



MACUNAÍMA, FILHO DE EXU[√]

Renato AMADO*

Ana Lúcia Machado de OLIVEIRA**

RESUMO

Macunaíma, protagonista da obra clássica de Mário de Andrade, é filho de Exu, como o próprio narrador esclarece, no capítulo “Macumba”. Veremos que os dois personagens são *tricksters*, e por isso têm diversas características em comum. O *trickster* é um conceito extraído da observação de personagens mitológicos de culturas distintas, mas que conjugam certas características, dentre as quais se destacam a astúcia e o poder de mediação. Desse modo, primeiro discutiremos alguns aspectos essenciais dos *tricksters*. Ao final da primeira seção resumiremos, em tópicos, estes aspectos. Na segunda seção verificaremos, um a um, como eles se manifestam nos personagens em análise e em quais pontos percebemos interseções e afastamentos entre eles, dentre os quais se destaca a maturidade jamais alcançada pelo “herói da nossa gente”, mas da qual Exu desfruta ao final do seu ciclo. Isso ocorre porque os *trickster* passam por um ciclo, migrando da ingenuidade e do domínio do princípio do prazer para a maturidade e para a predominância do princípio da realidade. Macunaíma, contudo, ao contrário de Exu, é um *trickster* de ciclo incompleto, sendo esta a principal diferença entre pai e filho espiritual, conforme restará demonstrado.

Palavras-chave: Macunaíma. Exu. Trickster. Mitologia.

1 INTRODUÇÃO

Afinal veio a vez de Macunaíma o filho novo do fute. E Macunaíma falou:

- Venho pedir pra meu pai por causa que estou muito contrariado.
- Como se chama? perguntou Exu.
- Macunaíma, o herói.
- Uhum... o maioral resmungou, nome principiado por Ma tem má-sina... Mas recebeu com carinho o herói e prometeu tudo que o que ele pedisse porque Macunaíma era filho (ANDRADE, 2007, p. 81).

Macunaíma é filho de Exu. Esta é uma afirmação incontroversa, uma vez que o próprio narrador o coloca como tal de forma expressa. O que ele não nos mostra,

[√]Artigo recebido em 15 de maio de 2016 e aprovado em 30 de agosto de 2016.

*Doutorando em Estudos Portugueses e Brasileiros, com ênfase em Literatura, pela Brown University, EUA. E-mail: <renatoamado@gmail.com>.

**Doutora em Literatura Brasileira pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) Professora associada pela mesma universidade. E-mail: <analuciamachado54@terra.com.br>.

contudo, de maneira literal, são os motivos desta relação. Quando se diz que alguém é filho de um orixá é porque ele descende deste orixá e tal descendência faz com que a pessoa carregue características do seu deus ancestral. Quais são, então, as semelhanças que unem Macunaíma a Exu?

Partiremos da constatação de que ambos são *tricksters*. Discorreremos sobre este arquétipo e mostraremos, em seguida, que estes dois personagens apresentam suas típicas características. Analisaremos Exu de acordo com a tradicional mitologia orixá do povo ioruba, que vive no que hoje é a Nigéria.

2 O TRICKSTER: ASPECTOS GERAIS

O *trickster* é um frequente arquétipo mitológico, encontrado em diversas culturas, que surge como um mediador, para resolver contradições. Considerando-se que as atividades humanas encontram pontos de contradições, a função central do mito, segundo Lévi-Strauss, seria a de buscar superá-las (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 325-329,). Mas, como são insuperáveis, criam-se constantemente novos mitos sobre as mesmas temáticas. Uma vez que uma contradição se constitui de uma oposição entre distintas ações, um ser arquetípico que represente simultaneamente estas duas ações pode ser uma forma mais ou menos eficaz de tentar equacioná-la.

