



“Não vim no mundo para ser pedra”: o herói inútil em Macunaíma

“I did not come to the world to be a stone”: the useless hero in Macunaíma

Keissy Guariento

Carvelli¹

orcid.org/0000-0003-2160-9782

keissycarvelli@gmail.com

Recebido em: 18/2/2020.

Aprovado em: 3/4/2020.

Publicado em: 30/10/2020.

Resumo: O presente artigo sugere uma investigação acerca do caráter “inútil” de *Macunaíma*, personagem central da rapsódia *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter* de Mário de Andrade, publicado em 1928, e considerado a prosa basilar do primeiro modernismo (CAMPOS, 1978). A pesquisa toma como ponto de partida a formação e transformação da consciência do herói em três momentos decisivos da narrativa: a circunstância de iniciação de Macunaíma em seu mundo de origem, a circunstância da punição radical representada pela viagem à cidade de São Paulo, e a circunstância do retorno do herói ao seu mundo de origem, o “fundo do Mato-Virgem”. O objetivo, portanto, é investigar este herói que, ao se transformar, também transforma seu modo de existir fundando-se como um “herói inútil”. Ao assumir tal “inutilidade” indispensável, Macunaíma é capaz de instaurar a dialética da consciência mítica face à consciência reificada.

Palavras-chave: Literatura Brasileira. Modernismo. Macunaíma. Herói nacional. Anti-herói.

Abstract: This paper suggests a study on the *Macunaíma* useless aspect, main character of Mario de Andrade's rhapsody named *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*, published in 1928 and considered the basic first modernism literary prose (CAMPOS, 1978). The research is based upon a formation and the changing of the hero consciousness in three decisive points of the narrative: the Macunaíma's introduction in his world, the presages depicted by the São Paulo travel and the return of the hero to their original world. The objective is, therefore, to research this hero who, by becoming an other, also change their way of life and the way became by himself a useless hero. To take on this essential “uselessness”, Macunaíma is able to lay down the mythic consciousness dialectics.

Keywords: Brazilian Literature. Modernism. Macunaíma. National hero. Anti-heroi.

Introdução

Escrito por Mário de Andrade em seis dias de trabalho ininterrupto – dezembro de 1926, corrigido e aumentado em janeiro de 1927, e publicado em 1928² (CAMPOS, 1978) –, *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter* é possivelmente o romance basilar da prosa modernista da década de 1920, perspectiva sedimentada por Antônio Candido e Haroldo de Campos, para citar dois representantes fundamentais da crítica a esse período e autor. Dentre as mais variadas análises já empreendidas a respeito dessa rapsódia, principalmente a partir da década de 1970, chamam atenção as perspectivas contemporâneas, imprescindíveis e dissonantes, realizadas por pesquisadores como Carlos Eduardo Buriel e Daniel Faria que, segundo Hardman (2016), são responsáveis por desmistificar o “legado de 1922” e dar-lhe outras facetas que não a mera “efeméride mesquinha” da identidade nacional.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

¹ Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho” (UNESP), Assis, SP, Brasil.

² Justamente entre as datas de publicações de *Memórias Sentimentais de João Miramar* (1924) e *Serafim Ponte Grande* (1933). Segundo Andrade citado por Campos, *Macunaíma* “É um livro de férias escrito no meio de mangas, abacaxis e cigarras de Araraquara; um brinquedo” (ANDRADE, 1926 apud CAMPOS, 1978, p. 365).

Na contramão da exaltação do nacionalismo modernista, ocorre o reposicionamento da “condescendência tão tipicamente paulista” (HARDMAN, [2016]) que fez do “nenhum caráter” o “apanágio da malandragem mestiça” (HARDMAN, [2016]) recusando apresentá-la como aspecto positivo da obra e negativo do caráter brasileiro. Macunaima como “símbolo nacional”, para Faria (2006), indica uma espécie de obediência ao projeto de unidade geográfica nacional do qual a figura unificadora do herói, transformado na constelação Ursa Maior, é o símbolo máximo de integração entre regiões historicamente em conflitos. Por isso, a natureza e a figura do herói atuam como uma “espécie de resposta aos dilemas políticos de seu tempo” (FARIA, 2006, p. 272).³

O que parece existir é uma ação de convergência entre uma situação histórico-etnográfica e uma criação ficcional com o fim de construir uma “alegoria possível para a condição nacional brasileira” (FARIA, 2006, p. 275). Esta condição se dá, sobretudo, a partir de uma perspectiva de unidade nacional interligando a natureza sublime do rio Uraricoera em disputa ao cenário civilizado da cidade de São Paulo, confluindo para uma espécie de território unificado, o Brasil, e para uma só alegoria, a do herói.

Nesse sentido, o mecanismo da obra é o de “estetização da natureza como resposta romântica a conflitos políticos específicos” (FARIA, 2006, p. 275) a partir de um “dispositivo estético de diluição do histórico no natural romântico” (FARIA, 2006, p. 275). Isso significa afirmar que, em *Macunaima*, há uma dissolução da violência e dos conflitos estratégicos de consolidação do território brasileiro, a fim de exaltar a condição unificadora da nação. Outro mecanismo de *Macunaima* é percebido por Carlos Eduardo Berriel

(1987) tendo por princípio a definição de duas questões nodais da obra: o tema da busca da identidade nacional e a codificação do caráter do povo brasileiro representado por um herói. Para Berriel, trata-se de um mecanismo – aqui apresentado de maneira geral e sintetizada – que instaura uma oposição fundante de composição formada pela relação dicotômica entre o campo e a cidade, entre o “mato virgem” de Macunaima e a cidade de São Paulo, que pretende se industrializar nas primeiras décadas do século XX.⁴ Essa oposição “entre locais”, como afirma Berriel (1987), é de fato observável e minimiza a possível oposição, por exemplo, entre o herói e o gigante Piaimã que, por ter comprado a muiraquitã perdida, torna-se uma espécie de antagonista à missão do herói de recuperar o talismã.

Disso, porém, sobra o “substrato cultural apreciável” de alguns elementos de Macunaima ainda não integralmente interpretados. Isto é, se para Berriel, Macunaima é “[...] veículo de exposição do inteiro pensamento social de Mário de Andrade” (BERRIEL, 1987, p. 50), e solução fictícia de unidade nacional-territorial para Faria (2006), ambas perspectivas de caráter históricos-sociológicos, para o presente artigo Macunaima interessa mais como personagem e menos como “obra”. A perspectiva a ser analisada, portanto, é a de que o “herói”, como é designado já na primeira descrição da personagem, é formado a partir de dois mecanismos fundamentais: o primeiro e mais estrutural é o mecanismo das constantes transformações (radicais e complementares); e o segundo mecanismo, de caráter mais subjetivo, é o da instauração de uma força dialética (e transformadora) da consciência mitológica do herói frente à consciência reificada (mundo civilizado).

³ Faria (2006) retoma a relação entre a narrativa (seu tempo e espaço) e a existência do rio Uraricoera, de Roraima, região calcada historicamente numa disputa que se estende da colônia até o início do século XX, com as fronteiras entre Roraima e Guiana inglesa definidas somente em 1904. Trata-se, historicamente, de uma região inserida em uma “situação de grande complexidade política” (FARIA, 2006, p. 274) envolvendo questões de autonomia sobre o território entre povos indígenas originários, holandeses, portugueses e espanhóis. O vestígio ao qual a ficção liga-se à realidade é a já sabida fonte histórica da obra do etnógrafo naturalista alemão, Theodor Koch-Grünberg, intitulado *Do Roraima ao Orenoco*, publicada em cinco volumes entre 1916 e 1924. A relação mais específica se dá com o segundo volume, intitulado *Mitos e lendas dos índios Taulipang e Arecunpa* (Cf. CAMPOS, 1978), que “abrange mitos cosmogônicos e ledas de heróis, contos, fábulas e animais e narrações humorísticas” (CAMPOS, 1978, p. 368).

