



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E  
INTERCULTURALIDADE**

**YOLANDA MARIA DA SILVA**

***MACUNAÍMA: UMA ANÁLISE MITOCRÍTICA***

**CAMPINA GRANDE-PB**

**2013**

**YOLANDA MARIA DA SILVA**

**MACUNAÍMA: UMA ANÁLISE MITOCRÍTICA**

**Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, como pré-requisito para obtenção do título de Mestre, na Linha de Pesquisa: Literatura e Hermenêutica.**

**Orientador: Pr<sup>o</sup> Dr<sup>o</sup> Sébastien Joachim**

**CAMPINA GRANDE**

**2013**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na sua forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

S586m      Silva, Yolanda Maria da.  
              Macunaíma [manuscrito]: uma análise mitocrítica / Yolanda  
              Maria da Silva. – 2013.  
              **98 f. : il. color.**

**Digitado.**  
              **Dissertação (Mestrado em Literatura e**  
              **Interculturalidade) –**  
              **Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-**  
              **Graduação, 2013.**  
              “Orientação: Prof. Dr. Sébastien Joachim,  
              Departamento de Letras”.

              1. Análise Literária. 2. Literatura Brasileira. 3. Mito. 4.  
              Imaginário. 5. Antropologia.    I. Título.

21. ed. CDD 801.95

**YOLANDA MARIA DA SILVA**

**MACUNAÍMA: UMA ANÁLISE MITOCRÍTICA**

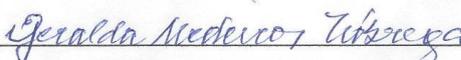
Aprovada em 29 de Maio de 2013

**BANCA EXAMINADORA**



---

**Professor Dr<sup>o</sup> Sébastien Joachim**  
**Universidade Estadual da Paraíba - UEPB**



---

**Professora Dr<sup>a</sup> Geralda Medeiros Nóbrega**  
**Universidade Estadual da Paraíba - UEPB**



---

**Professora Dr<sup>a</sup> Polyanna Angelote Camêlo**  
**UNIBRATEC, Recife, PE**

**Campina Grande**  
**Mai de 2013**

## **DEDICATÓRIA**

**Ao Pai, ao Filho e ao Espírito Santo**  
**À minha mãe Avelina Maria**  
**À professora Dr<sup>a</sup> Geralda Medeiros Nóbrega**

## **AGRADECIMENTOS**

**Ao Professor Dr<sup>o</sup> Sébastien Joachim**

**À professora Dr<sup>a</sup> Jackllayne Almeida**

**Aos meus amigos que me alegraram e apoiaram nos momentos de tristeza**

**À música que me acompanhou em todo processo de escrita e relaxamento**

*[...] Porque uma fenomenologia do imaginário deve, antes de tudo, entregar-se com complacência às imagens e seguir o poeta até o extremo das suas imagens sem nunca reduzir esse extremismo, que é próprio do ele poético.*

*(Gilbert Durand)*

*As imagens não valem pelas raízes libidinosas que escondem, mas pelas flores poéticas e míticas que revelam.*

*(Gilbert Durand)*

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a estrutura do imaginário simbólico da rapsódia *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter* (1928), de Mário de Andrade, por meio das imagens míticas dos imaginários afro-brasileiro, indígena e europeu que se constelam na narrativa, como também a saga heróica de Macunaíma em meio à diversidade cultural brasileira. Para isso, seguimos as etapas de: catalogar as imagens da rapsódia, classificando-as como pertencendo ao regime diurno ou noturno da imagem, relacionando-as com os mitos e lendas da cultura indígena, afro-brasileira e europeia; buscamos identificar quais mitos se insurgem na obra para refletir sobre o *Trajetos Antropológico* trilhado na saga simbólica do herói Macunaíma em meio à diversidade dos imaginários da cultura brasileira. Assim, apoiamo-nos em uma análise simbólica de cunho hermenêutico, seguindo o método mitológico proposta por Gilbert Durand (1983; 1988; 1995; 1996; 2001; 2002). Deste modo, ensinamos compreender o *Trajetos Antropológico* que a personagem se apoia para encarar as contingências traumáticas da vida, como as perdas de entes queridos, objetos amados, a desintegração do poder, a passagem do tempo e a chegada da morte. E, por extensão, este *Trajetos Antropológico* da personagem Macunaíma nos facultará uma leitura dos mitemas predominantes da Primeira fase do Movimento Modernista Brasileiro e, como, também, indicará a perspectiva cultural simbólica que cerceia o Movimento Modernista de 1922.

**Palavras-chave:** Macunaíma; Imaginário Simbólico; Trajetos Antropológico.

## RÉSUMÉ

Cet article vise à analyser la structure de l'imaginaire symbolique de la rhapsodie *Macunaíma*: le héros sans aucun caractère (1928), Mário de Andrade, à travers les images mythiques de l'imaginaire afro-brésilien, indien et européen qui constellent le récit, comme également la saga héroïque de *Macunaíma* dans la diversité culturelle brésilienne. Pour cela, nous suivons les étapes suivantes: cataloguer les images *Macunaíma*, en les classant comme appartenant aux régimes diurne et nocturne, en les reliant à des mythes et légendes de la culture indienne, afro-brésiliennes et européennes. Nous cherchons à identifier quels mythes émergent dans l'oeuvre afin de réfléchir sur le chemin anthropologique parcouru dans cette saga symbolique selon la diversité et la complexité de sa représentation au sein de la culture brésilienne. Nous nous appuyons sur une herméneutique de essentiellement basée sur le symbolique, suivant en cela la Mythodologie de Gilbert Durand (1983, 1988, 1995, 1996, 2001, 2002). Nous espérons ainsi comprendre le trajet anthropologique du personnage *Macunaíma* face aux aléas d'une vie jalonnée d'événements traumatisants tels que la perte d'êtres chers, des pertes d'objets, face également à la désintégration du pouvoir, au passage du temps et à la venue de la mort. De plus, ce trajet anthropologique du personnage nous permet une lecture des myèmes de la phase majeure du premier mouvement moderniste brésilien comme aussi de la culture symbolique qui en restreint la portée en 1922.

**Mots-clés:** *Macunaíma*; Imaginaire Symbolique; Chemin Anthropologique.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
<b>1 CAPÍTULO: O IMAGINÁRIO SIMBÓLICO.....</b>	<b>17</b>
1.1 Sobre a imaginação, o imaginário, a imagem, o símbolo, o mito e o arquétipo.....	17
1.2 Símbolos catomórficos, teriomórficos e nictomórficos que expressam a passagem do tempo.....	18
1.3 O Regime Diurno e Noturno da imagem.....	22
1.4 Constelação simbólica do Regime Diurno da imagem.....	24
1.5 Constelação simbólica do Regime Noturno da imagem: estrutura mística.....	28
1.5.1 Constelação simbólica do Regime Noturno da imagem: estrutura sintética.....	30
1.6 O Arquétipo da Grande Mãe e o tempo Matriarcal.....	36
1.7 O desenvolvimento da sexualidade e os desvios sexuais.....	38
<b>2 CAPÍTULO: ANÁLISE SIMBÓLICA EM <i>MACUNAÍMA</i>.....</b>	<b>43</b>
2.1. Símbolos que remetem aos semblantes da passagem do tempo.....	43
2.1.1 Símbolos catomórficos: quedas e castigos.....	43
2.1.2 Aspectos animais do fervilhamento, da animação e da mordicância.....	55
2.1.3 Símbolos nictomórficos: devoração noturna.....	63
2.1.4 O caráter elementar do arquétipo da Grande Mãe em <i>Macunaíma</i> .....	68
2.1.5 O caráter transformacional do arquétipo da Grande Mãe: mulheres como meio de adquirir conhecimento e poder.....	74
2.2 O combate simbólico contra a finitude e a morte: os símbolos espetaculares de gigantização.....	82
2.2.1 Esquema diairético: purificação e as armas simbólicas do herói.....	86
2.2.2 Esquema ascensional como fuga da passagem do tempo, das perdas e a morte.....	87
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	92

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....95**

**REFERÊNCIAS CONSULTADAS.....97**

## INTRODUÇÃO

A obra literária *Macunaíma*: o herói sem nenhum caráter, publicada em 1928, de Mário de Andrade, foi escrita no ano de 1926, no auge do movimento modernista, e “logo se transformou no livro mais importante do nacionalismo modernista brasileiro” (SOUSA, 1979, p. 9). Esta obra carrega toda a criatividade de Mário de Andrade enquanto romancista, conhecedor da cultura popular brasileira no âmbito da literatura, do mito, do folclore e da música.

O conteúdo estrutural, estético e musical, como na abordagem da temática da cultura popular, faz com que a narrativa - *Macunaíma*: o herói sem nenhum caráter (1997) - possa ser considerada uma rapsódia. E, de acordo com o dicionário eletrônico Houaiss de Língua Portuguesa (2001), rapsódia é um trecho de um poema épico que trata da história folclórica de uma nação, recitada por um poeta declamador chamado rapsodo. A rapsódia tem sua representação por meio da música, utilizando uma forma livre da composição clássica, agregando em si elementos melódicos improvisados de músicas e elementos regionais de uma determinada cultura. Por meio da linguagem, ambas as características do conceito de rapsódia são agregadas em *Macunaíma*, por isto diz Souza (2003, p. 11): “A longa meditação estética que atravessa todo o percurso da obra de Mário de Andrade tem dois pontos de referência: a análise do fenômeno musical e do processo criador do populário”. E ambas as fontes são permeadas por mitologias que se aglutinaram no Brasil.

Todavia, além das características próprias da rapsódia, Mário de Andrade ensejou ultrapassar a simples ficção realista acerca da nação brasileira, questionando o paradigma cultural brasileiro como fomentou a discussão concernente à identidade nacional do povo brasileiro. Tudo isso por meio das representações fantásticas das personagens míticas Ci, a mãe do mato; o herói às avessas, Macunaíma; os irmãos de Macunaíma, o bruxo Maanape e o forte Jiguê; o Venceslau Pietro Pietra, o gigante Piaimã comedor de gente (que representa a cultura capitalista e racionalista europeia com o mito do progresso tecnológico). O escritor criou, também, espaços fantásticos por onde perambula Macunaíma: “o fundo “Mato virgem”; a “Paulicéia desvairada” (epíteto da cidade de São Paulo); as diversas partes do Brasil e ilhas que aparecem surrealmente do nada. Assim, a obra propicia a visibilidade do *ethos* cultural das diversas partes do Brasil, que carregam as narrativas míticas indígena, africana e europeia. Porém, ao contrário do que se fazia nos períodos literários anteriores, a exemplo do Realismo, que buscava representar fielmente a realidade psíquica e social do povo brasileiro por meio das personagens, a rapsódia, de Mário de Andrade, norteia elementos históricos, sociais e até

de cunho filosófico de forma lúdica, parodística e fantástica. Concernente a isso, Alfredo Bosi (2003, p. 188) afirma que: “Compreender Macunaíma é sondar ambas as motivações: a de narrar, que é lúdica e estética; a de interpretar, que é histórica e ideológica”.

A narrativa de Mário de Andrade gira em torno da história do herói Macunaíma, o representante de nossa gente – o povo brasileiro. Este herói não se parece com os heróis das narrativas clássicas, que são filhos dos deuses, perfeitos fisicamente e com valores definidos que representam a sua nação, tornando-os acima de qualquer mortal. Ao contrário, o nosso herói é feio, preguiçoso, desvalorizado, não tem representante por parte de pai e a mãe ninguém sabe o nome, ela é apenas identificada como a Mãe Tapanhumas. Assim, o herói se apresenta com uma identidade confusa em fase de transformação, em um eterno vir a ser. Sua saga gira em torno da busca de um objeto mágico, a Muiraquitã, que simboliza seu poder de Imperador do Mato Virgem. Macunaíma migra do Uraricoera para a cidade de São Paulo e, nesse processo, o herói vive diversas metamorfoses e aventuras surreais, tendo como a mais difícil delas o desafio de se habituar as novas culturas que se insurgem.

Percebemos que o herói Macunaíma expressa a própria nação brasileira que vê sua identidade invadida por culturas estrangeiras e, por isso, adentra em um estado de alienação, por tentar agregar em si a cultura do outro, por um processo que denigre a própria cultura. Desta forma, Macunaíma sente a vaguidão da descaracterização, por causa da perda da própria identidade que, juntamente com o não enquadramento na cultura do colonizador, causa o infortúnio e o desencanto, fazendo o nosso herói perder o sentido da própria existência. Segundo Bosi (2006, p. 352):

O protagonista, “herói sem nenhum caráter”, é uma espécie de barro vital, ainda amorfo, a que o prazer e o medo vão mostrando os caminhos a seguir, desde o nascimento em plena selva amazônica e as primeiras diabruras gluttonas e sensuais, até a chegada à São Paulo moderna em busca do talismã que o gigante Venceslau Pietro Pietra havia furtado. Não podendo vencer o estrangeiro por processos normais, Macunaíma apela para a macumba: depois de comer a cobra consegue derrotá-lo. É perseguido pelo minhocão Oibê tendo que fugir às carreiras por todo o Brasil até um dia virar estrela da Ursa Maior.

Como podemos perceber no fragmento acima, para construir a narrativa, Mario de Andrade se vale de diversos mitos e lendas que fazem parte da cultura indígena, africana e europeia. No início da história, o herói e seus irmãos estão no “Mato Virgem”, um lugar primitivo que tem a Mãe como representação das mitologias da natureza que giram em torno do arquétipo da Grande Mãe. Com a morte da Mãe, Macunaíma e seus irmãos migram para a

cidade de São Paulo que vive sob a regência do mito do progresso tecnológico, advindo com a cultura europeia, onde prevalece a ideologia do trabalho e da tecnologia. Em meio à Paulicéia Desvairada, adentrando no Brasil por meio dos porões dos navios do colonizador, aparece o elemento africano, no momento em que o herói vai a um terreiro de macumba, no Rio de Janeiro e, em um ritual nefasto, busca a ajuda de uma divindade africana, o Exu, para vencer Venceslau Pietro Pietra – o gigante Piaimã comedor de gente.

Com essa breve explanação acerca de *Macunaíma*, seus elementos estruturais e as peculiaridades da escritura de Mário de Andrade, sentimos a necessidade de responder à seguinte pergunta: que estrutura simbólica, ou seja, que *Trajeto Antropológico* constitui a construção da rapsódia *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter* (1997), de Mário de Andrade? Frente a esta lacuna, traçamos uma análise simbólica de acordo com o método mitológico desenvolvido por Gilbert Durand. Seguimos as etapas de tentar entender: que imagens simbólicas fomentam a estrutura do imaginário simbólico da rapsódia *Macunaíma*? Que narrativas míticas do imaginário indígena, africano e europeu alicerçam a escritura da rapsódia *Macunaíma*? E qual é o posicionamento de *Macunaíma* em meio à diversidade de imaginários culturais que se insurgem na sua saga heróica?

Para tentarmos responder os problemas citados anteriormente, partimos das hipóteses de que: primeiro, a cultura brasileira tem seu imaginário simbólico constituído por diversos “imaginários” (africano e europeu) que vieram com o colonizador, aglomerando-se com a cultura autóctone do índio brasileiro; segundo, estas dão uma singularidade e criatividade à obra, que se torna plural e de difícil compreensão, por isso, afirmamos que são inerentes na rapsódia fragmentos de narrativas míticas da cultura indígena, africana e europeia. Acerca desta última, o capítulo a “Carta pras Icamíabas” é um exemplo explícito onde se encontram fragmentos de textos de hegemonia clássica europeia; para a terceira questão, no que se refere ao imaginário mítico que se insurge como regente hegemônico, acreditamos que há uma diversidade de mitos que se apresentam em diversas partes da narrativa, mas o mito do progresso advindo com a ideologia do colonizador é predominante, fazendo com que o primitivo expresso em *Macunaíma* não resista, fenecendo, de forma melancólica, indo parar no espaço, virando a estrela da constelação da Ursa Maior.

O presente trabalho de dissertação tem como objetivo geral, analisar a estrutura do imaginário simbólico da rapsódia *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter* (1997), de Mário de Andrade, por meio das imagens míticas dos imaginários africano, indígena e europeu que se constelam na narrativa, como também a saga heróica de *Macunaíma* em meio à diversidade cultural brasileira. E, como objetivos específicos: a) catalogar as imagens da rapsódia

*Macunaíma*, classificando-as como pertencendo ao Regime Diurno ou Noturno da imagem, na perspectiva do imaginário simbólico de Gilbert Durand; b) relacionar as imagens da rapsódia com os mitos e lendas das culturas indígena, africana e europeia; e) identificar qual/quais mitos se insurgem como regentes hegemônicos na rapsódia *Macunaíma* e, por fim, refletir sobre a saga simbólica do herói Macunaíma em meio à diversidade dos imaginários da cultura brasileira.

Assim, para a realização da análise, tomamos como aporte teórico o método metodológico do Imaginário Simbólico, desenvolvido por Gilbert Durand (2002; 2001; 1996; 1982). Seguimos uma pesquisa bibliográfica de cunho analítico simbólico e hermenêutico. Também utilizamos alguns conceitos das pesquisas sobre a história das religiões de Erich Neumann (2006; 1995) e aspectos da teoria psicanalítica de Sigmund Freud (1980; 1997).

O trabalho está dividido em três capítulos: o primeiro é chamado de **O imaginário Simbólico**. Neste, trabalhamos as linhas de pensamentos teóricos que margeiam a nossa análise. No primeiro tópico **Sobre a imaginação, o imaginário, a imagem, o símbolo, o mito e o arquétipo**, discorremos sobre os conceitos básicos usados para uma análise que siga perspectiva teórica do Imaginário Simbólico. No segundo tópico, chamado **Símbolos catomórficos, teriomórficos e nictomórficos que expressam a passagem do tempo**, explicamos estes símbolos que expressam a dinâmica da passagem do tempo que desembocam na imagem da morte. Saber sobre estes símbolos é essencial para se delinear uma pesquisa simbólica, de acordo com a teoria do Imaginário Simbólico, na visão de Gilbert Durand, pois, diante destes símbolos, os seres humanos tomam ritos e religiões que expressam sua perspectiva simbólica tomada para enfrentar a finitude expressa na passagem do tempo e na vigência da morte.

No terceiro tópico, denominado de **O Regime Diurno e Noturno da imagem**, descrevemos a diferença da cultura que segue a estrutura do Regime Diurno e Noturno da imagem. No quarto tópico chamado a **Constelação simbólica do Regime Diurno da imagem** e no quinto tópico que é subdividido em dois, chamados: **Constelação simbólica do Regime Noturno da imagem: estrutura mística** e **Constelação simbólica do Regime Noturno da imagem: estrutura sintética**, continuamos a dissecar as estruturas simbólicas do Regime Diurno e Noturno da imagem, demarcando símbolos, ritos e arquétipos que representam cada uma destas perspectivas simbólicas, ou seja, o Trajeto Antropológico que o *homo sapiens sapiens* utiliza para vencer, de forma simbólica, a finitude. No sexto tópico, denominado de **O Arquétipo da Grande Mãe e o tempo Matriarcal**, apoiamo-nos na teoria de Erich Neumann sobre o arquétipo da Grande Mãe e sobre a história da origem da

consciência, obtendo uma dimensão de como a humanidade transitou do pensamento inconsciente, ou seja, o tempo Matriarcal, mergulhado na imagem primordial da serpente urobórica, até chegar ao pensamento consciente, ou seja, no tempo Patriarcal, dominado pela imagem do pai castrador.

No último tópico deste capítulo, chamado **O desenvolvimento da sexualidade e os desvios sexuais**, fizemos uma breve explanação da teoria de Sigmund Freud, sobre as fases do desenvolvimento da sexualidade, sobre a libido e os distúrbios sexuais perversos. Sentimos a necessidade de utilizar a perspectiva teórica psicanalítica de Sigmund Freud, porque a personagem sempre beira caminhos trilhados pelos instintos primitivos sexuais. A sexualidade, os instintos e a libido fazem parte da linha de Ariadne que Macunaíma usa para seguir sua saga simbólica como herói no labirinto da vida.

No segundo capítulo, chamado **Análise simbólica em Macunaíma**, delineamos uma leitura simbólica acerca das imagens que convergem na obra de Mário de Andrade, procurando saber quais são os símbolos catomórficos, teriomórficos e nictomórficos que se apresentam, demonstrando o terror diante da passagem do tempo e a morte. Em seguida buscamos saber se a estrutura seguida pelo herói foi a do Regime Diurno ou Noturno da imagem. No terceiro e último capítulo, **O combate simbólico contra a finitude e a morte**, conjecturamos a forma simbólica que o herói se vale para vencer a finitude, depois de uma vida cheia de aventuras sexuais, ligadas à libido e ao feminino sedutor.

Partindo deste percurso de análise, buscamos contribuir para uma leitura simbólica na obra *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*, de Mário de Andrade, utilizando a perspectiva mitológica posposta pela teoria de Gilbert Durand.