O duplo caráter do *trickster* faz com que ele pertença a dois (ou mais) mundos e ao mesmo tempo a nenhum deles. Ele tem, portanto, autonomia em relação aos mundos dos quais faz parte, sendo capaz de, frequentemente, colocar em xeque os valores destes mundos. Se o *trickster*, ao mesmo tempo em que representa um determinado mundo ou prática representa outro(a) que a ele(a) se opõe, ele será um ser dúbio, simultaneamente aliado e inimigo.

Silvia M.S. de Carvalho, no artigo **O *trickster* como personificação de uma práxis** (1985), clareia a questão, ao tratar daqueles *tricksters* que buscam superar as contradições do delicado equilíbrio das sociedades humanas com a natureza, à qual ela se refere como **outro**. É que o ser humano necessita extrair elementos da natureza - o que ela chama de **punção** - para sua subsistência. Contudo, caso os extraia em demasia, os recursos disponíveis se esgotam. Desse modo, é frequente haver *tricksters* que simultaneamente incentivam e limitam a punção da natureza. Assim, eles estarão ao lado do ser humano, fornecendo tecnologias, como o anzol,

para aprimorar a punção; outras vezes, contudo, estarão ao lado da natureza, castigando o ser humano por alguma ação indevida ou simplesmente ajudando elementos da natureza contra o ser humano.

É relevante ainda destacar que os *tricksters* costumam seguir ciclos. No início, são tomados pela inconsciência e guiados por luxúria e fome incontroláveis. São escravos, neste momento, do que Freud definiu como “princípio do prazer”, que se refere ao propósito dominante da atividade psíquica, sobretudo em seu nascedouro: evitar o desprazer e buscar o prazer (FREUD, [1920], p. 1), por meio do atendimento às excitações que chegam através dos sentidos, sem considerações de outras ordens, sejam estratégicas (se todo o alimento que naquele momento é desejado for consumido, haverá escassez adiante) ou morais. Suas ações desmedidas, em busca de satisfazer tais apetites, geram consequências terríveis para eles - e, muitas vezes, para a humanidade, criando tabus -, que só vêm a atingir o equilíbrio quando passam a conter seus desejos.

No primeiro momento do ciclo, alguns *tricksters* mal têm consciência sobre o próprio corpo. Em uma história do *trickster* Wakdjunkaga, do povo winnebago, da América do Norte, suas mãos esquerda e direita disputam por alimento e então uma fere a outra. Apenas ao sentir a dor, Wakdjunkaga percebe que brigava contra si mesmo (RADIN, 1956, p. 8).

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

Nesse processo, aprendem a controlar suas pulsões por alimento e sexo. É comum haver, nos ciclos *tricksters*, a seguinte oposição: ou contenção e obtenção prolongada de alimentos ou falta de contenção e abundância limitada no tempo. Isso tem uma finalidade educativa, uma vez que, se não houver uma contenção da demanda por alimentos, ocorrerá uma punção exagerada da natureza, esgotando os recursos disponíveis. Por isso há várias histórias em que há recursos infinitos, mas, em função de uma falta de contenção do desejo alimentar do *trickster*, a comida passa a ser restrita.

Desse modo, em seu ciclo, o *trickster* acaba por aprender que deve haver uma contenção dos seus desejos. Essa suspensão da busca imediata por prazer foi denominada por Freud de “princípio da realidade”. Essa aprendizagem, muitas vezes, é simbolizada pela redução de algum órgão ligado à digestão ou à sexualidade.

Quando o *trickster* amadurece e aprende a controlar suas pulsões, num mundo agora com quantidade limitada de alimentos, desenvolve tecnologias e promove alterações no cosmo que permitem o florescimento da cultura humana. Trata-se do *trickster transformer*, que corresponde ao lado herói-civilizador que muitos *tricksters* apresentam.

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

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

Demonstraremos, a seguir, que Exu e o Macunaíma de Mário de Andrade compartilham, em diferentes graus e formas, de tais características, sendo, portanto, ambos *tricksters*.

3 MACUNAÍMA E EXU, DOIS *TRICKSTERS*

Veremos, a seguir, que o personagem literário e o personagem fictício aqui em análise são, ambos, *tricksters*.