⁴ O aspecto realmente modernizante que essa oposição instaurada na narrativa de Mário de Andrade parece instaurar na obra, segundo Berriel, é a de esgarçamento de um projeto nacional que se pretende economicamente industrializado e, portanto, moderno, embora estrutural e socialmente ainda alicerçado em bases tradicionais e intactas. Isto porque, para o pesquisador, a obra Macunaima é fruto desse projeto – sobretudo partindo do princípio de que a obra é dedicada a Paulo Prado e a José de Alencar. Assim como ainda é interpretada a partir do mesmo entusiasmo nacionalista de exaltação dos adornos modernizantes da brasilidade folclórica e de silenciamentos sobre a estrutura arcaica da brasilidade genocida.

Neste sentido, a percepção é a de que não existe somente uma oposição de "locais geográficos" como afirma Berriel (1987) entre a cidade *versus* o "mato virgem", ou entre ruralistas *versus* industriais. Há também um outro movimento – não necessariamente de oposição tão marcada –, menos histórico e mais existencial, no interior do próprio herói. Trata-se de uma espécie de consciência dialética capaz de colocar em reavaliação e recusa os valores supostamente "lógicos" da "máquina civilizadora" representada pela cidade de São Paulo.

A combinação simultânea ou alternada desses dois mecanismos parece contribuir, como será mostrado a seguir, para a construção de um caráter fundamental em Macunaíma: a inutilidade (indispensável, vale ressaltar), responsável por transformá-lo em um exímio "herói-inútil". Portanto, o pressuposto é o de que, transformando sucessivamente a sua capacidade de raciocínio (a partir do mecanismo das transformações radicais e complementares), Macunaíma alcança seu vértice máximo na configuração de uma existência *inútil*, embora indispensável.⁵ Esse posicionamento indica muito mais do que uma solução final: indica um modo de esgarçar a dialética do mundo de origem (o mítico) em face ao mundo reificado subvertendo o "herói da nossa gente", o "herói nacional", em um definitivo "herói inútil".

Para contemplar o objetivo proposto, inicialmente será realizado um breve balanço bibliográfico a respeito da concepção do herói no gênero romanesco em relação ao épico elencando os conceitos de *herói*, *anti-herói* e *herói nacional* relacionando-os à construção da personagem Macunaíma.

No momento posterior, o artigo deverá se concentrar nos três momentos decisivos da formação da consciência de Macunaíma: as seguidas transformações (e punições) ainda quando habita o Mato Virgem, a ida para São Paulo (após uma espécie de expulsão de seu mundo mítico) e o retorno ao seu local de origem, tendo em vista as reflexões críticas operadas pelo herói e as posições tomadas por ele como solução para

o conflito existencial que se apresenta ao fim da narrativa. Para tanto, deverá ser observado o modo com o qual Macunaíma encara a complexidade insustentável do mundo civilizado a partir das concepções que traz de seu mundo mítico resultando na convicção final de tornar sua existência uma *inutilidade*.

1 Herói, anti-herói e herói nacional

Se estética clássica alemã, segundo Lukács (1999), compreende o romance a partir da contraposição formulada por Hegel entre o caráter poético do mundo antigo e o caráter prosaico da civilização moderna – portanto, entre epopeia e romance – os caracteres que fazem deste o gênero *típico* da sociedade burguesa são formulados por Lukács. Entre eles, dois mostram-se fundamentais: a constatação da "impossibilidade de encontrar e representar um "herói positivo" (LUKÁCS, 1999, p. 92); e a contradição que fundamenta a forma do romance, a de ser a "epopeia de uma sociedade que destrói a possibilidade da criação épica" (LUKÁCS, 1999, p. 96). Colocada em questão a dicotomia entre a *epopeia* e o *romance*, Lukács encontra modificações tão profundas nas formas narrativas do romance em relação à outra que se mostra possível afirmar uma "forma artisticamente nova". A essa forma corresponde um arquétipo transformado do herói típico da epopeia, daí a sua impossibilidade de repetir o teor positivo.

Lukács observa nessa transformação essencial do herói um sintoma do mundo moderno. Na epopeia, explica o teórico, a figura do herói tem em sua biografia e explicação genética apenas um pano de fundo narrativo, por exemplo, quando há a necessidade de explicação da imagem. A figura é menos um indivíduo e mais um coletivo, ou seja, o herói não é *um*, mas *toda a sociedade* do qual o herói é originário. Por isso, na epopeia não existe a preocupação com uma "explicação do caráter do herói e de sua relação com a sociedade" (LUKÁCS, 1999, p. 96), ele é também a

⁵ É de Paulo Leminski o empréstimo dessa concepção do "in-útil indispensável", a qual o poeta atribui à condição da poesia e da arte pós-68, de modo geral, em ensaios como *Arte in-útil, arte livre? e Inutensilio* (Anseios Cripticos, 1986). A tentativa, aqui, é a de verificar de que modo essa "inutilidade", ou melhor, esse "inutensilio" aparece em Macunaíma como um mecanismo capaz de subverter o "herói de nossa gente", ou seja, o "herói nacional" em um "anti-herói".

sociedade. Nesse sentido, de acordo com Letizia Antunes (1998), tendo em vista as perspectivas de Lukács, o herói da epopeia nunca é um indivíduo, é sempre uma comunidade e a sua história é a da humanidade. Portanto, segundo Meltinski (1998), o herói épico é um arquétipo de caráter.

A figura do herói não individualizante, mas coletivo, não apresenta conflitos puramente individuais (LUKÁCS, 1999), por isso a existência de uma relação de concordância entre os objetivos sociais (da comunidade) e os do herói. O conflito essencial, portanto, é travado entre sociedades distintas, sendo o herói responsável por fazer vitoriosa a visão de mundo do qual é representante. É nesse sentido a afirmação de Meltinski (1998) a respeito dos arquétipos do herói de algumas produções épicas clássicas incorporarem motivos patrióticos de defesa de uma crença e da própria pátria.

Assim, os feitos básicos dos heróis resultam na obtenção (frequentemente a partir do mundo ctônico ou celestial) de objetos culturais ou naturais, isto é, na construção do mundo humano, como defesa do cosmos constituído contra as forças do caos e como defesa da tribo-Estado, contra outras crenças e outras tribos. No que se refere à trans – ou superpersonalidade do herói, ele atua como encarnação da autodefesa coletiva (MELTÍNSKI, 1998, p. 55-56).

Outra questão, além do caráter coletivo, que configura o herói da epopeia – e, de acordo com Campbell, os heróis das mitologias de um modo geral (o monomito) – é o espaço de atuação estar invariavelmente atrelado a um percurso cíclico (representado geralmente por grandes viagens e aventuras) envolvendo a fórmula *separação – iniciação – retorno*. Em Macunaíma, embora os traços semelhantes indiquem a existência de um herói mitológico, há um "paradoxo da construção literária": "Macunaíma parece ser um herói épico, isto é, representante do povo brasileiro, mas acontece que este povo não tem caráter definido. Logo, ele não pode ser representado. A não ser que o herói não tenha nenhum caráter. Daí o subtítulo da rapsódia" (BERRIEL, 1987, p. 10). Além disso, as motivações de iniciação da jornada de Macunaíma são, ao que tudo indica, muito individuais e resultantes de uma série de

punições por suas próprias ações – como, por exemplo, quando a mãe o deixa sozinho no meio de um "capoeirão chamado Cafundó do Judas" (ANDRADE, 2000, p. 19), partindo em sua primeira andança logo em seguida, ou ainda, quando vê-se obrigado a partir para São Paulo quando perde, em luta com Capei, sua muiraquitã.

Por esses dois princípios, para não estender o assunto ao pormenorizar outros tantos motivos, é possível concordar com Haroldo de Campos ao definir Macunaíma como um "herói anti-herói, questionante e contraditório" (CAMPOS, 1978, p. 373) ou ainda com a posição de Berriel (1987, p. 10-11) ao afirmar se tratar de um herói que é "empurrado para a condição de anti-herói", aquele típico dos romances.

