



## *Macunaíma*: o prazer lúdico do texto

Rita Olivieri-Godet

Université Rennes 2 – França

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0635-5673>

[ritagodet20@gmail.com](mailto:ritagodet20@gmail.com)

### RESUMO

O artigo analisa a importância da presença do elemento lúdico na composição do emblemático romance do Modernismo brasileiro, *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter* (1928), de Mário de Andrade. Desenvolve o argumento segundo o qual o elemento lúdico confere coerência e verossimilhança ao texto, participando de todos os níveis da obra, desde suas origens – matéria-prima reescrita e reinventada por Mário de Andrade –, passando pela organização do sintagma narrativo, até a caracterização do herói, que pertence ao campo simbólico do romance. É ainda o componente lúdico que torna possível o riso ambivalente de *Macunaíma*, registrando no texto a dialética do sério-cômico (Telê Porto Ancona Lopez). A perspectiva adotada apoia-se na metodologia da análise narrativa de Gérard Genette, nos ensaios de Johan Huizinga e Mikhail Bakhtin que exploram, respectivamente, a presença do lúdico no mito e na poesia e a ambivalência do cômico popular, dialogando com a fortuna crítica do romance.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Macunaíma*; Mário de Andrade; Análise narrativa; Cômico popular.

### *Macunaíma*: the playful pleasure of the text

#### ABSTRACT

The article analyzes the importance of the ludic element in the composition of the emblematic novel of Brazilian modernism, *Macunaíma the hero without a character* (1928), by Mário de Andrade. It develops the argument according to which the comic element confers coherence and verisimilitude to the text, participating in all levels of the work, from its origins – raw material rewritten and reinvented by Mário de Andrade –, through the organization of the narrative syntagm, until the characterization of the hero, which belongs to the symbolic field of the novel. It is also the ludic element that makes *Macunaíma*'s ambivalent laughter possible, registering in the text the dialectic of the serious-comic. The perspective adopted is based on the methodology of narrative analysis by Gérard Genette and on the essays by Johan Huizinga and Mikhail Bakhtin who explore, respectively, the presence of the ludic in myth and poetry and the ambivalence of popular comics, dialoguing with the critical fortune of the novel.

**KEYWORDS:** *Macunaíma*; Mario de Andrade; Narrative analysis; Popular comic.



Se concebemos a seriedade como aquilo que se expressa exclusivamente nos termos da vida lúcida, então a poesia nunca é completamente séria. Ela reside além da seriedade, nesse domínio original próprio à criança, ao animal, ao selvagem e ao visionário, no campo do sonho, do êxtase, da embriaguez e do riso.

JOHAN HUIZINGA

*Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*, de Mário de Andrade<sup>1</sup>, obra-prima da literatura brasileira, saudado pela crítica como “o livro mais importante do nacionalismo modernista brasileiro” (SOUZA, 1979, p. 1), ultrapassa a rígida esfera de uma concepção identitária essencialista pela problematização da coexistência de elementos do imaginário dos povos originários e afrodescendentes – que embasam a cultura popular brasileira –, com o racionalismo do mundo moderno ocidental. O próprio autor atribui à sua obra uma intenção mais universal, quando afirma que desejou construir uma sátira não somente do brasileiro em geral, mas também do homem contemporâneo (ANDRADE, 1930, p. 412). Há cem anos, Mário de Andrade já problematizava o sentido das transformações oriundas do avanço do capitalismo industrial, confrontando-o a parâmetros que desvelam formas diversas de pensar o mundo e de se relacionar com o universo. Produziu uma obra de extrema complexidade, aberta a múltiplas leituras, mas irreduzível à imposição de um sentido único e autoritário, devido ao seu próprio caráter heterogêneo e questionador.

Trata-se de um texto que levanta o problema do gênero literário, e o próprio Mário de Andrade hesitou muito antes de acrescentar ao título do livro, em 1937, a denominação de “rapsódia”. Em uma crônica de 1931, o escritor modernista compara a composição dessa obra com aquelas utilizadas pelos poetas populares do Nordeste. De acordo com Mário de Andrade, esses “cantadores” são os rapsodos atuais, retomando em seus poemas tudo aquilo que ouvem e leem, limitando-se a escolher os elementos e a dar um ritmo apropriado às “cantorias”<sup>2</sup>. Ele explicita assim seu modelo de composição, enfatizando o caráter fragmentário, heterogêneo e popular de suas fontes e a tensão entre tradição e inovação, inerente ao seu processo de criação (ANDRADE, 1931, p. 426-427).

Essa “rapsódia nacional” reúne em sua composição numerosos mitos dos povos indígenas da América Latina e elementos da tradição oral popular brasileira, assim como traços característicos da cultura erudita europeia ou brasileira e da sociedade urbana e industrial. A organização desse material heterogêneo determina a estrutura em mosaico (CAMPOS, 1976) da narrativa,

<sup>1</sup> O presente artigo é uma versão atualizada do texto “Macounaíma: le plaisir ludique du texte” que integra a edição crítica francesa coordenada por Pierre Rivas. Tradução para o português de Patrícia C. R. Raillard.

<sup>2</sup> As cantorias pertencem à tradição oral da literatura popular do Nordeste. Trata-se de uma expressão poética sustentada pelo ritmo do violão, improvisada por poetas que são também cantadores e contadores.

bem como o caráter polimórfico de um discurso com componentes diversos, cuja coerência se encontra no jogo com as linguagens, o qual ultrapassa as fronteiras lógicas, no limite da fantasia, da extravagância e da brincadeira.