3.1 SÃO MEDIADORES ENTRE DIFERENTES MUNDOS?

Como visto na seção 2, os *tricksters* são mediadores entre diferentes mundos. A seguir, verificaremos como isso se aplica a Macunaíma e Exu.

3.1.1 Macunaíma

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

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

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

É inegável que o “herói de nossa gente” é, também, um *trickster* cultural, transitando entre as principais etnias do país. Trata-se de um índio que nasce preto retinto e torna-se branco. Estas transformações físicas talvez sejam uma sintética representação da essência do livro, que é a atuação de Macunaíma entre culturas, ora se aproximando, ora estressando sua relação com uma ou outra.

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

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

Temos, portanto, o herói representando papéis opostos nestes dois conflitos. No seu embate com Piaimã, Macunaíma acentua, sobretudo, seu lado índio, primitivo, enquanto Venceslau Pietro Petra é, para Cavalcanti Proença (apud CAMPOS, [1973], p.150), o estrangeiro. Segundo Haroldo de Campos:

O conflito, num primeiro nível, pode assim reduzir-se à confrontação de duas lideranças: a do solo (Macunaíma, lembremos, é o ‘Imperador do Mato Virgem’) arraigada na terra, nacional por direito hereditário, e a alienígena, arrivista, promovida pela especulação financeira e pela emergência de uma economia de consumo acoroçada *via* industrialização. (...) A oposição mais nítida que se poderia estabelecer entre o ‘herói sem nenhum caráter’ e o façanhudo antagonista ‘mau caráter’ é, talvez, para além do conflito ‘nacional’/‘estrangeiro’, a que se põe entre o anárquico e o estabilizado, entre um polo de desorganização criativa e seminal, ainda quando perversa, e outro de poderio concentrado e satisfeito, refestelado e repressivo, embora grotescamente caricaturado (CAMPOS, [1973], p. 151,152).

Há, portanto, um conflito de valores ligados à etnia que representa cada um dos contendores. Venceslau Pietro Petra encarna o estrangeiro e os valores ligados à economia e à cultura branca, como a acumulação do capital, a ordem, a contenção. Já Macunaíma, neste sintagma, agiria como representante dos valores

autóctones e do caos criativo que a tais valores (equivocadamente ou não) comumente é atribuído.

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

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

Vei sabe, portanto, que para ser bem-sucedida precisa europeizar também os instrumentos de castigo. E por isso empresta à miragem com o que o atrai a atonalidade geral europeia, fazendo a água “forçadamente fria naquele clima do Uraricoera e naquela hora alta do dia” e disfarçando a aparência ameríndia da Uiara sob os traços lusitanos de Dona Sancha. Macunaíma resiste durante algum tempo ao embuste, mas afinal acaba cedendo e “se atira na água fria, preferindo os braços da iara ilusória”. Então os bichos da água o reduzem a um “frangalho de homem” e ele perde para sempre a muiraquitã, “o amuleto nacional que lhe dava razão de ser”. Acompanhem agora Mário de Andrade na explicação que nos dá de sua alegoria. As filhas de Vei – “filhas da luz”, “filhas do calor” – representam as grandes civilizações tropicais como a Índia, o Peru, o México, o Egito, civilizações que se realizaram em torno de valores culturais muito diversos do Ocidente e que teriam se harmonizado melhor com as nossas condições geográficas e climáticas. Por conseguinte, posto na situação de escolher entre as filhas de Vei e a portuguesa (o Ocidente), Macunaíma devia ter optado pela primeira; esta seria a decisão acertada, coerente com a ação central do livro, a busca do amuleto. Agindo assim, o herói estaria inscrevendo o seu destino no âmbito do Uraricoera, dando coerência à luta com o gigante e fazendo jus à recuperação da muiraquitã. Enfim, estaria se esforçando por “se organizar numa vida legítima e funcional”, que transformasse “o caos interior de suas disposições naturais num cosmo

organizado em torno de um centro de gravidade”. Ao contrário, a escolha que efetua – inicialmente da portuguesa e, no final da narrativa, de Dona Sancha (pois ludibriado por Vei toma a uiara ameríndia por uma das filhas de mani) – estava em desacordo com a aventura em que se lançara: representava uma acomodação aos princípios cristãos europeus e estabelecia, portanto, uma relação desarmoniosa entre o núcleo de sua personalidade e uma civilização que correspondia a “outras necessidades sociais e outros climas” (SOUZA, 2003, p. 56-57).