## 1 O IMAGINÁRIO SIMBÓLICO

### 1.1 Sobre a imaginação, o imaginário, a imagem, o símbolo, o mito e o arquétipo

As criações artísticas, intelectuais e científicas do *homo sapiens* são regidas por três fatores fundamentais: a imaginação, o imaginário e a imagem, de acordo com o pensamento do antropólogo Gilbert Durand (2002). A imaginação consiste na capacidade mental de criar e recriar, partindo de imagens pré-estabelecidas na mente humana. Sobre este processo dinâmico das imagens: “[...] Pretende-se sempre que a imaginação seja a faculdade de formar imagens. Ora, ela é antes a faculdade de deformar as imagens fornecidas pela percepção, e sobretudo a faculdade de libertar-se das imagens primeiras, de mudar as imagens” (BACHELARD, 1990, p. 1), com o intuito de por a imaginação em movimento dinâmico criativo.

O imaginário, por sua vez, trata desse conjunto de imagens criadas e recriadas pelo percurso existencial do *homo sapiens*, e, justamente no imaginário, processam-se as relações das imagens que dão subsídios para a organização do pensamento cultural. As imagens não partiram do nada, nem são privilégio da contemporaneidade, ao contrário, as imagens que compõem o imaginário são ressonâncias de formas *a priori*, que constituem o inconsciente coletivo da humanidade. Segundo Gaston Bachelard (1990, p. 14): “[...] as imagens são, do nosso ponto de vista, realidades psíquicas. Em seu nascimento, em seu impulso, a imagem é, em nós, o sujeito do verbo imaginar”. No intuito de enlaçar estes conceitos, transcrevemos as palavras de Maria T. Strôngoli (2003, p. 118):

[...] a imagem é a representação de realidades do mundo físico, mental ou emocional; a imaginação, a faculdade de perceber, reproduzir e criar essas imagens; o imaginário, a maneira como tal faculdade é operacionalizada para construir o repertório das experiências sensíveis e inteligíveis da casa indivíduo.

Para adentrarmos nos estudos do imaginário, é necessário conhecer os conceitos dados acima como, também, os conceitos de mito, símbolo e arquétipo. Símbolos são ícones linguísticos constituídos de significante e significado que expressam determinadas imagens. “Em outros termos, um símbolo é uma coisa que representa outra coisa” (AUGRAS, 1967, p.1). Estas imagens podem ser superficiais, constituindo a representação de elementos prosaicos da vida humana, como podem ter uma conotação profunda. As imagens profundas do imaginário simbólico foram denominadas de arquétipos. Os arquétipos são imagens

primordiais contidas no imaginário do *homo sapiens*. “Estes produtos nunca ou raramente são formados, mas sim componentes de mitos que, devido à sua natureza típica, podemos chamar de ‘motivos’, ‘imagens primordiais’, ‘tipos’ ou ‘arquétipos’” (JUNG, 2000, p. 155). Os mitemas arcaicos são tomados tanto de forma individual, retomando imagens que representam a vivência pessoal complexa ou saudosa; como também podem ser expressões mais profundas que remontam as lembranças arcaicas da humanidade, ou seja, trata-se de imagens primordiais do *inconsciente coletivo* (JUNG, 2000).

Os símbolos, juntamente com as imagens profundas – arquétipos-, são usados pela imaginação dinâmica inventiva do homem para dar significado à existência humana por meio da criação mítica. O mito, por sua vez, trata de narrativas que têm como objetivo explicar ou traçar uma premissa simbólica sobre a origem das coisas insondáveis para a mente humana, como, também, suscita um fundamento para a moral e o ensino ético de uma determinada cultura. “O mito é feito de pregnância simbólica dos símbolos que põe em narrativa: arquétipos ou símbolos, ou então, sistemas anedóticos” (DURAND, 1996, p. 85).

Na maioria das vezes, os mitemas, que são pequenas unidades reveladoras de mitos, não são considerados relevantes em uma análise empírica de um fenômeno cultural ou psíquico, mas onde falha a racionalidade, os mitemas encontrados em obras artísticas revelam o oculto, com suas imagens figuradas e plurissignificativas. E longe de ser algo inerente somente nas comunidades primitivas, o mito está presente em todos os tempos da existência humana, pois o ser humano se constitui pelo universo simbólico que lhe propicia significado sobre seu estar no mundo. Segundo Sébastien Joachim (2011, p. 28): “[...] A verdade é que o mito está em tudo e em todos os lugares, ele é o alfa e o ômega de nossa cultura, e portanto de nosso cotidiano tecido de emoções, de convicções, de atitudes, de gestos, de decisões, de falas e de silêncio”. E todo este arsenal de conceitos ligados ao imaginário tem como objetivo desesperado vencer o aspecto terrificante da passagem do tempo e a vigência intransferível da morte inerente a cada ser humano. “A morte é, realmente, o acidente contra o qual ninguém pode lutar, mas posto a serviço do imaginário, desvenda universos inimagináveis, que se rebelam contra a ordem estabelecida” (NÓBREGA, 2011, p. 22).

## **1.2 Símbolos catomórficos, teriomórficos e nictomórficos que expressam a passagem do tempo**

Os símbolos que expressam os aspectos terríveis da dinâmica da passagem do tempo se dividem em três grandes temas, a saber: os símbolos *teriomórficos*, relativos à animalidade;

os *nictomórficos* relativos à noite e há os *catomórficos* referentes à queda; que se expressa por um castigo que vem como consequência de uma falha moral (PITTA, 2005).

Os *símbolos teriomórficos* são compostos pelas constelações de imagens referentes à bestialidade, ou seja, as imagens que compõem esse sistema simbólico são compostas por animais tomados de forma simbólica e não literalmente como animal físico. Na história do *homo sapiens*, houve o tempo animista, em que havia uma interação entre o homem e a natureza de forma simbiótica, sem separação categórica entre o mundo dos animais e dos seres humanos. “O animismo não é o culto dos animais, mas a tendência a considerar toda a natureza como espiritualmente viva” (LARSEN, 1991, p. 173).

Sempre houve uma relação simbólica entre o homem e os animais em nosso inconsciente, revelando-se por meio de sonhos metafóricos ou comparativos com imagens de animais. Segundo E. Larsen (1991, p. 172), essa simbiose entre o homem e os animais acontece na chamada “zona teriogênica – da psique, onde ainda residem os poderes animais e outros, novos são criados, sempre a partir da matéria bruta da mente”. Tais animais e suas características naturais expressam algumas ações que correspondem, de forma analógica, com atitudes humanas, sendo tomados como expressão simbólica para determinadas situações que permeiam a vivência do *homo sapiens*. Ainda sobre esta relação simbólica entre os animais e a psique humana, afirma Gilbert Durand (2002, p. 69) que:

[...] o simbolismo animal parece ser bastante vago porque demasiado comum. Parece que pode agregar valorizações negativas, com os répteis, ratos, pássaros noturnos, como positivos, com a pomba, o cordeiro e, em geral, os animais domésticos. Todavia, apesar dessa dificuldade, qualquer arquetipologia deve abrir com um Bestiário e começar por uma reflexão sobre sua universalidade e banalidade.

Isso implica afirmar que o animal é transposto de sua forma literal para uma dimensão simbólica, seja ela metafórica ou comparativa, onde obtém significados simbólicos universais para expressar arquetipamente ações humanas. Deste modo, podemos entender certas relações simbólicas entre as ações humanas e os animais:

A ovelha é agradável, o bode é hostil, o tigre é feroz, o coelho é medroso, o elefante é forte no vigor e na memória. Os animais convidam os nossos estereótipos, recebendo-os muito mais inequivocamente do que as pessoas, que são sempre demasiado complicadas. Cada animal evidencia uma característica, um afeto. Os animais devem ser estudados, bem como reverenciados, porque são manifestações dos poderes arquetípicos ocultos que estão por trás das transformações da alma humana (LARSEN, 1991, p. 179).

Neste paradigma, encontram-se as imagens de *animalidade* composta pela imagem do esquema do animado expresso pelo movimento do fervilhar (*grouillement*), ilustrado pelas imagens do formigueiro e das larvas. “É este movimento que, imediatamente, revela a animalidade à imaginação e dá uma aura pejorativa à multiplicidade que se agita. É a este esquema pejorativo que está ligado o substantivo do verbo fervilhar (*grouiller*), a larva” (DURAND, 2002, p. 73-74). As imagens que fomentam esse aspecto ctônico são repugnantes e angustiantes, pois denotam algo mais profundo, ou seja, as imagens do fervilhar expressam o aspecto do caos à mente humana, sendo homóloga e sinonímica à imagem do inferno.

O touro e o cavalo - por serem animais que expressam movimentos rápidos e impactantes - em diversas culturas são símbolos de morte, pois o movimento dos mesmos implica a semanticidade da passagem do tempo. O cavalo, por sua vez, ganhou diversos aspectos arquetípicos, abrangendo dimensões diferentes. Num primeiro momento, podemos ver o cavalo ligado aos aspectos terríveis, sendo isomórfico as trevas, a morte e o inferno. “São os negros cavalos do carro da sombra (...). Só o que os poetas fazem é reencontrar o grande símbolo do cavalo infernal tal como aparece em inumeráveis mitos e lendas” (DURAND, 2002, p. 73-75). Paradoxalmente, os cavalos vão perdendo os aspectos terríveis de isomorfismo com a morte para se transfigurarem em imagens ascensionais e solares.

[...] Por intermédio do sol vemos mesmo o cavalo evoluir de um simbolismo ctônico e fúnebre para um puro simbolismo urânico (...). Mas, primitivamente, o cavalo é o símbolo da fuga do tempo, ligado ao sol negro, tal como voltaremos a encontrar no simbolismo do leão. Pode-se, por isso, em geral, assimilar o semantismo do cavalo solar ao do cavalo ctônico. O corcel de Apolo não é mais que trevas domadas (DURAND, 2002, p. 78).

Os símbolos *nictomórficos* se referem a imagens da noite, expressos na semanticidade da passagem do tempo. A imagem da noite obscura conota sentidos ambivalentes: por um lado é temida sendo a expressão do horror das trevas; em outra perspectiva a noite é o lugar de prazer desvinculado da luz, em um hino à noite e às suas maravilhas lascivas, obscuras e oníricas; “à noite é ligada à descida pela escada secreta, ao disfarce, à união amorosa, à cabeleira, às flores, à fonte, etc” (DURAND, 2002, p. 219). A noite é a oposição ao dia, é o momento de intimidade do homem consigo mesmo, trata-se de mergulhar no inconsciente através da obscuridade das imagens noturnas da psique humana não controlada pela racionalidade da consciência.

A noite é misteriosa, porque é a fonte íntima da reminiscência (...). O tempo da luz é medida, mas o reino da noite não conhece nem o tempo nem espaço (...). A noite é o lugar onde constelam o sono, o retorno ao lar materno, a descida à feminilidade divinizada (DURAND, 2002, p. 220).

Outra imagem *nictomórfica* é a água negra que simboliza o devir cíclico da eterna passagem sem volta do tempo, posto que, como já havia afirmado Heráclito: “A água que escorre é amargo convite à viagem sem retorno: nunca nos banhamos duas vezes no mesmo rio e os cursos de água não voltam à nascente. A água que corre é figura do irrevogável” (DURAND, 2002, p. 96).

Isomorficamente ligado à água negra, encontra-se a cabeleira negra. A ondulação da cabeleira se liga à água e faz surgir a expressão da passagem nefasta do tempo, trazendo-nos a imagem feminóide da morte por meio da cabeleira negra que, por sua vez, liga-se ao sangue menstrual. Também ligada ao tempo e ao sangue menstrual, cônsonas com o feminino, encontramos a imagem *nictomórfica* da lua.

[...] a lua aparece como a grande epifania dramática do tempo. Enquanto o Sol permanece semelhante a si mesmo, salvo quando dos raros eclipses, enquanto ele só se ausenta por um curto de tempo da paisagem humana a lua por sua vez, é um astro que cresce, descreve, desaparece, um astro caprichoso que parece submetido à temporalidade e à morte (DURAND, 2002, p. 102).

Assim, os *símbolos nictomórficos* são cônsonas com o feminino, expressos pelas imagens da noite misteriosa, das águas negras, da cabeleira ondulante, do ciclo menstrual e da lua; sendo próprios vaticínios da passagem do tempo que desembocam na morte.

Os *símbolos catomórficos*, como já fora dito, são aqueles que expressam imagens dinâmicas de queda. A primeira imagem de queda que o ser humano enfrenta é a advinda com o parto, ou seja, a queda da criança do útero para a vida. Outra imagem *catomórfica* é a queda enfrentada durante a transposição do nível consciente para o inconsciente, trazendo à tona imagens traumáticas que surgem por meio de pesadelos que fazem ressurgir imagens infernais escondidas e esquecidas por nós, que revivem quando escavamos o passado.

Quando sonhamos alto demais, sentimos a imagem *catomórfica* da vertigem: “[...] a vertigem é imagem inibidora de toda a ascensão, um bloqueamento psíquico e moral que se traduz por fenômenos psicológicos violentos. A vertigem é um relembrar brutal da nossa humana e presente condição terrestre” (DURAND, 2002, p. 113). O castigo por alguma ação moral não virtuosa, que vai de encontro com um determinado *status quo* social, é uma expressão de imagem simbólica que fomenta a constelação dos *símbolos catomórficos*. No

Ocidente, onde a cultura cristã é predominante, encontramos a imagem da queda, em sentido sinonímico com o mito da queda do Éden.

### 1.3 O Regime Diurno e Noturno da imagem

A vida do ser humano está marcada pela passagem do tempo que pode ser demonstrada no mito do implacável *Cronos* que devora os próprios filhos. Assim como no mito, o homem percebe, ao longo da vida, que seu destino é ser devorado pelo tempo que desembocará na morte. Diante desta ação fatídica do destino, o *homo sapiens* pode seguir uma luta simbólica com as imagens que se constelam na estrutura que compõe o Regime Diurno ou Noturno da imagem. O estudo do Regime Diurno mostra as dificuldades da busca transcendental, uma vez que esta sempre a almejar o alto, numa perspectiva platônica, acabando por exaurir as forças físicas e do inconsciente. As imagens do Regime Diurno desembocam numa vacuidade absoluta, numa total busca niilista estressante, ou numa tensão polêmica em estado de constante vigilância para não ceder aos aspectos ctônicos e animalescos que separam o homem de uma purificação que poderia levá-lo à ascendência da morte (DURAND, 2002).

Porém, há outra perspectiva de encarar as forças desconhecidas do universo expresso na passagem do tempo e da morte, ao que o estudo do imaginário simbólico denominou de Regime Noturno da imagem. Essa perspectiva é subdividida na estrutura *mística e sintética*. O Regime Noturno da imagem busca distrair a realidade dicotômica do Regime Diurno da imagem, destituindo a perspectiva antitética da vida. Desse modo, o processo de vencer a morte e os aspectos inquietantes do tempo não será mais realizado em um lugar metafísico. Ao contrário, buscar-se-á reviver as imagens da natureza, cônsonas com o poder feminóide, terrestre e libidinal. Sobre o Regime Noturno da imagem, Gilbert Durand afirma que:

Diante das faces do tempo, desenha-se, assim, uma outra atividade imaginativa, constituindo em captar as forças vitais do devir, em exortar os ídolos mortíferos de Cronos, em transmutá-los em talismãs benéficos e, por fim, em incorporar na inelutável modalidade do tempo as seguras figuras de constantes, de ciclos que no próprio seio do devir parecem cumprir um desígnio eterno. O antídoto humano não será procurado no sobre-humano da transcendência e da pureza das essências, mas na segura e quente intimidade da substância ou nas constantes rítmicas que escondem fenômenos e acidentes (DURAND, 2002, p. 193-194).

O Regime Diurno da imagem e sua constelação de imagens heróicas da antítese dão lugar ao Regime Noturno da imagem, que envolve em si a panacéia para o monstro da finitude, através do eufemismo das imagens tenebrosas da passagem do incontrolável tempo. Nessa perspectiva de vida, os terrores mortíferos da existência humana passam a ser transformados em temores eróticos e carnais ligados ao feminino em suas ambivalências. Sai o “mal metafísico para dar lugar a uma convenção de pecado moral fomentado, pelo jogo sugestivo das próprias imagens” (DURAND, 2002, p. 194). Isto implica afirmar que “a beleza (que se expressa através das imagens do Regime Noturno) acompanha a deusa ctônica e em torno da morte e da queda do destino temporal formou-se pouco a pouco uma constelação feminina e em seguida sexual e erótica” (DURAND, 2002, p. 195).

Esta pulsão erótica e sensual, citada no comentário de Gilbert Durand, é o que conhecemos por libido, que consiste na força criadora da espécie *homo sapiens*. Para Gilbert Durand (2002), a libido é uma necessidade de impulso fundamental que aponta, ambigualmente, à ânsia de eternidade e à vigência da morte. O desejo de eternidade é fortemente odiado devido à frustração de nunca poder ser alcançado. O Regime Diurno da imagem discorre sobre a perspectiva do ódio e da luta armada contra a libido. O Regime Noturno, em contrapartida, apreende a finitude e o prazer propiciado ambigualmente pela libido como um processo natural e factual e, deste modo, constitui uma constelação de imagens que convergem para um *amor fati* pela força libidinal e a morte.

Os dois regimes da imagem são, assim, os dois aspectos dos símbolos da libido. Por vezes, com efeito, o desejo de eternidade liga-se à agressividade, à negatividade, transferida e objetivada, do instinto de morte para combater o Eros noturno e feminóide, e até agora classificamos esses símbolos antitéticos, purificadores e militantes (DURAND, 2002, p. 197).

As imagens simbólicas *antitéticas* são aquelas em que a energia libidinal se torna autoridade de um Monarca divino; que empreita uma luta contra “a revolução incestuosa e os seus símbolos femininos ou teriomórficos” (DURAND, 2002, p. 197). E a purificação imposta por este são as purificações ascéticas e batismais. Nos símbolos *purificadores* do Regime Noturno, ao contrário dos *antitéticos* do Regime Diurno, a libido valorizará o tempo, invertendo de forma eufemizada as imagens ameaçadoras “da morte, da carne e da noite” (DURAND, 2002, p. 197), valorizando os aspectos da libido que expressam o feminino e o materno em oposição à visão antitética transcendental. Também fazem parte do Regime Noturno os símbolos *militantes* que afloram quando “o desejo de eternidade [passa a] querer ultrapassar a totalidade da ambiguidade libidinosa e organiza o devir e a morte. É então que a

imaginação organiza e mede o tempo, móbil o tempo em mitos e nas lendas históricas” (DURAND, 2002, p. 197) que vem transcender definitivamente o fantasma da morte através das narrativas históricas e mitológicas universais.

#### 1.4 Constelação simbólica do Regime Diurno da imagem

O Regime Diurno da imagem é a forma simbólica *antitética* que as culturas podem tomar para seguir com seu *Trajeto Antropológico*. Neste regime, a ordem é pegar em armas na busca de empreitar um combate simbólico, ensejando vencer e exorcizar a morte e a passagem do tempo. Isso é feito pela capacidade que o indivíduo tem de imaginar, criando um simulacro simbólico, onde destrói ou domina o monstro terrível que atormenta a vida humana. O Regime Diurno da imagem é subdividido em duas constelações simbólicas: o *esquema ascensional* e o *esquema de divisão ou diairético* ligados, intrinsecamente, ao “arquétipo da luz uraniana”. Os temas do Regime Diurno estão representados por dois símbolos: *setro* que se refere aos *símbolos ascensionais* e o *gládio* que se refere aos *símbolos diairéticos*. Estes símbolos expressam a postura ereta do ser humano, chamado, também, de “esquema axiomático da verticalização”. Para Gilbert Durand (2002, p. 179):

[...] No domínio do simbólico como no da política, se a ideia do setro precede como intenção a do gládio, é pelo gládio que, muitas vezes, esta intenção se atualiza. E pode-se dizer que a atualização do Regime Diurno da imagem se faz pelo gládio e pelas atitudes imaginárias diairéticas.

Estes esquemas refletem, simbolicamente, a dominante postural do levantar em direção ao alto, na busca de vencer os aspectos animais e ctônicos. Sobre isso, afirma Durand (2002, p. 124): “Esses temas correspondem aos grandes gestos constitutivos dos reflexos posturais: verticalização e esforço de levantar o busto, visão e, por fim, tato manipulatório permitido pela libertação postural da mão humana”. Esta postura juntamente com a luta simbólica pode ser comparada à esquizofrenia. A esquizofrenia seria o mal psíquico caracterizado pela fuga ou separação da realidade. Trazendo para o contexto do imaginário simbólico, a busca de vencer os aspectos feminóides, terrestres e libidinais fará com que os seres humanos que seguem este *Trajeto Antropológico* vivam uma rota de fuga angustiante. Para compreender esta visão de mundo é necessário compreender quais as características da própria doença. Sobre a esquizofrenia, afirma Gilbert Durand (2002, p. 185-187):

A primeira estrutura esquizofrênica que o exagero patológico mostra é uma acentuação desse “recuo” em relação ao dado que provoca a atitude reflexiva desse “recuo” em relação ao dado provoca a atitude reflexiva normal. Esse recuo torna-se então “perda do contato com a realidade”, “perda da função do real”, “autismo”. Bleuer define o autismo como a separação da realidade, dado que o pensamento e as suas intimações passam a ter apenas uma significação subjetiva (...). A segunda estrutura, que encontramos precisamente ligada a essa faculdade de abstrair que é a marca do homem que reflete à margem do mundo, é a famosa Spaltung (...). Na Spaltung será menos na atitude caracterológica de “reparar-se” que no comportamento representativo de “separar” que poremos a tônica (...). A terceira estrutura esquizomorfa, derivada dessa preocupação obsessiva de distinção, é o que o psiquiatra chama “geometrismo mórbido”. O geometrismo exprime-se por um primado da simetria, do plano, da lógica mais formal na representação e no comportamento. O valor dado ao espaço e à localização geométrica explica por sua vez a freqüente (sic) gigantização dos objetos na visão esquizomórfica.