Arquétipo do homem do mundo moderno, o herói romanesco concentra toda atenção em suas próprias ações interessando primordialmente sua própria história, biografia e explicação genética, de modo que é frequente sabermos mais sobre a personagem, sobre sua própria história, seu contexto, suas relações sociais e seu caráter do que, verdadeiramente, sobre suas ações. Não há grandes ações, nem grandes homens, motivos pelos quais desaparece, nos romances, o mito presente na epopeia. No sentido dicotômico em relação ao herói positivo e coletivo da epopeia, o do romance não apresenta outra história senão a de um indivíduo.

O caráter individualizante desse herói coincide com a separação definitiva entre seus objetivos e os de sua comunidade, por isso mostra-se, segundo Lukács (1999), absolutamente necessárias explicações a respeito do caráter do herói e do mundo do qual é originário. Portanto, se na epopeia existe a luta entre sociedades distintas, no romance, cujo herói está destituído das ambições coletivas, a luta se dá no interior de sua própria sociedade. Originário de um mundo moderno marcadamente ambivalente e portador de uma consciência contraditória e individualizante, a criação do herói romanesco mostra-se incapaz de aplicar-lhe o caráter positivo.

Nesse sentido, se não é dissolvida por completo, essa positividade é diretamente afetada (ANTUNES, 1998, p. 186). Assim, o herói do romance

moderno não é mais uma figura coerente, positiva e clarividente, mas um "herói problemático degradado" (ANTUNES, 1998, p. 202) que, desconectado objetivamente do seu conjunto social, usa-o somente como meio para realização de seus próprios interesses. Portanto, a relação não é mais a de protagonismo, mas de "antagonismos" (ANTUNES, 1998, p. 202) sendo que o herói passa a lutar contra as instituições de sua própria sociedade.⁶

A morte do herói positivo é o nascimento do anti-herói. O romance brasileiro do século XIX e XX, por exemplo, é recheado dessas narrativas individualizantes cujo arquétipo concentra-se na figura do *malandro*, tal como Leonardinho de *Memórias de um sargento de milícias*, também do *bon vivant* (malandro burguês) na figura de *Brás Cubas*. Ambos possuem um traço em comum: não apresentam uma biografia gloriosa tampouco um caráter edificante. Ao contrário, Leonardinho nasce de uma pisadela e desenvolve sua vida a partir de pequenas malandragens. Brás Cubas, mesmo que com um tom de malandragem bem menos acentuado, não deixa de corresponder ao anti-herói quando define seu caráter rememorando os comportamentos da infância. A descrição é a de uma criança que "desde os cinco anos merecera a alcunha de 'menino diabo'" e confessa: "[...] verdadeiramente não era outra coisa; fui dos malignos do meu tempo, arguto, indiscreto, traquinas e voluntarioso" (ASSIS, 1998, p. 41).

Para Kothe (1985), Machado de Assis opera um procedimento muito peculiar e que equaciona e problema. Nas narrativas machadianas, o herói geralmente pertencente à classe alta, todavia não representa integralmente seus valores de modo que questiona e corrói as posturas morais vigentes. O próprio Brás Cubas é exemplo uma vez que, à revelia dos valores de sua classe emergente, mantém um relacionamento com uma mulher casada, enlouquece e termina sua vida sem atingir os valores basilares da sociedade burguesa: o casamento e a criação de um herdeiro.

Entretanto, uma definição integral de "anti-herói" não basta – como quase nenhum conceito em sua integralidade basta à essa obra de Mário de Andrade. O "anti-herói", como bem ressalta Berriel (1987), é aquele oriundo dos romances burgueses, gênero que o próprio autor de Macunaima evitou ao dar-lhe a condição de "rapsódia". Para o pesquisador, portanto, Macunaima é o "herói incaracterístico sem ser anti-herói característico" (BERRIEL, 1987, p. 129) que "desafia sua existência primitiva num universo mítico construído eruditamente, pela apropriação culta da cultura popular" (BERRIEL, 1987, p. 12). Além disso, os desafios individuais de Macunaima não são inteiramente oriundos do seu mundo de origem e de sua sociedade, muito pelo contrário. São os valores do mundo civilizado que serão constantemente colocados em jogo pelos princípios do herói, de modo que o inverso não acontece.

Mais ligado ao herói mitológico, Macunaima não coloca à prova os valores de seu mundo de origem, tampouco tem interesse em "romper com as tradições": são os valores do "novo mundo" que serão contestados. Por isso, o herói de Andrade não é, exatamente, um "anti-herói", embora também não seja o herói das epopeias.

Isto posto, ficam ainda as classificações de Antonio Candido (1970) e de José Luiz Passos de ser Macunaima, respectivamente, a de um "herói-malandro", cujo primeiro grande exemplo está em *Memórias de um sargento de milícias*, e a de um "herói simbólico da nacionalidade" (PASSOS, 1998, p. 16). Em relação à primeira afirmação, não é possível sustentá-la. Uma rápida observação do herói-malandro Leonardinho, das *Memórias*, indica as diferenças abissais entre esse e o herói Macunaima.

O herói-malandro, tipicamente oriundo do romance brasileiro, tem um princípio norteador: ele jamais sofre grandes punições e são raras as suas transformações. Como bem aponta Candido (1970), Leonardinho não apreende coisa alguma das situações que passa e, de um modo um de

⁶ Tipificar o herói do romance como *anti-herói* é, de certo modo, uma generalização no que diz respeito às diversas faces que pode assumir narrativamente. Embora o ponto crucial seja o de trazer consigo o caráter de oposição em relação à sociedade, nem sempre opera dessa maneira e nem sempre corresponde a uma oposição. Muitas vezes, como lembra Antunes (1998), o herói assume um caráter positivo ao representar uma classe em ascensão, como se dá nos dois romances supracitados, ou uma classe utopicamente em ascensão como, por exemplo, o herói proletário do realismo socialista elencado por Flávio Kothe (1985, p. 66).

outro, sai frequentemente bem das adversidades. É malandro porque obtém êxito de onde parece não ser possível e o faz sem desenvolver nenhuma grande habilidade que não seja a sua própria malandragem. Macunaíma não apresenta esse traço de maneira completa, embora a malandragem possa ser confundida com a sua peraltice, ironia e capacidade de enganar seus semelhantes.

Macunaíma não pode ser um herói-malandro porque é constantemente forçado a lidar com as punições recebidas pelas suas ações e, ainda que com algum custo, sempre se transforma a partir delas, como no episódio já apresentado acima em que a personagem é deixada pela mãe no capão do Cafundó do Judas como castigo após uma traquinagem. Ao verificar que o mecanismo de chorar para conseguir o que quer não terá efeito pelo fato de estar sozinho, Macunaíma "Criou coragem e botou o pé na estrada, tremelicando com as perninhas de arco" (ANDRADE, 2000, p. 19). Essa transformação, que caracterizo como complementar, é uma das que se insere no mecanismo frequente das transformações do herói.

Também se distancia desse tipo de herói romanesco porque, ao contrário daquele, está sempre envolto em condições com o seu mundo de origem que exigem um constante movimento de partidas. A morte da mãe, por exemplo, é um destes casos em que o herói é impulsionado à uma saída (quase uma expulsão) de seu local de nascimento em uma trajetória muito próxima a de um errante, andarilho, que vaga levado pelos acasos de suas próprias ações e sem um destino prévio. Mais tarde, no capítulo III, quando o filho recém-nascido e a mulher de Macunaíma, Ci (aquela que permitiu ao herói ser o Imperador do Mato Virgem), morrem, ele se vê novamente desprovido de sentidos. Por isso, no início do capítulo IV (Boiúna Luna), o herói é levado a partir novamente.

No outro dia vem cedo o herói padecendo de saudades de Ci a companheira pra sempre inesquecível, furou o beijo inferior e fez da muiraquitã um tembetá. Sentiu que ia chorar. Chamou depressa os manos, se despediu das icamiabas e partiu (ANDRADE, 2000, p. 31).