## 1. Recreação e recriação

Ainda que o pragmatismo da cultura ocidental moderna tenha reprimido o lúdico, considerando-o como um elemento oposto à seriedade e, portanto, ao trabalho, “o *jogo* pode muito bem incluir a seriedade” (HUIZINGA, 1988, p. 83)<sup>3</sup> e ser revelador de uma nova face da realidade. O mito, os contos folclóricos, a língua popular, com seus provérbios, jogos de palavras e trocadilhos, cobrem aspectos da realidade que só são revelados nesse limite entre seriedade e brincadeira. As principais fontes da narrativa de *Macunaíma* – os mitos indígenas e as tradições da cultura popular brasileira – compartilham uma natureza que incorpora elementos lúdicos, como a fantasia, a dissimulação, a competição, a repetição e a alternância. Mário de Andrade não se limita a incluir em seu texto linguagens que se encontram na esfera do jogo; ele as entrelaça na sua escrita, assimilando igualmente seu potencial lúdico. Como um bom antropófago, ele fagocita essas narrativas, que constituem “uma modalidade de ficção arcaica” (BOSI, 1996, p. 173).<sup>4</sup>

A composição de *Macunaíma* evidencia o fato de que mito e poesia se realizam na esfera do lúdico, para além dos limites impenetráveis à razão. O gesto lúdico desse “arranjo” de Mário Andrade tem uma intenção: ele imprime uma ordem, um ritmo próprio à narrativa, visando à criação de algo novo a partir da reunião de elementos diversos da herança cultural. Uma nova voz que faz emergir a voz do *outro*, reduzida ao silêncio, conferindo visibilidade étnica a elementos das culturas indígenas e afrodescendentes. Uma escrita marcada pelo sentimento de perda, que resulta na busca de suas origens, daí sua errância, o caráter polimórfico do discurso, inserindo no texto a tensão entre voz individual e coletiva.

A originalidade da escrita de Mário de Andrade vem da interação entre o imaginário coletivo e sua própria imaginação. O trabalho de recriação das fontes primárias oscila entre a assimilação (das personagens, do léxico indígena, de um elemento da ação e do espaço mítico, até mesmo de toda a ação de uma narrativa) e a desarticulação desses elementos, transformando-os e combinando-os de outro modo (PROENÇA, 1978; LOPEZ, 1974). O texto se torna um intertexto, espaço em que dialogam fábulas, mitos e lendas diversas (CHAMIE, 1970).

A apropriação feita por Mário de Andrade do herói mítico indígena Macunaíma ilustra o diálogo que o autor estabelece com a tradição cultural dos povos originários. Nas palavras do

<sup>3</sup> Esse livro notável do historiador holandês integra a noção de jogo à de cultura, analisando sua característica lúdica. Ele destaca a característica estética do jogo e sua presença nas grandes atividades “primitivas” da sociedade humana. Designa as formas essenciais do jogo, especificando seus principais elementos lúdicos. Neste artigo, retomo certos conceitos que Huizinga desenvolveu em seu livro.

<sup>4</sup> Alfredo Bosi constata que as diferentes leituras críticas de *Macunaíma* o aproximam de um “paradigma de uma modalidade de ficção arcaica, anterior ao romance e à novela de costumes”. Ver também “Modernité du Modernisme”, texto de Pierre Rivas, publicado no n° 599 da revista *Europe* (março de 1979), consagrado ao Modernismo brasileiro, que esclarece as relações entre o primitivismo e a vanguarda modernista.

grande artista plástico, escritor e “ativista” makuxi, Jaider Esbell (2019), Mário de Andrade seria “alguém curioso interessado nas coisas do meio do mato”. Macunaíma aparece nos mitos indígenas recolhidos pelo etnólogo alemão Theodor Koch-Grünberg, no livro *De Roraima ao Orinoco*, de onde ele vai extrair os elementos que constituem o núcleo do romance. De acordo com o depoimento do escritor modernista, o que atraiu sua atenção ao ler a saga de Macunaíma no livro de Grünberg foi a falta de caráter moral e psicológico do herói taulipangue<sup>5</sup> (ANDRADE, carta a Carlos Drummond de Andrade, 1927). Para construir seu personagem, Mário de Andrade combina o perfil de diversos heróis “sem caráter” dos mitos indígenas.<sup>6</sup> Entretanto, o herói do romance não é um indígena. Nos próprios termos do autor, “Macunaíma não tem costumes indígenas, mas costumes inventados por mim e outros que pertencem a várias classes de brasileiros” (ANDRADE, carta à Rosário Fusco, 1928). O sincretismo é o procedimento que permite a reinvenção do herói Macunaíma. No nível da linguagem, o sincretismo corresponderá ao da língua “desgeográfica”, que incorpora os regionalismos, os africanismos e os indigenismos para criar uma língua que é “uma estilização lírica puramente individualista do falar brasileiro” (ANDRADE, carta à Rosário Fusco, 1928). A elaboração do texto de *Macunaíma* leva ao extremo o jogo entre cópia e invenção, assimilação e reelaboração criadora. Esse jogo representa, no âmbito da linguagem, o problema crucial da cultura brasileira.

## 2. A trama da história

Na ação do romance, o deslocamento da linguagem é associado aos contínuos deslocamentos do herói, símbolo de inconstância e de falta de caráter definido: a lógica de Macunaíma é não ter lógica. É o que afirma Mário de Andrade em uma carta a Manuel Bandeira (nov. 1927). O caráter do herói Macunaíma sintetiza traços múltiplos e contraditórios que se revelam em sua relação dinâmica com o real, sendo suas aventuras o eixo central da narrativa, desde seu nascimento até sua transformação em constelação da Ursa Maior.

A narrativa começa pela recordação do nascimento do índio-negro Macunaíma, “o herói da nossa gente”, no meio da mata virgem. Em um primeiro momento, descreve a infância alegre e as artimanhas do herói, que marcam sua relação com os membros de sua tribo tapanhumas e com sua família (seus irmãos Maanape e Jiguê e sua mãe). Travesso, sensual, caracterizado por um comportamento transgressivo, Macunaíma seduz as duas companheiras de seu irmão Jiguê, primeiro Sofará e depois, Iriqui. Chega à maioridade, simbolizada pela morte da mãe, que ele mata sem perceber quando pensava estar abatendo um animal com uma flecha. Esse evento desencadeia as peregrinações do herói, que deixa seu local de nascimento na companhia dos dois irmãos. Ele encontra Ci, rainha das icamiabas<sup>7</sup>, viola-a e se torna imperador do Mato Virgem.

<sup>5</sup> N.T.: Os taulipangue são indígenas da região do alto do Rio Branco.

<sup>6</sup> Macunaíma, o herói do romance, é uma síntese de diversos personagens: o herói Macunaíma, o mentiroso Kalavunseg, Konevo etc. Veja o estudo de Telê Porto Ancona Lopez, *Makunaíma/Macunaíma* (1988) e o livro de Cavalcanti Proença, *Roteiro de Macunaíma*.

<sup>7</sup> N.T.: tribo lendária de mulheres guerreiras semelhantes às amazonas gregas.