Assim, as imagens do Regime Diurno são demasiadamente gigantes, angustiantes e sem descanso para o indivíduo que segue este *Trajetos Antropológico*, devido à constante luta armada para transpor o intransponível e indestrutível aspecto da morte e da passagem do tempo. Esta postura vai se manifestar, de forma simbólica, em rituais que demonstram a busca de elevação ao plano superior à terra e à animalidade que lhe é peculiar. Gilbert Durand (2002, p. 127) ainda expõe sobre isso que:

É o que aplica com grande frequência mitológica e ritual das práticas ascensionais: o durohama, a subida difícil, da Índia védica; o clímax, escada iniciática do culto de Mitra; a escadaria cerimonial dos trácios; a escada que permite “ver os deuses” de que nos fala o Livro dos mortos do antigo Egito a escada de bétulo do xamã siberiano (...). Todos estes símbolos rituais são meios de atingir o céu.

Os símbolos que denotam esta dimensão simbólica são diversos, mas os que se apresentam de forma mais explícita são a escada, o vôo, a asa, a montanha, etc. Todos estes símbolos demonstram o desejo de subir para um lugar superior à terra, um lugar “hiper supraceleste”. A escada é o objeto que possibilita a mobilidade de um lugar ao outro. A montanha também possui a mesma conotação, sendo sempre o lugar de descida e subida para uma dimensão terrestre ou divina, proporcionando o encontro com o deus uraniano. Com a mesma conotação simbólica, encontramos os zigurates, as pirâmides, montes de pedras e obeliscos. Porém, de todos estes símbolos, o mais significativo é a asa, que é símbolo de ascensão, divinação e racionalização. No dizer de Gilbert Durand (2002, p. 130):

O instrumento ascensional por excelência é, de fato, a asa, de que a escada de mão do xamã ou a escadaria do zigurate não é mais um sucedâneo grosseiro. Esta extrapolação natural da verticalização postural é a razão profunda que motiva a facilidade com que as fantasias voadoras, tecnicamente absurdas, são aceitas e privilegiadas pelo desejo de angelismo.

A simbólica da asa é de tamanha purificação e racionalização que no imaginário simbólico o pássaro não é tomado como animal. Outro símbolo dessa constelação é a flecha que une o vôo e o impulso para o alto, referente ao ato guerreiro solar do masculino. Gilbert Durand (2002, p. 134) enfatiza que a semelhança entre a asa e a flecha é que: “a finalidade do arqueiro, tal como a intenção do vôo, é sempre a ascensão. É o que explica que o valor primordial e benéfico por excelência seja concebido pela maior parte das mitologias com o ‘Altíssimo’”.

Todos estes símbolos conotam a busca de ligação com o arquétipo luminoso do alto, o céu, ou seja, o deus uraniano. A imagem demasiadamente luminosa se agiganta tornando a luz uma força desmedida e aglutinadora das formas e forças do ser que a contempla. Tal situação diante do imaginário provoca a sensação semelhante à esquizofrenia. Sobre o processo que acontece diante do arquétipo da luz uraniana, escreve Durand (2002, p. 136):

[...] Os doentes têm a sensação de que um objeto do campo perceptivo aumenta desmedidamente. Têm consciência de que “alguma coisa aumenta”, seja um objeto, uma personagem ou um local. Há neles um exagero hiperbólico das imagens, uma obsessão do aumento de volume que provoca crises de angústia. Veremos que essa gigantização mórbida constela rigorosamente com as imagens da luz e com a nitidez anormal das formas. O esquizofrênico está angustiado porque se sente alienado por essa potência gigantesca que transmuta todas as suas percepções.

*Símbolos espetaculares* são os que expressam a grandeza do deus uraniano. Nesta constelação aparecem os seguintes símbolos: o céu, a água purificadora, as cores claras, o dourado, o luminoso, o solar, o puro, o branco, o real, o vertical, a coroa, o olho que tudo vê do pai juiz e, por último, temos a imagem do sol. Todas estas imagens carregam “atributos e qualidades que, no fim de contas, são os de uma divindade uraniana” (DURAND, 2002, p. 147).

Os *símbolos diairéticos* são constituídos, em linhas gerais, por símbolos que expressam a dialética imaginária entre os dois opostos: diurno e noturno. Gilbert Durand afirma que (2002, p. 158): “a ascensão é imaginada contra a queda e a luz contra as trevas”. Todos os símbolos anteriores convergem em um isomorfismo de imagens que nos traz o esquema do herói guerreiro solar. Acerca disto destaca Gilbert Durand (2002, p. 159): “o

herói solar é sempre um guerreiro violento e opõe-se, por isso, ao herói lunar, que, como veremos, é um resignado. Para o herói solar são sobretudo os efeitos que contam, mais que a submissão à ordem de um destino”. Isto implica dizer que o herói solar não se submete a uma ordem ou destino vigente, mas luta contra a morte e o abismo que a passagem do tempo impõe, buscando dominar qualquer aspecto atormentador.

Podemos tomar como exemplo para as exposições anteriores a figura do herói Prometeu, que roubou o fogo dos deuses em busca de trazer a sabedoria para o domínio humano. Além dele, podemos ver Atenas, Apolo e muitos deuses portadores de armas que buscam a transcendência, sendo símbolos solares da sabedoria racional. Acompanhado do herói, está todo seu arsenal ibérico como a couraça, a muralha, os fossos e tudo que implique táticas de guerra, mas a arma por excelência que acompanha o guerreiro é a espada ou o gládio. Tais armas, unidas ao herói solar, simbolizam a intenção de separação para que haja uma purificação dos aspectos animais, terrestres e libidinais que confluem com o destino fatídico da morte e da finitude temporal representado no regime noturno da imagem que é a constelação da deusa mãe Gaia: a terra. Um exemplo disso é a circuncisão feita com a faca. Como diz Gilbert Durand (2002, p. 171): “[...] o ferro da faca é para ‘atacar’ o wanzo, e graças à faca, na lâmina da qual está grávida a imagem do pássaro Tatugu-karoni, que o sangue carregado de wanzo impuro retorna a Mussokoni, a terra”.

A água e o fogo são símbolos purificadores que pertencem à constelação de *símbolos diairéticos ou de divisão*. Nem precisamos discorrer sobre a capacidade de limpeza que a água produz: seja no campo literal e simbólico. Porém, além da água, o fogo também tem a mesma conotação purificadora. Esta conotação do fogo é ainda mais forte ao sabermos de sua origem epistêmica. Segundo Gilbert Durand (2002, p. 173):

[...] A palavra puro, raiz de todas as purificações, significa ela própria fogo em sânscrito. No entanto, não devemos nos esquecer de mencionar quanto o símbolo do fogo é polivalente, como o mostra, talvez, a tecnologia: a produção do fogo está ligada a gestos humanos e a utensílios muito diferentes.

Concernente a isto, é comum em diversas culturas a simbólica purificadora do elemento da ressurreição ligado ao fogo. Também o fogo está intrinsecamente ligado às transformações da alquimia. Ainda sobre o fogo, é importante afirmar, partindo das palavras de Gilbert Durand (2002, p. 176) que:

Este isomorfismo reforça-se ainda pelo fato de que para numerosas populações o fogo é isomórfico do pássaro: não só a pomba de Pentecostes,

mas também o corvo ígneo dos antigos celtas, dos indianos e dos australianos atuais, o falcão e a gariça são pássaros essencialmente do fogo.

Neste momento, percebemos a união de dois esquemas do regime diurno: o esquema da *ascensão*, expresso pela imagem do pássaro, ligado ao esquema *diairético* de purificação demonstrado pela imagem do fogo, trazendo-nos elementos míticos para uma total separação dos aspectos ctônicos e animais que convergem no Regime Noturno da imagem. Para concluir, de acordo com Gilbert Durand (2002, p. 188): “Vimos que todo o Regime Diurno da representação, pelo seu fundamento diairético e polêmico, repousa sobre o fogo das figuras e imagens antitéticas”.

### 1.5 Constelação simbólica do Regime Noturno da imagem: estrutura mística

O Regime Noturno da imagem possui duas estruturas simbólicas: a *mística* e a *sintética*. A estrutura *mística* é dividida em dois grupos de imagens simbólicas; tratam-se dos símbolos de *intimidade* e de *inversão*, com atributos míticos e lendários para uma compreensão paradigmática da forma feminóide de encarar os aspectos terríficos da vida como a passagem do tempo e a vigência da morte (DURAND, 2002).

Primeiro, discutiremos sobre os símbolos de *inversão*, que são constituídos pela constelação de imagens que têm a característica de se superarem, mesmo estando, aparentemente fadadas ao fracasso, por sua pouca força ou estatura física diante de um inimigo maior. Assim, podemos entender que:

O processo reside essencialmente em que pelo negativo se reconstitui o positivo, por uma negação ou por um ato negativo se destrói o efeito de uma primeira negatividade. Pode-se dizer que a fonte da inversão dialética reside neste processo da dupla negação, vivida no plano das imagens, antes de ser codificado pelo formalismo gramatical. Este processo constitui uma transmutação dos valores: eu ato o criador, mato a morte, utilizo as próprias armas do adversário. E por isso mesmo simpatizo com a totalidade ou uma parte do comportamento do adversário (DURAND, 2002, p. 203-204).

Os *símbolos de inversão* se referem à capacidade de se redobrar, revertendo o processo de engolimento inerente da passagem do tempo que desemboca na morte. Imagens que remetem para esse processo é a figura de Jonas, que foi engolido por um monstro marinho, mas é lá, no ventre dele, que alcança o processo de transcendência vencendo o medo de ir à temida cidade de Nínive. “O Jonas é a eufemização do *engolimento* e, em seguida, antífrase do conteúdo simbólico do engolimento” (DURAND, 2002, p. 206). Jesus Cristo também

destruiu a morte, em um processo de *inversão*, pois morreu e subjugou a morte, dando lugar à redenção e salvação ao ressuscitar no terceiro dia, após sua morte na cruz que é símbolo de maldição e condenação. Ao ressuscitar, transformou maldição em redenção e a morte em vida eterna, segundo a crença cristã do Novo Testamento da Bíblia. O pequeno polegar diante do Ogro é outro símbolo de *inversão*, uma vez que, mesmo com sua pequena estatura, consegue inverter o engolimento do gigante. Semelhantemente à imagem dos do pequeno polegar há os Liliputs que lutam contra o gigante Gullever.

Este processo é, portanto, bem indicativo de toda uma mentalidade, ou seja, de todo um arsenal de processos lógicos e simbólicos que se opõe radicalmente à atitude diáirética, ao farisaísmo e ao catarismo intelectual e moral do intransigente Regime Diurno da imagem, pode-se dizer que a dupla negação é a marca de uma total inversão de atitude representativa (DURAND, 2002, p. 204).

Os *símbolos de intimidade* expressam o momento crucial da transcendência das imagens que marcam a capacidade de eufemizar, de forma completa, o monstro da morte. As imagens dessa constelação simbólica desembocam em um grande tema: o regresso à mãe. “O complexo do regresso à mãe vem inverter e sobredeterminar a valorização da própria morte e do sepulcro. Poder-se-ia consagrar uma vasta obra aos ritos de enterramento e às fantasias do repouso e da intimidade que os estruturam” (DURAND, 2002, p. 236).

Neste sistema, as imagens da casa, túmulo, gruta, cavidade, barca, arca, nave e bebidas sagradas (leite e vinho) são a expressão que remetem às formas apriorísticas de acolhimento e mantimento do arquétipo da Grande Mãe. As primeiras imagens se referem à morada: a casa é um lugar de aconchego e proteção que, analogicamente, com o passar do tempo, será transferida para o túmulo que é a morada após a vida, ou seja, é a morada dos mortos. Sendo o temido túmulo visto como uma extensão da casa - pois é o lugar de descanso da batalha tumultuada da vida - o fantasma da morte chega a não ser tão temido. Por isso, o Regime Noturno consegue realizar o intento de eufemizar o grande problema (agora resolvido/eufemizado) da morte. “A vida não é mais que a separação das entranhas da terra, a morte reduz-se a um retorno à casa [à terra]” (DURAND, 2002, p. 236).

A barca, a arca e a nave, analogicamente, remetem ao acolhimento, seguindo a semanticidade da casa, porém, trata-se da morada na imensidão do mar; concerne em um ponto de proteção e acolhimento do homem em meio às águas, sendo em diversas culturas um meio de transporte para a viagem dos vivos e dos mortos. Todos os símbolos de *intimidade* abordados acima como túmulo, gruta, cavidade, barca, arca são símbolos de intimidade que

remetem ao aspecto terrível do feminino nefasto ou ao aconchego do ventre materno. Acerca disso:

[Jung] tem, portanto perfeitamente razão em mostrar que há um trajeto contínuo do colo à taça. Um dos primeiros marcos desse trajeto semântico é constituído pelo conjunto caverna, casa habitat e continente, abrigo e sótão, estreitamente ligado ao sepulcro materno, quer o sepulcro se reduza a uma caverna (...) quer se construa como uma morada, uma necrópole, como no Egito e no México. De certo, a consciência deve antes de tudo fazer um esforço para exorcizar e inverter as trevas, o ruído e os malefícios que parecem ser atributos primordiais da caverna. E toda a “gruta maravilhosa” subsiste um pouco da “caverna medonha”. É necessário a vontade romântica da inversão para chegar a considerar a gruta como que um refúgio, como o símbolo do paraíso inicial (JUNG apud DURAND, 2002, p. 241).

As constelações de imagens isomórficas catalogadas por Gilbert Durand (2002), em diversas culturas que formam os símbolos de *inversão* e *intimidade*, estão intimamente ligadas à forma feminóide de encarar os aspectos terrificantes da vida. Estas imagens condizem com as religiões da natureza que tinham como expressão a deusa e a sua capacidade representativa de amenização dos aspectos antagônicos da vida, como a passagem do tempo, as dores, as perdas e a morte, demonstrando que o nascimento é gerado na dor, que a vida se delineia em meio às trevas, mas que devemos ter um envolvimento com a vida e suas contingências, pois só assim nos constituiremos enquanto seres humanos.

### **1.5.1 Constelação simbólica do Regime Noturno da imagem: estrutura sintética**

Nos tópicos anteriores, dissertamos sobre o Regime Diurno da imagem que busca a *estrutura antitética* para vencer o combate simbólico da morte e da passagem do tempo. Também vimos o Regime Noturno da imagem e sua *estrutura mística*, com seus símbolos de *inversão* e *intimidade*. Agora discorreremos sobre a segunda estrutura do Regime Noturno da imagem que é a *estrutura sintética*. Nesta última, não se intenta a luta nem o eufemismo dos aspectos angustiantes da vida, mas se procura a harmonia entre os contrários: as imagens do Regime Diurno e o Regime Noturno.

A *estrutura sintética* do imaginário se constitui pelo “domínio cíclico” e o domínio “progressista do devir”. Para representar tais estruturas, Gilbert Durand escolheu os símbolos das cartas de tarô: o *denário* e o *pau*.

[...] O denário que nos introduz nas imagens do ciclo e das divisões circulares do tempo, aritmologia denária, duodenária, ternária ou quartanária do ciclo. O pau, que é uma redução simbólica da árvore com rebentos, da árvore de Jessé, promessa dramática do cetro (DURAND, 2002, p. 282).

Assim, temos o domínio cíclico genético, com os símbolos do retorno e o *esquema ritmo cíclico* e o *domínio progressista* do devir com símbolos messiânicos que buscam transmitir a existência humana por meio de narrativas míticas e históricas, carregadas de conteúdo dramático e cíclico, pois se repetem durante toda a existência humana. Sobre isto, declara Gilbert Durand (2002, p. 282): “[...] As duas categorias destes símbolos que se enlaçam ao tempo para vencer vão ter como caráter comum o ser mais ou menos ‘histórico’, ‘narrativas’, cuja principal realidade é subjetividade e a que se costuma chamar ‘mitos’”. Com a história, a narrativa e o mito, os símbolos de ambas as estruturas poderão se expressar de forma dinâmica, trazendo-nos as implicações concernentes à vida realista, porém, amenizadas. “[...] Estes mitos, com a sua fase trágica e a sua fase triunfante, serão (...) dramáticos, quer dizer, porão alternativamente em jogo as valorizações negativas e positivas das imagens. Os esquemas cíclicos e progressistas implicam quase sempre o conteúdo de um mito dramático” (DURAND, 2002, p. 283). O redobramento simbólico da estrutura sintética com a dupla negação adquirida com a união dos dois regimes já é reversibilidade de transfigurar o aspecto terrível do tempo. “Os cânones mitológicos de todas as civilizações repousam na possibilidade de repetir o tempo” (DURAND, 2002, p. 283).

O exemplo mais significativo da repetição do tempo na simbólica humana é o ano. Para ilustrar este aspecto simbólico, Gilbert Durand se vale do estudioso das religiões Mircea Eliade (apud Durand, 2002, p.283) que afirma: “O homem não faz mais do que repetir o ato da criação. O seu calendário religioso comemora no espaço de um ano todas as fases cosmogônicas que tiveram lugar *ab origine*”. O ano domina a fluidez do tempo por usá-lo como demarcador temporal de fases da vida e de retornos temporais, mesmo que estes marquem também o advento da finitude. O ano marca o ponto preciso onde a imaginação domina a contingente fluidez do tempo por uma figura espacial. A palavra annus é parente próxima da palavra annulus, pelo ano, o tempo toma uma figura espacial circular (DURAND, 2002, p. 283). Deste modo, o ano remete para o eterno retorno das fases da vida humana e de toda a natureza. Em síntese, o ano expressa uma “dominação determinada e tranquilizadora (sic) das caprichosas fatalidades do devir” (DURAND, 2002, p. 284). Nesta dinâmica de domínio do tempo, há a inter-relação dos contrários diurnos e noturnos, constituindo, assim, uma dialética simbólica ambivalente do imaginário.

Outro símbolo natural demarcador temporal é a lua. Geralmente é ligada ao feminino, sendo o arquétipo da menstruação e da ligação com as fases produtivas e improdutivas da natureza. A lua está sempre ligada a diversas divindades mitológicas ambivalentes, triádicas e contraditórias em suas funções divinas. Há muito exemplos em diversas mitologias que as faces do deus expresso na lua mudam de aparência e emotividade de acordo com suas fases. Temos as divindades tríplices Hécate da mitologia grega, Istar da mitologia babilônica etc. Estas simbolizam justamente as características do astro. Como deixa claro Gilbert Durand (2002, p. 294):

O simbolismo lunar aparece, assim, nas suas múltiplas epifanias, como estreitamento ligado à obsessão do tempo e da morte. Mas a lua não é só o primeiro morto, como também o primeiro morto que ressuscita. A lua é, assim, simultaneamente medida do tempo e promessa explícita do eterno retorno. A história das religiões sublinha na elaboração dos mitos cíclicos. Mitos do dilúvio, da renovação, liturgias do nascimento, mitos da decrepitude da humanidade inspiram-se sempre nas fases lunares.

A lua, com estas características ambivalentes, cíclicas e contraditórias, possibilita a capacidade de renascimento e de driblar os aspectos angustiantes simbólicos do devir mortífero humano. “A lua é, assim, simultaneamente medida do tempo e promessa explícita do eterno retorno” (DURAND, 2002, p. 294). Vemos que a lua caracteriza o diurno ao transfigurar a morte com a ascensão do renascimento, mas, também, percebemos seu aspecto noturno com a expressão da morte e o ciclo de fases tenebrosas que assolam a vida humana. A filosofia lunar agrega em si a estrutura antitética e diairética da vida.

Nos estudos do Imaginário Simbólico, há outro símbolo que expressa a dinâmica cíclica semelhante ao ciclo lunar, trata-se do “ciclo natural da frutificação e da vegetação sazonal” (DURAND, 2002, p. 296). Ligadas a esta dinâmica de produtividade e improdutividade da terra está a lua e o sol, reforçando ainda mais a dialética entre o noturno e diurno, reverberando no nascimento e morte, frutificação e escassez próprias da vegetal sazonal. Nada mais significativo para expressar a passagem do tempo e a dinâmica da morte e da vida que estes elementos da colheita. Sementes que devem morrer para dar vida no eterno vir a ser de morte e renascimento da colheita que refletem a continuidade da vida da natureza. A grande personagem desse drama é a terra, por isso, o aspecto ctônico, nos símbolos sazonais, é tão significativo. Ainda ligada a estas imagens está o feminino com “ciclos menstruais, fecundidade lunar, maternidade terrestres [que] vêm criar uma constelação agrícola ciclicamente sobredeterminada” (DURAND, 2002, P. 297).