O mesmo ciclo se repete ao final do capítulo quando, ao perder a Muiraquitã, Macunaíma é

impulsionado a uma nova partida. Dessa vez, trata-se da saída definitiva do seu mundo originário, o mundo mítico. Essas constatações, portanto, nos indicam a formação de um herói que não pode ser o malandro, isto porque embora ele brinque com as regras do seu mundo de origem e burle o sistema vigente, as consequências são diretas e recaem, invariavelmente, em punições e movimentos de partidas, sendo o principal deles o que o leva à cidade de São Paulo.

Já a afirmação de Passos (1998) de ser Macunaíma um "herói simbólico da nacionalidade" (PASSOS, 1998) exige uma breve definição desse outro tipo de herói literário, que personifica a alma e a ideologia de um povo num dado momento histórico. Classificado como "herói nacional" (KOTHE, 1985, p. 55), esse tipo busca representar uma unidade, uma espécie de coletividade, ainda que distinta daquela da epopeia. Esses heróis "pretendem corporificar imagens mais ou menos estereotipadas de nações" (KOTHE, 1985, p. 55) sendo portadores de procedimentos que selecionam somente as qualidades positivas dessas nações de modo que, segundo o crítico, tornam-se inferiores literariamente. A criação do herói romântico, caso de *Iracema* de José de Alencar, é um exemplo desse tipo de herói nacional positivado, o que não se aplica de modo algum a Macunaíma.

Quando não são criados por esse prisma positivo, o herói nacional pode adquirir caracteres que o elevam à categoria literária superior. Nesse sentido, o herói nacional assume como identidade coletiva justamente as contradições, as mazelas e os defeitos desse povo. Para Kothe, o ponto máximo desse procedimento é o caso de Macunaíma, perspectiva que pode ser contrariada, principalmente se a ausência de caráter fixo do herói de nossa gente não levar o sinal negativo ou, ainda, não for compreendida estritamente como aspecto defeituoso do povo brasileiro. Mais acertada é a percepção de Haroldo de Campos que indica ter sido Mário de Andrade capaz de conferir com excelência uma "amplitude latino-americana" (CAMPOS, 1978) ao "herói de nossa gente", o que o exime da restrição de ser um "herói nacional" superior.

Se Macunaíma-personagem não pode ser integralmente um herói positivo, nem um anti-herói,

herói-malandro, tampouco um herói-nacional, qual outra possibilidade lhe resta? Para Berriel (1987), Macunaíma nasce, indiscutivelmente, como mito, um estágio que antecede à História e é capaz de explicar o passado dando sentido ao presente. O próprio pesquisador coloca a discussão a partir de alguns questionamentos:

Lembrando que o mito relata acontecimentos do tempo primordial, da criação do mundo, cabe perguntar: Macunaíma é o herói mítico da criação de qual mundo? É um herói civilizador, como Ulisses, como Enéas? Existe uma civilização de nossa gente, que busca uma gênese? (BERRIEL, 1987, p. 6)

Diante disso, se o herói mitológico nasce como tradição capaz de explicar o passado e dar sentido ao presente e futuro, Macunaíma nasce, ao contrário, imerso numa única possibilidade: a de ser o herói mítico da criação do único mundo possível, o literário. Assim, não é a intenção discordar das alcunhas já aplicadas à personagem de Mário de Andrade, apenas conferir a ela ainda mais uma interpretação. Quando não integralmente contemplado pelos diferentes conceitos de "herói", Macunaíma parece adquirir um outro caráter: o de ser um herói, sim, mas um herói-inútil, ou melhor, um herói *in-útil*.

1.1 Um herói transformado, um herói inútil

Como um bom herói positivo, a apresentação de Macunaíma-personagem (seu local de nascimento, tipo físico, sua filiação e caracterização) é feita na situação inicial da prosa. O teor positivo restringe-se à forma, uma vez que a descrição traz consigo uma dezena de negatividades e uma parentogênese deformada: nasce no "fundo do mato-virgem", é "preto retinto e filho do medo da noite", portanto, uma "criança feia", sendo sua filiação parcialmente desconhecida de modo que sabe-se apenas que é filho de uma "índia tapanhumas" (ANDRADE, 2010, p. 13). Segundo Faria (2006), trata-se de uma origem pautada por negações, uma vez que nasce num tempo e espaço não-histórico e numa geografia praticamente indefinida.

O comportamento contraditório do herói é um

traço definidor também dado na situação inicial. É esperto, mas falta-lhe obstinação para certas atividades, por isso passa grande parte do tempo deitado "[...] no canto da maloca, trepado no jirau de paxiúba, espiando o trabalho dos outros [...]" (ANDRADE, 2010, p. 13). Por outro lado, inclina-se muito rapidamente à ação quando movido por desejos muito individuais: dinheiro, que lhe davam para andar, e mulheres. Outra ambiguidade se revela na caracterização de um herói que "Nos machos guspia na cara" (ANDRADE, 2010, p. 13) ao mesmo tempo em que "[...] respeitava os velhos e frequentava com aplicação a murua a poracê o torê o bocorocô a cucucogue, todas essas danças religiosas da tribo" (ANDRADE, 2010, p. 13). Portanto, o teor permanente de Macunaíma é a contradição: "é simultaneamente herói e vilão, como também herói e anti-herói (ora valente, ora covarde) e vilão a anti-vilão (maldoso/bondoso)" (CAMPOS, 1973, p. 111).

Para além da caracterização de Macunaíma, largamente já realizada pelas mais diversas perspectivas teóricas, o que parece ainda latente é a análise de um mecanismo interno crucial para compreender o herói-personagem: o movimento das transformações radicais e transformações complementares. As primeiras podem ser atribuídas àquelas capazes de alterar profundamente a personagem em seu caráter físico e/ou filosófico, já as transformações complementares, menos recorrentes, são aquelas que envolvem a personagem em situações de crise e superação de atributos básicos como o medo e a coragem, por exemplo, ou ainda a decisão de partida.⁷

A formação do herói Macunaíma, então, pode ser percebida através de série de transformações operadas rapidamente a partir de mecanismos não naturais, o que identificamos como transformações radicais. Um exemplo ainda na situação inicial é o desenvolvimento da fala do herói, que se dá somente após os seis anos de idade quando, em uma ação radical e quase milagrosa, bebe água de chocalho e instantaneamente começa a falar. O mesmo procedimento ocorre na pas-

⁷ Caráter também permanente do herói é a sua capacidade de incorporar, a partir de metamorfoses, uma gama muito variada de personagens (indivíduos, animais e objetos) ora boas, ora más, ora ingênuas, ora inteligentes (CAMPOS, 1973, p. 114).

sagem da infância para a vida adulta quando, no interior do mato-virgem, Macunaíma é banhado parcialmente por uma água enfeitiçada que lhe atinge todo o corpo transformando-o em adulto, embora consiga escapar parcialmente sobrando-lhe a cabeça ainda infante.

Outras transformações futuras também são previstas na apresentação quando o Rei Nagô, "numa pajelança", faz um discurso a todos afirmando ser Macunaíma "inteligente", permitindo vislumbrar um destino heroico e contrariando todos os indicativos de seu caráter. Segundo Kothe (1985), todo arquétipo do herói, mesmo os do romance moderno, perpassam por "provações propiciatórias" (KOTHE, 1985, p. 57) chamadas de "arquétipo de circunstâncias". Essa espécie de iniciação pode ser uma missão dada ao herói, ou uma viagem seguida de seu retorno cujo objetivo fundamental é o de representar uma experiência indispensável para a formação e maturação do herói, portanto deve-lhe servir como uma lição de vida.