Tem um filho com ela, mas ambos morrem. Antes de morrer, Ci lhe entrega um talismã, a “mui-raquitã”, que é roubado pelo gigante Piaimã, personagem de identidade ambígua, pertencente tanto ao mundo mágico quanto ao mundo moderno, também chamado de Venceslau Pietro Pietra, novo-rico que faz fortuna em São Paulo. Como resultado, Macunaíma parte para São Paulo com seus irmãos em busca da mui-raquitã. Ele consegue derrotar o gigante e, depois de ter recuperado o talismã, recomeça sua viagem de retorno à floresta, onde só encontra morte e desolação. Perde pela segunda e definitiva vez seu talismã em um combate, de onde sai mutilado. Decide então subir aos céus e se transformar na constelação da Ursa Maior.

Esse simbolismo da viagem a que recorre a narrativa evoca a trajetória existencial em que o *homem aprendiz* parte em busca da verdade. Em *Macunaíma*, essa “verdade” concerne à reflexão sobre a identidade, preocupação primordial da narrativa, identidade múltipla e em constante deslocamento. Em razão do caráter simbólico do herói, a interrogação identitária privilegia a dimensão coletiva. Os deslocamentos sucessivos de Macunaíma sempre se originam na perda de alguém ou de algo. Progressivamente, o herói se distancia de seu local de origem. Assim, seu itinerário se transforma em uma acumulação gradual de perdas, provocando um estado de insatisfação que o impele a ir mais longe. Na análise das sequências narrativas empreendidas a seguir, procura-se realçar os procedimentos da tessitura do enredo.<sup>8</sup>

## 2.1. A infância do herói e a perda da mãe

A primeira sequência narrativa conta o nascimento de Macunaíma e sua infância no mato virgem, marcada por um comportamento fortemente inclinado à indolência e à lascívia. No espaço que nos é apresentado, o herói encarna o princípio do prazer, privilegiando a relação lúdica e sensorial com o mundo. Esse princípio é revelado por sua tendência a brincadeiras eróticas e pelas armadilhas que prepara para seu irmão Jiguê. A estrutura da cultura original do herói é representada pelos mitos indígenas e pelos elementos da tradição popular afro-brasileira, como se pode ler já na abertura do romance, que nos apresenta o “herói de nossa gente”:

No fundo do mato-virgem nasceu Macunaíma, herói de nossa gente. Era preto retinto e filho do medo da noite. Houve um momento em que o silêncio foi tão grande escutando o murmurejo do Uraricoera, que a índia, tapanhumas pariu uma criança feia. Essa criança é que chamaram de Macunaíma. Já na meninice fez coisas de sarapantar. De primeiro: passou mais de seis anos não falando. Si o incitavam a falar exclamava: Ai! que preguiça!... (ANDRADE, 1983, p. 7)<sup>9</sup>

De índio-negro ele passará a branco de olhos azuis, após inúmeras metamorfoses que inserem no texto o motivo da identidade disfarçada do herói e salientam assim a ambivalência e a instabilidade de sua natureza. *Macunaíma* se apoia na representação da mestiçagem étnica e do sincretismo da cultura brasileira, enquanto evoca os problemas que resultam da heterogeneida-

<sup>8</sup> A perspectiva de abordagem retoma conceitos de Gérard Genette que embasam sua metodologia de análise da narrativa. Ver “Discours du récit – essai de méthode », *Figures III*, 1972.

<sup>9</sup> Neste ensaio, todas as citações do romance, *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*, correspondem à edição de 1983 da Editora Abril.

de de seus elementos. A transfiguração de Macunaíma em um belo príncipe, seguindo o padrão do herói folclórico europeu, problematiza a hesitação da cultura brasileira entre a afirmação de seus próprios valores e a cópia do modelo europeu. O processo de uma cultura em formação é evocado por um outro traço ambíguo do herói, aquele de seu duplo pertencimento ao mundo adulto e ao infantil. Macunaíma se transforma em um homem feito, “porém a cabeça não molhada ficou pra sempre rombuda e com carinho enjoativa de piá” (ANDRADE, 1983, p. 18). O universo mítico e infantil de Macunaíma justifica a relação lúdica que ele mantém com o real e estabelece a verossimilhança do texto a partir de um imaginário mágico onde tudo se torna possível. O domínio do mágico é próprio do mito, como demonstra Huizinga:

A fronteira entre o que é adequado como possível e o que não o é foi traçada pela mente humana à medida que a civilização se desenvolvia. Para o selvagem, com sua concepção lógica limitada de mundo, nada, em suma, é impossível. O mito, em seus absurdos e seus excessos, em sua exuberância e sua confusão de relações, em suas tranquilas inconsequências e suas variações lúdicas, não o perturba como algo impossível. (HUIZINGA, 1988, p. 213)

Nesse universo mágico do herói, seu comportamento inconsequente, seus truques e suas transfigurações absurdas provocam o riso, mas seus atos revelam igualmente o lado poético de um mundo livre da coerência lógica. A narrativa oscila assim entre o poético e o humor, característica que toma emprestado de suas fontes míticas e folclóricas. De acordo com Mário de Andrade, a mistura entre o humor e o sentimental é uma característica importante do folclore poético e musical do Brasil (ANDRADE, carta a Carlos Drummond de Andrade, 1927). A dialética do sério-cômico, colocada em evidência por Telê Porto Ancona Lopes (1988, p. 266-277), faz parte da obra. Por trás das gargalhadas do personagem, percebe-se seu medo, sua tristeza e sua solidão.

O evento que desencadeia a errância de Macunaíma é a morte da mãe, agravada pelo sentimento de culpa do herói que a matou sem querer. O fim do capítulo 2 marca a primeira partida de Macunaíma, a primeira ruptura com os referentes de um universo onde ele encontrava seu equilíbrio harmonioso. O simbolismo da morte da mãe e o distanciamento espacial representam a aventura da experiência de descoberta do mundo: “Então Macunaíma deu a mão pra Iriqui, Iriqui deu a mão pra Maanape, Maanape deu a mão pra Jiguê e os quatro partiram por esse mundo” (ANDRADE, 1983, p. 20).

