a Ursa Maior. A partida do “herói de nossa gente” é alegórica, pois, diante de uma nação constituída por uma cultura tão plural, como é a brasileira, é inútil tentar definir um conceito singular para o brasileiro

Ademais, os inúmeros deslocamentos de Macunaíma pelos vários lugares do território brasileiro rompe os limites regionais, além de acolher e difundir os inúmeros “falares” de todas as regiões do Brasil, plasmando um discurso de rapsodo que tem por finalidade dialogar de pontos de vista diversos. Assim, a criação do Dicionário Toponímico visou, hipoteticamente, representar esses lugares percorridos pelo personagem da rapsódia de Mário de Andrade. Embora não ficassem claro ou evidente alguns lugares, devido haver algumas indefinições ou até invenção de lugares. A configuração do espaço narrativo da obra, seguia o projeto de construção de uma imaginação geográfica, pois é a partir daí que se dá o alcance político da rapsódia. A intensa mobilidade do herói, segundo Mário de Andrade representava a conquista da totalidade da geografia do país, visto que a população vivia dilacerada entre a civilização e a natureza.

ESTRUTURA DO DICIONÁRIO TOPONÍMICO DE *MACUNAÍMA*

Organizado como um normal dicionário e de acordo com o seu gênero, encontram-se nesta pesquisa os nomes de lugares percorridos por Macunaíma na rapsódia de Mário de Andrade, em ordem alfabética, assim disponibilizados:

01. Verbetes com nomes de lugares em ordem alfabética, os quais foram retirados da obra *Macunaíma, um herói sem nenhum caráter*, de Mário de Andrade, Editora Agir, Rio de Janeiro, 2008;

02. Verbetes com o nome do Estado ou do País referido na rapsódia com exceção de alguns lugares, que possivelmente foram imaginados pelo autor Mário de Andrade;

03. Verbetes com o Capítulo e o título de Macunaíma, para indicar sua localização na obra;

05. Apresenta-se uma Tabela (ver na página 92) que dá uma visão geral do itinerário dos lugares percorridos pelo herói Macunaíma dentro da obra;

04. Os verbetes estão justapostos: nome do lugar em ordem alfabética; o Estado onde está localizada a região; e o Capítulo com o título para facilitar a localização da transcrição no interior da obra.

Finalmente, julgou-se proveitoso a elaboração da Tabela, pois deixa de ser exaustiva para se tornar mais seletivo e funcional, objetivando proporcionar ao leitor uma maior agilização na consulta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao tecer as considerações finais deste trabalho, *Faces do Imaginário Amazônico em Macunaíma, de Mário de Andrade*, retorno alguns pontos principais, expondo algumas reflexões advindas quando de sua elaboração.

Para responder à questão norteadora desta pesquisa, a qual propõe analisar seres da mitologia e do folclore regional, presente na rapsódia de Mário de Andrade. Faz-se importante registrar que as narrativas míticas dos povos da Amazônia, além de relatarem acontecimentos respondem as questões que a razão humana busca compreender. Nessa perspectiva, pode-se pensar em obras de caráter mítico e fantástico que apelam para soluções sobrenaturais de conflitos que a consciência ou os sentimentos do homem não conseguem resolver. Essa é uma realidade frequente, pois os registros apontam o predomínio de imagens voltadas para animais, plantas, além da presença da floresta, a qual juntamente com o rio, constituem a paisagem tipicamente amazônica. Daí, portanto, a estrutura básica da maioria dos textos que retratam a Amazônia são constituídos de conteúdo mítico, predominam as narrativas míticas que carregam traços da cultura indígena, ou seja, instaurados pelo sentimento do medo e da solidão que se cria diante da presença da extensa e densa floresta e do imenso rio.

Ao longo dos séculos desde a chegada dos primeiros viajantes europeus, o imaginário social da Amazônia foi construído por meio de muitos discursos que sobre ela foram sendo criados. Verificou-se, ainda, o quanto a Europa fundamentou e formulou as imagens de sua autoridade, por meio da criação de símbolos, rituais, cerimônias e tradições. Esse procedimento discursivo diante da descrição, principalmente da paisagem foi importante para uma apropriação do território, sua representação e sua própria formação.

As narrativas míticas dos povos da Amazônia surgem como um místico cenário brasileiro, num lugar que, sob o olhar do artista, dá ensejo intrigante e revelações de elementos míticos em novas abordagens. O imaginário simbólico amazônico intercruza natureza e cultura, tendo como síntese o homem. Por meio dessa relação é possível estabelecer significados, transitar entre ficção e realidade. Assim, em *Macunaíma* de Mário de Andrade, a reconstituição dessas narrativas por meio da literatura, antes delas, possivelmente das pesquisas por ele feitas, nas quais reuniram elementos diversos como histórias, anedotas, provérbios e outros. Ele como artesão da palavra, em vários textos, recria o mito e seu discurso poético se produz a partir das imagens que povoam o imaginário das narrativas

míticas da Amazônia. Portanto, pode-se considerar o mito, com o transcorrer do tempo, transvestindo-se em lenda e refazendo-se mítico, de mãos dadas com a palavra.

Diante disso, percebe-se que a estrutura das narrativas míticas como as Amazonas, o Curupira e a Uiara retratadas na rapsódia de Mário de Andrade, contribuem para a tessitura da experiência estética de escritores e poetas que as transformam em elemento constitutivo de suas produções literárias. O autor valoriza o acervo de arquétipos, dialoga com mitos de fundação, contudo, o faz de maneira diferente das crônicas de viagem, uma vez que escolhe o caminho da desconstrução de personagens. É o caso de Macunaíma, o herói, mentiroso, medroso, malvado e indecente; o outro é a postura do herói quando encontra Ci, Mãe do Mato, rainha das Icamiabas, que ao contrário dos cronistas que ficaram deslumbrados e temerosos diante das Amazonas dão lugar à malandragem de Macunaíma que depois de dominá-la, com a ajuda dos irmãos, faz dela sua mulher, tornando-se, assim, Imperador do Mato Virgem.

Mário de Andrade como representante do movimento Modernista, tinha como um de seus objetivos, tornar o Brasil uma nação com força própria e, assim, conquistar a individualidade cultural do país, ou seja, tinha o propósito de “nacionalizar para universalizar”. Nesse intuito, o autor da rapsódia, empenhou-se em produzir um trabalho que afirmasse seu intento, criando o seu Macunaíma, por meio da representação artesanal de variadas narrativas míticas, da cultura popular, fugindo assim do padrão de herói, até então, defendido pelos padrões seguidos pela nossa literatura. O Modernismo interessava-se, sobretudo, por uma revolução estética. Procurando, assim, desenvolver uma arte com características e raízes próprias, preocupando-se ainda com temas voltados para o nacional.