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

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

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

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

Vale, contudo, antes de passarmos ao tópico seguinte, dedicar algumas linhas ao destaque dado por Eduardo Subirats à função mediadora “*entre los humanos y los dioses, entre lo sensible y lo suprasensible, entre lo material y lo espiritual*”

(SUBIRATS, 2014, p. 306) cumprida pelo herói. Mediação que atinge seu ápice na relação carnal e afetiva que estabelece com Ci, a mãe do mato, da qual nasce um filho. Ci é, na mitologia indígena, uma deusa-mãe primordial, ela “*simboliza un erotismo no domesticado y un poder generatriz físico, cósmico y espiritual que abarca a todos los seres sin exclusión, puesto que todo, en el mundo espiritual amazónico, posee una madre o una abuela*” (SUBIRATS, 2014, p. 276). O filho dela com Macunaíma morre e a muiraquitã perde-se. A recuperação da muiraquitã é como o restabelecimento do equilíbrio entre o homem e os deuses, não à toa, quando Macunaíma está retornando ao Uraricoera com o amuleto, diversas aves cobrem-no, protegendo-o dos raios de Vei, a Sol. Sua posição de imperador do mato virgem, conquistada com o envolvimento com Ci¹, mas abalada pela perda da muiraquitã e restabelecida com sua reconquista, parece ser o reconhecimento da sua posição como grande mediador entre os seres metafísico, os animais, e as pessoas.

3.1.2 Exu

Quanto a Exu, a ele compete fazer a ligação entre os humanos e os orixás e abrir o caminho para o Ifá, o processo de adivinhação entre os iorubas, povo de onde são oriundos os mitos orixás.

Explica Reginaldo Prandi:

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

Como Exu leva as oferendas para os orixás, cabem a ele as primeiras oferendas, segundo o mesmo autor ainda nos esclarece:

¹ “*Macunaíma experimenta en los mismos brazos de la diosa Ci su transformación en emperador*” (SUBIRATS, 2014, p. 276).

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

Se a interpelação aos orixás se faz sempre através de uma interpelação a Exu, não é exceção nas consultas a Orunmilá, o orixá que prevê o futuro, e que é muito amigo de Exu. Deste modo, Exu representa figura central no Ifá, conforme atesta a seguinte afirmação: "Acredita-se que Exu é o mensageiro responsável pela comunicação entre o adivinho e Orunmilá, o deus do oráculo, que é quem dá a resposta, e pelo transporte de oferendas ao mundo dos orixás" (PRANDI, 2001a, p. 18).

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

Mas o papel de Exu no processo divinatório não se limita a isso. Primeiramente, deve-se ressaltar que, de acordo com um mito, este orixá teve papel essencial na criação do Ifá. Os humanos não estavam fazendo sacrifícios para os deuses, por isso estes passavam fome, pois se alimentam dos sacrifícios feitos pelas pessoas. Exu, então, leva aos humanos o segredo da adivinhação, assim eles passaram a poder saber quais os desejos dos deuses e a evitar o mal, através de oferendas às divindades (PELTON, 1989, p. 136). Nota-se, portanto, que o Ifá difere do oráculo grego, por exemplo. Ele tem muito mais uma proposta de levar ao conhecimento humano o desejo divino do que a de informar um destino inexorável. É muito mais um **para onde se deve ir** do que um **não há como fugir disso**. Desse modo, após consulta ao Ifá, o fiel deverá tomar determinadas atitudes, a fim de viabilizar o bem que deseja. Cabe destacar que o Ifá é muito consultado antes de grandes viagens ou momentos de mudança na vida do sujeito, portanto ele é ligado a movimentação. Na movimentação, há uma reestruturação do status quo. Desse modo, entende-se que cabe a Exu a destruição da ordem vigente, abrindo espaço para a nova ordem, cuja montagem caberá a Orunmilá.