Essas experiências e transformações ora radicais ora complementares – embora sem o traço romântico do aprendizado edificante – seguem, até meados do Capítulo V, um ritmo acelerado no interior da narrativa. Logo nas situações iniciais, no primeiro capítulo de apresentação do herói e de seu povo, Macunaíma é transformado sucessivamente. Além do ato instantâneo de aprender a falar, ele também se transforma em "príncipe" para "brincar" com a companheira de Jiguê, Sofará: "Mas assim que deitou o curimim nas tiriricas, tapajás e trapoerabas da serapilheira, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo." (ANDRADE, 2000, p. 14).

É nesse capítulo também que aparece uma primeira transformação complementar: aquela que indica que o herói, ainda menino, tem alta capacidade para a caça transformando-o aos olhos dos outros quando, escondido e após perder fibra de curauá para Jiguê, faz armadilha e é bem sucedido. Nesse episódio, portanto, sabe-se, de antemão, que se trata de um herói com uma consciência avançada, arguta, habilidosa e integrada ao seu meio, à sua natureza.

Outro episódio do Capítulo I merece atenção: na

situação final, o cenário envolvendo Macunaíma e Sofará numa espécie de grande festa antropofágica dá alguns indícios da formação do herói. A brincadeira sem regras entre os dois, o sangue, a alegria, a violência, as quedas e o rolar pelos galhos indicam uma espécie de ser encantado integrado à natureza mítica. O sangue e a violência não alcançam as dimensões físicas da dor, são apenas "brincadeiras". Assim, Macunaíma se apresenta como um elemento também "natural", é homem e é a natureza simultaneamente, um ser mítico.

Um dado, nessa festa antropofágica, parece interessante. O imenso berreiro de Macunaíma como consequência do sofrimento do herói ao apanhar de Jiguê com rabo-de-tatu foi capaz de um resultado curioso: o berreiro "[...] encurtou tamanho da noite e muitos pássaros caíram de susto no chão e se transformaram em pedra" (ANDRADE, 2000, p. 16). Pela primeira vez aparece uma transformação complementar relacionando o sofrimento do herói à condição de pedra como uma alegoria para a petrificação da liberdade, para a punição. Isto é, quando punido pela sua capacidade transformadora, antropofágica, habilidosa, irônica e por sua integração às esferas dialéticas do mundo mítico (a festa, a violência, o sexo, a brincadeira), os elementos míticos se petrificam, tornam-se cinzas, estáticos, perdem função na natureza.

A segunda aparição desse elemento fundamental para a compreensão da dialética da consciência mítica de Macunaíma, a pedra, se dá no Capítulo III (Ci, a mãe do mato), também ligada à uma transformação complementar. Nesse momento, a pedra encontra o herói como o talismã Muiraquitã, dado pela Ci antes de sua derradeira transformação na estrela Beta do Centauro. Aqui, a pedra aparece como um talismã a ser resguardado e como o elemento crucial para a derradeira transformação de Macunaíma: a de ser, além de Imperador, guardião do talismã da fertilidade, função que o levará a cruzar as fronteiras imperiais e adentrar em outros mundos.

Mesmo que a intenção do artigo não seja a de se deter na narrativa sequenciada, vale apresentar um episódio do Capítulo IV pelo fato de aparecer, mais uma vez, a pedra como elemento

de importância para a constituição do herói, seja filosoficamente seja porque desencadeia ações de busca pelo talismã. O episódio se desenrola a partir de mais uma andança de Macunaíma até o seu encontro com Naipi, filha do Tuxaua, transformada em pedra por onde correm as águas como punição dada a ela pela boiúna Capei. Esse dado nos indica, definitivamente, a condição de pedra como resultado punitivo do mundo mítico⁸. Macunaíma revolta-se com a punição e com a história que escuta e, a partir disso, trava uma luta com Capei: sem querer, num ato de covardia, corta a cabeça do monstro e, quando se dá conta, verifica ter perdido a Muiraquitã.

Desse episódio ficam duas percepções: a primeira é a de que Macunaíma é sempre levado a partir, como um errante, em consequência de algumas perdas como, por exemplo, a morte da mãe e a perda do talismã; a segunda percepção é a de que a figura da pedra é a sentença de punição e, para a consciência mítica do herói, é insuportável e revoltante. Talvez a maior rebeldia não aparente na constituição de Macunaíma seja essa, ao saber que Naipi foi transformada em pedra. Isso significa que, para Macunaíma, toda transformação é válida, sejam as radicais ou as complementares, uma, porém, de caráter mítico e punitivo, coloca sua consciência em estado de negação: a transformação em pedra, condição que irá recusar em sua decisão derradeira. Isso nos leva a perceber que Macunaíma, na condição de personagem, instaura uma outra oposição importante que não somente aquela de Berriel (campo x cidade): a pedra (áspera, fria, sedimentada) como diametralmente oposta a essa espécie de "eu-lírico" do herói (mítico, sentimental, explosivo e antropofágico – e por isso quente).

É oriunda dessa oposição a percepção de existir uma dialética da consciência mítica deste herói que, ao colocá-la em exercício e movimento, transforma-se em um herói inútil e indispensável. A inutilidade, por essa perceptiva, mostra-se não

apenas como única saída à existência de Macunaíma, mas como solução crítica à condição de pedra imposta tanto pelo "mundo da máquina" (São Paulo) quanto pela punição do mundo mítico.

Nesse conjunto narrativo, que se estende do primeiro ao quinto capítulo, é possível identificar, portanto, a constituição da consciência mítica de Macunaíma: uma consciência contraditória, mas ligada à tradição; antropofágica, encantada, arguta, sentimental e sistematicamente oposta à ideia de petrificação. Trata-se de uma consciência (e de um herói errante) em constante movimento. Para isso, vale uma breve análise do início do Capítulo V (Piainã) que demarca, em definitivo, a aparição da consciência mítica. Antes de partir para São Paulo em busca de sua Muiraquitã – foi o Uirapuru, pássaro encantado na mitologia indígena quem lhe contou o paradeiro do talismã –, Macunaíma "pulou cedo na ubá e deu uma chegada até a foz do rio Negro pra deixar a consciência na ilha de Marapatã" (ANDRADE, 2000, p. 39).

Macunaíma desliga-se, ao menos fisicamente, de sua consciência mítica como se já reconhecesse previamente a invalidez dela no novo mundo que encontraria pela frente. Rumo a São Paulo, Macunaíma já não é mais aquele apresentado na situação inicial. Existencialmente é outro herói. Ora, somente um herói arguto para prever que a formação de sua consciência, até ali, não serviria para o novo mundo que deveria encontrar. Assim, consiste no quinto capítulo o momento decisivo de transformação radical do herói de uma existência constituída por uma consciência mitológica e encantada para uma tomada de consciência mais "lógica" e "filosófica" de si, do mundo do qual é originário e do "novo mundo"⁹ urbanizado representado pela cidade de São Paulo.

Além dessa transformação radical por excelência, outra é operada: Macunaíma banha-se na cova do peção do Sumé e ocorre o embranquecimento por completo, de modo que "ninguém seria capaz

⁸ A pedra tem sido imagem frequente na Literatura Brasileira desde os árcades. Para citar um exemplo que recorre no momento, temos a fixação pela "imaginação da pedra" na poesia de Cláudio Manoel da Costa apresentada na análise do "novo estilo" por Antônio Candido (1964). No árcade, a pedra indica a presença do cenário áspero e pedregoso numa relação de oposição ao sentimentalismo do eu-lírico.

⁹ A ideia de novo mundo é reforçada pelo capítulo IX, "Carta pras Icamíabas", uma paródia à carta de Pero Vaz de Caminha que anuncia o encontro de um novo mundo, São Paulo, e, minuciosamente, descreve os costumes e comportamentos dos paulistas, seus modos de vida, as edificações da cidade, a alimentação, as fábricas de seda e de café, o Palácio do Governo etc. (ANDRADE, 2010, p. 70).

mais de indicar nele um filho da tribo retinta dos Tapanhumas" (ANDRADE, 2010, p. 40). Antes disso, o herói é apresentado como o colonizador às avessas, navegante do rio Araguaia, cuja imagem é a de um descobridor no alto da proa de sua embarcação procurando terra à vista, embora carrancudo: "Na frente Macunaíma vinha de pé, carrancudo, procurando no longe a cidade" (ANDRADE, 2010, p. 39). É nesse episódio, portanto, que ocorre o início da saída definitiva de Macunaíma do seu mundo de origem, ao que Haroldo de Campos (1973) estruturalmente designa como resultado da "punição verdadeira" pelo talismã perdido.