Por meio da leitura das narrativas e frases prontas contidas na rapsódia pode-se compreender a grandiosidade e complexidade do trabalho estético e artesanal que permeia a escrita da rapsódia. Desta forma, a grande criatividade na criação da rapsódia é mais um exemplo de aproveitamento de narrativas mitológicas proporcionando, assim, conhecer o verdadeiro Macunaíma.

A invenção de novos mitos para explicar o surgimento de algo, bem como a recriação de antigas narrativas, são a chave do enredo de Macunaíma, fato que desperta a atenção, uma vez que, a partir deles, temos a real visão do autor acerca dos acontecimentos do país na época da produção da obra.

No filme *Macunaíma* de Joaquim Pedro de Andrade, buscou-se compreender como se dá nas telas do cinema brasileiro, a leitura da rapsódia andradiana, tendo como corpus de análise o livro *Macunaíma*, de Mário de Andrade e o filme *Macunaíma*, de Joaquim Pedro de

Andrade. Partiu-se do pressuposto de que o cinema possibilitou uma releitura da obra literária e não a busca de uma leitura fiel com a história original retratada no suporte literário. Evidentemente, que ao realizar um resgate da literatura e sua apreensão pelo cinema, este acaba por estabelecer uma relação diferenciada, tendo em vista que um romancista tem à sua disposição a linguagem verbal, com toda a sua riqueza metafórica e figurativa, um cineasta lida com expressões diferentes: imagens visuais, a linguagem verbal oral, como diálogo, narração, música, e sons não verbais como ruídos e efeitos sonoros e outros. Nesse sentido, entende-se que não é possível transportar um livro para uma película cinematográfica, então, o que se apresenta é uma recriação, ou seja, criar a partir do objeto artístico escrito, um novo objeto artístico filmado. Ambas, são leituras da realidade, porém cada um vai dialogar não só com o texto de origem, todavia, com o seu próprio contexto. Portanto, literatura e cinema são versões de uma determinada realidade e conservam as informações de um contexto histórico e devem ser levados em consideração que são diferentes formas de linguagem e representação.

Desse modo, ao olhar a rapsódia de Mário de Andrade vê-se novas leituras, novos questionamentos, e o filme de Joaquim Pedro de Andrade não é diferente. Logo, tem-se dois *Macunaímas*, cada qual com sua importância, respondendo por seu contexto e além disso, continuam capazes de ultrapassar suas épocas. E, ainda, continuam a originar novos textos, com os quais estabelecerão diálogos intertextuais.

A criação do *Dicionário Toponímico de Macunaíma*, buscou-se compreender o trajeto percorrido pelo herói da rapsódia dentro do espaço brasileiro e alguns lugares fora do país. Lugares esses reais e imaginários que foram descritos minuciosamente, tendo como finalidade verificar o trabalho artístico do autor Mário de Andrade que rompe critérios de tempo e espaço. Desta maneira, julgou-se proveitoso, também, elaborar uma tabela com os nomes dos lugares, a localização exata e as fontes que as originou, objetivando proporcionar ao leitor uma maior agilização na consulta.

Mário de Andrade para elaborar sua rapsódia subverte a língua oficial brasileira, a fim de revelar a alma popular, assim, brincou com o registro das narrativas e histórias orais que se tornaram a base para a narrativa da história de um herói, que tinha como papel principal representar a formação do povo que se fez e ainda se faz tão plural. Logo, construiu um herói carnavalizado, que faz de sua vida uma constante festa, transformando acontecimentos corriqueiros em grandes feitos. Diante disso, percebe-se em *Macunaíma*, uma variedade de rituais, celebrações e festejos que são uma forma de sincretizar o espetáculo do carnaval, que tem uma linguagem de formas próprias que se cria em meios as ações e gestos da massa que dela fazem parte.

Portanto, a brilhante forma da composição da rapsódia de Mário de Andrade, que tem como base as narrativas míticas, especial dos povos da Amazônia, frases feitas, modismos, tudo entrelaçado e, finalmente amarrados, visando compor essa narrativa que se tornaria mais tarde, um importante marco para a história da literatura brasileira. Mário de Andrade, com sua obra prima que fora composta em apenas sete dias, inaugurou uma nova fase literária que vem valorizar a cultura brasileira, mostrando quão grande e diverso é o Brasil, em construção.

Logo, *Macunaíma*, mesmo depois de tanto tempo, ainda se mantém como um dos livros mais atuais da literatura brasileira, a obra aborda temas sociais que ainda hoje são pautas de discussões, porque é inovadora esteticamente e continua a representar um papel fundamental na cultura do país. Há muito a ser dito, muitas relações a estabelecer, muitas comparações, muitos detalhes, muitas correções...

DICIONÁRIO TOPONÍMICO DE *MACUNAÍMA*

TABELA DEMONSTRATIVA DOS LUGARES PERCORRIDOS POR MACUNAÍMA

LUGAR	LOCALIZAÇÃO	FONTE
ÁGUA DOCE, Município de	Santa Catarina	Cap. 16 <i>Uraricoera</i>
AMARGOSA, Cidade de	Bahia	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
AMARGURAS, Rio das	Lugar possivelmente imaginado por Macunaíma.	Cap. 3 <i>Ci, Mãe do Mato</i>
APERTADOS NO INHAMUM, Cidade de	Lugar possivelmente imaginado por Macunaíma	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
ARAGUAIA, Rio	Banha os estados de Goiás, Mato Grosso do Sul, Mato Grosso, Tocantins e Pará	Cap. 5 <i>Piaimã</i>
BACAMARTE, Riacho de	Paraíba	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci.</i>
BAHIA, Unidade Federal do País	Brasil	Cap. 3 <i>Ci, Mãe do Mato</i>
BANANAL, Ilha de	Tocantins.	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
BARBACENA, Cidade de	Minas Gerais.	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
BARRA DO POTI, Rio da	Piauí	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
BEBERIBE, Município de	Ceará	Cap. 12 <i>Tequeteque, Chupinzão e a injustiça dos homens</i>
BELÉM, Cidade de	Pará	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
BOM JARDIM, Estância de	Rio Grande do Sul	Cap. 16 <i>Uraricoera</i>
BREVES, Cidade de	Pará	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
CABELO-NÃO-TEM, Cidade de	Rio Grande do Norte	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
CAFUNDÓ DE JUDAS, Capoeirão de	Lugar possivelmente imaginado por Macunaíma	Cap. 2 <i>Maioridade</i>
CALAMARE, Cidade de	País: Colômbia	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
CAMETÁ, Cidade de	Pará	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
CAMPINAS, Cidade de	São Paulo	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
CAMUTENGO, Cidade de	Natal	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
CAPUTERA, Cidade de	Tocantins	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
CEARÁ, Unidade Federal do	País: Brasil	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
CHUÍ, Cidade de	Rio Grande do Sul.	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
CUNANI, Rio	Amapá	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
CURUPI, Rio de	Tocantins	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>