## 2.2. O Imperador do Mato e a perda de Ci

Na segunda sequência narrativa, que compreende o capítulo 3, Macunaíma encontra Ci, a Mãe do Mato. Macunaíma a viola com a ajuda dos irmãos e se torna então Imperador do Mato Virgem. Tem um filho com Ci e recupera sua indolência lasciva, sinal de seu equilíbrio (“O herói vivia sossegado”, ANDRADE, 1983, p. 22), e o prazer das brincadeiras eróticas. Essa sequência evoca um espaço paradisíaco onde o *Homo ludens* Macunaíma age em função do princípio do prazer. A morte de seu filho e de Ci, que antes de morrer lhe dá um talismã, a “muiraquitã”, provoca um novo deslocamento do herói.



### 2.2.1. O imperador do mato e a perda da muiraquitã

No outro dia bem cedo o herói padecendo saudades de Ci a companheira pra sempre inesquecível, furou o beijo inferior e fez da muiraquitã um tembetá. Sentiu que ia chorar. Chamou depressa os manos, se despediu das icamiabas e partiu. (ANDRADE, 1983, p. 27)

Assim começa a terceira sequência narrativa, que coincide com o capítulo 4. Marcado pela saudade de Ci, o herói segue sua caminhada através das matas em que reinava. Essa sucessão de fatos inaugura a complexidade da organização sequencial pelo encaixe das narrativas. Aqui se lê a história contada por Naipi, a cascata, que evoca sua origem. A propósito, essa é a principal característica das narrativas míticas, explicar a origem de todas as coisas, como observa Walnice Galvão (GALVÃO; CARELLI, 1995, p. 68). A sequência das ações de Macunaíma é momentaneamente adiada, para ser retomada a partir de uma conexão que integra níveis narrativos diferentes: Macunaíma se entrega a um combate com Boiúna – monstro da narrativa de Naipi, que remete a um dos mitos amazônicos mais populares –, durante o qual ele perde a muiraquitã. Sem seu talismã, decide partir mais uma vez.

### 2.2.2. O herói e o gigante na cidade de São de Paulo

A quarta sequência narrativa se desenrola em torno da partida do herói para São Paulo à procura do presente mágico que Ci lhe havia dado e que ele perdera. O herói amplia progressivamente o espaço por onde passa:

No outro dia Macunaíma pulou cedo na ubá e deu uma chegada até a foz do rio Negro pra deixar a consciência na ilha de Marapatá. Deixou-a bem na ponta dum mandacaru de dez metros, pra não ser comida pelas saúvas. Voltou pro lugar onde os manos esperavam e no pino do dia os três rumaram pra margem esquerda da Sol. (ANDRADE, 1983, p. 27)

Nesse momento crucial da intriga, ele abandona a floresta e suas antigas referências, atitude marcada pelo gesto de deixar sua consciência na ilha de Marapatá para ir em direção à cidade. Macunaíma parte de sua terra natal, distanciando-se de seu universo mítico, e se vê confrontado a um mundo desconhecido: a civilização ocidental moderna. Essa partida é motivada por uma missão que deve cumprir, recuperar a muiraquitã, o talismã que o gigante Venceslau Pietro Pietra lhe roubou.

Essa sequência narrativa desenvolve o núcleo da história e reúne o maior número de capítulos (do 5 ao 14). A trama narrativa se complica com episódios que se sobrepõem ao da busca do talismã e com a presença das narrativas autônomas encaixadas, a exemplo das histórias de Pauí-Pódole e de Palauá. Várias vezes, constata-se a transição dos níveis narrativos entre a narrativa principal, assegurada por um narrador externo ao universo diegético, e a narrativa encaixada, assegurada por um narrador em segunda pessoa (intradiegético) – Macunaíma, herói do romance –, que conta uma história na qual não está presente. As narrativas encaixadas evidenciam o contraste entre o imaginário cultural habitado pelas referências míticas indígenas e afro-brasileiras e o pensamento ocidental. Além disso, elas diminuem o ritmo da ação e permitem o surgimento da alegoria. Macunaíma assume a função de narrador. Utilizando um discurso poé-



tico capaz de despertar emoção, ele conta a história de Pauí-Pódole, para explicar a origem do Cruzeiro do Sul (capítulo 10) e a de Palauá, que narra a origem dos automóveis (capítulo 14). O rapsodo Macunaíma se rebela contra a racionalidade do mundo “civilizado” e impõe pelo relato mítico sua visão da realidade.

O capítulo 9, “Carta pras icamiabas”, introduz uma ruptura mais radical no ritmo dos acontecimentos e no nível narrativo. Mário de Andrade se refere a esse capítulo como um *intermezzo* (ANDRADE, carta a Manuel Bandeira, 1928). Trata-se de uma carta que Macunaíma escreve às icamiabas para lhes pedir dinheiro. Recorrendo ao artifício do estilo epistolar, Mário de Andrade transforma Macunaíma no sujeito da enunciação. A falta de marcas introdutórias do discurso direto elimina a presença do narrador em primeira pessoa, dando autonomia ao discurso de Macunaíma. Esse recurso a uma forma independente do discurso direto torna a estrutura da obra ainda mais complexa e intensifica o caráter polimórfico do discurso. A vivacidade da fala de Macunaíma dá lugar à imitação da expressão escrita erudita. A carta para as icamiabas é uma paródia de diferentes estilos eruditos. A ruptura do ritmo sequencial das ações, a mudança de nível narrativo e a estilização paródica da linguagem escrita erudita são elementos que, combinados, reforçam a ideia da autonomia do capítulo 9. De maneira mais radical do que as narrativas encaixadas, essa carta insere no texto a tensão entre continuidade e descontinuidade, privilegiando, em sua composição, o princípio lúdico em detrimento da lógica linear.

Com exceção do capítulo 9, a mobilidade do herói se acentua ao longo de toda essa quarta sequência narrativa, que inclui várias idas e vindas a São Paulo. Em razão de diversas aventuras, o herói amplia seu espaço de deslocamento, percorrendo todas as regiões do Brasil e alguns países da América Latina. Esse itinerário do “herói de nossa gente” faz alusão à construção de um espaço latino-americano capaz de afirmar sua autonomia em relação à Europa:

— Paciência, manos! não! não vou na Europa não. Sou Americano e meu lugar é na América. A civilização europeia de certo esculhamba a inteireza do nosso caráter. Durante uma semana os três vararam o Brasil todo [...] (ANDRADE, 1983, p. 21).