De formas variadas, a adivinhação por Ifá restaura a ordem ao mundo ioruba, ainda que os iorubas sempre lembrem que a restauração da ordem começa com uma dissolução da falsa ordem, passa por uma fase de confusão, e termina com uma **nova** ordem que é, no fundo, uma recriação do mundo. Exu traz para a superfície conflitos escondidos e, uma vez que Ifá falou, liga em verdadeira mutualidade as relações que o esquecimento, a ignorância, a paixão, a malícia ou a rotina haviam camuflado (PELTON, 1989, p. 138).

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

Vê-se, portanto, que Exu transita entre o mundo dos homens e orixás, estabelecendo o contato entre eles e, deste modo, superando questões, contradições e problemas, tendo, por conseguinte, a característica *trickster* em análise.

3.2 SUAS AÇÕES CRIAM TABUS?

Como ressaltado na seção 2, os *tricksters*, na primeira fase de seus ciclos, costumam adotar algumas atitudes que geram terríveis consequências e que, portanto, tornam-se tabus.

3.2.1 Macunaíma

Haroldo de Campos, em **Morfologia do Macunaíma**, afirma que o livro de Mário de Andrade contém, sobretudo nos primeiros capítulos, "microfábulas" ou "micro-sequências", moldadas no esquema "interdito"/"violação" (CAMPOS, [1973], p. 126-127). Ele analisa, sobretudo, dois microepisódios:

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

No primeiro, a proibição de abater a caça prenhe constitui a moral da fábula indígena recolhida por Couto Magalhães e na qual Mário de Andrade se baseia

nesta passagem. Ao violar o interdito, Macunaíma mata a mãe. A despeito de a interdição existir na lenda indígena usada como inspiração, ela surge no universo ficcional a partir da ação do herói. Ao matar a veada parida, ele é castigado com a morte da própria mãe. O surgimento do castigo a partir de uma ação corresponde ao nascimento de um tabu, já que o tabu nada mais é do que uma proibição, e proibições efetivas demandam a existência de um castigo correspondente.

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

Na micro-sequência de Ci, a proibição não-escrita, mas presente no espírito da lenda, é a do casamento com a celibatária rainha das amazonas, tribo de mulheres solitárias. Na lenda taulipang, coligida por KG (127-128), as amazonas podem ter relações eventuais com homens que visitem suas malocas, mas não lhes é lícito casar-se (estabelecer relações duradouras), sendo vedado aos companheiros de ocasião permanecer no convívio da tribo; os filhos-varões que resultem dessas uniões são sacrificados, só sendo poupadas as filhas. Tomando-a primeiro à força, mas logo consentidamente, a rainha das amazonas e desposando-a, Macunaíma se transforma no 'Imperador do Mato-Virgem' e passa a viver entre as icamiabas (CAMPOS, [1973], p. 128).

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

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

3.2.2 – Exu

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

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

Notamos, neste mito, que Exu tinha um desejo incontido que promoveria a escassez de alimentos, o qual determinou o devoramento da mãe. É lícito concluir-se, a partir disso, que a falta de contenção do desejo por alimento é tomada como algo negativo pela sociedade ioruba. E a contenção do desejo gera bens em proveito da humanidade, quais sejam, pedaços de laterita, um tipo de terra vermelha.

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

Enfim, Exu é incontido ou faz com que outros o sejam, o que gera terríveis consequências. Desse modo, ele cria o tabu da falta de contenção e passa a ser um incentivo à contenção, mesmo que através de uma atitude contrária a ela.