ESTRONDO, Morro do	Tocantins	Cap. 15 <i>A Pacuera do Oibê</i>
FELICIDADE, Cidade da	Lugar possivelmente imaginado por Macunaíma	Cap. 3 <i>Ci, Mãe do Mato</i>
FLORES, Cidades das	Lugar possivelmente imaginado por Macunaíma	Cap. 3 <i>Ci, Mãe do Mato</i>
GARÇAS, Rio das	Mato Grosso	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
GUAJARÁ MIRIM, Cidade de	Rondônia	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
GUANABARA, Baía de	Rio de Janeiro	Cap. 8 <i>Veí, a Sol.</i>
GUIANA FRANCESA, Departamento Ultramarino da	País: França	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
GURUPÁ, Município de	Pará	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
GURUPI, Cidade de	Tocantins	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
IGUAPE, Município de	São Paulo	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
IQUITOS, Cidade de	País: Peru	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
ITAMARACÁ, Ilha de	Pernambuco.	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
ITAPECERICA, Cidade de	São Paulo.	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
JACIURUÁ, Lagoa de	Amazonas	Cap. 6 <i>A francesa e o Gigante</i>
JARAGUÁ, Pico de	São Paulo	Cap. 15 <i>A Pacuera de Oibê</i>
MACEIÓ, Cidade de	Alagoas	Cap. 6 <i>A francesa e o Gigante</i>
MANAUS, Cidade de	Amazonas.	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
MANGUAPE	Paraíba	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
MARAJÓ, Ilha de	Pará	Cap. 8 <i>Veí, a Sol</i>
MARAPATÁ, Ilha de	Amazonas	Cap. 5 <i>Piaimã</i>
MARIA PEREIRA, Buraco de	Lugar possivelmente imaginado por Macunaíma	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
MENDOZA, Cidade de	País da Argentina	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
MEU BEM, Capão de	País da Venezuela	Cap. 3 <i>Ci, Mãe do Mato</i>
MONTE ALEGRE, Cidade de	Pará	Cap. 6 <i>A francesa e o Gigante</i>
MORRETE, Município de	Paraná	Cap. 4 <i>Boiuna Luna</i>
MOSSORÓ, Cidade de	Rio Grande do Norte.	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
MURIÚ DO CEARÁ-MIRIM, Praia de	Rio Grande do Norte.	Cap. 13 <i>A Piolhenta do Jiguê</i>
NEGRO, Rio	Amazonas	Cap. 5 – <i>Piaimã</i>
ÓBIDOS, Cidade de	Pará.	Cap. 16 <i>Uraricoera</i>
OIBÊ, Rancho de	Lugar possivelmente imaginado por	Cap. 15 <i>A Pacuera do Oibê</i>

	Macunaíma.	
PAJEÚ, Rio	Pernambuco.	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
PARAÍBA, Unidade Federal do País	Brasil	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
PARANÁ, Unidade Federal do País	Brasil	Cap. 6 <i>A Francesa e o Gigante</i>
PARANACOARA, Serra de	Lugar possivelmente imaginado por Macunaíma.	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
PEDRA BONITA, Município de	Pernambuco	Cap. 2 <i>Maioridade</i>
PEDRA LAVRADA, Município de	Paraíba	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
PIRABAS, Município de	Pará	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
PIRIÁ, Rio	Pará	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
PONTA DO CALABOUÇO, Ponta de Terra	Rio de Janeiro	Cap. 6 <i>A Francesa e o Gigante</i>
PRAZERES, Estrada dos	Imaginário	Cap. 3 <i>Ci, Mãe do Mato</i>
RIBEIRÃO DO MACACO, Cidade de	Minas Gerais	Cap. 6 <i>A francesa e o Gigante</i>
RIO DE JANEIRO, Unidade Federal do	País: Brasil	Cap. 7 – <i>Macumba</i>
RORAIMA, Monte	Roraima.	Cap. 5 <i>Piaimã</i>
SANT'ANA DO LIVRAMENTO	Rio Grande do Sul	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
SANTARÉM, Cidade de	Pará.	Cap. 2 <i>Maioridade</i>
SANTO ANTÔNIO DO MATO GROSSO, Município de	Mato Grosso.	Cap. 15 <i>A Pacuera do Oibê</i>
SÃO BERNARDO, Cidade de	São Paulo	Cap. 10 <i>Pauí-Pódole</i>
SÃO FRANCISCO, Rio	Banha os Estados de Alagoas, Bahia, Minas Gerais, Pernambuco e Sergipe.	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
SÃO PAULO, Unidade Federal de	País: Brasil	Cap.5 <i>Piaimã</i>
SERGIPE, Unidade Federal de	País: Brasil	Cap. 15 <i>A Pacuera do Oibê</i>
SERRA, Cidade de	Espírito Santo	Cap. 6 <i>A francesa e o gigante</i>
TELHADO DO MUNDO, Cidade de	País: Colômbia	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
TIETÊ, Rio	São Paulo.	Cap. 5 <i>Piaimã</i>
TOMBADOR, Serra do	Mato Grosso	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
URARICOERA, Rio	Roraima.	Cap. 1 <i>Macunaíma</i>
URUCUIA, Cidade	Minas Gerais	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
VILCANOTA, Rio	País: Peru	Cap. 11 <i>A velha Ceiuci</i>
VUPABUÇU, Praia de	Minas Gerais	Cap. 6 <i>A francesa e o Gigante</i>

ÁGUA DOCE, Município de

Estado: Santa Catarina

Capítulo: 16 *Uraricoera*

A sombra leprosa seguia Macunaíma por todos os lugares, no caminho avistou dormindo um boi malabar chamado Espaço que viera do Piauí, a sombra fez puleiro nas costas do boi, contudo, o boi nunca mais pode comer, pois a sombra engolia tudo antes do bicho, então o boi ficou jururu, magro e lerdo. Quando passou pelo rincão chamado Água Doce perto de Guaranapes, o boi não aguentou e morreu.