Durante sua estadia em São Paulo, Macunaíma será submetido a várias provações antes de vencer o gigante e recuperar a muiraquitã. Todas as lutas que travará na cidade acabarão transformando-o.

### 2.2.3. O herói e a perda das ilusões

A quinta sequência narrativa engloba os três capítulos finais e coloca em cena o caminho de retorno para o mato: “Então os três manos voltaram pra querência deles” (ANDRADE, 1983, p. 147). As partidas que reorientam o itinerário existencial do herói são provocadas pelo sentimento de perda, como já vimos: primeiro pela perda da mãe, seguida pela de Ci, sua mulher amada e, por fim, pela da muiraquitã. É também um sentimento de perda que o herói experimenta, paradoxalmente, quando recupera o talismã: “Muiraquitã, muiraquitã de minha bela, vejo você, mas não vejo ela!...” (ANDRADE, 1983, p. 145). Constata-se que a insatisfação do herói persiste e que sua busca ainda não terminou. O fato de ter vencido o gigante e recuperado o talismã não é

suficiente para que Macunaíma se veja livre da sensação de fracasso que vai se acentuar ao longo dessa última sequência.

Esses últimos capítulos trazem um Macunaíma mais sombrio, mais melancólico, dividido entre os valores míticos e os do mundo moderno: a descoberta do “outro” o transformou. Ele perdeu sua alegre inocência. Todos seus projetos fracassaram. Nessa última sequência narrativa, o polo negativo predomina: doença, morte, decomposição e mutilação do corpo. Fazendo o trajeto de retorno ao lugar de sua infância, ele encontra somente destruição e morte em seu caminho. Perde seus irmãos e constata o desaparecimento de seu povo:

Macunaíma se arrastou até a tapera sem gente agora. Estava muito contrariado porque não compreendia o silêncio. Ficara defunto sem choro, no abandono completo. Os manos tinham ido-se embora transformados na cabeça esquerda do urubu-ruxama e nem sequer a gente encontrava cunhãs por ali. O silêncio principiava cochilando a beira-rio do Uraricoera. Que enfaro! E principalmente, ah!... que preguiça!... (ANDRADE, 1983, p. 173)

Colocado no topo do último capítulo do livro, esse parágrafo é claramente antagônico em relação ao de abertura do romance. Comparando-os, percebe-se que todos os sinais se encontram invertidos: o silêncio se reveste de morte e o refrão do herói – “Que preguiça!” –, ao invés de evocar a indolência lasciva que o caracterizava, agora destaca sua tristeza profunda e sua recusa em se mover: Macunaíma renuncia à aventura humana diante da violência do apagamento de suas referências: a morte de seu povo, a destruição do seu espaço vital – o mato virgem, a floresta.

No importante episódio que conta a vingança de Vei, a Sol, contra o herói, Macunaíma perde pela segunda vez e de forma definitiva a muiraquitã. Desse último combate, sai vencido moralmente e mutilado fisicamente: “Estava sangrando com mordidas pelo corpo todo, sem perna direita, sem os dedões sem os côcos-da-Bahia sem orelhas sem nariz sem nenhum dos seus tesouros” (ANDRADE, 1983, p. 179). Todos os fracassos e todas as perdas acumulados ao longo de sua existência se inscrevem simbolicamente na imagem desse corpo mutilado. Sozinho, não se sentindo mais membro de um povo, decepcionado diante da impossibilidade de realizar seus desejos, o herói parte em direção ao céu e se metamorfoseia na constelação da Ursa Maior:

A Ursa Maior é Macunaíma. É mesmo o herói capenga que de tanto penar na terra sem saúde e com muita saúva, se aborreceu de tudo, foi-se embora e banza solitário no campo vasto do céu. (ANDRADE, 1983, p. 183).

O parágrafo que encerra a narrativa esboça uma certa esperança, que o epílogo reforçará, frente ao pessimismo crescente dessa última sequência narrativa. Macunaíma não morre, ele se transforma, seu pensamento mágico o protege da morte: ele será o brilho “inútil” de uma constelação; “inútil” do ponto de vista pragmático do mundo moderno. Ainda que a ideologia do progresso tenha paulatinamente marginalizado e expulsado os elementos da cosmologia ameríndia, reservando um espaço marginal ao “pensamento selvagem”, não conseguiu destruí-la completamente. Em seu exílio cósmico, nosso herói substituiu a apreensão sensorial do mundo por uma atitude contemplativa, potencialmente criativa.

O epílogo destaca o poder da poesia em resistir à lógica racional do mundo moderno. Ele introduz o discurso do narrador-autor que revela sua identidade de rapsodo e explica a origem da história. Macunaíma não desaparece, mas continua vivo na memória do povo graças ao narrador, solidário com a cultura ameríndia e popular. É ele que, a exemplo dos antigos rapsodos, tendo ouvido a história, “botar[á] a boca no mundo cantando na fala impura as frases e os casos de Macunaíma, herói de nossa gente” (ANDRADE, 1983, p. 186). No epílogo, Mário de Andrade salienta o papel fundamental que a poesia tem na preservação do potencial mágico, erótico e lúdico do imaginário. A voz do narrador passa a integrar o concerto das múltiplas vozes que, na encruzilhada entre oralidade e escrita, reiventam novos significados para o herói mítico indígena.

### 3. História de riso

A crítica frequentemente destacou o pertencimento de *Macunaíma* a uma certa tradição literária cômica. Nele encontramos, por exemplo, o riso ambivalente que caracteriza as histórias rabelaisianas, assim como a expressão grotesca e alegre do corporal, a fantasia desmedida, as transfigurações insólitas, elementos que permitem ver em Macunaíma um “Pantagruel nacional” (CAMPOS, 1996). A crítica também leu o romance de Mário de Andrade como uma espécie de inversão paródica do *Dom Quixote*, de Cervantes (SOUZA, 1979, p. 55).

No que concerne à literatura brasileira, *Macunaíma* prolonga a linhagem inaugurada na poesia pela verve satírica de Gregório de Matos (1623-1693) e, na prosa, por Manuel Antônio de Almeida (1831-1861) em *Memórias de um Sargento de Milícias*. Nessa obra, considerada como a primeira grande manifestação em prosa da comédia popular, o herói malandro é uma espécie de ancestral de Macunaíma, tese sustentada por Antonio Candido, no célebre artigo “Dialética da malandragem” (CANDIDO, 1970). *Macunaíma* prolonga essa tendência e afirma, de modo indiscutível, a representação dessacralizante da realidade brasileira, insistindo em seu caráter heterogêneo e inacabado. A adoção dessa perspectiva rejeita tanto a admiração alienante da cultura europeia quanto a atitude xenofóbica.