3.3 QUANDO SÃO HERÓIS-CIVILIZADORES, GERAM PRODUTOS FUNDAMENTAIS AO FLORESCIMENTO DA CULTURA HUMANA?

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

3.3.1 Macunaíma

Macunaíma é, efetivamente, iniciador de algumas coisas. Fatos acontecem com ele ou a partir de suas ações que passam a aplicar-se a toda a humanidade. Isso o aproxima dos personagens mitológicos, uma vez que realiza ações arquetípicas que passam a ser repetidas por todos. Além disso, características do universo existem graças às suas ações. Cite-se como exemplo que a própria lua surge após um embate entre Macunaíma e Capei. E as manchas do satélite existem porque Macunaíma “deu uma porção de munhecaços” (ANDRADE, 1997, p. 124) nele. Macunaíma estabeleceu, dentre outras, as seguintes realidades no mundo:

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

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

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

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

Macunaíma, portanto, estabelece alguns dos contornos que o mundo tem, contudo, não se pode dizer que ele seja um elemento fundamental da configuração geral do mundo. É determinante no estabelecimento de apenas alguns aspectos específicos. Tampouco os produtos de suas ações parecem ser de grande

importância para o ser humano. Um típico herói-civilizador gera produtos – como tecnologias e alimentos – fundamentais para a existência da cultura humana, o que não ocorre com Macunaíma.

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

3.3.2 – Exu

Quanto a Exu, tampouco é um grande moldador dos feitos do mundo. Na mitologia ioruba, segundo Prandi:

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

Nota-se que existe uma divisão das funções, cada aspecto do mundo é representado por um orixá. Não há, portanto, um deus responsável por determinar aspectos diversos da existência. Exu tem como função precípua ser um mensageiro e, transitando entre os dois mundos, atuar na fronteira, desvelando coisas escondidas, subvertendo. Não lhe cabe moldar o universo físico. Contudo, há dois legados deixados por ele, um deles tão fundamental que, se não o faz, ao menos o aproxima de um herói-civilizador. Primeiro, a já citada laterita, segundo, o próprio Ifá, o sistema divinatório, que permitiu a comunicação dos humanos com os deuses.

O Ifá é essencial na cultura ioruba. O que alguém deve ser da vida, o que deve deixar de comer... tudo isso é dito pelo Ifá, que não é como um destino, mas um apontamento da direção para a qual se deve ir. Caso o fiel não chegue até onde a direção apontada pelo Ifá permitia é porque não desenvolveu todo o seu potencial. Trata-se, portanto, de um importantíssimo legado de Exu. Neste momento ele age como um típico herói-civilizador, pois, embora tal legado não seja algo material, como alimentos ou tecnologias que permitam uma melhor extração de alimentos, como em geral fazem os heróis civilizadores, trata-se de uma ferramenta

fundamental na própria dinâmica da sociedade ioruba. Sem o Ifá, um ioruba não saberia quais caminhos seguir na vida, por onde fazer mudanças, e não saberia a vontade dos deuses, fundamentais para os humanos em tal cultura. Desse modo, o Ifá é determinante no desenvolvimento da cultura em questão, nos contornos que ela tem. Vejamos a contribuição de Exu nesse processo:

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

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

Exu, igualmente, ajudou Olofin a criar o mundo, ao promover sacrifícios de pombos que purificaram a terra (PRANDI, 2001a, p. 44-45). Ele também levou a varíola para as águas de um rio; assim, quem nele se banhar terá essa doença.

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

3.4 INICIA SEU CICLO NUMA QUASE INCONSCIÊNCIA E, ATRAVÉS DA CONTENÇÃO DE SEUS DESEJOS, DESENVOLVE UMA INTELIGÊNCIA ASTUCIOSA, POR MEIO DA QUAL OBTÉM SEUS OBJETIVOS DE FORMA AÉTICA? NÃO TEM UM CARÁTER DEFINIDO, SENDO MUTANTE, COM GRANDE CAPACIDADE DE ADAPTAÇÃO?