AMARGOSA, Cidade de

Estado: Bahia

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma sobe no Tuiuiú que se transformou num aeroplano, para fugir da Velha Ceiuci, esta cidade foi uma das últimas etapas por onde o herói passou.

AMARGURAS, Rio das

Estado: lugar possivelmente imaginado por Macunaíma.

Capítulo: 3 *Ci, Mãe do Mato*

Depois do Casamento de Macunaíma com Ci, Mãe do Mato, eles evitaram passar pelo rio das Amarguras.

APERTADOS DO INHAMUM, Cidade de

Estado: lugar possivelmente imaginado por Macunaíma.

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

No quarto dia Macunaíma passou a galope, às pressas, no seu cavalo de nome Melado-Caxioto, “que tanto é bom como é bonito”, quando escutou bem perto: “Baúa! Bauá!” Era a velha Ceiuci chegando.

ARAGUAIA, Rio

Estado: banha os Estados de Goiás, Mato Grosso do Sul, Mato Grosso, Tocantins e Pará.

Capítulo: 5 *Piaimã*

A viagem de Macunaíma e seus dois irmão Maanape e Jiguê a São Paulo foi pelo rio Araguaia por ser mais fácil o acesso.

**BARBACENA**, Cidade de

Estado: Minas Gerais

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Ao fugir para o Sudeste, Macunaíma vê uma vaca no lado de uma ladeira, numa calçada com pedras pontudas. Sentiu vontade de tomar leite e resolveu ir pela calçada, a fim de não se sentir cansado, contudo, a vaca escondeu o leite, pois ela era da raça Guzerá, muito brava.

BACAMARTE, Riachão de

Estado: Paraíba

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma passou na Paraíba a galope, no seu cavalo Melado-Caxioto, que “tanto é bom como é bonito”, indo de Manguape para Bacamarte viu tanta inscrição que segundo o herói dava um romance, porém não leu nenhum devido está apressado, fugindo da velha Ceiuci.

BANANAL, Ilha de

Estado: Tocantins

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Neste episódio, Macunaíma estava fugindo do Gigante Comedor de Gente, quando passou pelas barrancas da ilha do Bananal e avistou um formigueiro de trinta metros. Subiu no buraco adentro e se encolheu no alto. O jaguara ficou cercado o fugitivo.

BAHIA, Cidade de

Estado: Salvador

Capítulo: 3 *Ci, Mãe do Mato*

Quando o filho de Ci, Mãe do Mato e do Macunaíma nasceu vieram famosas mulatas da Bahia. Elas deram de presente a Ci, um laçarote rubro cor de mal, uma vez que, a partir daquele momento ela passara a ser mestra do cordão encarnado em todos os Pastoris de Natal.

BARRA DO POTI, Rio da

Estado: Piauí

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma passou a galope, no seu cavalo Melado-Caxioto, que “tanto é bom como é bonito” fugindo da velha Ceiuci. Devido a pressa não leu a inscrição da Barra do Poti no Piauí, pois já havia se passados quatro dias de viagem e se ouvia no ar o “Baúa! Baúa!” da velha Ceiuci.

BEBERIBE, Município de

Estado: Ceará

Capítulo: 12 *Taqueteque, Chupinzão e a injustiça dos Homens*

Os irmãos de Macunaíma; Maanape e Jiguê, quando souberam que o herói estava com sarampo, foram buscar em Beberibe o famoso curandeiro Bento, que curava com alma de índio e a água de pote. O curandeiro deu um pouco de água e fez reza cantada. Numa semana o herói estava descascado.

BELÉM, Cidade de

Estado: Pará

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

A alcova da casa do Piaimã era mobiliada com cerâmicas vindas de Belém do Pará.

BREVES, Cidade de

Estado: Pará

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Havia bem no centro da alcova do Piaimã uma mesa de jacarandá esculpido arranjada com louça branco-encarnada da cidade de Breves no Pará.

BOM JARDIM, Estância de

Estado: Rio Grande do Sul

Capítulo: 16 Uraricoera

O herói ao fugir da sombra gigante passou pela estância Bom Jardim no Rio Grande do Sul.

C ■

CABELO-NÃO-TEM, Cidade de

Estado: Rio Grande do Norte

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma passou a galope no seu cavalo Melado-Caxioto, “tanto é bom como é bonito” e decifrou o letreiro do Cabelo-não-tem no Rio Grande do Norte.

CAFUNDÓ DO JUDAS, Capoeirão do

Estado: lugar possivelmente imaginado por Macunaíma.

Capítulo: 2 *Maioridade*

A mãe Tapanhumas carregou Macunaíma na cintura, atravessou o mato e chegou no Cafundó do Judas, lugar considerado o fim do mundo, para ele não crescer mais. Tal atitude tinha como propósito puni-lo, pois Macunaíma escasseou comida aos irmãos e a Iriqui, companheira de Jiguê.

CALAMARE, Município de

País: Colômbia

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O Colecionador Piaimã, mostrou ao Macunaíma, o qual estava desfaçado de Francesa um litóglifo de Calamare.

CAMETÁ, Município de

Estado: Pará

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O Colecionador de pedras, Piaimã trouxe as pérolas de Cametá, o rochedo tamanho que Oaque o pai do Tucano atirou com a sarabatana lá do lato daquela montanha.

CAMPINAS, Cidade de

Estado: São Paulo

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Macunaíma ficou com raiva porque a bola machucou seu nariz e o herói virou tijolos, pedras, telhas, ferragens numa nuvem de içás que tomou São Paulo por três dias. O bichinho caiu em Campinas.

CAMUTENGO, Cidade de

Estado: Natal

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma passou a galope, no seu cavalo Melado-Caxioto, que “tanto é bom como é bonito” e entrou na caatinga e assustou as galinhas com pintos de ouro de Camutengo.

CAPUTERA, Cidade de

Estado: São Paulo

Capítulo: 4 *Boiuna Luna*

Depois de Macunaíma visitar o bacharel de Cananéia, atravessou os sambaquis do Caputera muito rápido fugindo da Boiuna Luna.

CEARÁ, Unidade Federativa do Brasil.

País: Brasil

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

O herói galopeou montado em seu cavalo cardão-pedrês, quando fugia da velha Ceiuci, passou no Ceará e decifrou os letrados indígenas do Aratanha.