Várias vezes, Mário de Andrade comentou o prazer que sentiu escrevendo esse romance, ao qual se refere no começo como um divertimento, uma brincadeira. Mais tarde, ele reconheceria o quanto essa brincadeira era séria (ANDRADE, carta a Alceu Amoroso Lima, 1928), destacando assim o papel revelador do cômico.

Mikhail Bakhtin (1987) evidenciou o caráter ambivalente do cômico popular, que revela um tipo de mundo ao avesso, uma representação paródica do mundo verdadeiro. O prazer lúdico que se manifesta na expressão do cômico na obra tem uma relação com o desejo de libertação de tudo que oprime o homem. Esse caráter subversivo do cômico contém um elemento de vitória sobre os elementos da realidade que se apresentam desfavoravelmente. Em *Macunaíma*, o herói ri do que tem medo, o perigo se transforma em jogo e brincadeira. O cômico reforça a caracterização do herói na esfera do princípio do prazer. Sua alegria de viver é coerente com o universo infantil do personagem. A manifestação do cômico na obra é um modo de confrontar a visão habitual das coisas, própria do modelo da racionalidade ocidental, a uma representação mágica do mundo.

Existem, na obra, manifestações do cômico que se beneficiam desse universo infantil do herói. É um cômico alegre, ingênuo, fundado no ponto de vista infantil que corresponde à necessidade de movimento e que se situa fora da esfera da ordem moral. A ingenuidade de Macunaíma elimina toda inibição e permite o desdobramento do princípio corporal do cômico sob suas formas mais diversas. Trata-se de um cômico que retrata a liberdade, a fantasia e a inocência do riso popular, capaz de recuperar essa relação lúdica e alegre com o mundo que caracteriza o ser humano no período da infância. Em *Macunaíma*, os motivos do disfarce, da sexualidade e da escatologia conduzem ao riso.

A máscara, segundo Bakhtin, traduz a negação da identidade e de um sentido único, introduzindo na narrativa a violação das fronteiras lógicas pelas metamorfoses, reencarnações, transfigurações insólitas que provocam o riso pela aproximação inusitada de elementos. Assim, essas imagens cômicas integram o social e o corporal ao cósmico. Macunaíma age em um universo mágico, ele mesmo sofre diversas transformações e faz os outros sofrerem também, com ou sem ajuda de seu irmão feiticeiro, Maanape. As transfigurações acontecem em todos os sentidos, entre o humano e o animal, ou entre o animado e o inanimado: “Virou Jiguê na máquina telefone, ligou pros cabarés encomendando lagosta e francesas” (ANDRADE, 1983, p. 43). O motivo da máscara liberta o imaginário do romance de seus limites lógicos. Ele apaga a oposição entre a vida e a morte, o que é demonstrado pelo exemplo impressionante das mortes e ressurreições sucessivas de Macunaíma. Essas transformações e interações desconstruem a imagem de uma “natureza universal”, abolindo a oposição entre o humano e o não humano, em conexão com o pensamento ameríndio e em perfeita consonância com as características do herói cultural indígena.<sup>10</sup>

Além dessas metamorfoses que, do ponto de vista do leitor ocidental, tangem à magia, mas que apontam para outras formas de vivenciar as relações natureza-cultura que só recentemente vêm sendo reconhecidas, as qualidades psicológicas atribuídas ao herói (mentiroso, desonesto, ardiloso) trabalham igualmente o tema da identidade disfarçada. O herói Macunaíma tem uma tendência natural para enganar. É porque dissimula sua natureza que seu irmão Jiguê não o reconhece e assim sempre cai em suas armadilhas. Encontramos em Macunaíma o espírito lúdico dos heróis da cultura arcaica que triunfam sobre seus adversários pelo meio da enganação. A cena do travestimento do herói em uma francesa, que tenta assim atrair o gigante, é um exemplo disso. A extravagância da representação caricatural da francesa no capítulo 6, “A francesa e o gigante”, leva o cômico ao limite do grotesco.

A expressão do cômico popular é também baseada no exagero corporal. Macunaíma é marcado por sua relação erótica com o mundo, daí sua alegre lascívia, sua sexualidade transbordante. O efeito cômico vem da excitação sexual desmedida do herói, representado como entregue a seus instintos: “No mucambo si alguma cunhatã se aproximava dele pra fazer festinha, Macu-

<sup>10</sup> Nas referências bibliográficas, destaco os excelentes trabalhos de Fábio de Almeida Carvalho, Roberto Mibielli, Lúcia Sá e Jaider Esbell que se debruçam sobre as origens do herói Makunaima, reinterpretem sua circulação nas narrativas orais e escritas, no Brasil e na Alemanha (Carvalho, 2009), colocando em relação o Macunaíma *trickster* de Mário de Andrade (Sá, 2002) – “levando em conta seu status de herói cultural indígena, sua natureza criativa e seu afastamento de categorias fixas” (Mibielli, 2019) – e o Makunaima mítico, incluindo “o avô de Jaider” (Esbell, 2019). Textos que abrem outras possibilidades de leituras e inauguram novos diálogos com o romance do autor modernista.

naíma punha a mão nas graças dela, cunhatã se afastava” (ANDRADE, 1983, p. 7). O destaque corporal pode incluir elementos escatológicos: “Quando era pra dormir trepava no macuru pequeninho sempre se esquecendo de mijar. Como a rede da mãe estava por debaixo do berço, o herói mijava quente na velha, espantando os mosquitos bem” (ANDRADE, 1983, p. 8).

O cômico motivado pelo tema da sexualidade assimila o jogo e o combate ao erotismo. O aspecto lúdico da descrição da relação sexual realça os elementos dinâmicos do jogo, como a surpresa e a criação de obstáculos. É assim que são apresentadas as relações sexuais entre Macunaíma e Sofará (ANDRADE, 1983, p. 11) ou entre o herói e Ci (capítulo 3). Nessas descrições, jogo e combate se entrelaçam, apagando as fronteiras entre o prazer e a dor:

Macunaíma pegou num tronco de copaíba e se escondeu por detrás da piranheira. Quando Sofará veio correndo, ele deu com o pau na cabeça dela. Fez uma brecha que a moça caiu torcendo de riso aos pés dele. Puxou-o por uma perna. Macunaíma gemia de gosto se agarrando no tronco gigante. Então a moça abocanhou o dedão do pé dele e engoliu. Macunaíma chorando de alegria tatuou o corpo dela com o sangue do pé. (ANDRADE, 1983, p. 11).