Pode-se afirmar que as características a serem avaliadas neste tópico constituem o núcleo duro do conceito de *trickster*. Um ser que passa da ingenuidade à esperteza, com uma grande capacidade de adaptação e mutação. É aqui que veremos a essencial diferença entre Exu, um *trickster* que atinge a maturidade, e Macunaíma, seu filho espiritual de ciclo incompleto.

3.4.1 Macunaíma

Vejamos exemplos de ações de Macunaíma, nas quais ele demonstra astúcia e capacidade de adaptação:

- ele transforma-se em francesa para enganar Piaimã (ANDRADE, 2007, p. 64);
- três vezes transforma-se em aimará para concluir que não conseguirá roubar o anzol desta maneira, já que este peixe não possui denticão para arrancá-lo. Vira, então, uma piranha, mimetizando sua capacidade de morder, mas acrescentando a essa capacidade a astúcia, arrancando, assim, o anzol, e tomando-o para si (ANDRADE, 2007, p. 132).

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

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

Oropa França e Bahia. Mas porém você tem de ser fiel e não andar assim brincando com as outras cunhãs por aí. Macunaíma agradeceu e prometeu que sim jurando pela memória da mãe dele. (ANDRADE, 2008, p. 90).

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

Repara-se que Macunaíma chega ao fim do livro sem ter aprendido a contenção, dominado pelo princípio do prazer, ainda um *trickster* ingênuo.

Concluimos, portanto, que o herói sem caráter possui as características *trickster* deste tópico, uma vez que usa de astúcia por meios aéticos para atingir seus objetivos; é, sem dúvida, mutante (se transforma em peixes, formiga, francesa...) e possui grande capacidade de adaptação. Reconhecemos, contudo, que “o herói de nossa gente” não concluiu seu ciclo, não tendo atingido a contenção de desejos necessária para que se tornasse astucioso o suficiente para cumprir sua missão de manter a muiraquitã no retorno ao Uraricoera. Em síntese, Macunaíma, o *trickster* modernista, foi derrotado pela falta de contenção de sua pulsão sexual.

3.4.2 Exu

Exu não tinha riqueza, não tinha fazenda, não tinha rio, não tinha profissão, nem artes, nem missão.
 Exu vagabundeava pelo mundo sem paradeiro.
 Então um dia, Exu passou a ir à casa de Oxalá.
 Ia à casa de Oxalá todos os dias.
 Na casa de Oxalá, exu se distraia,
 vendo o velho fabricando os seres humanos.
 (...)
 Exu ficou na casa de Oxalá dezesseis anos.
 Exu prestava muita atenção na modelagem
 e aprendeu como Oxalá fabricava
 as mãos, os pés, a boca, os olhos, o pênis dos homens,
 as mãos, os pés, a boca, os olhos, a vagina das mulheres.
 Durante dezesseis anos ali ficou ajudando o velho orixá.
 Exu não perguntava.
 Exu observava.
 Exu prestava atenção.
 Exu aprendeu tudo.
 Um dia Oxalá disse a Exu para ir postar-se na encruzilhada por onde passavam os que vinham à sua casa.

(...)
 Exu tinha aprendido tudo e agora podia ajudar Oxalá.
 Exu coletava os ebós para Oxalá.
 Exu recebia as oferendas e as entregava a Oxalá.
 Exu fazia bem o seu trabalho
 e Oxalá decidiu recompensá-lo.
 Assim, quem viesse à casa de Oxalá
 teria que pagar também alguma coisa a Exu.
 Quem estivesse voltando da casa de Oxalá
 também pagaria alguma coisa a Exu.
 (...)
 Exu trabalhava demais e fez ali sua casa,
 ali na encruzilhada.
 Ganhou uma rendosa profissão, ganhou seu lugar, sua casa.
 Exu ficou rico e poderoso.
 Ninguém pode mais passar pela encruzilhada
 sem pagar alguma coisa a Exu. (PRANDI, 2001a, p. 40-41).