CHUÍ, Cidade de

Estado: Rio Grande do Sul

Capítulo: 11 *A Velha Ceiuci*

Macunaíma seguiu carreira e passou para o lado do rio Chuí. Lá, encontrou com o tuiuiú pescando.

CUNANI, Rio

Estado: Amapá

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Ao passar por uma das bacias enormes originárias das cavernas do rio Cunani, exalava tacacá com tucupi, uma sopa feita com um paulista vindo dos frigoríficos da Continental, uma jacarezada e polenta.

CURUPI, Rio de

Estado: Tocantins

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O Gigante Comedor de Gente, ao mostrar à Francesa (esta era Macunaíma desfaçado) um grajau tamanho feito de embira e cheinho de pedra, tirou-lhe de dentro rubis e granadas do rio Curupi.

E ■

ESTRONDO, Morro do

Estado: Tocantins

Capítulo: 15 *A Pacuera do Oibê*

O herói estava fugindo do monstro Oibê, o minhocão temível, quando tomou pela direita, desceu o morro do Estrondo que soa sete em sete anos.

F ■

FELICIDADE, Cidade da

Estado: lugar possivelmente imaginado por Macunaíma

Capítulo: 3 *Ci, Mãe do Mato*

Após o casamento de Macunaíma com Ci, os três irmãos seguiram com a companheira nova e passaram por debaixo do salto da Felicidade.

FLORES, Cidade das

Estado: lugar possivelmente imaginado por Macunaíma

Capítulo: 3 *Ci, Mãe do Mato*

Após o casamento de Macunaíma com Ci, os três irmãos seguiram com a companheira nova e atravessaram a cidade das Flores.

**GARÇAS**, Rio das

Estado: Mato Grosso

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O Colecionador Piaimã, mostra à Francesa, que é Macunaíma desfaçado, pedras brancas, as itamotingas do rio das Garças.

GUAJARÁ MIRIM, Cidade de

Estado: Rondônia

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Macunaíma ficou com medo do jaguará do Gigante que se chamava Xaréu, nome de peixe para não ficar hidrófobo. O herói teve medo e desembestou numa chispada mãe parque adentro, o cachorro correu atrás e eles correram e tomaram rumo de Guajará Mirim e voltaram para o leste.

GUANABARA, Baía de

Estado: Rio de Janeiro

Capítulo: 08 *Vei, a Sol.*

A árvore Valomã ficou com raiva de Macunaíma e jogou-o para além da baía de Guanabara numa ilha isolada, onde morava a ninfa Alamoá trazida pelos holandeses.

GUIANA FRANCESA, Departamento Ultramarino da

País: França

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

O herói estava fugindo da velha Ceiuci no seu cavalo cardão-pedrês e perto de Mendoza na Argentina, quase dar um esbarrão num galé que também vinha fugindo da Guiana Francesa.

GURUPÁ, Município de

Estado: Pará

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma sobrevoa a cidade de Gurupá no Pará, fugindo da velha Ceiuci.

GURUPI, Cidade de

Estado: Tocantins

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma voando no tuiuiú-aeroplano passou por Gurupi no Tocantins com sua cidade encantada.

I ■

IGUAPE, Município de

Estado: São Paulo

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O Gigante Piaimã era colecionador de pedras, então, foi buscar um grajau cheio de pedra para mostrar à Francesa, que era Macunaíma disfarçado.

IQUITOS, Cidade de

País: Peru

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Na casa do Piaimã os vinhos eram de procedência de Iquitos, um Puro de Ica, imitação, de Minas.

ITAMARACÁ, Ilha de

Estado: Pernambuco

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Na ilha de Itamaracá, Macunaíma passou um pouco folgado e teve tempo de comer uma dúzia de manga-jasmim, dizem que nasceu do corpo de dona Sancha.

ITAPECERICA, Cidade de

Estado: São Paulo

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Logo que o tuiuí se transformou na máquina aeroplano, Macunaíma fez o circuito de Itapeperica e bateram para o Nordeste.

JACIURUÁ, Lagoa de

J 

Estado: Amazonas

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Ao confessar a Macunaíma, o qual estava desfaçado de Francesa, O Gigante Comedor de Gente, confessou que a joia da coleção era mesmo a Muiraquitã com forma de jacaré comprada por mil contos da imperatriz da icamiabas lá nas praias da lagoa Jaciuruá.

JARAGUÁ, Pico de

Estado: São Paulo

Capítulo: 15 *Pacuera de Oibê*

O herói quando atravessava o pico Jaraguá virou para trás contemplando a cidade macota de São Paulo e sacudiu a cabeça dizendo: “- Pouca Saúde e muita saúva, os males do Brasil são...”

M ■

MACEIÓ, Cidade de

Estado: Alagoas

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O herói Macunaíma chegou à pensão cansado de tanto fugir do Gigante Piaimã e com fome, então, descansou um pouco e comeu uma fritada de sururu de Maceió.

MANAUS, Cidade de

Estado: Amazonas

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Havia dois cavalos na esquina, um castanho-escuro e outro cardão-pedrês. Macunaíma disse em voz baixa: “Cavalo cardão-pedrês pra carreira Deus fez”. O herói montou nesse cavalo e saiu em galopada. Caminhou e perto de Manaus correu, quando o cavalo deu uma topada que arrancou o chão.

MANGUAPE, Cidade de

Estado: Paraíba

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

O herói no seu cavalo cardão-pedrês, fugindo da velha Ceiuci passou na Paraíba, indo de Manguape para Bacamarte.

MARAJÓ, Ilha de

Estado: Pará

Capítulo: 8 *Vei, a Sol.*

Macunaíma pediu para Capei, a Lua que o levasse para a Ilha do Marajó, mas o herói estava fedendo e a Capei mandou ele tomar banho e foi embora.

MARAPATÁ, Ilha de

Estado: Amazonas

Capítulo: 5 *Piaimã*

Macunaíma pulou cedo na ubá e deu uma chegada até a foz do rio Negro para deixar sua consciência na Ilha de Marapatá. Deixou-a bem na ponta dum mandacaru de dez metros, para não ser comida pelas saúvas.

MARIA PEREIRA, Buraco de

Estado: Sergipe

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Quando fugia da velha Ceiuci, Macunaíma légua e meia adiante abandonou a margem do Rio São Francisco, entrou por uma abertura no morro alto, quando encontrou com Maria Pereira, que estava naquele lugar desde a guerra dos holandeses, mas o herói não sabia mais em que

parte do Brasil estava, então, resolveu perguntar e uma cunhã lhe respondeu, aqui é o Buraco de Maria Pereira.