Toda cultura universal expressa um drama agrolunar, ou seja, um mito ou lenda que demarca esta interseção entre o céu e a terra. Há sempre uma história sobre a morte e a ressurreição de uma personagem mítica que em si demonstra esta dinâmica da morte e renascimento. E este personagem sempre tem como característica o aspecto divino ou semi-divino, ser filho e amante da mãe.

O símbolo do Filho seria uma tradução tardia do andrógino primitivo das divindades lunares. O Filho conserva a valência masculina ao lado da feminilidade da mãe celeste. Sob a pressão dos cultos solares a feminilidade da lua ter-se-ia acentuado e perdido o andrógino primitivo de que apenas uma parte é conservada na filiação. Mas as duas metades, por assim dizer, do andrógino não perdem pela separação a sua relação cíclica: a mãe dá origem ao filho e este último torna-se amante da mãe numa espécie de ouroboros heredo-sexual (DURAND, 2002, p. 300).

O Filho seria em si a expressão do alto e do baixo; da terra e do céu, sendo a própria expressão da união das divindades femininas e masculinas, manifestando a ambiguidade e a dialética entre estas duas dimensões, sendo também o herdeiro sexual dos aspectos ctônicos da mãe terra. O Filho é sempre protagonista de um drama mítico de morte e ressurreição. “[...] A repetição do nascimento pela dupla paternidade ou pela exposição, tal como a de Moisés, de Rômulo ou Cristo, inicia uma vocação ressurrecional: o filho ‘duas vezes’ nascido não deixará de renascer da morte” (DURAND, 2002, p. 305). Assim, estes mitos demonstram a repetição dos elementos angustiantes da morte e da passagem do tempo como forma de domesticá-los e torná-lo mais aprazível para suportá-los, pois os repetindo, não expressam mais a finitude, mas sim passagens de estágios da vida e seus eternos recomeços.

Neste momento, devemos ver alguns símbolos que expressam o aspecto sintético do Imaginário Simbólico. O *esquema cíclico*, como se pode perceber, tem a propriedade de unir os contrários, por isso, seus símbolos que possuem a propriedade de eufemizar e desanimalizar a tão temida animalidade ctônica. O animal que representa bem o esquema sintético é o dragão lunar, pois, mesmo tendo seu aspecto terrível é também alado, demonstrando a potência uraniana pelo voo. Também o elemento feminino aquático representado pelas escamas é possível pela capacidade criativa que a linguagem mítica tem de permitir a criação de tal figura polimorfa que agrega em si todos os esquemas estruturais do Imaginário Simbólico. A espiral, pela própria forma circular e pela capacidade de crescer sem perder sua simetria redonda simbolizando o infinito dimensional reforça o esquema sintético do Regime Noturno. Além destes elementos, podemos ver a mesma propriedade na citação abaixo:

[...] E por todas essas razões semânticas e o seu prolongamento semiológico e matemático que a forma helicoidal da concha do caracol terrestre ou marinho constitui um grifo universal da temporalidade, da permanência do ser através das flutuações da mudança (DURAND, 2002, p. 314).

Outros animais aquáticos e terrestres como os répteis, o escaravelho que ao mesmo tempo é terrestre e volátil e, por último, a serpente com sua capacidade de mudar de pele que remete ao aspecto feminino que menstrua, ou seja, verte sangue todo mês, simbolizam fertilidade, transformação e renovação, morte e ressurreição, tendo, também sua aparência fálica ligada ao falo masculino. A serpente vive na água e na terra reforçando ainda mais sua ambivalência simbólica. E ainda com simbolismo mais forte da reversão da passagem do tempo ligado ao infinito, encontramos a serpente ouroboros, cuja imagem é a da serpente mordendo a própria cauda. “[...] Na sua primeira acepção simbólica, o ouroboros ofídico assim como o grande símbolo da totalidade dos contrários, do ritmo perpétuo das fases alternadamente negativas e positivas do devir cósmico” (DURAND, 2002, P. 318).

Outros símbolos do devir são os instrumentos de tecedura e fiação como a roca e fuso com os quais as divindades de diversas culturas controlam o destino dos homens. Na mitologia grega encontramos as “Moiras que fiam o destino são divindades lunares, uma delas chama-se explicitamente Cloto, ‘a fiandeira’” (DURAND, 2002, p. 321). O próprio movimento circular da roca nos remete ao movimento dinâmico da continuidade infinita da vida “talismã contra o destino” fatal que desemboca na morte. O resultado da empreitada da tecelagem remete para esta união, ligação e continuidade do destino dos elementos contrários, pois os fios unidos formam o tecido que une indo de encontro ao rasgão e a ruptura. “A tecelagem dos têxteis, pela roda, o fuso e os seus produtos, fios e tecidos, é assim, no seu conjunto, indutora de pensamentos unitários, de fantasias do contínuo e da necessária fusão dos contrários cósmicos” (DURAND, 2002, p. 323). Para completar esta iconografia semântica de imagens circulares, acrescentemos a roda que é ligada aos símbolos do zodíaco, ao carro e também ao calendário lunar e solar. Sendo tanto um símbolo diurno como noturno expressando o progresso que propicia o movimento da carroça, do carro e o movimento do moinho cujo resultado e a energia, modo que a roda está extremamente ligada à tecnologia e à rítmica do progresso.

Entrando na estrutura do *esquema rítmico do progresso*, dissertaremos acerca do arquétipo da cruz e seu simbolismo. Devemos compreender que a cruz tem toda uma empreitada em sua criação, pois ela é fruto da produção pré-tecnológica humana, sendo uma artificialidade da árvore natural; e é também usada para produzir o fogo. A árvore está

diretamente ligada à água por meios de suas raízes ou sua localização a margem de lagos, como também está ligada ao céu sendo um símbolo de ascensão. Todos estes elementos remetem para a estrutura sintética, pela ambiguidade da ligação tanto com o diurno como o noturno ambicionando exorcizar a morte. “A árvore não sacrifica e não implica nenhuma ameaça, é ela que é sacrificada, sempre benfazeja mesmo quando serve para o suplício” (DURAND, 2002, p. 344).

## **1.6 O Arquétipo da Grande Mãe e o tempo Matriarcal**

De acordo com os estudos de Erich Neumann (1995; 2006), o primeiro estágio do ser humano é marcado pela presença do arquétipo da Grande Mãe. Este, por sua vez, demonstra o primeiro estágio da psique que é mergulhada no inconsciente representado, simbolicamente, pela imagem do Uroboros: a serpente mordendo a própria cauda. Este é o símbolo da situação inicial da humanidade, momento em que todas as ações da natureza e os estágios psíquicos humanos estão inseridos do Grande Círculo que aglomera em si o maléfico, o benéfico, o masculino, o feminino, a morte e a vida. Este momento histórico da humanidade é denominado de Matriarcado.

A imagem primordial do Grande Círculo, ou seja, o Grande Feminino, é dominante no universo simbólico do inconsciente e, por sua vez, é progenitora da fomentação da criatividade humana em suas diversificadas dimensões:

As imagens simbólicas do inconsciente são a fonte criativa do espírito humano, em todas as suas realizações. Não são só a consciência e os conceitos referentes à sua compreensão filosófica do mundo que têm a sua origem no símbolo; a religião; o rito e o culto, a arte e os costumes também nasceram dele (NEUMANN, 2006, p. 29).

Por meio do universo simbólico, o homem emerge do inconsciente para a evolução da consciência, criando formas que, posteriormente, proporcionaram a transformação da natureza até o auge da tecnologia.

No universo do Matriarcado, momento histórico onde predomina o inconsciente, o ego e a consciência são infantis, e, no indivíduo, irão se desenvolver em um estágio bem lento ao longo da vida. Deste modo, podemos tomar o desenvolvimento da consciência de forma diacrônica, no que concerne ao desenvolvimento na história da humanidade, e, de forma sincrônica, no que concerne no desenvolvimento de um indivíduo da espécie, em um determinado momento histórico. Em outras palavras, podemos falar de desenvolvimento

filogenético, no primeiro caso, e desenvolvimento ontogenético, no segundo caso. O estágio do Matriarcado, que obtém o arquétipo do Grande Feminino como a imagem dominante no inconsciente, tem um tempo predominante tanto na história da humanidade quanto no desenvolvimento dos indivíduos, posto que “[...] a vida humana é determinada num grau maior pelo inconsciente do que pelo consciente. É regida antes por imagens arquetípicas do que por conceitos, pelos instintos mais do que pelas decisões voluntárias particulares” (NEUMANN, 2006, p. 28).

Por aglomerar em si o benéfico e o maléfico, como um círculo que faz passar dentro de si todas as contingências da vida, o Grande Feminino, que é sinônimo do arquétipo da Grande Mãe, manifesta-se de duas maneiras: como o caráter elementar e como o caráter de transformação. O caráter elementar e de transformação ainda se desdobram em negativo e positivo. Sobre o caráter elementar, afirma E. Neumann (2006, p. 36):

Designamos por caráter elementar o aspecto do Feminino que, como o “Grande Círculo” é o “Grande Feminino”, demonstra a tendência de conservar para si aquilo a que deu origem e envolvê-lo como uma substância eterna. Tudo que dele nasceu lhe pertence, continua sujeito a ele e, mesmo quando o indivíduo se torna independente, o Grande Feminino relativiza essa autonomia, tornando-a uma variante secundária de seu existir, enquanto Grande Feminino.

O caráter elementar se faz presente quando o ego e a consciência estão no estágio infantil e o inconsciente é dominante no indivíduo representado por uma relação maternal. “Por esta relação maternal, o caráter elementar se manifesta de forma positiva como ‘provedor de alimento, de proteção e de calor, e de forma negativa, como repúdio e privação’” (NEUMANN, 2006, p. 36). O símbolo do caráter elementar do arquétipo da Grande Mãe é o vaso, porque este representa o conter, o nutrir e a sua matéria prima é o barro moldado pela técnica primitiva do Feminino. Além disso, o formato do vaso condiz com o corpo feminino, pois ambos possuem o ventre onde se alojam os elementos de fertilização. Os orifícios de entrada e saída condizem com o corpo feminino, como também o elemento de aconchegar e proteger. Os vasos, nas tribos primitivas, tanto eram usados para fazer ações básicas do cotidiano como cozinhar alimentos, carregar água etc, como também eram usados como urnas funerárias. O atributo do vaso que concerne em carregar elementos férteis dentro de si também se assemelha ao útero feminino. Assim como o arquétipo do Feminino mostra a sua ambivalência de vida e morte, o vaso carrega a mesma simbologia. Nas palavras de Erich Neumann (2006, p. 49): “Se unirmos a equação corpo-mundo da sociedade primitiva, em suas

primeiras e ainda inespecíficas formas, à equação básica do Feminino, mulher = corpo = vaso, chegaremos a uma fórmula universal simbólica dos primórdios da humanidade”.

O caráter de transformação se manifesta no momento em que o homem sofre transformações para alcançar o desenvolvimento da consciência. Na mulher, a manifestação do caráter de transformação é demarcada pelo sangue do período menstrual, pela gravidez, a manifestação da transformação no crescimento do bebê e todos estes elementos acabam se ligando, por comparação, aos fenômenos da natureza, como: as fases da lua, que sempre se transforma, a fertilização e as estações da natureza observadas na face de Gaia. No homem, o caráter de transformação se manifesta no relacionamento do homem com o feminino. “O homem vivencia esse lado do Feminino direta e indiretamente como provocante, como uma força que o coloca em movimento e que o impele a uma transformação” (NEUMANN, 2006, p. 41). Como já bem disse C. G. Jung, há na mulher o elemento masculino chamado de animus e há no homem o elemento feminino chamado anima. É justamente este elemento - a anima - que impele o homem a adentrar em elementos do Feminino, fomentando a criatividade, a magia e os fatores mais instintivos da natureza que povoam o inconsciente dos indivíduos. O Grande Círculo, que é um símbolo de representação do Grande Feminino, aglomera em si o benéfico, o maléfico, a morte, a vida, a luz e a treva. Neste sentido, o elemento do caráter de transformação é intrínseco ao Grande Feminino. Tanto que a lua, mudando de fases a cada estação, e a serpente, que sempre muda de pele, demonstrando a dinâmica de transformação, são os símbolos do caráter de transformação do arquétipo da Grande Mãe. O Feminino também é manifesto nas primeiras modificações do homem sobre a natureza, seja no preparo da comida, na confecção de roupas, na manipulação da argila para fazer os vasos e nos aspectos rústicos da agricultura enquanto os homens caçavam. E. Neumann (2006, p. 62) declara ainda que:

O caráter de transformação espiritual está ainda mais evidente nas bebidas inebriantes, nos venenos e nos medicamentos. As experiências que causam a impressão mais intensa no ser humano estão relacionadas com a sensação de que sua natureza se modifica pela ingestão desse tipo de substâncias. É significativo, contudo, que essa transformação seja vivenciada como espiritual, e não como corporal. Doença e envenenamento, embriaguez e cura, são processos da alma que se relacionam, em toda a humanidade, com um princípio espiritual invisível e móvel, cuja atuação irá promover a transformação na personalidade.

Nesta esfera de poder transformacional, o caráter elementar negativo se manifesta, pois, por meio do arquétipo da bruxa jovem e má, vem a sedução inebriante e a manipulação

de bebidas alucinógenas e venenosas que fascinam ou atormentam o homem. Sem falar que estes elementos põem à tona os instintos do inconsciente humano que, segundo o pensamento consciente diurno, é considerado como queda e fraqueza.

O homem primitivo é inserido no tempo matriarcal, protegido pela Grande Mãe, por isto é envolto pela fantasia. Os sentimentos, as intuições e as emoções são fomentadas pelos símbolos. Estes têm uma maneira diferente de agir no homem primitivo e no homem moderno. O pensamento do homem primitivo é submerso no inconsciente, parecido com o pensamento da criança que está inocente e alheia aos acontecimentos exteriores a vivência maternal, posto que o homem primitivo é sempre protegido e inserido no Grande Círculo da Mãe Urobórica e todos os acontecimentos são aceitos de forma natural e fatídica, envolto pela magia e pela fantasia, meio pelo qual consegue sobrepujar aspectos ruins da vida diária. Segundo Erich Neumann (2006, p. 84):

Para o estudo psicológico da história humana, a antigüidade (sic) significa, portanto, a época do predomínio do inconsciente e de uma consciência frágil; a modernidade é a era de uma consciência desenvolvida e de uma união produtiva entre a consciência e o inconsciente. A evolução normativa do indivíduo particular, desde o estágio do estar contido no inconsciente até o desenvolvimento da consciência, constitui uma analogia para a evolução coletiva da humanidade.

O homem moderno é inserido no tempo patriarcal, onde o empirismo científicista não admite o plano da fantasia, dominado pela simbologia instintiva do inconsciente. O pensamento do homem moderno é mais objetivo, consciente e voltado pelo e para o advento da tecnologia. Isto implica uma luta contra o dragão urobórico, que é o tempo matriarcal, e a subjugação do inconsciente pelo consciente. Depois do período Matriarcal, o homem desenvolve seu consciente, tendo o ego como o centro da consciência.

### **1.7 O desenvolvimento da sexualidade e os desvios sexuais**

A psicanálise tem sua origem com os estudos de Josef Breuer, que praticava a hipnose no intuito de fazer com que os pacientes expurgassem as lembranças traumáticas do passado, conseguindo, por meio desse método, aliviar e até acabar com os sintomas da neurose. Sigmund Freud interrompe o método catártico de Breuer e inicia a livre associação das lembranças dos pacientes com os sonhos perturbadores recorrentes. A partir destes sonhos,

iniciava o tratamento, fazendo o paciente refletir conscientemente sobre seus traumas e repressões infantis.

Sigmund Freud revoluciona o pensamento ocidental ao trazer à tona o inconsciente e ao ler a construção do desenvolvimento da subjetividade sexual do ser humano a partir do modelo do complexo de Édipo. Freud nos trouxe o drama da tragédia grega de Édipo, onde se conta a história do jovem Édipo, que teve seu destino vaticinado pelo oráculo de Delfos: este tinha como fim amar a própria mãe e destruir o pai. Tal atitude parricida vivenciada pelo jovem Édipo toma uma dimensão universal e atemporal, abordada de forma simbólica pelo psicanalista, como sendo a condição de todo ser humano. Sigmund Freud argumenta que toda criança vive esse dilema: os meninos desejam suas mães e, por isso, querem destruir o pai; as meninas desejam o pai e, do mesmo modo, querem destronar a posição da mãe. “Para a teoria psicanalítica, o momento crucial da construção do sujeito situa-se no campo da cena edípica” (MOREIRA, 2004, p. 220).

A teoria do complexo de Édipo, desenvolvida por Freud, tem quatro etapas que aparecem diluídas nas diversas obras de sua autoria. Para falarmos sobre isso, tomamos como base de estudo o artigo *Édipo em Freud: o movimento de uma teoria*, de Jacqueline Oliveira Moreira. A autora divide a teoria de Édipo em quatro momentos, são eles:

Nomeamos o primeiro movimento como “o Édipo na teoria dos sonhos”, em seguida propomo-nos pensar “o Édipo no interior da problemática do Pai Totêmico”. Os dois últimos movimentos seriam “o mecanismo de identificação no Édipo” e, por fim, “O Édipo do complexo de castração” (MOREIRA, 2004, p. 219).

No texto *Interpretação dos sonhos* (1900), vê-se os primeiros argumentos de S. Freud acerca do complexo de Édipo. Nesta obra, o complexo de Édipo se manifesta pelos desejos sexuais infantis inconscientes pelo pai ou a mãe, onde o objeto sexual é passivo e submetido à imaginação do eu que sonha. O segundo momento que aparece em referência ao complexo de Édipo é o livro *Totem e Tabu* (1913). Neste, S. Freud faz uma análise antropológica da situação psíquica das hordas primitivas da espécie humana. Estas hordas tinham como característica o domínio do Pai castrador e egoísta que subjugava os filhos a sua vontade. Na escrita de Moreira (2004, p. 222): “[...] Os povos primitivos vivem em hordas ou grupos dominados pelo macho mais velho e mais forte. Essa configuração social possibilita ao macho dominador possuir, por exemplo, todas as fêmeas do grupo”. A terceira evolução do complexo de Édipo se encontra no livro *Psicologia do grupo e análise do ego*, onde se

encontra a problemática da identificação em que o menino se descobre buscando assumir o lugar do pai, seja em querer destruir o oponente como em obter o que a ele pertence, ou seja, a mãe.

Com as meninas há as mesmas inquietações. Essa fase entra em simbiose com a descoberta da subjetividade sexual e a afloração da catexia sexual, por isso, o menino ama a mãe e a menina ama o pai. Sobre isso, podemos ler a citação abaixo:

[...] O Édipo constitui, pois, um momento decisivo no passado de subjetivação e sexualização. Não podemos deixar de considerar que as escolhas excludentes e necessárias, no declínio da situação edípica, podem não ocorrer, criando, assim, novas formas de sexualidade, que podem ser mais patológicas do que as formas provenientes das escolhas excludentes (MOREIRA, 2004, p. 224).

Nesse dilema, entra a quarta e última evolução do complexo de Édipo, que é a castração como forma de livrar-se de tais desejos sexuais perversos em relação aos pais. Uma vez passada a problemática dos desejos, a criança está apta a assumir os modelos familiares na sociedade.

Por meio do complexo de Édipo, entendemos que os problemas neuróticos começam desde o início da infância. Na verdade, eles surgem a partir do momento em que a libido é reprimida e subjugada. A libido, por sua vez, é uma pulsão sexual que impele o ser humano a ativar certas zonas erógenas que lhe proporcionam prazer. Esta energia é comparada por Freud à fome e tem como função perpetuar a espécie humana. A libido acompanha a criança desde seu nascimento, porém, devido à repressão, essa busca de prazer inerente é maculada e a criança vai lutando para reprimir seus desejos. Mas, com o desenvolvimento das fases do corpo, essa energia sexual se fortalece. As fases do desenvolvimento da sexualidade são divididas por Freud em três fases:

Numa primeira fase, muito precoce, o erotismo oral fica em primeiro plano; uma segunda dessas organizações “pré-genitais” caracteriza-se pela predominância do sadismo e do erotismo anal; somente numa terceira parte (desenvolvida na criança apenas até a primazia do falo) é que a vida sexual passa a ser determinada pela contribuição das zonas genitais propriamente ditas (FREUD, 1980, p. 143-144).