Esses jogos eróticos não conhecem limites porque encarnam um caráter cósmico. Representam um Eros liberto e triunfante sobre a morte. O cômico é provocado pelo paradoxo entre o prazer experimentado e a violência que ele suscita. Ao invés de impedir o efeito do prazer, como o leitor esperaria, essa violência o intensifica mais ainda.

A expressão do cômico popular se manifesta também no nível da linguagem. A criatividade da linguagem popular, seus aspectos lúdicos e eróticos que expressam essa tendência a usufruir da alegria de viver, inerente a várias manifestações populares, revelam-se em diversos provérbios, expressões populares, charadas e jogos de palavras presentes no texto. A linguagem popular incorpora o princípio do riso. Encontra-se esse princípio também na linguagem infantil de Macunaíma, marcada por elementos que jogam com a sonoridade das palavras, o emprego do diminutivo, a rima, a onomatopeia e a repetição. Ao lado de erros lexicais e sintáticos, todos esses elementos provocam o efeito cômico.

Na expressão do cômico ingênuo que caracteriza o universo infantil de Macunaíma, o narrador se solidariza com o herói. Em alguns momentos, ele chega até a confundir sua voz com a dele. O ponto de vista do narrador valoriza os elementos do universo mágico. Solidário com as fontes populares, o narrador se distancia do estilo pomposo da linguagem escrita erudita, desqualificando-a através do uso da estilização paródica.

Investindo contra os costumes da sociedade moderna e o ridículo de seus personagens, a visão crítica do autor sobre essa sociedade desencadeia na obra o cômico que se baseia na zombaria. O romance satiriza o mundo do trabalho em oposição ao mundo lúdico de Macunaíma. A manifestação do cômico, baseado no rebaixamento dos valores do mundo pragmático, tem sobretudo lugar durante a quarta sequência narrativa, estruturada em torno do combate entre Macunaíma e o gigante na cidade de São Paulo. Essa sequência, como apontamos, encena o confronto entre o universo mágico do herói e a tecnologia do mundo moderno. Enquanto aprende sobre esse mundo desconhecido, Macunaíma tenta compreendê-lo, comparando-o com suas próprias referências:



Os tamanduás os boitatás as inajás de curuatás de fumo, em vez eram caminhões bondes autobondes anúncios-luminosos relógios faróis rádios motocicletas telefones gorjetas postes chaminés... Eram máquinas e tudo na cidade era só máquina! O herói aprendendo calado. De vez em quando estremecia. Voltava a ficar imóvel escutando assuntando maquinando numa cisma assombrada. Tomou-o um respeito cheio de inveja por essa deusa de deveras forçada, Tupã famanado que os filhos da mandioca chamavam de Máquina, mais cantadeira que a Mãe-D'água, em bulhas de sarapantar. (ANDRADE, 1983, p. 41).

É o caráter heterogêneo desse novo mundo, destacado pela enumeração caótica, e a importância dada à tecnologia que abalam e desorientam o herói. Ele é, apesar disso, atraído por esse mundo que tenta compreender e que exerce sobre ele um certo fascínio. O olhar ingênuo contrasta com a realidade urbana, ressaltando a diferença entre os dois mundos, disso resultando um exagero dos traços característicos da sociedade moderna, que é a base de sua representação satírica.

O caráter polimórfico do romance permite reunir, pela evocação paródica, as mais diversas camadas das linguagens escrita e falada. No cômico, que usa das estilizações paródicas, o narrador mostra seu distanciamento da linguagem utilizada pelas personagens. A “Carta pras icamiabas” é um exemplo dessa distância crítica que o narrador toma em relação ao discurso do herói, realçada pelo artifício da forma livre do discurso direto do personagem. A carta é uma imitação burlesca das diferentes formas da linguagem erudita escrita, literária (paródia das crônicas de viagem, da literatura clássica, do estilo parnasiano), ou profissionais (paródia da linguagem dos filólogos, dos juristas). Macunaíma toma emprestado o “bom falar lusitano”, mas, como não o domina, faz numerosos contrassensos, o que coloca mais uma vez em evidência a distância entre as “duas línguas da terra, o brasileiro falado e o português escrito” (ANDRADE, 1983, p. 78).

A estilização paródica critica a cópia dos modelos estrangeiros e acompanha a sátira aos costumes da cidade: o sexo transformado em mercadoria, as tolices da vida intelectual, a indiferença e a desonestidade dos políticos, a corrupção da polícia, nada escapa ao olhar crítico de Mário de Andrade. A ironia desqualifica a sociedade moderna baseada no dinheiro, “o *curriculum vitae* da Civilização” (ANDRADE, 1983, p. 78).

A carta para as icamiabas é uma peça importante da dialética do sério-cômico que o romance elabora. A estilização paródica retira a máscara grave que a linguagem a serviço do poder reveste. O tom aparentemente sério da carta esconde o desprezo irônico que incita ao riso e que corrói os valores oficiais.

Em *Macunaíma*, o riso é uma arma séria. A expressão do cômico ingênuo revela a força criativa da cultura popular e a plenitude da alegria de viver. Ela nos remete à infância do homem. Por outro lado, a estilização paródica desnuda o funcionamento da ordem instituída da sociedade moderna ocidental. A mistura de estilos constrói um texto antropofágico e carnavalesco que aproxima dois mundos representados como inconciliáveis. A escrita de *Macunaíma* se situa numa zona intermediária entre a consciência dessa cisão e o desejo de superá-la.

Perambulações da escrita aliadas à perambulação do personagem. Em sua peregrinação, o herói do romance perde sua inocência, abandona pouco a pouco seu riso ingênuo. O prazer lúdico dá lugar à melancolia, o comportamento turbulento e agitado, à inquietude interiorizada, sinal do despertar de uma consciência crítica. Macunaíma renuncia (não sem dor) à aventura

humana que reduz o lugar do imaginário e se refugia no tempo mítico. A narrativa recupera o que a experiência das sociedades modernas tende a excluir, “o domínio do sonho, do êxtase, da embriaguez e do riso” (HUIZINGA, 1988, p. 198).