MENDOZA, Cidade de

País: Argentina

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma pegou o seu cavalo cardão-pedrês e fugiu, quando estava perto de Mendoza na Argentina quase dar um esbarrão num galé que também vinha fugindo da Guiana Francesa.

MEU BEM, Capão de

País: Venezuela

Capítulo: 3 *Ci, Mãe do Mato*

Após o casamento os três irmãos partiram juntamente com Ci, a Mãe do Mato, chegaram no capão de Meu Bem que fica nos cerros da Venezuela. Foi lá que Macunaíma imperou sobre os matos misteriosos, enquanto Ci comandava nos assaltos as mulheres empunhando txaras de três pontas.

MONTE ALEGRE, Município de

Estado: Pará

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Na casa do Piaimã, os bombons Filchi e biscoitos do Rio Grande eram dispostos com arte e muitos recortados de papel, empilhados em cuias de preto brilhante cumaté com desenhos esculpidos a canivete, provindas de Monte Alegre.

MORRETE, Município de

Estado: Paraná

Capítulo: 4 *Boiuna Luna*

Depois de Macunaíma passar pela casa onde morava o bacharel de Cananeia, atravessou os sambaquis do Morrete muito rápido.

MOSSORÓ, Cidade de

Estado: Rio Grande do Norte

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Ao passar pelas dunas de Mossoró o herói olhou para baixo e enxergou Bartolomeu Lourenço de Gusmão, batina arregaçada, pelejando para caminhar no areão.

MURIÚ DO CEARÁ MIRIM, Praia de

Estado: Rio Grande do Norte

Capítulo: 13 *A Piolhenta do Jiguê*

Macunaíma ajudou Suzi, a companheira de Jiguê, abrir os embrulhos e a colocar uma toalha de renda famosa chamada “Ninho de Abelha” cujo papelão fora roubado em Muriú do Ceará Mirim pela danada Geracina da Ponta do Mangue.

N ■

NEGRO, Rio

Estado: Amazonas

Capítulo: 5 *Piaimã*

Macunaíma antes de ir a São Paulo, pulou cedo na ubá e foi à foz do rio Negro para deixar sua consciência na Ilha de Marapatá.

O ■

ÓBIDOS, Município de

Estado: Pará

Capítulo: 3 *Ci, Mãe do Mato*

Quando o filho do Macunaíma nasceu vieram várias pessoas para festejar e trouxeram muitos presentes. As irmãs Louro Vieira trouxeram o melhor tamarindo de Óbidos, para o menino engolir no refresco o remedinho para lombriga.

OIBÊ, Rancho do

Estado: Lugar possivelmente imaginado por Macunaíma.

Capítulo: 15 *A Pacuera de Oibê*

Depois que o Monstro Mapiuari (macaco-homem) deixou Macunaíma passar, o herói andou légua e meia procurando um lugar onde não houvesse formiga. Foi quando avistou uma pequena luz distante, dirigiu-se em sua direção, foi então, que topou com o rancho de Oibê. Era o monstro Oibê, um minhocão temível.

P ■

PAJEÚ, Rio

Estado: Pernambuco

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

O herói passou apressado pelo rio Pajeú que não decifrou os letreiro, por estar fugindo da velha Ceiuci.

PARAÍBA, Unidade Federal da

País: Brasil

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma passou pela Paraíba fugindo da Velha Ceiuci no seu cavalo cardão –pedrês.

PARANÁ, Unidade Federal do

País: Brasil

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O herói atravessou o Paraná ao retornar dos pampas fugindo do Jaguará, o cão do Gigante Comedor de Gente, bem que ele queria trepar nas árvores, porém os latidos do Jaguará não o deixaram realizar o intento.

PARANACOARA, Serra de

Estado: Lugar possivelmente imaginado por Macunaíma.

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

O herói ao passar perto de Mendoza na Argentina encontrou com um galé, isto é, designação dada a um navio movido a remos, que vinha também fugindo da Guiana Francesa. Ao chegar num lugar onde estavam uns padres, pediu que o escondessem da velha Ceiuci. Os padres esconderam o herói num pote vazio. Então, quando a caapora chegou montada no tapir e perguntou pelo seu neto os padres responderam que já tinha passado por lá. Ela montou em seu cavalo “gázeo-sarará”, e quando virou a serra de Paranacoara os padres tiraram Macunaíma do pote e deram um cavalo “melado-caxito que tanto é bom quanto é bonito” e mandaram ele ir embora.

PEDRA BONITA, Município de

Estado: Pernambuco

Capítulo: 2 *Maioridade*

O herói depois de brincar cedinho com a linda Iriqui, saiu para dar uma voltinha. Atravessou o reino encantado da Pedra Bonita em Pernambuco.

PEDRA LAVRADA, Município de

Estado: Paraíba

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Ao passar pela Pedra Lavrada, Macunaíma não leu os letreiros, devido ter muita inscrição que dava um romance, além do mais estava com pressa, pois fugia da velha Ceiuci no seu cavalo cardão-pedrês.

PIRABAS, São João de. Município de

Estado: Pará

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O Gigante Comedor de Gente, foi buscar um grajau tamanho feito de embira e cheinho de pedra para mostrar para Macunaíma, que estava desfaçado de Francesa, mostrou a ele uns fósseis calcários de Pirabas.

PIRIÁ, Rio do

Estado: Pará

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O Colecionador Piaimã mostrou um grajau tamanho feito de embira e cheinho de pedra a Macunaíma, que estava desfaçado de Francesa, mostrou a ele blocos de titânio do rio Piriá.

PONTA DO CALABOUÇO, Ponta de terra

Estado: Rio de Janeiro

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

Macunaíma estava fugindo do cachorro Jaguará do Gigante Piaimã, passou rente à Ponta do Calabouço.

PRAZERES, Estrada dos

Estado: local possivelmente imaginado por Macunaíma.

Capítulo: 3 *Ci, Mãe do Mato*

Após o casamento, os três irmãos: Macunaíma, Maanape, Jiguê e a Ci, Mãe do Mato, tomaram a estrada dos Prazeres.



RIBEIRÃO DO MACACO, Cidade de

Estado: Minas Gerais

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O colecionador Piaimã mostra sua coleção de pedras preciosas, guardadas num grajau tamanho feito de embira à Francesa (Macunaíma desfaçado) tirando várias pedras de dentro entre elas bauxitas do Ribeirão do Macaco.