A zona oral, também chamada por Freud de “chuchar”, desenvolve-se com a amamentação da criança que toma o peito para se alimentar, mas estimula a cavidade bucal, tornando-a numa zona erógena de prazer. Essa atividade de mera busca de sobrevivência pela alimentação passa a ter a função de proporcionar prazer pelo próprio prazer. Então, essa fase

pode acompanhar a criança até a idade adulta. Nas palavras de S. Freud, o “chuchar”, que já “aparece no lactante e pode continuar até a maturidade ou persistir por toda a vida, consiste na repetição rítmica de um contato de sucção com a boca (os lábios), do qual está excluído qualquer propósito de nutrição” (FREUD, 1980, p. 110). Após a fase oral, inicia-se a fase anal, que é a percepção do prazer ao se prender as fezes. Neste ato há uma estimulação física do ânus, fazendo a criança sentir excitação sexual, estimulando a zona erógena anal. Por último, apresenta-se na criança a fase genital que é o momento em que os órgãos sexuais estão formados e prontos para sentir a estimulação de prazer proporcionado de início pela secreção, posteriormente, pela fricção da relação sexual. É na fase genital que a criança começa a projetar o seu “desejo sexual” em um “objeto sexual” exterior, dando início à vida sexual adulta.

A relação de um indivíduo com um objeto sexual é marcada pela necessidade que o ser humano sente de saciar o desejo sexual denominado de libido. Este é tão forte que podemos levá-lo, no dizer do autor até “a analogia com a pulsão de nutrição: a fome” (FREUD, 1980, p. 84). O objetivo dessa relação é a descarga dessa pulsão sexual. Para a descarga, é necessário “introduzirmos aqui dois termos: chamemos de objeto sexual a pessoa de quem provém a atração sexual, e de alvo sexual a ação para a qual a pulsão impele” (FREUD, 1980, p. 84). O alvo sexual vai do coito em si, como a simples contemplação do objeto sexual, supervalorizado-o. Sobre isso afirma Freud (1980, p. 93):

A mesma supervalorização irradia-se pelo campo psíquico e se manifesta como uma cegueira lógica (enfraquecendo o juízo) perante as realizações anímicas e as perfeições do objeto sexual, e também como submissão crédula aos juízos dele provenientes.

Assim é que a credulidade do amor passa a ser uma fonte importante, se não a fonte originária da autoridade e da subjugação nas relações de poder onde entra em jogo objeto desejado e ego desejante.

A restrição à relação sexual entre o indivíduo e objeto sexual pode acarretar certos distúrbios que vêm a complicar a harmonia da interação entre os corpos, ocasionando as perversões sexuais. Como o fetichismo, por exemplo, que “resulta dos casos em que o objeto sexual normal é substituído por outro que guarda certa relação com ele, mas que é totalmente imprópria para servir ao alvo sexual normal” (FREUD, 1980, p. 94). Tal substituição pode ocorrer por causa da impossibilidade da relação ou pode ser uma patologia que faz o indivíduo sentir prazer nessa condição anormal. Também inserimos nesses casos patológicos

de perversão o sadismo e o masoquismo. Nesse caso, a relação entre o indivíduo e o objeto sexual é permeada pelo prazer da dor, seja o prazer de ocasionar dor que ocorre no primeiro caso, seja o prazer de sentir dor que consiste no segundo caso.

Quando, por algum motivo, o indivíduo perde o objeto amado, acontece o que S. Freud chama de luto e melancolia. “O luto, de modo geral, é a reação à perda de um ente querido, à perda de alguma abstração que ocupou o lugar de um ente querido, como o país, a liberdade ou o ideal de alguém, e assim por diante (FREUD, 1980, p. 142)”. Nessa condição, o mundo externo, sem o objeto amado, perde todo o interesse para o indivíduo, mas esse desinteresse não adentra no ego do mesmo ao contrário da melancolia, que é um estado mais problemático do ponto de vista patológico. Além dos sintomas do luto, acrescenta-se a melancolia a degradação do ego e a baixa estima do indivíduo que se resume a nada diante do objeto perdido. “O paciente representa seu ego para nós como sendo desprovido de valor, incapaz de qualquer realização e moralmente desprezível; ele se repreende e se envilece, esperando ser expulso e punido” (FREUD, 1980, p. 144). Ao que parece, na melancolia, o indivíduo introjeta ao ego o objeto sexual desejado e dentro de si o destrói de forma aterradora, mesmo que isso custe sua própria sobrevivência psíquica. Não é à toa que a melancolia tem sido um dos grandes aliciadores de suicídio.

## 2 CAPÍTULO: ANÁLISE SIMBÓLICA EM MACUNAÍMA

### 2.1. Símbolos que remetem aos semblantes da passagem do tempo

#### 2.1.1 Símbolos catomórficos: quedas e castigos

Os *símbolos catomórficos* são referentes às imagens que representam a dinâmica da *queda* que é a “terceira grande epifania imaginária da angústia humana, diante da temporalidade” (DURAND, 2007, p. 11). A *queda* se expressa em diversas esferas e épocas da vida humana como “[...] o nascimento associado *ipso facto* a uma queda. O sonho acordado também evidencia o arcaísmo e a constância do esquema da queda no inconsciente humano” (DURAND, 2002, p. 112). Caímos nas primeiras tentativas de aprender a andar, lutando contra a gravidade; caímos quando não temos como resolver pequenos problemas do nosso cotidiano; também caímos quando perdemos as nossas quimeras, planos utópicos que nos dão a sensação de alegria e nos propiciam a fuga da realidade angustiante.

A narrativa *Macunaíma*: o herói sem nenhum caráter (1997), de Mário de Andrade, inicia-se com o capítulo “Macunaíma”, onde é descrito o nascimento do herói e as suas aventuras durante a infância. Seu nascimento acontece no fundo do Mato Virgem, às margens do rio Uraricoera, em um momento que se realiza como sendo um mau presságio para toda a natureza e os seres vivos ao redor, sendo o primeiro *símbolo catomórfico*, referente à *queda* que se apresenta na narrativa. Assim, compreendemos que “as primeiras experiências dolorosas da infância são experiências de mudança: o nascimento, as bruscas manipulações da parteira e depois da mãe e mais tarde o desmame” (DURAND, 2002, p. 74). Acerca do nascimento da personagem, diz o narrador:

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 (ANDRADE, 1997, p. 5).

Neste pequeno parágrafo da introdução da narrativa, percebemos o espaço do Mato Virgem, as margens do Uraricoera, onde nascera o herói; os seus progenitores que é a Mãe Tapanhumas sem identificação por nome próprio, e o pai o “medo da noite”. A música que embala a chegada do herói ao mundo é o silêncio da natureza diante do murmurejo das águas

correntes do Uraricoera. Uraricoera é um rio que corta as margens do Mato-Virgem e, longe de ser irrelevante para o entendimento da obra, sua descrição, no momento do nascimento do herói, provoca toda uma ambiguidade e confluência de sentidos. Além de ser o rio mais extenso do estado de Roraima e, por isso, intimidar com sua imensidão, seu nome deriva de dialetos indígenas locais, onde *urari* representa um veneno de efeito paralisante usado por certas tribos e *coera* significa velho (SANTOS, 1997). Deste modo, a imensidão das águas do rio paralisa, como uma espécie de veneno e vertigem a todos ao redor, assim como seu significado etiológico “veneno velho” faz inferir tal leitura. Podemos, também, conjecturar que o silêncio da natureza, no momento do nascimento, pode ser pelo fato da chegada do próprio herói Macunaíma, que pelas próprias caracterizações do texto, mostra-se como um tipo de veneno perigoso, posto que é descrito como “preto”, “retinto”, “filho do medo da noite”, “uma criança feia”, causando uma vertigem cósmica no espaço ao redor no momento em que nasce. “A vertigem é um relembrar brutal da nossa humana e presente condição terrestre” (DURAND, 2002, p. 113). A personagem Macunaíma é uma referência para representar o ser humano em suas nuances cosmológicas, primitivas e amorfas – culturalmente e antropologicamente falando - representando, assim, a própria heterogeneidade do povo brasileiro. Neste sentido, tomamos a chegada de Macunaíma como uma *queda* vertiginosa das entranhas da mãe para o mundo e, longe de ser um presságio benéfico, o herói será um veneno que paralisará a todos no decorrer da história. “O nascido, as mutilações e as mudanças de nível brutais que se seguem ao nascimento seriam, ao mesmo tempo, a primeira experiência da queda e ‘a primeira experiência do medo’” (DURAND, 2002, p. 112). A narrativa segue com os relatos das peraltagens sexuais da personagem durante a infância. O primeiro relacionamento amoroso de Macunaíma acontece com Sofará, que é mulher de seu irmão Jiguê. O herói pede a Mãe Tapanhumas para levá-lo a passear na mata, mas a Mãe não aceita, em vez disso, manda Sofará levá-lo. Nesta aventura na floresta, os amantes se entregam aos deleites sexuais. Depois de dois dias seguidos de aventura amorosa, chega o terceiro dia e, além da relação amorosa sexual “normal”, os amantes protagonizaram um jogo sádico masoquista:

[...] Brincaram. Depois de brincarem três feitas, correram mato a fora fazendo festinhas um pro outro. Depois das festinhas de cutucar, fizeram a das cócegas, depois se enterraram na areia, depois se queimaram com fogo de palha, isso foram muitas festinhas. Macunaíma pegou num tronco de capaíba 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. Depois retesou os músculos, se erguendo num trapézio de cipó e aos pulos atingiu num átimo o galho mais alto da piranheira. Sofará trepava atrás. O ramo fininho vergou oscilando com o peso do príncipe. Quando a moça chegou também no topo eles brincaram outra vez balanceando no céu. Depois de brincarem Macunaíma quis fazer uma festa em Sofará. Dobrou o corpo todo na violência dum puxão mas não pôde continuar, galho quebrou e ambos despencaram aos embolés até se esborracharem no chão. Quando o herói voltou da sapituca procurou a moça em redor, não estava. Ia se erguendo pra buscá-la, porém do galho baixo em riba dele furou o silêncio o miado da suçarana. O herói se estatelou de medo e fechou os olhos pra ser comido sem ver. Então se escutou um risinho e Macunaíma tomou com uma gusparada do peito, era a moça. Macunaíma principiou atirando pedras nela e quando feria, Sofará gritava de excitação tatuando o corpo dele em baixo com o sangue espirrado. Afinal uma pedra lascou o canto da boca da moça e moeu três dentes. Ela pulou do galho e juque! Tombou sentada na barriga do herói que a envolveu com o corpo todo, uivando de prazer. E brincaram mais outra vez (ANDRADE, 1981, p. 11-12).

Sigmund Freud defende a teoria da libido que é “uma força quantitativamente variável que poderia medir os processos e transformações ocorrentes no âmbito da excitação sexual” (FREUD, 1980, p. 133). Ao contrário do que se pensava, a libido não é uma força que opera só na idade adulta, mas sua insurgência se inicia desde os primeiros dias de nascimento. Isso é possível porque na criança há uma dinâmica estimuladora de zonas erógenas que proporcionam prazer. Assim, o corpo da criança, sendo estimulado, é capaz de sentir prazer, mesmo que este seja inconsciente. S. Freud dividiu os estágios do desenvolvimento sexual da criança em oral, onde a zona erógena estimulada é a boca; a anal, onde a zona exógena estimulada é a mucosa retal e, por fim, há a fase genital (puberdade) que é o momento em que os órgãos sexuais estão desenvolvidos e a psique da criança tem condições de entrar em dialética com um objeto sexual exterior, obtendo o prazer na zona exógena dos órgãos genitais.

Na obra de Mário de Andrade, percebemos esse percurso sexual descrito por Freud, ao analisarmos a personagem Macunaíma, que, desde criança, possui um apetite sexual sem limites e vive em função de saciar seus desejos. Por causa desse comportamento, o herói tem como característica a preguiça, a libido desenfreada, o egoísmo e o narcisismo. Logo no início da narrativa, podemos perceber o estágio oral em Macunaíma, também chamado por Freud de fase do “chuchar”, em que a criança usa “a parte dos próprios lábios, a língua ou qualquer outra parte dele que esteja ao alcance até mesmo o dedão do pé são tomados como objeto sobre o qual se exerce essa sucção” (FREUD, 1980, p. 110). Essa é a fase egoísta, narcísica e auto-erótica por excelência da criança e esse egoísmo em função do próprio prazer é descrito

pelo narrador: “Si o incitavam a falar exclamava: - Ai! Que preguiça!... e não dizia mais nada. Ficava no canto da maloca, trepado no jirau de pexiúba, espiando o trabalho dos outros e principalmente os dois manos que tinha, Maanape já velhinho e Jiguê na força do homem” (ANDRADE, 1997, p. 5-6). O chuchar tanto é tomado de forma literal, por ser uma fase ontogenética do ser humano, como pode ser conotativa, expressando um estilo de vida. O “chuchar”, que já “aparece no lactante e pode continuar até a maturidade ou persistir por toda a vida, consiste na repetição rítmica de um contato de sucção com a boca (os lábios), do qual está excluído qualquer propósito de nutrição” (FREUD, 1980, p. 110).

Deleitava-se na preguiça, divertia-se matando saúva e sempre que era cobrado afirmava a sua frase de efeito: “Aí que preguiça”. Só havia duas forças que eram capazes de subjugar a preguiça de Macunaíma: a libido e o dinheiro. Mesmo com sua preguiça declarada, ele saltava quando o negócio era adquirir dinheiro: “Vivia deitado na rede mas si punha os olhos em dinheiro, Macunaíma dandava pra ganhar vintém” (ANDRADE, 1997, p. 6). E, também, movia-se quando o interesse era saciar sua libido.

Passava o tempo do banho dando mergulho, e as mulheres soltavam gritos gozados por causa dos guaiamus diz que habitando a água-doce por lá (...) si alguma cunhatã se aproximava dele pra fazer festinha, Macunaíma punha a mão nas graças dela (ANDRADE, 1997 p. 6).

Como é característico na fase oral, o primeiro objeto a ser chuchado pela criança é a própria Mãe, pois é por meio do seio materno que a zona erógena bucal é estimulada sexualmente. Além disso, também se percebe o caráter narcísico e perverso de Macunaíma em relação a sua Mãe, como podemos ver no fragmento a seguir: “Quando era pra dormir trepava no macuru pequenininho 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, 1997 p. 8). Os sonhos, segundo S. Freud, são indicadores da vida psíquica do inconsciente, então, desde cedo se percebiam as perversões e comportamentos da contra mão que seguia Macunaíma: “Então adormecia sonhando palavras feias, imoralidades estrambóticas e dava patadas no ar” (ANDRADE, 1997 p. 8). Por isso, as mulheres, nos momentos de diálogo, já vaticinavam o futuro que seria trilhado pelo herói sem caráter ao longo da sua vida: “Nas conversas das mulheres no pino do dia o assunto eram sempre as peraltagens do herói. As mulheres se riam muito simpatizadas, falando que ‘espinho que pinica, de pequeno já traz ponta’” (ANDRADE, 1997 p. 8).

O egoísmo e o narcisismo de Macunaíma vão se mostrar cada vez mais na narrativa, ao passo que sua vida sexual vai sendo descrita. Estas características se apuram na fase anal de Macunaíma, que também é desenvolvida na mesma época que a genital. Esse processo duplo ocorre devido ao ato mágico que faz Macunaíma de criança se transformar em um “príncipe lindo”, com os órgãos genitais desenvolvidos e com capacidade de projetar catexia, ou seja, energia libidinal em um objeto exterior. Podemos inferir isso nos pautando na ideia de que este é um texto literário, espaço fictício onde a fantasia e o extraordinário podem ser plausíveis, ao se tratar de uma criação artística. Também devemos lembrar que Macunaíma é uma personagem que representa o homem primitivo, inserido na época do pensamento animista, que, por meio de atos mágicos, vários fatores naturais e físicos são transpostos.

Após a fase oral, inicia-se a fase anal, que é a percepção do prazer ao se prender às fezes. Neste ato, há uma estimulação física do ânus, fazendo a criança sentir excitação sexual, estimulando a zona erógena anal. Por último, apresenta-se na criança a fase genital que é o momento em que os órgãos sexuais estão formados e prontos para sentir a estimulação de prazer proporcionado de início pela secreção, posteriormente, pela fricção dos órgãos genitais na relação sexual. É na fase genital que a criança começa a projetar o seu “desejo sexual” em um “objeto sexual” exterior, dando início à vida sexual adulta.

Na floresta, depois de brincarem “normalmente”, Macunaíma inicia um jogo sádico com Sofará e esta é característica da fase anal, de acordo com Sigmund Freud (1980, p. 97): “O conceito de sadismo oscila, na linguagem corriqueira, desde uma atitude meramente ativa ou mesmo violenta para com o objeto sexual até uma satisfação exclusivamente condicionada pela sujeição e maus-tratos a ele infligidos”. Macunaíma, precocemente, adentra as entranhas do corpo feminino sedutor com todas as extremidades que esta relação pode oferecer. Seja no simples ato sexual “normal”, seja na iniciação de um jogo sexual perverso de agressão “anormal”, atuando como passivo e ativo. Como há também uma espécie de antropofagia amorosa em que os amantes deglutem partes físicas um do outro. A “devoração” carnal dos amantes vai além da metáfora sexual, ela concretiza-se no âmbito físico: “Então a moça abocanhou o dedão do pé dele e engoliu” (ANDRADE, 1997, p. 12).

A restrição à relação sexual entre o indivíduo e objeto sexual pode acarretar certos distúrbios que vêm complicar a harmonia da interação entre os corpos, ocasionando as perversões sexuais. Como o fetichismo, por exemplo, que “resulta dos casos em que o objeto sexual normal é substituído por outro que guarda certa relação com ele, mas que é totalmente imprópria para servir ao alvo sexual normal” (FREUD, 1980, p. 94). Essa substituição pode ocorrer por causa da impossibilidade da relação ou pode ser uma patologia que faz o

indivíduo sentir prazer nessa condição anormal. Também inserimos nesses casos patológicos de perversão o sadismo e o masoquismo. A relação entre o indivíduo e o objeto sexual é permeada pelo prazer da dor, seja o prazer de ocasionar dor que ocorre no primeiro caso, seja o prazer de sentir dor que consiste no segundo caso.

Esta “anormalidade” na relação sexual é uma espécie de rebaixamento, ou seja, *queda* do ser que deixa a dimensão sensual humana “normal” para beirar a animalidade, pois Macunaíma e Sofará se comportam como dois animais selvagens, devorando-se mutuamente no meio do Mato Virgem, entregando-se aos excessos sexuais. De objeto afligindo, Sofará reage aos “carinhos perversos” de Macunaíma e inicia-se o jogo sádico e masoquista. “A designação de ‘masoquismo’ abrange todas as atitudes passivas perante a vida sexual e o objeto sexual, a mais extrema das quais parece ser o condicionamento de dor física ou anímica advinda do objeto sexual” (FREUD, 1980, p. 97). O fato de ambos estarem felizes nessa condição de agressão mútua consiste no fato de que “quem sente prazer em provocar dor no outro na relação sexual e também capaz de gozar, com prazer, de qualquer dor que possa extrair das relações sexuais” (FREUD, 1980 p. 98).

De acordo com os estudos de Sigmund Freud (1980, p. 60): “A raça humana, se seguimos as autoridades no assunto, desenvolveu, no discurso das eras, três sistemas de pensamento – três grandes representações do universo: o animismo (ou mitológica), religioso e científico”. Percebemos que esta citação se refere à fase animista ao observarmos as características do caráter da personagem. O animismo é a fase em que o homem primitivo está em simbiose com a natureza. Surge no momento em que o homem questiona, de forma embrionária, sobre os mistérios da vida, como a morte e a fúria indomável da natureza. Sobre o animismo, afirma Freud (1980, p. 60): “O animismo é um sistema de pensamento. Ele não fornece simplesmente uma explicação de um fenômeno específico, mas permite-me apreender todo o universo como uma unidade isolada de um ponto de vista único”.

Dentro do animismo, o homem usa a técnica primitiva e a magia como forma de domar as condições adversas e as forças terríveis da natureza, por meio de uma espécie de representação ritualística da ideia das coisas que afligem na vida cotidiana do indivíduo para, em seguida, vencê-los de forma simbólica. Isso é o que S. Freud chama de unipotência de pensamento do homem primitivo. A lógica desse mecanismo de pensamento é que “as coisas se tornam menos importantes do que as idéias (sic) das coisas: tudo que for feito às idéias (sic) das coisas inevitavelmente acontecerá também com as coisas” (FREUD, 1980, p. 65). Não é à toa que essa fase também é chamada de narcisista, porque coincide com a fase em que o homem tem como objetivo principal seus desejos, isto motiva todo sistema de pensamento e

ações para a realização dos mesmos. Narcisismo é a fase psíquica em que o indivíduo projeta todos os desejos sexuais em si mesmo, amando a si mesmo de forma intensa, sem levar em consideração os objetos que estejam exteriores ao ego.