Uma contradição se apresenta: Macunaíma está completamente embranquecido, porta-se, ainda que parcialmente, como um descobridor. Não leva consigo a consciência mítica, mas, ainda assim, todos os valores de representação e identificação do novo mundo estão calcados no seu mundo de origem, vejamos:

E foi numa boca-da-noite fria que os manos toparam com a cidade macota de São Paulo esparramada a beira-rio do igarapé Tietê. Primeiro foi a gritaria da papagaiada imperial se despedindo do herói. E lá se foi o bando sarapintado volvendo pros matos do norte.

Os manos entraram num cerrado cheio de inajás ouricuris ubussus bacabas mucajás miritis tucumãs trazendo no curuatá uma penachada de fumo em vez de palmas e cocos (ANDRADE, 2000, p. 41).

Ora, se por um lado está na Ilha de Marajó a consciência mítica de Macunaíma, por outro mantêm-se vivos os valores e os dispositivos encantados de interação com o meio. Destituída do deslumbramento típico do herói que encontra um novo mundo, a tomada de consciência dos novos valores e dos modos de existir se dá de um modo também contraditório em Macunaíma. Primeiro, mostra-se rápido e arguto no que tange ao desvendamento dos mecanismos invisíveis da cidade e da relação contraditória entre a máquina e os homens confirmando a previsão do pajé ao indicar o herói como portador de uma inteligência aguda.

Eram máquinas e tudo na cidade era só máquina! O herói aprendendo calado. De vez em quando estremezia. Voltava a ficar imóvel escutando assuntando maquinando numa cisma assombrada. Tomou 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, 2000, p. 42).

Noutra perspectiva, o herói mostra-se destituído de seus poderes de ação diante da natureza, portanto, incapacitado de agir no mundo que, justamente, possui outra natureza muito diferente oriunda de um mundo sem mistério e mecânico. O raciocínio, então, é tocado por um sentimento de perturbação causado pelo não reconhecimento do funcionamento da cidade: "A inteligência do herói estava muito perturbada. Acordou com os berros da bicharia lá embaixo nas ruas, disparando entre as malocas temíveis. [...] *Que mundo de bichos! que despropósito* de papões roncando, mauaris juruparis sacis e boitatás [...]" (ANDRADE, 2010, p. 43, grifo meu).

Mesmo perturbado, Macunaíma, como um colonizador às avessas, mostra-se disposto a empreender-se nesse novo mundo de "despropósitos" metaforizado pela figura da "máquina". Já sem o traço inicial da preguiça e agindo de acordo com o que indica sua inteligência (que se mostra muito perspicaz), procura incorporar-se a esse novo modo de vida a partir dos mesmos procedimentos que funcionavam no "fundo do mato virgem" buscando, assim, uma equação satisfatória para o problema indivíduo *versus* mundo.

A decisão do herói é a de "ir brincar com a Máquina", tal como fez no mundo tribal à beira do Uraricoera e que o tornou Imperador do mato virgem. Na cidade, entretanto, o procedimento conhecido pelo herói mostra-se inválido e o que encontra é uma série de negação dos seus valores, de suas práticas e crenças. Seu primeiro instinto diante dos mecanismos da civilização é o de duvidar e de desdenhar silenciosamente a partir do gesto de "pacova":

Então resolveu ir *brincar com a Máquina* pra ser também imperador dos filhos da mandioca. Mas as três cunhãs deram muita risada e falaram que isso de deuses era gorda mentira antiga, que não tinha deus e que com a máquina ninguém não brinca porque ela mata. A máquina não é deus não, nem possuía os distintivos femininos de que o herói gostava tanto. Era feita pelos homens. [...] Porém jacaré acreditou? nem o herói! Se levantou na cama

e com um gesto, esse sim! Bem guaçú de desdém, tô! Batendo o antebraço esquerdo dentro do outro dobrado, mexeu com energia a munheca direita pras três cunhãs e partiu. Nesse instante, falou, ele inventou o gesto famanado de ofensa: a pacova (ANDRADE, 2010, p. 43, grifo meu).

Todavia, o meio, dessa vez, é outro. O mundo não é mais o mítico, mas um mundo de "despropósitos", o que impede o bom funcionamento dos dispositivos que empregava de maneira tão hábil e exige uma transformação ainda mais radical do herói, uma de nível existencial. É essa a transformação que, para Macunaíma, possui o mesmo significado punitivo da transformação em pedra. Assim, consciente da operação maquinal da cidade, o herói altera o tom particularmente irônico e desdenhoso para uma reflexão crítica e melancólica:

Macunaíma passou então uma semana sem comer nem brincar só maquinando nas brigas sem vitória dos filhos da mandioca com a Máquina. A Máquina era que matava os homens porém os homens é que mandavam na Máquina...Constatou pasmo que os filhos da mandioca eram donos sem mistério e sem força da máquina sem mistério sem querer sem fastio, incapaz de explicar as infelicidades por si. Estava nostálgico assim. Até que uma noite, suspenso no terraço dum arranhacéu (sic) com os manos, Macunaíma concluiu: - Os filhos da mandioca não ganham da máquina nem ela ganha deles nessa luta. Há empate (ANDRADE, 2010, p. 43).

Diante desse impasse entre a capacidade de compreender profundamente o novo mundo, mas não de atuar plenamente nele, restam ao herói o sentimento de nostalgia e a assimilação da melancolia – sintoma típico do mundo moderno, como traço particular também de sua consciência. O que entra em conflito, nesse sentido, é o mundo mítico do qual o herói é originário e, conseqüentemente, todo o sistema de explicação dos fenômenos e dos modos de se reconhecer como parte do mundo. Deixar a consciência na Ilha de Marajó não eximiu o "herói de nossa gente" da constatação da necessidade de transformar sua existência e, como resultado, sua consciência.

Assimilando parcialmente os comportamentos e os modos de vida da cidade envolvendo jogos de azar, dinheiro, religião e prostituição, o grande foco narrativo, a partir do Capítulo VI, volta-se para

a busca pela Muiraquitã empreendida por Macunaíma de diversas maneiras, em diferentes lutas e em múltiplos espaços, embora a cidade de São Paulo seja o cenário frequente de retorno do herói. A consciência mítica do herói, nesse momento, encontra-se em uma espécie de suspensão como se, somente aí, ela tenha sido deixada na Ilha de Marajó.

Os conflitos existenciais são retomados junto da reparação final da punição, ou seja, a recuperação do talismã perdido, realizada no Capítulo XIV. A reparação da punição não significa a inserção de um *happy end*, uma vez que, segundo Weinrich citado por Kothe (1985, p. 61), as prosas modernas possuem uma espécie de aversão aos heróis e aos desfechos positivos. Entretanto, até nesse ponto Macunaíma parece ser contraditório, uma vez que opera uma solução final que, se não sinaliza a vitória do herói junto de seu retorno definitivo, indica uma vitória da consciência mítica sobre a consciência "de pedra". E aí, ao invés de instaurar um desfecho puramente "anti-heroico" no sentido do romance moderno, o "herói de nossa gente" instaura um desfecho que subverte a morte e a transforma em uma operação dialética da vitória da consciência mítica sobre o mundo reificado. Vejamos.