RIO DE JANEIRO, Unidade Federativa do

País: Brasil

Capítulo: 7 *Macumba*

O herói resolveu se vingar de Venceslau Pietro Pietra – Piaimã, mas não tinha força e nem coragem, então, foi de trem até o Rio de Janeiro se socorrer de Exu diabo, cuja honra se realizava uma macumba no outro dia.

RORAIMA, Monte

Estado: Roraima

Capítulo: 5 *Piaimã*

O herói Macunaíma por tantas conquistas e tantos feitos passados não juntara um vintém, mas os tesouros herdados da Icamiaba estrela, estavam escondidos nas grunhas do Roraima.



SANT'ANA DO LIVRAMENTO, Município de

Estado: Rio Grande do Sul

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma no tuiuiú-aeroplano deixou para a esquerda as cochilhas de Sant'Ana do Livramento no Rio Grande do Sul.

SANTARÉM, Cidade de

Estado: Pará

Capítulo: 2 *Maioridade*

Depois de “brincar” cedinho com a linda Iriqui, saiu para dar uma voltinha e quando estava chegando na cidade de Santarém topou com uma veada parida.

SANTO ANTONIO DO MATO GROSSO, Município de

Estado: Mato Grosso

Capítulo: 15 *A Pacuera de Oibê*

A princesa e Macunaíma estavam morrendo de fome quando avistaram próximo a Santo Antônio do Mato Grosso com uma bananeira e disse a ela: “-Assobe, come as verdes que são boas e atira as amarelas pra mim”.

SÃO BERNARDO, Cidade de

Estado: São Paulo

Capítulo: 10 *Pauí-Pódole*

A cunhantã colocou uma flor na lapela da roupa de Macunaíma, contudo, o herói queria saber como era o nome do orifício em sua roupa, assim, depois de pensar e não haver meios de descobrir o nome, e quando percebeu já tinha passado de São Bernardo e da moradia do mestre Cosme.

SÃO FRANCISCO, Rio

Estado: Atravessa os Estados de Alagoas, Bahia, Minas Gerais, Pernambuco e Sergipe.

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

O herói Macunaíma no seu cavalo Melado-Caxito galopou através de varjões e varjotas. Légua e meia adiante abandonou a margem do São Francisco emporcalhada com a enchente-da-páscoa, entrou por uma brecha aberta no morro alto.

SÃO PAULO, Unidade Federal de

País: Brasil

Capítulo: 5 *Piaimã*

Quando os três, Macunaíma, Maanape e Jiguê chegaram a São Paulo, ensacaram um pouco de tesouro para comerem e barganhando o resto na Bolsa apurou perto de oitenta contos de réis.

SERRA, Cidade de

Estado: Espírito Santo

Capítulo: 6 *A Francesa e o Gigante*

Macunaíma ao fugir do Gigante Piaimã, quase arrebentou a cabeça numa pedra com muitas pinturas esculpidas que não se entendia nada.

SERGIPE, Unidade Federal de

País: Brasil

Capítulo: 15 *A Pacuera do Oibê*

O Oibê era um minhocão terrível que ficou com raiva de Macunaíma, por este ter comido sua pacuera, correu atrás do herói, seguindo por uns caponetes e depois de cortar um travessão encapelado fez o Sergipe de ponta a ponta, fugindo do Oibê.

T ■

TELHADO DO MUNDO

Estado: Lugar possivelmente imaginado por Macunaíma.

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma fugindo da velha Ceiuci no seu tuiuí-aeroplano, subiram até o Telhado do Mundo.

TIETÊ, Rio

Estado: São Paulo

Capítulo: 5 *Piaimã*

Os três irmãos ao chegarem ao rio Tietê a moeda tradicional não era mais o cacau, tinha outros nomes: arame, contos, contecos, milréis e outros, levando Macunaíma a ficar muito contrariado, porque tinha que trabalhar e murmurou desolado: “-Aí! que preguiça!”

TOMBADOR, Serra do

Estado: Mato Grosso

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma passou pela Serra do Tombador no seu cavalo cartão-pedrês, fugindo da velha Ceiuci.

U ■

URARICOERA, Rio

Estado: Roraima

Capítulo: 1 *Macunaíma*

Uraricoera é o lugar de nascimento de Macunaíma. A índia Tapanhumas pariu uma criança feia e deram-lhe o nome de Macunaíma.

URUCUIA, Município de

Estado: Minas Gerais

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma viu o tuiuiú pescando e pediu que ele o levasse para casa. O tuiuiú se transformou numa máquina aeroplano e voaram sobre o chapadão mineiro de Urucuaia, fugindo da velha Ceiuci.

**VILCANOTA**, Rio

País: Peru

Capítulo: 11 *A velha Ceiuci*

Macunaíma no seu Tuiuiú-aeroplano, fugia da velha Ceiuci e depois mataram a sede nas águas novas do Vilcanota.

VUPABUÇU, Praia de

Estado: Minas Gerais

Capítulo: 6 *A francesa e o gigante*

O Gigante Comedor de Gente, foi buscar um grajau tamanho feito de embira e cheinho de pedra para mostrar a Macunaíma, que estava desfaçado de Francesa, mostrou a ele uns itacolomitos e turmalinas de Vupabuçu.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, José de. **Iracema, lenda do Ceará**. São Paulo. Ática, 1997.

ANDRADE, Mário de Andrade. **Macunaíma, um herói sem caráter**. Rio de Janeiro: Agir, 2008.

_____. **O turista aprendiz**; estabelecimento de texto, introdução e notas de Telê Porto Ancona Lopez. São Paulo, Duas Cidades, Secretaria da Cultura, Ciência e Tecnologia, 1976.

_____. **Macunaíma, o herói sem nenhum caráter. Edição Crítica**, LOPEZ, Telê Porto Ancona (Org.). Rio de Janeiro: Agir, 2008.

ANDRADE, Joaquim Pedro de. **“Joaquim Pedro”**. In: HOLANDA, Heloisa Buarque de. **Macunaíma: da literatura ao cinema**. Rio de Janeiro: José Olympio,

ASSMAR, Olinda Batista. **Dalcídio Jurandir: um olhar sobre a Amazônia**. Rio de Janeiro: Galo Branco, 2003.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução: Antonio de Pádua Dseni. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de Rita Buongiorno e Pedro de Souza. 9. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

BERRIEL, Carlos Eduardo. (org.). **Mário de Andrade hoje**. São Paulo: Ensaio, 1990.