Macunaíma é uma personagem que representa o homem primitivo, inserido na época do pensamento animista, onde, por meio de atos mágicos, vários fatos naturais são transfigurados de forma fantástica em função do desejo narcísico da personagem. Todas estas referências da fase animista são necessárias para podermos explicar a possibilidade que a narrativa permite em fazer com que Macunaíma, de criança, transforme-se em homem adulto e “príncipe lindo”, para poder ter a possibilidade de vivenciar as nuances sexuais da fase genital com Sofará:

[...] A moça botou Macunaíma na praia porém ele principiou choramingando, que tinha muita formiga!... e pediu pra Sofará que o levasse até o derrame do morro lá dentro do mato, a moça fez. Mas assim que deitou o curumim nas tiriricas, tajás e trapoerabas da serrapalheira, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo. Andavam por lá muito (ANDRADE, 1997 p. 10).

Nenhuma das ações transgressoras da infância de Macunaíma fez com que o herói fosse castigado pelos integrantes de sua tribo, mas a relação com a mulher de seu irmão foi o motivo do primeiro castigo do herói. Jiguê, depois de alguns dias, desconfia das atitudes de sua esposa Sofará e Macunaíma, então, segue-os para poder entender o que estava errado, e, neste momento, acaba descobrindo a relação amorosa dos amantes:

Já a estrela Papaceia brilhava no céu quando a moça voltou parecendo muito fatigada de tanto carregar piá nas costa. Porém Jiguê desconfiando seguira os dois no mato, enxergara a transformação e o resto. Jiguê era muito bobo. Teve raiva. Pegou num rabo-de-tatu e chegou-o com vontade na bunda do herói. O berreiro foi tão imenso que encurtou o tamanho da noite e muitos pássaros caíram de susto no chão e se transformaram em pedra. Quando Jiguê não pôde mais sorrir. Macunaíma correu até a capoeira. Mastigou raiz de cardeiro e voltou são. Jiguê levou Sofará pro pai dela e dormiu folgado na rede (ANDRADE, 1997, p. 13).

Ao descobrir a traição, Jiguê teve muita raiva e agrediu os amantes. Macunaíma é surrado de forma tão brutal pelo irmão Jiguê que alguns pássaros de medo viraram pedra, porém, logo após a agressão, magicamente o herói se cura e o castigo toma uma dimensão superficial. Deste modo, termina a apresentação da personagem Macunaíma no primeiro capítulo da obra, e, por meio dele, podemos ver as nuances que se seguirão no decorrer do livro.

Há na narrativa toda uma gama de castigos proferidos a todas as personagens quando transgridem alguma regra vigente ou agredem a natureza. Sobre isto, percebemos que os irmãos e a mãe de Macunaíma são castigados por causa de um ato de agressão de Maanape contra a natureza. Este matara um boto, e o pai do boto, o sapo cururu, manda uma enchente que apodreceu todo o milharal e, à noite, um fogaréu consumiu todas as espécies de plantas:

Ora depois de todos comerem a anta de Macunaíma a fome bateu no mucambo. Caça, ninguém não pegava caça mais, nem algum tatu-galinha aparecia! E por causa de Maanape ter matado um boto pra comerem, o sapo cunauru chamado Maraguagana pai do boto ficou enfezado. Mandou a enchente e o milharal apodreceu. Comeram tudo, até a crueira dura se acabou e o fogaréu de noite e dia não moqueava nada não, era só pra remediar a friagem que caiu. Não havia pra gente assar nele nem uma isca de jobá (ANDRADE, 1997, p. 14).

Porém, este castigo não consegue hostilizar o herói que é muito esperto, conseguindo um lugar com alimento e caça, mas, devido ter sido defraudado na divisão da anta que caçara, o herói decide levar somente a mãe para compartilhar o alimento que adquirira no lugar onde a natureza havia mantido a fertilidade. A mãe, ao perceber o egoísmo do piá e sua maldade em relação a seus irmãos e Iriqui, decide castigá-lo, levando-o para um lugar deserto para lá no “Cafundó do Judas”. Neste sentido, a gula é também um *símbolo catomórfico*, sendo um pecado descrito no livro da Bíblia: a glotonaria. Remete, simultaneamente, ao pecado de Eva que devora a maçã, o único fruto proibido do paraíso, perdendo-se por causa de um ato de desobediência causado pela gula, por ter devorado aquele fruto que atraía os olhos, como também o desejo de se igualar a Jeová. Assim, as personagens bíblicas sofrem a *queda* do Éden para uma dimensão carnal de pecado, aflições e morte.

Vendo-se sozinho, Macunaíma quis chorar, mas como não tinha quem o contemplasse no drama, engole o choro e sai a andar. Encontra o Curupira e, ao dialogar com a personagem lendária, conta suas travessuras e o Curupira conclue que o herói não é mais criança, porque suas maldades eram de pessoas adultas:

Então contou o castigo da mãe por causa dele ter sido malévolo pros manos. E contando o transporte da casa de novo pra deixar onde não tinha caça deu uma grande gargalhada. O Curupira olhou pra ele e resmungou: -Tu não é mais curumi, rapaiz, tu não é mais curumi: não... Gente grande que faz isso... (ANDRADE, 1997, p. 17).

O Curupira tenta devorar Macunaíma, que foge da armadilha, escondendo-se na casa da Cotia e lá conta para velha as peripécias praticadas: “Contou como enganara o Curupira e deu uma grande gargalhada” (ANDRADE, 1997, p. 18). A Cotia, ao ver que o herói tem uma

mente evoluída para uma criança, decide equiparar o corpo do herói à sagacidade de sua mente, então prepara uma porção e, por meio desta, transforma o herói em um homem taludo.

Foi lá e topou com a cotia farinheira mandioca num tipiri de jacitara.

- Minha vó, dá aipim pra mim comer?

- Sim, cotia fez. Deu aipim pro menino, perguntando:

- Que que você está fazendo na caatinga, meu neto ?

- Passeando.

- Ah o que!

- Passeando, então!

Contou como enganara o Curupira e deu uma grande gargalhada. A cotia olhou pra ele e resmungou: - Culumi faz isso, meu neto, culumi faz isso não... Vou te igualar o corpo com o bestunto. Então pegou a gamela cheia de calda envenenada de aipim e jogou a lavagem no piá. Macunaíma fastou sarapantado mas só conseguiu livrar a cabeça, todo o resto do corpo se molhou. O herói deu um espirro e botou corpo. Foi desempenhando crescendo fortificando e ficou do tamanho dum homem taludo. Porém a cabeça não molhada ficou pra sempre rombuda e com carinha enjoativa de piá (ANDRADE, 1997, p. 18-19).

Podemos perceber que o herói, em diversos momentos, quando achava necessário, transformara-se em um homem adulto – um “príncipe lindo” - para poder apreciar as “cunhãs” de seu irmão, porém, logo voltava a se transformar em menino, para poder continuar se aproveitando da boa ação e dos cuidados dos irmãos. Ciente de tais aspectos da narrativa, podemos inferir que a Cotia, com sua sabedoria de anciã, percebe e castiga o herói, transformando o corpo do herói em pé de igualdade com a mente adulta. Macunaíma tenta esquivar-se da manobra, mas não consegue evitar que a calda envenenada caia sobre seu corpo, conseguindo somente salvar a cabeça. Deste modo, o castigo de Macunaíma consistiu em ser transformado em homem adulto e, para entendermos a importância desta passagem para a vida de Macunaíma, podemos arguir sobre a imagem da criança segundo o Imaginário Simbólico.

Para Gilbert Durand (1988), o retorno à infância ou a permanência nela, como no caso de Macunaíma, é a capacidade simbólica de reverter, por completo, os aspectos nefastos da passagem do tempo e da morte, pois o retorno à infância faz com que o indivíduo, de forma simbólica, volte-se a um tempo de felicidade plena, desvinculando-se das amarras do cotidiano e das contingências trágicas da vida adulta. Assim,

após haver instaurado o bom senso do equilíbrio diante da morte, da vida e do desregramento psicossocial, após haver constatado a grande catolicidade dos mitos e dos poemas e instaurado o homem enquanto *homo symbolicus*, o símbolo, diante da entropia positiva do universo, erige enfim o domínio do supremo valor e equilibra o universo que passa, através de um Ser que não

passa, a quem pertence a eterna infância, a eterna aurora; o símbolo resulta numa teofania (DURAND, 1988, p. 100).

Segundo Carl G. Jung (2000, p. 162) a presença do motivo da criança trata-se de “vestígio da memória da própria infância (...) [relacionado a] certas coisas que esquecemos (...) [ou] é sempre uma imagem que pertence a humanidade inteira e não somente ao indivíduo”. Permanecer criança, para Macunaíma é uma forma de manter um tempo maravilhoso primitivo do Mato Virgem, às margens do Uraricoera onde toda a tribo, sua mãe, seus irmãos e as cunhãs viviam a realizar suas vontades.

A imagem infantil primordial liga o indivíduo à alma coletiva do homem, livrando-o das amarras da unilateralidade racional da consciência puramente racional da sociedade tecnológica, da dimensão carnal que sempre remete a passagem do tempo, a vigência da morte inerente que é irrevogável (JUNG, 2000). Vendo o mundo a partir do olhar avesso de uma criança, a inversão de valores, o questionamento e a rebeldia, sem grandes prejuízos morais, pode ser alcançada porque a criança simboliza a habilidade de minimizar os grandes problemas existências da vida adulta. “A miniatura é um exercício de frescor metafísico; permite mundificar sem se arriscar muito. E quem repousa em tal exercício de mundo dominado! A miniatura é repousante, sem jamais fazer adormecer” (BACHELARD, 1993, p. 168). A criança, que remete a ideia de miniatura, é o pequeno que traz em si a morada do grande, sendo a fomentadora das riquezas da imaginação criadora, construindo uma nova visão acerca do mundo. “‘O mundo é a minha imaginação’. Posso tanto melhor o mundo quanto mais hábil for em miniaturizá-lo. Mas, fazendo isso, é preciso compreender que na miniatura os valores se condensam e se enriquecem” (SCHOPENHAUER apud BACHELARD, 1993, p. 159).

Depois de reconquistar a Muiraquitã, vencendo os inimigos da cidade grande, Macunaíma volta ao lugar de origem. Porém, percebe a diferença no lugar onde outrora vivera com sua mãe e sente saudades das mulheres com quem teve suas brincadeiras sexuais:

Depois a boca-da-noite engoliu todas as bulhas e o mundo adormeceu. Tinha só Capei, a Lua, enorme de gorda, rechonchuda que-nem cara das polacas depois duma noite daquelas, puxavante! Quanta sacanagem feliz quanta cunha bonita e quanta cachiri!... Então Macunaíma teve saudades do sucesso na taba grande paulistana. Viu todas aquelas donas de pele alvinha com quem brincava de marido e mulher, foi tão bom!... Sussurrou docemente: “Mani! Mani! filhinas da mandioca!”... Deu um tremor comovido no beijo dele que quase a muiraquitã cai no rio. Macunaíma tornou a enfiar o tembetá no beijo. Então pensou muito sério na dona da muiraquitã, na briguenta, na diaba gostosa que batera tanto nele, Ci, Ah! Ci, Mãe do Mato, marvada que tornara-se inesquecível porque fizera ele dormir na rede tecida com os cabelos dela!...

“Quem tem seus amores longe, passa trabalhos trianos...” parafusou. Que sardade da marvada!... E estava lá no campo do céu banzando nus trinques toda enfeitada passeando brincando quem sabe com quem... Teve ciúmes. (ANDRADE, 1997, p. 139).

Neste fragmento, podemos perceber que sem as brincadeiras das cunhãs, Macunaíma demonstra sentir saudade de Ci e entra em um estado de luto em relação às aventuras amorosas e à esposa perdida. Podemos entender que “o luto é a reação à perda de um ente querido, a perda de alguma abstração que ocupou o lugar de um ente querido, como o país, a liberdade ou o ideal de alguém, e assim por diante” (FREUD, 1980, p. 142). Porém, neste momento, o herói é atraído por uma mulher e sua saudade se esvai, posto que um novo objeto de desejo libidinal prende a atenção do mesmo.

[...] no fundo uma cunha lindíssima, alvinha e padeceu de mais vontade. E a cunha lindíssima era a Uiara. Vinha chegando assim como quem não quer, com muitas danças, piscava pro herói, (...). Deu uma vontade no herói tão imensa que alargou o corpo dele e a boca umideceu: - Mani!... (ANDRADE, 1997, p. 162).

Macunaíma sentia o corpo estremecer de desejo com a imagem da “cunhã”, mas, devido ao frio excessivo da água, regredia. Porém, Vei - a Sol - há muito tempo queria castigar o herói por ter traído e dispensado uma de suas filhas. Faz com que o herói caia nas garras do monstro. A Sol empurrou o herói para ser devorado pela bela jovem que estava na água, que, na verdade, era a terrível Urarau. Neste momento, Macunaíma é castigado pelos seus excessos sexuais ao ser jogado nos braços do monstro sedutor que o prende justamente por artifícios sexuais. “Macunaíma sentiu fogo no espinhaço, estremeceu, fez pontaria, se jogou feito em cima dela, juque!” (ANDRADE, 1997, p. 163). Podemos inferir que Vei assumiu o papel da repressora contra os excessos sexuais do herói:

[...] Vei, a Sol, escorregava pelo corpo de Macunaíma, fazendo cosquinhas, virada em mão de moça. Era malvadeza da vingarenta só por causa do herói não ter se amulherado com uma das filhas da luz. A mão da moça vinha e escorregava tão de manso no corpo... Que vontade nos músculos pela primeira vez espetados depois de tanto tempo! Macunaíma se lembrou que fazia muito não brincava. Água fria diz que é bom pra espantar as vontades (...). Sol teve raiva. Pegou num rabo-de-tatu de calorão e guasceu o lombo do herói. A dona ali, diz-que abrindo os braços mostrando a graça fechando os olhos molenga. Macunaíma sentiu fogo no espinhaço, estremeceu, fez pontaria, se jogou feito em cima dela, juque! Vei chorou de vitória. As lágrimas caíram na lagoa num chuveiro de ouro e de ouro. Era o pino do dia. (ANDRADE, 1997, p. 162-163).

Depois de muitas tentativas, Vei consegue ver Macunaíma cair nos braços devoradores da Uiara. Este traga o herói, fazendo-o travar uma luta dantesca para não perder seus objetos mais preciosos. Depois de um terrível combate, Macunaíma sentiu a *queda* fatal. O herói é devorado pelo feminino terrível.

Na briga com a Uiara, Macunaíma perde alguns tesouros adquiridos nos dias em que esteve na cidade grande, mas os tesouros mais sentidos foram os que obtiveram simbologia sexual como: os cocos-da-Bahia (substituíam os testículos) que simbolizam a fertilidade; as pernas que lhe davam mobilidade de viajar e encontrar “cunhãs”; os dedões que em algumas culturas é um símbolo de sensualidade, e principalmente a Muiraquitã, que é o objeto que carregava toda lembrança de Ci.

Mesmo tendo achado alguns de seus tesouros adquiridos na cidade grande, o mais importante Macunaíma não encontrou, que era a Muiraquitã. Por causa disso, entra em um estado de profunda melancolia e acaba se entregando à morte. Sem as pernas para viajar em busca das “cunhãs”, no intuito de brincar e sem a Muiraquitã que também o identificava como Imperador do Mato Virgem, a vida perdeu o sentido para o herói, por isso, decide ir para o campo vasto do céu, entregar-se ao que poderíamos chamar de um estado de pura ausência das angústias traumáticas da vida, um estado niilista, tornar-se “uma estrela inútil”:

Macunaíma sentou numa lapa que já fora jaboti nos tempos de dantes e andou contando os tesouros perdidos em baixo d'água. E eram muitos, era uma perna 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 dado um grito que encurtou o tamanho do dia. As piranhas tinham comido também o beijo dele e a muiraquitã! Ficou feito louco (...). Macunaíma campeava campeava. Achou os dois brincos achou os dedões as orelhas os nuquiiris 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. Tinham sido engolidos pelo monstro Ururau que não morre com timbó nem pau. O sangue coalhara negro cobrindo a praia e o lagoão. E era de-noite (ANDRADE, 1997, p. 163-164).

Macunaíma envenena a água e consegue reaver alguns objetos mágicos, porém, os que foram devorados pela Uiara, que não morre por envenenamento, não consegue obter de volta. Sendo assim, com a perda de seus objetos amados que lhe propiciavam prazer, acaba por destruir o sentido da sua existência e, por isso, decide ir para o campo vasto do céu.

Macunaíma foi castigado pela figura do feminino nefasto, sendo fisgado no que dava mais sentido à sua vida que é sua libido. Macunaíma praticamente sucumbe à sua melancolia. “Os traços mentais distintivos da melancolia são um desânimo profundamente penoso, a cessação de interesse pelo mundo externo, a perda da capacidade de amar, a inibição de toda e

qualquer atividade” (FREUD, 1980, p. 143). Por isso, Macunaíma se entrega à morte tal qual um suicida, decidindo antes morrer do que viver sem seus objetos amados e sem as possibilidades de saciar seus desejos sexuais.

### **2.1.2 Aspectos animaisescos do fervilhamento, da animação e da mordicância**

O segundo tema que representa a dinâmica da passagem do tempo no Imaginário Simbólico são os *símbolos teriomórficos*, referentes a animais, tomados de forma simbólica para representar, por meio de metáforas e comparações, as emoções, os estados psíquicos e físicos dos seres humanos. O bestiário simbólico é tomado em diversas culturas como representantes da passagem do tempo e a vigência da morte, sendo representantes das angústias humanas diante da animação cósmica caótica do universo. Este bestiário “parece, portanto, solidariamente instalado na língua, na mentalidade coletiva e na fantasia individual” (DURAND, 2002, p. 70). São cavalos, leões, búfalos, lobos, serpentes, vermes, formigas e outros animais que ganham conotações representativas do movimento repugnante e a animação primitiva que incute no inconsciente coletivo a finitude humana. “O aparecimento da animalidade na consciência é (...) sintoma de uma depressão da pessoa até os limites da ansiedade. Resta-nos distinguir agora diversas especificações dinâmicas do esquema do animado” (DURAND, 2002, p. 73) na obra em estudo.

Nas margens do rio Uraricoera, o herói vivia acompanhado de sua mãe, seus irmãos: Jiguê, na “força do homem”; “Maanape” já velho, e Sofará que é a companheira de Jiguê, também havia outros personagens secundários que têm toda uma conotação simbólica na história. Estes seres que estão impregnados na narrativa, demonstrando-nos certa inquietação e repugnância são os que representam os aspectos dos *símbolos teriomórficos*. Trata-se dos insetos, como as formigas saúva; são homens cobradores que foram transformados em carrapatos; são piolhos que empestam Sofará e a piolhenta do Jiguê; os gaiamus que estão na água-doce mordendo as graças das cunhãs; as baratas da casa da pacuera do Oibê e os cavalos velozes que ajudam na fuga e na perseguição do herói. Seja durante o dia, nas diversas atividades das personagens, ou à noite, no momento de dormir, estes insetos estão presentes, inquietando, atormentando a ponto de entrarem em simbiose com as personagens:

[...] O divertimento dele era decepar cabeça de saúva. Vivia deitado mas si punha os olhos em dinheiro, Macunaíma danava pra ganhar vintém. E também espertava quando a família ia tomar banho no rio, todos juntos e nus. Passava o tempo do banho dando mergulho, e as mulheres soltavam gritos

gozados por causa dos gaiamus diz que habitando a água-doce por lá (ANDRADE, 1997, p. 6).

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. Então adormecia sonhando palavras feias, imoralidades estrambóticas e dava patadas no ar (ANDRADE, 1997, p. 8).

Então Macunaíma sentou numa barranca do rio batendo com os pés n`agua espantou os mosquitos. E eram muitos mosquitos piuns maruins arurus tatuquiras muriçocas meruanhas marigüis borrachudos varejas, toda essa mosquitara (ANDRADE, 1997, p. 15).

[...] A moça botou Macunaíma na praia porém ele principiou choramigando, que tinha muita formiga! (...). Nem bem ela deitou Macunaíma na rede, Jiguê já chegava de pescar de puçá e a companheira não trabalhava nada. Jiguê enquizilou e depois de catar os carrapatos deus nela muito. Sofará agüentou a sova sem falar um isto (ANDRADE, 1997, p. 10).

O herói sossegado. Passava os dias marupiara na rede matando formigas taiocas, chipitando golinhos estalados de pajuari e quando agarrava contando acompanhava pelos sons gotejantes do cotcho, os matos reboavam com doçura adormecendo as cobras os carrapatos os mosquitos as formigas e os deus ruins (ANDRADE, 1997, p. 23).