Recuperada a Muiraquitã, Macunaíma, como todo "bom herói", retorna ao seu local de origem. No entanto, como um bom anti-herói traz consigo, dependurado nas orelhas, dois objetos essencialmente ligados ao "novo mundo" urbano, indicando uma assimilação ainda que superficial: um revólver e um relógio, os quais simbolicamente indicam um novo modo de encarar questões fundamentais como o tempo, a vida e a morte. Trata-se, portanto, de um retorno destituído do caráter épico de volta integral às origens, porque o herói está transformado. Ainda assim, Macunaíma empreende uma tentativa de recuperar a sua origem mítica através do reencontro de sua consciência, deixada antes da partida a São Paulo no alto de um pé de mandacaru. Vejamos o trecho:

No outro dia bem cedinho foram todos trabucar. A princesa foi no roçado Maanape foi no mato e Jiguê foi no rio. Macunaíma se desculpou, subiu na montaria e deu uma chegadinha até a boca do rio Negro pra buscar a consciência deixada na Ilha de Marapatá. Jacaré achou? nem ele. Então o herói pegou na consciência dum

hispano-americano, botou na cabeça e se deu bem da mesma forma (ANDRADE, 2010, p. 142).

Não encontrando mais o mundo de origem organizado, tampouco reencontrando sua consciência mítica, Macunaíma coloca-lhe outra no lugar (a de um hispano-americano) que, ao contrário do que espera, não responde com a mesma coerência e satisfação aos estímulos do mato-virgem. O teor caótico é intensificado pela vingança aplicada pela *Veí, Sol* contribuindo para o desfecho melancólico do herói da rapsódia. Macunaíma é severamente atacado e perde novamente a Muiraquitã. A imagem do fracasso reflete-se na cena em que o herói, numa espécie de narcisismo ao contrário e após a grande briga final operada por *Veí*, senta-se em uma "lapa que já fora jabuti nos tempos de dantes" (ANDRADE, 2010, p. 156) e, tomado da consciência emprestada, dá conta de todos os tesouros que perdeu embaixo d'água:

E eram muitos, era uma perda os dedões, eram os cocos-da-Bahia, eram as orelhas os dois brincos feitos com a máquina patek e a máquina Smith-wesson, o nariz, todos esses tesouros...O herói pulou dando um grito que encurtou o tamanho do dia. As piranhas tinham comido também o beijo dele e a muiraquitã! Ficou feito louco (ANDRADE, 2010, p. 156).

Completamente "louco", ou seja, com a consciência fora de si, o herói maldiz completamente seu mundo de origem: envenena a grande lagoa e mata todos os peixes, as piranhas e os botos em busca de sua Muiraquitã completamente perdida. É o herói, agora, quem transforma negativamente o seu mundo de origem. A sua busca tem como resultado a recuperação parcial dos tesouros: "Achou os dois brincos achou os dedões as orelhas os nurquiiris o nariz, todos esses tesouros e prendeu todos nos lugares deles com sapé e cola de peixe. Porém a perna e a muiraquitã não achou não" (ANDRADE, 2010, p. 56).

O que carece ao herói, no entanto, é a sua pedra talismã, o elemento que, junto de sua consciência, constitui o caráter mítico de pertencimento a um mundo conhecido e organizado de acordo com seus valores. Perdidos esses dois elos fundamentais do indivíduo com o mundo, cabe ao herói o retorno à reflexão crítica e melancólica de seu destino:

Então Macunaíma não achou mais graça nesta terra. [...] Macunaíma cismou inda meio indeciso, sem saber si ia morar no céu ou na ilha de Marajó. Um momento pensou mesmo em morar na cidade da Pedra com o enérgico Delmiro Gouveia, porém lhe faltou ânimo (...). Até era por causa disso mesmo que não achava mais graça na Terra. *Tudo o que fora a existência dele apesar de tantos casos tanta brincadeira tanta ilusão tanto sofrimento tanto heroísmo, afinal fora sinão um se deixar viver; e pra parar na cidade do Delmiro ou na ilha de Marajó que são desta terra carecia de ter um sentido. E ele não tinha coragem para uma organização.* (...) la pro céu viver com a marvada. *la ser o brilho bonito mais inútil* porém de mais uma constelação. *Não fazia mal que fosse brilho inútil não, pelo menos era o mesmo de todos esses parentes, de todos os pais dos vivos da sua terra, mães, pais manos cunhãs cunhadas cunhatãs, todos esses conhecidos que vivem agora do brilho inútil das estrelas* (ANDRADE, 2010, p. 157, grifo meu).

O desencanto do herói reflete a tomada de consciência final de um herói já incapaz de atribuir sentidos e organização tanto ao novo mundo, a cidade de Pedra, quanto ao seu mundo de origem, aquele ligado aos mistérios do mato virgem. Dessa forma, o herói-errante Macunaíma não pode ser o herói-malandro que se adapta facilmente a todo e qualquer meio/mundo; também não é o herói épico do retorno triunfal e menos ainda o herói nacional aos moldes de *Iracema*, que sacrifica sua existência para a fertilidade da pátria na imagem do filho. Para Macunaíma, é impossível viver na ilha de Marajó, pois não é mais portador da consciência mítica. Também não encara mais como possibilidade viver no mundo maquinal da cidade, uma vez que a consciência emprestada hispano-americana não foi capaz de lhe dar uma existência original e positiva.

Assim, após um exame apurado das consciências perdidas e achadas, a personagem aplica a tomada de decisão final:

- Qual o que!...Quando urubu está de caipora o de baixo caga no de cima, este mundo não tem jeito mais e vou pro céu.

la pro céu viver com a marvada. la ser o brilho mais bonito mais inútil porém de mais uma constelação. Não fazia mal que fosse brilho inútil não, pelo menos era o mesmo de todos esses parentes, de todos os pais dos vivos da sua terra, mães, pais manos cunhãs cunhadas cunhatãs, todos esses conhecidos que vivem agora do brilho inútil das estrelas (ANDRADE, 2000, p. 157).

A decisão é seguida de um raciocínio arguto eternizado num epitáfio escrito por ele mesmo numa "laje que já fora jaboti": "NÃO VIM NO MUNDO PARA SER PEDRA" (ANDRADE, 2010, p. 157). Macunaíma, com esse epitáfio, recusa a condição de pedra, seja como punição do mundo mítico (pela perda da Muiraquitã, por exemplo), seja como condição de existência no outro mundo possível, o da "máquina sem mistério". Com isso, assume-se como um "outro herói", como uma outra existência possível que não a de ser um herói tipicamente urbano, e a de não se limitar em ser, como o é, um herói "nacional", "símbolo de unificação". Assume a existência de um "herói-inútil" que, com sua concepção de inutilidade, instaura a dialética da consciência mítica face ao mundo moderno, portador de uma consciência reificada. Com isso, Macunaíma equaciona o raciocínio a partir de valores dialéticos: a sua consciência mística, de origem primitiva, híbrida e contraditória mostra-se melhor organizada e portadora de explicações e "propósitos", enquanto que a consciência reificada, embora detentora da "lógica", é originária de "despropósitos" e opera uma luta sempre sem vitória contra a sua própria criação, a "máquina que mata".

A solução do herói, portanto, é a de operar a maior transformação radical de sua existência optando pela inutilidade, uma "in-utilidade" indispensável frente ao esgarçamento de um "mundo de pedra" cujas existências só têm razão de ser quando "úteis" no sentido prático de dar lucro, de ter um sentido e um retorno imediato. Um mundo onde tudo deve ser reificado, onde tudo ou é objeto ou é símbolo. A inutilidade, portanto, atua como uma última força transformadora do caráter de Macunaíma fazendo dele um herói-inútil, transformação indispensável para a perpetuação dos mistérios, da consciência mítica e de um mundo que, historicamente, já não parece mais possível.

Considerações finais

A concepção homogênea é a de que Macunaíma "fracassa melancolicamente na sua missão de forjar um caráter" (MELO, 2010, p. 205) e, portanto, traz como atributo um herói "derrotado na passa-

gem da natureza à civilização" (FARIA, 2006, p. 278). Entretanto, ao assumir para si a função de ser o "brilho mais inútil" e afirmar ser portador de uma existência distinta da pedra, Macunaíma oferece muito mais do que a representação de um desfecho melancólico e trágico de um típico anti-herói. Também não pode ser posicionado como uma espécie de "derrota" na busca pela identidade.