Nesta história vemos um perfeito desenho do ciclo *trickster*. Ele começa como um ser simplório, mergulhado na inconsciência, que vagabundeia pelo mundo, sem ser dotado de capacidades específicas. Contudo, pela observação, aprende novas técnicas.

Destaque-se que Exu, ao contrário de Macunaíma, tem uma forte ligação com o trabalho. Como se sabe, o trabalho requer contenção. Impossível que um ser totalmente entregue ao princípio do prazer, tomado pelas suas pulsões, consiga a concentração e a dedicação necessárias para desenvolver um ofício com elevado grau de arte. Exu, portanto, que era pouco adaptado ao mundo - não tinha riqueza, fazenda, rio, profissão, artes ou missão -, através da contenção dedica-se ao trabalho e com isso aprende artes, fica poderoso e rico, tornando-se, portanto, um ser bem adaptado ao cosmo.

Importante ressaltar que, embora no mito acima não seja feita referência às pulsões de Exu, outros mitos deixam clara sua fome quase incontrolável e sua exacerbada sexualidade, as quais certamente ele teve que conter para ficar na casa de Oxalá por dezesseis anos observando-o trabalhar. Sobre sua sexualidade, basta recorrer às suas imagens, frequentemente fálicas. Segundo Pelton, em pesquisa junto aos iorubas, na África, "ele é retratado como uma figura masculina solitária, e suas esculturas enfatizam seu penteado, que é frequentemente esculpido como um falo estilizado." (PELTON, 1989, p. 129). É comum, igualmente, ver-se esculturas de Exu portando um cajado fálico. Vale lembrar que ele é, dentre outras coisas, o deus da reprodução. Chega-se a dizer, segundo uma lenda ioruba, que aquele que prestar

as devidas oferendas a Exu terá uma vida sexual equilibrada, ao passo que aqueles que falharem com Exu terão uma vida sexual confusa.

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

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

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

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por serem ambos *tricksters* e, portanto, seres da mesma espécie, Macunaíma é posto por Mário de Andrade como filho de Exu. A diferença entre eles é que o personagem modernista não atingiu a maturidade, continuando ingênuo, sendo, portanto, um *trickster* de ciclo incompleto, ao passo que o orixá ascendeu dentro de seu cosmo, através da dedicação e da contenção.

MACUNAÍMA, SON OF ESHU

ABSTRACT

Macunaíma, protagonist of the classical Mário de Andrade's novel, is the son of Eshu, as the narrator states in the chapter "Macumba". We will see that the two characters are tricksters, and so they have several characteristics in common. The trickster is a concept extracted from the observation of mythological characters of different cultures, but which combine certain features, among which stand out the cunning and the power of mediation. Thus, first of all we will examine some essential aspects of tricksters. In the end of the first section we will summarize, in topics, these aspects. In the second section, we will check, one by one, how these aspects manifest themselves in the characters addressed in this paper, and in which points we notice intersections and distances between them, among which may be highlighted the maturity never achieved by the "hero of our people", but which Eshu enjoys at the end of his cycle, migrating from ingenuity and the domain of the pleasure principle to maturity and the dominance of the reality principle. Macunaíma, on the other hand, is a trickster of an incomplete cycle. This is the main difference between the father and the spiritual son, as will be shown in this article.

Keywords: Macunaíma; Eshu; Trickster; Mythology.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Mário de. **Macunaíma**: o herói sem nenhum caráter. Belo Horizonte: Villa Rica Editoras Reunidas, 2007.

CAMPOS, Haroldo de. **Morfologia do Macunaíma**. São Paulo: Perspectiva, [1973].

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

FREUD, Sigmund. **Além do princípio do prazer**, [1920]. Disponível em: <<http://lacan.org/free.com/freud/textosf/alemdoprincipiodeprazer.pdf>>. Acesso em: 11/08/2015.

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

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

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

_____. Exu, de mensageiro a diabo: sincretismo católico e demonização do orixá Exú. **Revista USP**, São Paulo, nº 50, p. 46-65, 2001b.

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

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

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

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