A partir destes fragmentos transcritos acima, percebemos o aspecto *teriomórfico* predominante na narrativa, observados pelos insetos que fazem parte da natureza onde vive o herói. Dentre estes animais, os que mais se destacam são as formigas chamadas saúvas, que de tão importantes na narrativa, fazem parte do estribilho declamado por Macunaíma em várias partes da narrativa: “Muita saúva e pouca saúde, os males do Brasil são”. Eurico Santos (1970) informa que as formigas saúvas eram chamadas pelos portugueses de Rei-do-Brasil, pois empestavam todas as regiões onde havia plantação de qualquer espécie de plantas. Mesmo com aspectos destrutivos, os portugueses não deixavam de admirar a organização do trabalho das saúvas. “Um formigueiro de saúva compõe-se de hipogeus abobados, chamados ‘panelas’ e cujo conjunto representa uma cidadela subterrânea, com estradas reais e caminhos vicinais (...) o que já atingiram a um alto grau de civilização” (SANTOS, 1970, p. 69). A predominância da saúva é tão forte na obra que quando Macunaíma vai à macumba, pedir ajuda ao Exu para destruir o gigante Venceslau Pietro Pietra, observa várias pessoas pedindo favores impossíveis à divindade do candomblé. Todos os pedidos são atendidos, menos os desejos do domínio da escrita formal rebuscada e a destruição das saúvas:

Depois que todos beijaram adoraram e se benzeram muito, foi a hora dos pedidos e promessas. Um carniceiro pediu pra todos comprarem a carne

doente dele e Exu consentiu. Um fazendeiro pediu pra não ter mais saúva nem maleita no sítio dele e Exu se riu falando que isso não consentia fazer não. Um mamorista pediu pra pequena dele conseguir o lugar de professora municipal pra casarem e Exu consentiu. Um médico fez um discurso pedindo pra escrever com muita elegância a fala portuguesa e Exu não consentiu. Assim. Afinal veio a vez de Macunaíma o filho novo do fute (ANDRADE, 1997, p. 62).

A macumba é o ritual afro-brasileiro que buscava agregar todas as linhas de divindades do candomblé e da umbanda, pois quanto mais soubesse sobre o panteão dessas divindades, mais poderoso se considerava o pai-de-santo. Dentro do panteão das divindades, do candomblé e da umbanda, o Exu é o orixá mensageiro entre os homens e as divindades ligado à fertilização, à criatividade, à transformação das coisas e, também, é a divindade vingadora.

Nada se faz, portanto, sem sua permissão. Exu, quando não se solicita diretamente, é quem conduz o pedido dos homens para os outros deuses. Entre os objetos que representam está o ogó, instrumento de madeira esculpido em forma de pênis e adornado com cabaças e búzios que representam os testículos e o sêmem (SILVA, 2005, p. 70).

Todos os pedidos do ritual têm que ter a permissão do Exu para serem realizados. E é justamente a escrita formal e a destruição das saúvas que a divindade não permite. A escrita heterogênea da cultura brasileira, juntamente com as saúvas, mostram os aspectos caóticos do *ethos* de Macunaíma. E, na própria narrativa, o narrador se refere ao Exu como o pai de Macunaíma. E os elementos característicos desta divindade, como o falo, o sêmem e os testículos são referências à sexualidade desmedida do herói que, por sua vez, também é um mensageiro entre o Mato Virgem e a cidade de São Paulo.

O Brasil do fute – que é o Exu - é cheio de insetos, língua heterogênea e povo diversificado, formando uma miscelânea caótica e exótica inebriante que transparece na narrativa. Podemos entender estes aspectos caóticos, repugnantes e animados representados pelo bestiário do Imaginário Simbólico a partir das palavras de Gilbert Durand (2002, p. 74) que diz:

O esquema da animação acelerada que é a agitação formigante, fervilhante ou caótica parece ser uma projeção assimiladora da angústia diante da mudança, e a adaptação animal não faz mais, com a fuga, que compensar uma mudança brusca por outra mudança brusca. Ora, a mudança e a adaptação ou a assimilação que ela motiva é a primeira experiência do tempo.

Podemos observar o “fervilhamento cultural” no capítulo a “Macumba”, onde há uma animação cultural representada pelos diversos escritores e camadas da sociedade que frequentam a macumba da Tia Ciata, pedindo e agradecendo favores às divindades do candomblé:

Era assim. Saudaram todos os santos da panjelança, o Boto Branco que dá os amores, Xangô, Omulu, Iroco, Oxosse, a Boiúna Mãe Feroz, Obalá que dá força pra brincar muito, todos esses santos e o sairé se acabou. Tia Ciata sentou na tripeça num canto e toda aquela gente suando, médicos padeiros engenheiros rábulas polícias criadas focas assassinos Macunaíma, todos vieram botar as velas no chão rodeando a tripeça. As velas jogavam no teto a sombra da mãe-de-santo imóvel. Já quase todos tinham tirado algumas roupas e o respiro ficara chiado por causa do cheiro de mistura budum coty pitium e o suor de todos. Então veio a vez de beber. E foi lá que Macunaíma provou pela primeira vez o cachiri temível cujo nome é cachaça. Provou estalando com a língua feliz e deu uma grande gargalhada (...). À meia-noite foram lá dentro comer o bode cuja cabeça e patas já estavam lá no peji, na frente da imagem de Exu que era um tacaru de formigas com três conchas fazendo olhos e boca. O bode fora morto em honra do diabo e salgado com pó de chifre e esporão de galo-de-briga (ANDRADE, 1997, p. 59).

As imagens das mulheres dançando embriagadas, da devoração de animais, a entrada e saída de espíritos e os cantos ao Exu, na macumba, remete-nos às imagens de fervilhamento infernal atribuído aos estudos do Imaginário Simbólico, como também se refere à cultura caótica brasileira pela sua heterogeneidade e diversidade, sendo regida pelo Exu, a divindade do rito afro-brasileiro que representa a morte e o caos. Porém, ao mesmo tempo em que nos revela o caos, o caráter infernal da macumba impulsiona ao aspecto criativo que é o próprio sincretismo religioso que a divindade fervilhante Exu remete. E esta criatividade é representada pela presença de diversos escritores na macumba:

E pra acabar todos fizeram a festa juntos comendo bom presunto e dançando um samba de arromba em que todas essas gentes se alegravam com muitas pândegas liberdosas. Então tudo acabou se fazendo vida real. E os macumbeiros, Macunaíma, Jaime Ovalle, Dodô, Manu Bandeira, Blaise Candrars, Ascenso Ferreira, Raul Bopp, Antônio Bento, todos esses macumbeiros saíram na madrugada (ANDRADE, 1997, p. 64).

A macumba é como se fosse um formigueiro onde se aglomeram todas as camadas da sociedade, representando a diversidade da cultura brasileira, em um movimento dinâmico de vida e criatividade. A própria imagem do Exu vem acompanhada das formigas, fazendo referência ao esquema animado fervilhante que é predominante na narrativa. E, segundo Gilbert Durand (2002, p. 73-74): “[...] Conservemos do formigamento apenas o esquema da

agitação, do fervilhar (grouillement) (...). É este movimento que, imediatamente, revela a animalidade à imaginação e dá uma cura pejorativa a multiplicidade que se agita”.

No capítulo a “Maioridade”, encontramos o fragmento da narrativa que mostra o encontro de Macunaíma com o monstro Curupira. Depois de muito andar, Macunaíma encontra o Curupira que lhe dá um pedaço de sua carne como isca para devorá-lo. Neste fragmento se percebe o aspecto *teriomórfico* da mordicância e da velocidade da passagem do tempo representado pelo veado que é o cavalo do Curupira:

Cortou carne da perna moqueou e deu pro menino, perguntando (...). Macunaíma agradeceu e pediu pro Curupira ensinar o caminho pro mucambo dos Tapanhumas. O Curupira estava querendo mas era comer o herói, ensinou falso (...). Macunaíma foi fazer a volta porém chegando na frente do pau, coçou a perninha e murmurou: - Ai! que preguiça!... e seguiu direito. O curupira esperou porém curumim não chegava... Pois então o monstro amontou no viado, que é o cavalo dele, fincou o pé redondo na virilha do corredor e lá se foi gritando: - Carne de minha perna! Carne de minha perna! Lá de dentro do herói a carne respondeu: - Que foi? (ANDRADE, 1997, p. 17-18).

Depois de uma perseguição angustiante, Macunaíma toma água de lama, vomita a carne da perna do Curupira e consegue fugir do monstro devorador que vinha cavalgando um veado que representava o cavalo. E, como percebemos pelos estudos de Gilbert Durand, o cavalo representa o aspecto da passagem do tempo e o Curupira o monstro devorador carnívoro como portador da morte. Porém, mais uma vez, o herói consegue vencer a destruição de sua própria vida.

No capítulo “Boiúna Luna”, Macunaíma estava andando pelos matos estranhos com seus manos, quando, de repente, ouve o choro de uma cunhatã. Andaram um pouco mais e encontraram uma cascata “chorando sem parada”. Uma voz na cascata conta que se chama Naipi e amara Titçatê, o homem que conseguira dominar seu amor. Porém, como sua tribo era escrava da Boiúna Luna e a donzela deveria pertencer à Cobra Grande, foram separados por meio de transformações: Naipi virou pedra e Titçatê virou planta. Macunaíma, por causa desta maldade, trava uma batalha terrível e, da mesma forma que antes, é perseguido por um animal terrível que era chamado Capei:

Então se escutou um urro guaçu veio saindo da d'água. E Capei era a biúna. Macunaíma ergueu o busto relutando de heroísmo e avançou pro monstro. Capei escancarou a goela e soltou uma nuvem de apiacás. Macunaíma bateu que mais bateu vencendo os marimbondos. O mostro atirou uma guascada tirlintando com os guizos do rabo, porém nesse momento uma formiga tracuá mordeu o calcanhar do herói. Ele agachou distraído com a dor e o rabo passou por cima dele indo bater na cara de Capei. Então ela urrou mais e deu um bote

na coxa de Macunaíma. Ele só fez um afastadinho com o corpo, agarrou num rochedo de juque! decepou a cabeça da bicha (ANDRADE, 1997, p. 31).

Segundo Eurico Santos (1970), há uma criação fantasiosa em relação à Cobra Grande, devido ao tamanho da Sucuri que recebeu diversos nomes nos povos indígenas: sucuriú, sucuriju, boiúna. Nesta passagem, percebemos, também, a presença de outra lenda indígena, que é da *Cabeça Voadora*. Santo (2010, p. 167) conta que havia uma mulher casada que “todas as noites, quando dormiam abraçadinhos na rede, a cabeça da mulher saía do corpo e voava pelo mundo, buscando carne para devorar”. O marido sabia da aventura da mulher, porém por acaso, a mãe precisou da filha e, ao entrar no quarto do casal, descobre a horrenda imagem da mulher sem cabeça com gotinhas de sangue no pescoço. Acreditando que o genro era assassino da filha, faz um escândalo na tribo, os homens enterraram a mulher, mesmo o homem explicando que a cabeça voltaria. Quando a cabeça volta pela manhã e fica a procurar o corpo, mas como estava enterrado, junta-se ao corpo do marido.

Na narrativa, a Cobra Grande remete aos *símbolos teriomórficos*, posto que a serpente é um animal que tem como característica a mordicância e devoração. A ideia ainda é reforçada com a lenda da *Cabeça Voadora* que também remete a devoração. Mesmo depois de decepada, a Boiúna continuou seguindo o herói, no intuito de servi-lo, ou seja, sem corpo, deseja se juntar ao herói, assim como fizera a mulher na narrativa indígena. Sem corpo, sem seu poder devorador de serpente, a Cobra Grande fica decepcionada e decide ir para o campo vasto do céu e vira Boiúna Luna, ou seja, virou a lua.

No capítulo “A Velha Ceiuci”, Macunaíma acaba caindo na armadilha da bruxa que é a mulher do gigante Piaimã, que, como ela, também come gente, mas é salvo pela filha mais nova da velha gulosa:

[...] A caapora possuía duas filhas e a mais nova que não era nada habilidosa e só sabia suspirar, enxergando a velha fazer fogo, imaginou: “Mãe quando vem da pescaria conta logo o que pescou, hoje não. Vou ver”. Desenrolou a tarrafa e saiu dela um moço bem gosto. O herói falou: - Me esconde! (...). Macunaíma agradeceu e pulou pela janela. Na esquina estavam dois cavalos, um castanho-escuro e outro cardão-pedrês. “Cavalo cardão-pedres pra carreira Deus o fez” Macunaíma murmurou. Pulou nesse e abriu na galopada. Caminhou caminhou e já perto de Manaus ia correndo quando o cavalo deu uma topada que arrancou chão. No fundo do buraco Macunaíma enxergou uma coisa relumeando. Cavou depressa e descobriu o resto o deus Marte, escultura grega achada naquelas paragens inda na Monarquia e primeiro-de-abril passado no Araripe de Alencar pelo jornal chamado Comércio do Amazonas. Estava contemplando aquele torso macanudo quando escutou “Baúa! Baúa!”. Era a velha Ceiuci chegando. Macunaíma esporeou o cordão-pedrês e depois de perto de Mendoza na Argentina quase dar um esbarrão

num galé que também vinha fugindo da Guiana Francesa (ANDRADE, 1997, p. 105-107).

Macunaíma é levado à casa do gigante e lá conquista a filha mais nova da velha, por brincar com ela. Ao decifrar três enigmas, a filha da Ceiuci o liberta e o herói sai pela janela e encontra dois cavalos. “Macunaíma agradeceu e pulou pela janela. Na esquina estavam dois cavalos, um castanho-escuro e outro cardão-pedrês. ‘Cavalo cardão-pedres pra carreira Deus o fez’ ‘Macunaíma murmurou’” (ANDRADE, 1997, p. 106). Sobre a simbologia da cavalgada, afirma Durand (2002, p. 75) que “É a cavalgada fúnebre ou infernal que estrutura moralmente a fuga e lhe dá esse tom catastrófico”. A velha Ceiuci, enfurecida, segue o herói com o outro cavalo. A cavalgada de Macunaíma, no intuito de fugir da morte, juntamente com a cavalgada de Ceiuci, que ensejava matar o herói, também fazem referência aos semblantes da passagem do tempo, como a própria característica carnívora de Ceiuci e suas filhas apontam para a mordicância e devoração. Santo (2010, p. 36-37) diz que “[...] a voracidade baseia-se em uma forma de introjeção executada com raiva. A violência da incorporação oral, envolvendo o morder, cria a fantasia de destruição do objeto”. Ambos os símbolos agora citados: cavalo e mordicância, apontam para os *símbolos teriomórficos*.

Após voltarem de São Paulo para o Uraricoera, Macunaíma enfrenta mais uma a perseguição do minhocão Oibê. No capítulo “A pacuera do Oibê”, Macunaíma pede abrigo em uma casa, só que, ao abrir a porta, encontra o minhocão Oibê. Sem jeito, entra, recebe alimentos e água do monstro. Porém, não satisfeito, Macunaíma come a pacuera, que é a parte íntima de boi ou do porco, no caso a pacuera era do Oibê:

Então a porta se abriu e apareceu um bicho tamanho que sarapantou o herói. Era o monstro Oibê o minhocão temível. O herói sentiu friagem por dentro mas se lembrou do Smith-wesson, criou coragem e pediu pousada (...). quando Oibê pôs reparo que Macunaíma tinha comido a pacuera, teve raiva. Agarrou num sininho, se embrulhou num lençol branco e foi fazer assombração pro hóspede. Mas era só de brincadeira. Bateu na porta e manejou o sininho, de-lem! – Oi! – Vim buscar minha pacuera-cuera-cuera-cuera-cuera, de-lem! (ANDRADE, 1997, 140-142).

A partir deste momento se segue uma perseguição terrível até o momento em que Macunaíma consegue vencer o minhocão:

Depois de correrem mais légua e meia, enfim chegaram num firme pontudo do Araguaia (...). Macunaíma olhou para trás. Oibê quase ali. Então botou o furabolo na goela pela última vez, fez cosquinha e alojou a pacuera na água. A pacuera virou num pariantã que as levaram. Oibê chegou mas os fugitivos iam longe. Então o minhocão que era um lobisomem famoso principiou

tremelicando criou rabo e virou cachorro-do-mato. Escamoteou a goela desencantada e saiu da barriga dele uma borboleta azul. Era alma de homem presa no corpo do lobo por artes do Carrapatu medonho que pára na gruta do Iporanga (ANDRADE, 1997, p. 145).

Nestes fragmentos, percebemos os aspectos animais na perseguição do minhocão Oibê, como também nas transformações de Oibê, que de minhocão se torna cachorro do mato, depois lobisomem e no fim é um homem com a alma presa dentro de um lobo. Esta descrição da narrativa produz imagens que remetem à simbiose entre o ser humano e o animal, pois Oibê é um homem que fora transformado em minhocão, lobisomem, lobo e tem sua alma liberta metaforizada por uma borboleta. O minhocão pode ser considerado como serpente e sobre esta imagem afirma G. Durand (2002, p. 74): “A serpente, quando é considerada apenas como movimento serpenteante, ou seja, como fuga dinamismo, implica também uma “discursividade” repugnante que se liga à pequenos mamíferos rápidos, ratos e ratazanas”. Por isso é na casa do minhocão Oibê que Macunaíma come e é envolvido por baratas:

[...] Macunaíma bateu a pedra do isqueiro e viu que eram baratas. Trepou assim mesmo na rede não sem espiar mais uma vez si não faltava pros legormes. O casal estava até bem satisfeito comendo barata. Macunaíma se riu pra ele, arrotou e adormeceu. Daí a pouco estava coberto de baratas lambendo (ANDRADE, 1997, p. 142).

Os insetos, minhocas, serpentes e o lobo que remetem à constelação dos *símbolos teriomórficos*. O narrador também conta os hábitos do herói que, na verdade, não diferem de alguns insetos e animais sanguessugas e asquerosos que são descritos anteriormente como os carrapatos e e as baratas. Macunaíma não trabalhava, ao contrário, “Ficava no canto da maloca, trepado no jirau de paxiúba, espiando o trabalho dos outros e principalmente os dois manos que tinha, Maanape já velhinho e Jiguê na força do homem” (ANDRADE, 1997, p. 9). Na interação com as cunhãs da aldeia, cotidianamente, assim como um inseto picando, Macunaíma vivia a pegar “nas graças” das mesmas, por isso, tinha uma ditado popular já direcionado para ele: “As mulheres se riam muito simpatizadas, falando que ‘espinho que pinica, de pequeno já traz ponta’, e numa pajelança Rei Nagô fez um discurso e avisou que o herói era inteligente” (ANDRADE, 1997, p. 9). Se, por um lado, percebemos este viés sanguessuga do herói, por outro, como disse o Pajé, estas atitudes demonstram a inteligência e esperteza do herói. Deste modo, podemos ver que os aspectos caóticos, fervilhante e angustiante de Macunaíma propiciam a criatividade e diversidade do mesmo ao longo da narrativa.

Tomando o herói como um ser envolto em uma gama de culturas, movido por mudanças que o acometem durante a narrativa, percebemos que Macunaíma expressa a própria nação brasileira que tem sua identidade invadida por culturas estrangeiras e, por isso, oscila entre a alienação, por tentar agregar em si a cultura do outro, num processo que denigre a própria cultura, e a tentativa de manter sua cultura primitiva em meio ao progresso da cultura Europeia. Desta forma, Macunaíma sente a vaguidão da descaracterização por causa da perda da própria identidade que, juntamente com o não enquadramento na cultura do colonizador, causa o infortúnio e o desencanto, fazendo o nosso herói perder o sentido da própria existência.

Mario de Andrade se vale de diversos mitos e lendas que fazem parte da cultura indígena, africana e europeia para expressar o aspecto caótico do Brasil. No início da história, o herói e seus irmãos estão no Mato Virgem, um lugar primitivo que tem a Mãe como representação das mitologias da natureza, que giram em torno do arquétipo da Grande Mãe. Com a morte da Mãe, Macunaíma e seus irmãos migram para a cidade de São Paulo – a Paulicéia desvairada – que vive sob a regência do mito do progresso tecnológico advindo com o europeu, onde prevalece a ideologia do trabalho e da tecnologia concernente à cultura Europeia. Com estes argumentos, reforçamos nossa percepção do esquema animado presente na narrativa, como também o próprio Macunaíma, como sendo um indivíduo que sofre várias transformações ao longo da narrativa. Estes esquemas de animação e do bestiário tornam a narrativa, como, também, a própria representação da cultura caótica brasileira, com o aspecto infernal. “O inferno é sempre imaginado como um lugar caótico e agitado, como mostram ou o afresco da Sistena, ou as representações infernais de Bosch, ou Dalle Griet de Breughel” (DURAND, 2002, p. 74), isto remetendo à falta de uniformidade e a homogeneidade cultural e do caráter de Macunaíma.

### **2.1.3 Símbolos nictomórficos: devoração noturna**

Segundo Gilbert Durand (2002), os *símbolos nictomórficos* são os que demonstram a segunda dinâmica da passagem do tempo e é a que mais expressa a morte. Estes símbolos são representados pelo “choque negro” que provoca a angústia, revolta; o “medo infantil do negro” ligado sempre ao pecado e a culpabilidade; a “cegueira e a mutilação”; o espelho mutilador ou enganador do ego; a água negra tenebrosa sem visão de profundidade e devoradora; ou é a água corrente que é a irrevogável imagem da passagem do tempo que não volta. E todos estes símbolos desembocam em um estado de profunda depressão da

consciência diante das trevas que expressam o negro terrível da existência humana. “O diabo é quase sempre negro ou contém algum negro” (DURAND, 2002, p. 92).