## CONFLITO DE INTERESSES

Não há.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Mário de. **Macunaíma, o herói sem nenhum caráter**. São Paulo: Editora Abril, 1983.
- ANDRADE, Mário de. **Macunaíma, o herói sem nenhum caráter**. Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez. Paris: ALLCA XX (Archivos); Brasília: CNPq, 1988.
- ANDRADE, Mário de. **Macounaïma le héros sans aucun caractère**. Tradução de Jacques Thiériot. Edição crítica francesa / Pierre Rivas (coord.). Paris : Stock/Unesco/ALLCA XX, 1996.
- ANDRADE, Mário de. A Raimundo de Moraes. Diário Nacional, São Paulo, 20 de setembro de 1931. *In: Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez. Paris: ALLCA XX (Archivos); Brasília: CNPq, 1988, p. 426-427.
- ANDRADE, Mário de. Carta a Carlos Drummond de Andrade (20/02/1927). *In: Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. (2ª Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez). São Paulo, Rio de Janeiro, ALLCA XX (Archivos), 1996, p. 491.
- ANDRADE, Mário de. Carta a Rosário Fusco (21/11/1928). *In: Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. (2ª Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez). São Paulo, Rio de Janeiro, ALLCA XX (Archivos), 1996, p. 504-505.
- ANDRADE, Mário de. Carta a Manuel Bandeira (nov. 1927). *In: Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez. Paris: ALLCA XX (Archivos); Brasília: CNPq, 1988, p. 398.
- ANDRADE, Mário de. Carta a Manuel Bandeira (nov. 1927). *In: Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. (2ª Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez). São Paulo, Rio de Janeiro, ALLCA XX (Archivos), 1996, p. 493-494.
- ANDRADE, Mário de. Carta a Manuel Bandeira (10-09-1928). *In: Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez. Paris: ALLCA XX (Archivos); Brasília: CNPq, 1988, p.405-406.
- ANDRADE, Mário de. Carta a Manuel Bandeira (12-12-1930). *In: Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez. Paris: ALLCA XX (Archivos); Brasília: CNPq, 1988, p. 412.
- ANDRADE, Mário de. Carta a Augusto Meyer (16/07/1928). *In: Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez. Paris: ALLCA XX (Archivos); Brasília: CNPq, 1988, p. 500-501.
- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo : Hucitec, 1987.
- BOSI, Alfredo. Situação de Macunaíma. *In: Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez. São Paulo, Rio de Janeiro, ALLCA XX (Archivos), 1996, p. 171-181.



- CAMPOS, Haroldo. Macunaíma: a imaginação estrutural. In: **Macunaíma, o herói sem nenhum caráter**. Edição crítica de Telê Porto Ancona Lopez. São Paulo, Rio de Janeiro, ALLCA XX (Archivos), 1996, p. 370-378.
- CANDIDO, Antonio. Dialética da malandragem. **Revista IEB**, nº 8, 1970. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/69638>>. Acesso em: 20 março 2022.
- CARVALHO, Fábio Almeida de. Makunaima/Makunaíma, antes de Macunaíma. **Revista Crioula**, nº 5, maio de 2009. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/crioula/article/view/54943/58591>>. Acesso em: 3 dezembro 2021.
- CHAMIE, Mário. **Intertexto: escrita rapsódica** – ensaio de leitura produtora. São Paulo: Praxis, 1970.
- ESBELL, Jaider (org.). **Makunaimã – O mito através do tempo**. São Paulo: Editora Elefante, 2019.
- GALVÃO, Walnice Nogueira e CARELLI, Mario. Mário de Andrade. Un écrivain polymorphe. **Le roman brésilien. Une littérature anthropophage au XX<sup>e</sup> siècle**. Paris: PUF, 1995.
- GENETTE, Gérard. **Figures III**. Paris: Seuil, 1972.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu**. Paris : Gallimard, 1988.
- LOPEZ, Telê Porto Ancona. **Macunaíma: a margem e o texto**. São Paulo: Hucitec, 1974.
- LOPEZ, Telê Porto Ancona (Ed. Crítica / coordenadora). ANDRADE, Mário de. **Macunaíma, o herói sem nenhum caráter**. Paris: ALLCA XX (Archivos); Brasília: CNPq, 1988.
- LOPEZ, Telê Porto Ancona. Rapsódia e resistência. Edição crítica de **Macunaíma, o herói sem nenhum caráter**. Paris: ALLCA XX (Archivos); Brasília: CNPq, 1988, p. 266-277.
- LOPEZ, Telê Porto Ancona. (2<sup>a</sup> Ed. Crítica /coordenadora). ANDRADE, Mário de. **Macunaíma, o herói sem nenhum caráter**. São Paulo, Rio de Janeiro, ALLCA XX (Archivos), 1996.
- LOPEZ, Telê Porto Ancona. **Mariodeandradiando**. São Paulo: Hucitec, 1996.
- MIBIELLI, Roberto *et al.* Jaider Esbell, Makunaima/Macunaíma e a arte/literatura indígena. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, v. 21, n. 38 (2019). Disponível em: <<https://revista.abralic.org.br/index.php/revista/article/view/545/736>>. Acesso em: 3 dezembro 2021.
- OLIVIERI-GODET, Rita. Macounaïma: le plaisir ludique du texte. In: ANDRADE, Mário. **Macounaïma, le héros sans aucun caractère**. Edição crítica francesa / Pierre Rivas (coord.). Paris: Stock/Unesco/ALLCA XX, 1996, p. 263-288.
- PROENÇA, Manuel Cavalcanti. **Roteiro de Macunaíma**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.
- RIVAS, Pierre. Modernité du Modernisme. **Revue Europe**. Paris, nº 599, março de 1979, p. 3-5.
- SÁ, Lúcia. *Tricksters* e mentirosos que abalaram a literatura nacional: as narrativas de Akúli e Mayuluáipu. In: MEDEIROS, S. (Org.) **Makunaíma e Jurupari: cosmogonias ameríndias**. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 245-259.
- SOUZA, Gilda de Mello e. **O tupi e o alaúde: uma interpretação de Macunaíma**. São Paulo: Duas Cidades, 1979.