BORGES FILHO, Ozíris; BARBOSA Sidney (orgs). **Poética do Espaço Literário**. São Carlos: Editora Claraluz, 2008.

BOSI, Alfredo. **História Concisa da Literatura Brasileira**. 3. Ed. São Paulo: Cultrix, 1984.

CAMPOS, Haroldo de. **Morfologia de Macunaíma**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1973.

CANDIDO, Antonio. **Literatura e cultura de 1900 a 1945: panorama para estrangeiros**. In: **Literatura e sociedade**. 8. ed. São Paulo: T. A. Queiroz Editor, 2000.

_____. **A Literatura e sociedade**. São Paulo: T. A. Queiroz Editor, 2002.

CARVAJAL, Gaspar de. **Relación que escribió Fr. Gaspar de Carvajal (...) del descubrimiento del famoso Rio (...)**". In: CARVAJAL, ALMESTO & ROJAS, A de. **La aventura del Amazonas**. Ed. De Rafael Díaz. Madrid: Historia 16, 1986 (Crónicas de América 1941)

CASCUDO, Luís da Camara. **Geografia dos mitos brasileiros**. – Belo Horizonte: edição Itatiaia; São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1983.

COMMELIN, P. **Mitologia grega e romana**. Tradução Eduardo Brandão. 4ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

COUTINHO, Afrânio. **Notas de teoria literária**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2ª ed. 1978.

DICK, Maria Vicentina de Paula do Amaral. **Atlas Toponímico do Brasil: teoria e prática II**. In: Revista Trama, v. 03, nº 05, p. 141, 155, 2007a.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução a arquetipologia geral**. Tradução Helder Godilho. E. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

GONDIM, Neide. **A Invenção da Amazônia**. 2.ª edição. Manaus: Editora Valer, 2007.

GOODY, Jack. **Da oralidade à escrita. Reflexões sobre o ato de narrar**. In: MORETTI, F. (org.) **A cultura do romance**, São Paulo: Cosac Naify, 2009.

GRIMAL, Pierre. **A mitologia grega**. 2. Ed. Apartado: Europa-América, 1988.

HOLANDA. Heloísa Buarque de. **Macunaíma: Da Literatura ao Cinema**. Rio de Janeiro: José Olympio, Embrafilme, 1978.

HOLANDA. Sérgio Buarque de. **Visão do Paraíso: os motivos edênicos no descobrimento e colonização do Brasil**. 3ª edição. Secretaria de Cultura e Tecnologia do Estado de São Paulo: Companhia Editorial Nacional, 1977.

HÜHNE, Leda Miranda. **A estética aberta de Mário de Andrade**. – Rio de Janeiro: UAPÊ, 2002

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

KRÜGER, Marcos Frederico. **Amazônia: mito e literatura**. 2ª ed. Manaus: Editora Valer/Governo do Estado do Amazonas, 2005.

LEÃO, Allison. **Amazonas: natureza e ficção**. São Paulo: Annablume; Manaus: FAPEAM, 2011.

LEWANDOWSKY, Theodo Reis. **Dicionário de Linguística**. 5 ed. Madrid: Cátedra, 200.

LEVIS-strauss, Claude. **A estrutura dos mitos**. In: Antropologia estrutural. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989.

LOPES, Telê Ancona. **Edição Crítica de Macunaíma**. Direitos de publicação da Editora de Humanismo, Ciência e Tecnologia HUCITED Ltda. Rua Gil Eanes: São Paulo, 1996.

LE GOFF, Jaques. **História e Memória**. 4. Ed. São Paulo: UNICAMP, 1996.

LEWANDOWSKY, Theodo Reis. **Dicionário de Linguística**. 5 ed. Madrid: Cátedra, 200.

LIMA, Rossini Tavares de. **A ciência de folclore**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Cultura Amazônica: Uma poética do Imaginário**. São Paulo: Escritura, 2001.

LADISLAU, Alfredo. **Terra Imatura**. Manaus: Editora Valer, 2008.

MAIA, Gleidys. **Antitradução Literária Brasileira**. Manaus, AM: UEA Edições, 2007.

MAHIEU, Jacques. **Os vikings no Brasil**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976. 2 NÉRI, Frederico José de Santana. **O país das Amazonas**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1979.

MICELI, Sérgio. **Intelectuais e classes dirigentes no Brasil (1921-1945)**. São Paulo/ Rio de Janeiro, DIFEL, 1979.

MIELIETINSKI, E. M. **A poética do mito**. Tradução de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

OLIVEIRA, Adélia Engrácia de. **O mundo encantado e maravilhoso dos índios Mura**. Belém. Falangola, 1984.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Vira e mexe nacionalismo: Paradoxos do nacionalismo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Em busca de outra história: imaginando o imaginário**. Revista Brasileira de História. São Paulo, v. 15, n. 29, 1995.

PINTO, Renan Freitas. **Viagem das ideias**. Manaus: Valer/Prefeitura de Manaus, 2006.

PIZARRO, Ana. **Amazônia: as vozes do rio**. Tradução Rômulo Monte Alto. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

PRADO, Paulo – **Retrato do Brasil: ensaio sobre a tristeza brasileira**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

PROENÇA, M. Cavalcante. **Roteiro de Macunaíma**. 5ª ed. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1978.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Trad. Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

SCHIMITT, Maria Aparecida Nogueira. **Utopias transculturais na heterogeneidade Latino-Americana**. Montes Claros: Unimontes, 2013.

SOUZA, Carla Monteiro. **Migração e memória: (re) territorialização e inserção social entre gaúchos residentes em Roraima**. In: VIVÊNCIA 33. **O espaço, uma produção histórica (parte final): Espaço e tempo**. Natal: EUFRN, 2008.

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

SOUZA, Gilda de Mello e. **O tupi e o alaúde: uma interpretação de Macunaíma.** São Paulo: Duas Cidades, 1979.

UGARTE, Auxiliomar Silva. **Margens míticas: A Amazônia no imaginário europeu do século XVI.** In: PRIORE, Mary Del & GOMES, Flávio dos Santos (orgs.). **Os senhores dos rios.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

VALIM, Alexandre Busko. **Entre textos, mediações e contextos: anotações para uma possível História Social do cinema,** In: História Social. N. 11. Campinas, 2005.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O imaginário.** São Paulo/SP: Loyola, 2007.

XAVIER, Ismail. **O Olhar e a Cena.** São Paulo: Cosac & Naify, 2003.