A história desse "herói da nossa gente" propicia, ainda hoje, algumas outras interpretações a respeito dos mecanismos que formam a personagem Macunaíma e dos resultados proporcionados pela interação simultânea ou alternada desses mecanismos. A partir do que foi apresentado no presente artigo, é possível concluir que há um mecanismo de transformações frequentes operando na formação do herói e, conseqüentemente, de sua consciência e existência míticas. As transformações de caráter radical e complementar ora são operadas por elementos míticos resultando em transformações físicas, filosóficas e espirituais, ora resultam em experiências no campo moral. São também frequentes e estão diretamente ligadas (ou são conseqüências) às ações e aos dilemas das relações entre o herói e o mundo.

Se a jornada heroica de Macunaíma foi movida pela busca da Muiraquitã, uma outra jornada também parece ocorrer, desta vez no interior da própria personagem. Trata-se do talismã "existencial" da formação de sua consciência. Afinal, formado por uma consciência mítica e tendo desenvolvido uma consciência maquinal ao ser introduzido no mundo moderno, o herói está diante do dilema sobre qual delas assumir: a consciência mítica ou reificada? O dilema, se não é resolvido, é subvertido. Sem poder encontrar a primeira e recusando a segunda, a escolha é a da negação em "ser pedra". Por isso, a existência inútil de ser uma "estrela", sem função definida no mundo moderno, mas ampla e imersa em diferentes fronteiras como a Ursa Maior.

Assim, é a partir da solução macunaímica que pode ser instaurada a dialética da consciência mítica frente ao mundo reificado, de modo a colocar os dois mundos percorridos pelo herói em análises mostrando facetas de sinais trocados.

Isto é, o modo de existir primitivo de Macunaíma mostra-se de caráter e cultura elevados e complexos: os ritos, os cantos, as fábulas, as explicações do mundo e dos seres, o conhecimento da astronomia e a relação de grande integração entre indivíduo e natureza. Por sua vez, a sociedade civilizada com a qual o herói entra em contato mostra-se portadora de um caráter primitivo, de mecanismos vazios e sem mistérios.

Vista pela lupa macunaimica, a consciência reificada mostra-se falha, ausente de explicações e de integração entre o indivíduo e a natureza e, sobretudo, incapaz de exercer sua supremacia sobre a máquina. O indivíduo da consciência reificada, criador da máquina, não pode brincar com ela, porque ela mata. Por isso Macunaíma não se reifica, porque não pode coadunar com a dissolução de uma existência de caráter complexo e mítico. Também não assume sua posição integral no mundo mítico porque não aceita "ser pedra", punição dada como certa após a perda final da Muiraquitã. A solução pelo inútil,¹⁰ mais do que trágica ou melancólica, advém da recusa de ter sua existência sentimental, contraditória e misteriosa destituída. Resta-lhe, portanto, a "inutilidade", um não pertencimento a mundo nenhum, mas indispensável para ambos ou, no mínimo, para o mundo literário.

Referências

- ANDRADE, Mário. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Texto revisto por Telê Porto Ancona Lopez. Belo Horizonte/Rio de Janeiro: Livraria Garnier, 2000.
- ANTUNES, L. Z. Teoria da narrativa: o romance como epopeia burguesa. In: ANTUNES, L. Z. (org.). *Estudos de literatura e linguística*. São Paulo: Arte & Ciência; Assis: Curso de Pós-Graduação em Letras-UNESP, 1998. p. 179-220.
- ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. São Paulo: Globo, 1998.
- BERRIEL, Carlos Eduardo Ornelas. *Dimensões de Macunaíma: filosofia, gênero e época*. Dissertação (mestrado) – Departamento de Teoria Literária do Instituto de Estudos da Linguagem, Unicamp, 1987. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/269800>. Acesso em: 29 mar. 2020.
- CAMPOS, Haroldo. *Morfologia do Macunaíma*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- CAMPOS, Haroldo. Macunaíma: A imaginação estrutural. In: ANDRADE, Mário. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopes. Rio de Janeiro: Livros Técnicos de Científicos, 1978. p. 364-373.
- CAMPBELL, Josph. *O herói de mil faces*. 10. ed. Cultrix, 2005.
- CANDIDO, Antonio. No limiar do novo estilo. In: CANDIDO, Antonio. *Formação da Literatura Brasileira: momentos decisivos*. São Paulo: Martins, 1964.
- CANDIDO, Antonio. Dialética da malandragem. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros da USP*, n. 8, 1970. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-901X.voi8p67-89>
- FARIA, Daniel. Makunaima e Macunaíma. Entre a natureza e a história. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v. 26, n. 51, p. 263-280, 2006. <https://doi.org/10.1590/S0102-01882006000100013>
- HARDMAN, Francisco Foot. Adeus, Macunaíma. *Sibila: Revista de Poesia e Crítica Literária*, Ano 20, 2016. Disponível em: http://sibila.com.br/cultura/adeus-macunaíma/12394?fbclid=IwAR1pZsXH7OnTrxAAEs-rHmAAExMPWQE_WOEsglIPZf5KaWGmnDVSlAVk01ts. Acesso em: 25 mar. 2020.
- KOTHE, Flávio R. *O herói*. São Paulo: Ática, 1985.
- LUKÁCS, G. O romance como epopeia burguesa. *Ensaíos Ad Hominem*, São Paulo, n. 1, t. 2, p. 87-117, 1999.
- MELO, Cesar Alfredo. Macunaíma: entre a crítica e o elogio à transculturação. *Hispanic Review*, University of Pennsylvania Press, v. 78, n. 2, p. 205-227, 2010. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/journals/hir/summary/v078/78.2.melo.html>. Acesso em: 13 jul. 2018. <https://doi.org/10.1353/hir.0.0104>
- MELTÍNSKI, Eleazer M. *Os arquétipos literários*. São Paulo: Ateliê Editorial, 1998.
- PASSOS, José Luiz. *Ruínas de linhas puras: quatro ensaios em torno a Macunaina*. São Paulo: Annablume, 1998.
- PROENÇA, Manoel Cavalcanti. *Roteiro de Macunaíma*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1969.
- SOUZA, Gilda de Melo e. *O tupi e o alaúde: uma interpretação de Macunaíma*. São Paulo: Duas cidades, 1979.

¹⁰ Vale mencionar a fixação e a formulação crítica do poeta Paulo Leminski (1944-1989) pela concepção de uma poesia (e de uma arte de modo geral) inútil. Para o curitibano, "As pessoas sem imaginação estão sempre querendo que a arte sirva para alguma coisa. Servir. Prestar. O serviço militar. Dar Lucro. Não enxergam que a arte (a poesia é arte) é a única chance que o homem tem de vivenciar a experiência de um mundo da liberdade, além da necessidade. As utopias, afinal de contas, são, sobretudo, obras de arte. E obras de arte são rebeldia" (LEMINSKI, 2012, p. 87). A solução, portanto, vem da afirmação de um "indispensável in-útil", de uma rebeldia como bem absoluta cuja manifestação na linguagem é a própria poesia, a qual afirma ser um "inestimável inutilensílio". Assim, uma coisa "in-útil", tal como a solução de Macunaíma para sua existência, atua como um "radical incômodo [...] num mundo onde tudo tem que dar lucro e ter um por quê" (Ibidem, p. 87).

Keissy Guariento Carvelli

Mestre em Letras pela Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), em Guarapuava, PR, Brasil; doutoranda em Letras pela Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista "Júlio Mesquita Filho" (Unesp), em Assis, SP, Brasil.

Endereço para correspondência

Keissy Guariento Carvelli
Afonso Botelho, 1531
Santa Cruz, 85015000
Guarapuava, PR, Brasil