O capítulo onde percebemos a predominância dos símbolos *nictomórficos* é o “Uraricoera”. Após um longo período na cidade de São Paulo, Macunaíma volta ao lugar de origem com os irmãos. Tudo estava bem, até o momento em que os irmãos de Macunaíma descobrem que o herói é mau caráter e decidem se vingar, porque o herói havia destruído a violinha mágica de Jiguê, que fora tomada da feiticeira Caicãe. Em tom de revolta, Jiguê decide não caçar e todos padecem de fome. Por causa disso, Macunaíma jura vingança e, no outro dia, “[...] Fingiu um anzol com presa de sucuri e falou pro feitiço: - Anzol de mentira, se mano Jiguê vier experimentar você, então entra na mão dele” (ANDRADE, 1997, p. 151). O veneno destilado pelo anzol come Jiguê que se transforma em uma sombra leprosa que vai devastando todos os seres viventes do Uraricoera:

[...] Jiguê decidiu ir numa pescaria porque estava mesmo curtindo fome, falou: - Deixa ver si anzol é bom. Pegou no feitiço e experimentou na palma da mão. O dente de sucuri entrou na pele e despejou todo o veneno. Jiguê correu pro matinho e bem que mastigou e engoliu maniveira, não valeu de nada. Então foi buscar uma cabeça de anhuma que fora encostada em picada de cobra. Pôs na mão. Não valeu de nada. Veneno virou numa ferida leprosa e principiou comendo Jiguê. Primeiro comeu um braço depois metade do corpo depois as pernas depois a outra metade do corpo depois o outro braços depois o pescoço e a cabeça. Só ficou a sombra de Jiguê (ANDRADE, 1997, p. 151).

De acordo com o imaginário simbólico, a sombra é *símbolo nictomórfico* que remete à passagem do tempo e à morte. Nesse capítulo, vemos toda a destruição causada pela sombra leprosa de Jiguê, que tenta a todo custo tirar a vida de Macunaíma. E, uma vez conseguindo atingi-lo, o herói decide transmitir a lepra para todos no Uraricoera:

E devorou todas as pencas. E as bananas eram a sombra leprosa de mano Jiguê. Macunaíma ia morrer. Então se lembrou de passar a doença nos outros pra não morrer sozinho. Pegou numa formiga saúva e esfregou bem ela na ferida do nariz, formiga já foi gente um dia que nem nós e a saúva ficou leprosa. Então o herói agarrou a formiga jaguataci e fez o mesmo. Jaguataci ficou leprosa também. Então foi uma vez a formiga aqueque devoradora de sementes e da formiga quiquem, da formiga tracuá e da formiga mumbuca bem preta, todas ficaram leprosas. Não tinha mais formigas em redor do herói sentado. Ele ficou com preguiça de estender o braço porque já estava moribundo. Esperou a visita com preguiça de estender o braço porque já estava moribundo o joelho dele. Passou a doença no mosquito birigui. Por isso agora quando esse mosquito morde a gente, entra na pele, atravessa o corpo e sai do outro lado enquanto o furinho de entrada vira na bereva medonha chamada chega-de- Bauru (ANDRADE, 1997, p.152-153).

A sombra leprosa de Jiguê fica no pescoço de Macunaíma, comendo tudo que se aproxima do herói. Depois de muito esforço, o herói consegue se desprender da sombra e no mesmo momento a sombra encontra o Boi que veio do Piauí. No outro dia o Boi morre, por falta de alimento, porque a sombra devorava tudo que se aproximava. Daí que surgiu a dança do Boi-Bumbá. A sombra termina seu ciclo destrutivo quando encontra o Pai do Urubu devorando o Boi. Ela entra em simbiose com o Pai do Urubu e se torna sua segunda cabeça.

E foi assim que inventaram a festa famanada do Bumba-meu-Boi, também conhecida por Boi-Bumbá. A sombra teve raiva de estarem comendo o boi dela e pulou no ombro do urubu-ruxama. O Pai do Urubu ficou muito satisfeito e gritou: - Achei companhia pra minha cabeça, gente! E voou pra altura. Desde esse dia urubu-ruxama que é Pai do Urubu possui duas cabeças. A sombra leprosa é a cabeça da esquerda. De primeiro o urubu-rei tinha só uma cabeça (ANDRADE, 1997, p. 157).

A sombra se mostra no capítulo “Uraricoera”, como o símbolo expressivo da morte, sendo ao mesmo tempo a *situação de trevas* e a *mancha negra*. Há toda uma simbologia de morte e ressurreição expressa na tradição da dança do Boi-Bumbá. E a sombra, como sendo o antagonista, é a própria simbólica da existência que traz em si o ciclo de morte e vida em seu eterno retorno.

No capítulo “Ursa Maior”, também encontramos outros *símbolos nictomórficos*, relativos à passagem do tempo, ligados ao Regime Noturno. Esta passagem acontece quando Macunaíma chega à beira do rio Uraricoera e começa a travar uma luta para não ceder às insinuações de uma cunhã linda que se oferecia no fundo do rio. Porém, a cunhatã era um monstro, a Uiara, que queria devorar o herói. Nesse capítulo, encontramos a constelação nictomórfica ligada ao feminino nefasto, a água negra terrível e a vulva devoradora:

Macunaíma depôs com delicadeza os legornes na praia e se chegou pra água. A lagoa estava toda coberta de ouro e prata e descobriu o rosto deixando ver o que tinha no fundo e Macunaíma enxergou lá no fundo uma cunhã lindíssima, advinha e padeceu de mais vontade. E a cunhã lindíssima era a Uiara (...). Torcia pra Macunaíma cair nos braços traiçoeiros da moça do lagoão e o herói tinha medo do frio. Vei sabia que a moça não era moça não, era a Uiara. E a Uiara vinha chegando outra vez com muitas danças. Que boniteza que ela era!... Morena e coradinha que nem a cara do dia e feito o dia que vive cercado de noite, ela enrolava a cara do dia e feito o dia que vive cercado de noite, ela enrolava a cara nos cabelos curtos negros negros como as asas da graúna. Tinha no perfil duro um narizinho tão mimoso que nem servia pra respirar. Porém como ela só se mostrava de frente e fastava sem virar Macunaíma não via o buraco no cangote por onde a pérfida respirava. E o herói Indeciso, vai-não-vai. Sol teve raiva. Pegou num rabo-de-tatu de calorão e guascou o lombo do herói. A dona ali, diz-quer abrindo os braços mostrando a graça fechando os olhos molenga. Macunaíma sentiu fogo no espinhaço,

estremeceu, fez pontaria, se jogou em cima dela, juque! Vei chorou de vitória. As lágrimas caíram na lagoa num chuveiro de ouro e de ouro. Era o pino do dia (ANDRADE, 1997, p. 162-163).

A Uiara fazia de tudo para atrair o herói com toda sua sedução e beleza, mas a água gelada esfriava a libido do herói, contudo, em um momento o herói não aguenta e cai nas graças do cunhã, que na verdade era o monstro Uiara, ou seja, Macunaíma acaba sendo devorado pelo feminino nefasto dentro do lagoão que tem por nome vale de lágrimas. E, como diz Bachelard (apud DURAND, 2002, p. 96): “(...) a água é ‘superlativamente mortuária’, é a duplicação substancial das trevas, é a ‘substância simbólica da morte’”. Tal qual Narciso, Macunaíma, como amante de si mesmo, sempre buscando saciar seus desejos, deixa-se enredar pelos espelhos das águas nefastas do monstro Uiara, sendo mutilado, perdendo os símbolos que mais o importava. Assim como Narciso, joga-se nas águas por se apaixonar demasiadamente aos seus instintos egoístas refletidos nas águas. “Porque o espelho não só é processo do desdobramento das imagens do eu, e assim símbolo duplicado tenebroso da consciência” (DURAND, 2002, p. 100). No caso de Macunaíma, não é sua beleza que lhe atrai, mas sua libido, fomentada pela beleza da Uiara, disfarçada de cunhã, que exerce atração sobre o herói:

E a cunhã lindíssima era a Uiara (...). E a Uiara vinha chegando outra vez com muitas danças. Que boniteza que ela era!... Morena e coradinha que nem a cara do dia e feito o dia que vive cercado de noite, ela enrolava a cara do dia e feito o dia que vive cercado de noite, ela enrolava a cara nos cabelos curtos negros negros como as asas da graúna. Tinha no perfil duro um narizinho tão mimoso que nem servia pra respirar (ANDRADE, 1997, p. 162-163).

Aqui, neste fragmento, percebemos vários elementos *nictomórficos* ligados ao feminino nefasto, pois a Uiara era linda, com a beleza do dia, mas cercada de noite, que representa a morte. Tinha os cabelos negros como as asas da graúna, envolta no seio das águas negras. E, por fim, quando devora o herói, traz o elemento do sangue, outro *símbolo nictomórfico* ligado ao feminino. O cabelo lembra a dinâmica das águas, as águas que correm lembrando a passagem do tempo. O cabelo negro e a beleza de dia envolta pela noite, também lembram a passagem do tempo e, por fim, o sangue do herói, que corre depois da luta, representa a vida que se esvai.

Macunaíma cai nas garras da Uiara e lá trava um combate terrível por sua vida, onde a passagem do tempo, marcada na narrativa, desenrola o início e o fim da saga do herói:

[...] E o herói indeciso, vai-não-vai. Sol teve raiva. Pegou num rabo-de-tatu de calorão e guascou o lombo do herói. A dona ali, diz-que abrindo os braços mostrando a graça fechando os olhos molenga. Macunaíma sentiu fogo no espinhaço, estremeceu, fez pontaria, se jogou em cima dela, juque! Vei chorou de vitória. As lágrimas caíram na lagoa num chuveiro de ouro e de ouro. Era o pino do dia [...]. O ovo esborrachou bem nas bochechas dela que sujou-se de amarelo pra todo o sempre. Entardecia. O herói pulou dado um grito que encurtou o tamanho do dia. As piranhas tinham comido também o beijo dele e a muiraquitã! Ficou feito louco. [...] Arrancou uma montanha de timbó de assacu de tingui de cunambi, todas essas plantas e envenenou pra sempre o lagoão. Todos peixes morreram e ficaram boiando com a barriga pra cima, barrigas azuis barrigas amarelas barrigas rosadas, todas as barrigas sarapintando a face da lagoa. Era de-tardinha. Então Macunaíma destripou todos esses peixes, todas as piranhas e todos os botos, caqueando a muiraquitã nas barrigas. Foi uma sangueira mãe escorrendo sobre a terra e tudo ficou tinto de sangue. Era a boca-da-noite. Macunaíma campeava campeava. Achou os dois brincos achou os dedões as orelhas os nuquiiiris o nariz, todos esses tesouros e prendeu todos nos lugares deles com sapé e cola de peixe. Porem a perna e a muiraquitã não achou não. Tinham sido engolidos pelo mostro Ururau que não morre com timbó nem pau. O sangue coalhara negro cobrindo a praia e o lagoão. E era de-noite (ANDRADE, 1997, p. 163-164).

À medida que a luta transmite uma conotação mais dramática, com as perdas dos objetos mágicos e o sofrimento do herói, o narrador faz questão de expressar a passagem do tempo que no pino do dia inicia a luta contra a Uiara; a “de-tardinha” o herói começa uma luta dantesca para recuperar os objetos perdidos; na “boca-da-noite” achou alguns objetos, menos os mais importantes que eram a Muiraquitã, as pernas e os cuilaquiçus e, por fim, o sangue cobre todo o lagoão quando já é noite. Quando mais passa o tempo, a noite torna a narrativa negra e tenebrosa, culminando em um clímax dramático, trazendo um profundo estado de melancolia e desilusão para o herói. Segundo Gilbert Durand (2002, p. 91-92):

[...] Esta depressão hespédica é de resto comum aos civilizados, selvagens e mesmo animais. No folclore, a hora do fim do dia, ou a meia-noite sinistra, deixa numerosas marcas terríficas e é a hora em que os animais maléficos e os monstros infernais se apoderam dos corpos e das almas. Esta imaginação das trevas parece ser um dado fundamental, opondo-se à imaginação da luz e do dia. As trevas noturnas constituem o primeiro símbolo do tempo (...). [...] trevas são sempre caos e ranger de dentes.

O combate com a Uiara se inicia no “Pino do dia”, entra no “entardecer”, ganha sua fase mais negra na “boca-da-noite” até a perda total da esperança, expressa na Muiraquitã, chega quando entra a “noite” profunda. E com ela o sangue de Macunaíma e dos animais do lagoão coalharam negros, cobrindo a praia e o lagoão no Uraricoera. “O sangue é temível porque é senhor da vida e da morte e porque na sua feminilidade é o próprio relógio humano,

o primeiro sinal humano correlativo do drama lunar” (DURAND, 2002, p. 111). Assim, tanto no fragmento teórico quanto na obra em análise, percebemos que, com o passar do dia para a noite, as circunstâncias das trevas invadem a vida da personagem, que perde seus tesouros e com eles o sentido da existência, entrando em um profundo estado de depressão, angústia existencial e perda do animus que o impulsionava a querer viver. “Tudo o que fora a existência dele apesar de tantos casos tanta brincadeira tanta ilusão tanto sofrimento tanto heroísmo, afinal não fora senão um se deixar viver” (ANDRADE, 1997, p. 164). Enfim, como concluiu o próprio herói, a existência e suas contingências são ilusão: “[...] este mundo não tem jeito mais e vou pro céu” (ANDRADE, 1997, p. 164).

#### **2.1.4 O caráter elementar do arquétipo da Grande Mãe em Macunaíma**

A obra *Macunaíma*, de Mário de Andrade, é marcada pela figura feminina e pelas imagens do Regime Noturno da imagem. Desde cedo, Macunaíma interagia intensamente com as cunhãs e os aspectos ligados ao arquétipo da Grande Mãe como: a terra, as ervas, os elementos da natureza e os fenômenos mágicos. Tanto que seu pai, de acordo com o narrador, é “o medo da noite”, reforçando, assim, o elemento noturno ligado ao feminino em suas ambivalências benéficas e maléficas.

A primeira mulher com quem o herói se envolve é a Mãe Tapanhumas, com a qual mantém uma relação de afetos e desafetos, posto que a velha tanto proporciona os cuidados mantenedores de mãe, como, também, castiga o herói nos momentos em que ele transgride o bem comum do grupo. O relacionamento acaba quando Macunaíma mata a Mãe Tapanhumas, por acidente, ou de forma proposital, para o cumprimento de um oráculo revelado em sonho.

A Mãe Tapanhumas está presente na vida do herói no primeiro momento da saga da rapsódia, marcada pela presença na natureza revelada na “Mata Virgem” e os elementos primitivos do ser humano. A predominância do arquétipo da Grande Mãe se mostra de forma contundente, pois, ao nascer, Macunaíma não possui pai, é filho do medo da noite, noite que remete ao feminino nefasto. Neste contexto, compreendemos que este momento da narrativa representa o tempo histórico do Matriarcado em que a figura da Grande Mãe é a origem e o fim de todas as coisas.

No capítulo “Macunaíma”, observamos uma relação de dependência total do piá em relação à mãe, pois o herói dorme no berço acima da mãe e urina nela, mas, mesmo sendo uma atitude grotesca, o fato é aceito pela mesma. Quando deseja passear no mato, ele pede para a Mãe Tapanhumas largar os trabalhos diários, podendo, assim, levá-lo ao passeio. Todos

estes elementos nos remetem a Mãe como provedora do mantimento, manipuladora das técnicas de plantação, condimentos, protetora do curumim e grupo familiar.

Quando era pra dormir trepava no macuru pequenininho sempre se esquecendo de mijar. Como a rede da mãe estava debaixo do berço, o herói mijava quente na velha, espantando os mosquitos bem (...). E pediu pra mãe que largasse da mandioca ralando na cavadeira e levasse ele passear no mato. A mãe não quis porque não podia largar da mandioca não. Macunaíma choramingou dia inteiro. De-noite continuou chorando. No outro dia esperou com o olho esquerdo dormindo que a mãe principiasse o trabalho. Então pediu pra ela que largasse de tecer o paneiro de guarumá-membeca e levasse ele no mato passear. A mãe não quis porque não podia largar o paneiro não (ANDRADE, 1997, p. 8-10).

No capítulo a “Maioridade”, houve um atrito entre a Mãe Tapanhumas e Macunaíma. Devido ao fato de Maanape ter matado um boto para comerem, o pai do boto, “o sapo cururu chamado Maraguigana” mandou uma enchente que destruiu todo o milharal e deixou o Uraricoera improdutivo. Então, Macunaíma encontra um lugar com muito alimento e leva somente a Mãe para desfrutar do achado, mas por não querer dividir os alimentos com os irmãos a velha se aborrece e castiga o herói:

[...] Quando a velha abriu os olhos estava lá em tinha caça peixes, bananeiras dando, tinha comida por demais. Então foi cortar banana. - Inda que mal lhe pergunte mãe, por que a senhora arranca tanta pacova assim! - Levar pra vosso mano Jiguê com a linda Iriqui e pra vosso mano Maanape que estão padecendo de fome. Macunaíma ficou muito contrariado. Maginou maginou e disse para a velha: - Mãe, quem que leva nossa casa pra outra banda do rio no banhado, quem que leva? Pergunta assim! A velha fez. Macunaíma pediu pra ela ficar com os olhos fechados e levou todos os carregos, tudo, pro lugar em que estavam de já-hoje no mondongo inundado. Quando a velha abriu os olhos tudo estava no lugar de dantes, vizinhando com os jetupares de mano Maanape e de mano Jiguê com a linda Iriqui. E todos ficaram roncando de fome outra vez. Então a velha teve uma raiva malvada. Carregou o herói na cintura e partiu. Atravessou o mato e chegou no capoeirão chamado Cafundó do Judas. Andou légua e meia nele, nem se enxergava mato mais, era um coberto plano apenas movimentado com o pulinho dos cajueiros. Nem guaxe animava a solidão. A velha botou o curumim no campo onde ele podia crescer mais e falou: - Agora vossa mãe vai embora. Tu ficas perdido no coberto e podes crescer mais não (ANDRADE, 1997, p. 16-17).

Mais uma vez, percebemos o aspecto provedor do arquétipo da Grande Mãe representado na Mãe do herói, que logo pensa em levar alimento para todos os seus filhos. Isto aborrece Macunaíma que não deseja dividir o alimento, por causa da má divisão da anta caçada por ele no passado. A Mãe castiga Macunaíma severamente, levando-o a um lugar distante da tribo. Sozinho e sem proteção, também o amaldiçoa, dizendo que ele não cresceria

mais. Neste momento da narrativa, percebemos o elemento do caráter elementar negativo do arquétipo da Grande Mãe. De acordo com E. Neumann (2006, p.67): “A Grande Mãe não é somente a provedora da vida, mas também aquela que dá a morte”. Observamos a privação do amor e o abandono que predestina à personagem a falta proteção, de mantimento, a maldições e ao exílio. Deste modo, a criança começa a receber os primeiros aspectos negativos da vida por meio da privação e castigo da Grande Mãe com seu caráter elementar negativo.

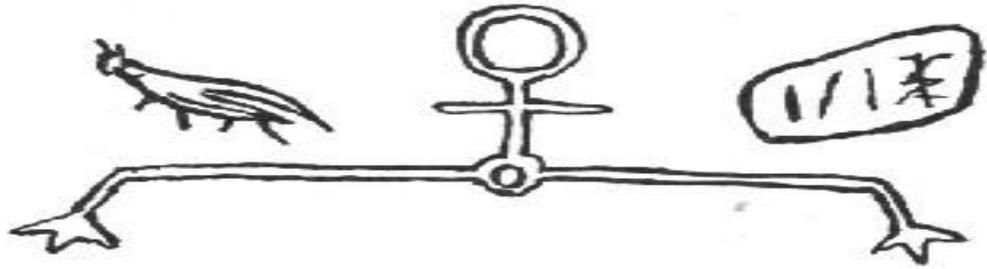
Depois de uma grande aventura com o Curupira e de ter encontrado a Cotia, Macunaíma volta a sua casa e enfrenta a Mãe.

[...] A velha tapanhumas escutou a voz do filho no longe cinzado e se espantou. Macunaíma apareceu de cara amarrada e falou pra ela: - Mãe, sonhei que caiu meu dente. – Isso é morte de parente, comentou a velha. – Bem que sei. A senhora vive mais uma Sol só. Isso mesmo porque me pariu (ANDRADE, 1997, p. 19).

Percebemos o tom ameaçador de Macunaíma ao se encontrar com a Mãe, e o próprio fato de determinar o tempo que a Mãe ainda continuaria a viver. Então, em uma caça, Macunaíma mata a mãe que estava com a aparência de uma “viada parida”.

[...] Então o herói flechou a viada parida. Ela caiu esperneou um bocado e ficou rija estirada no chão. O herói cantou vitória. Chegou perto da viada olhou que mais olhou e deu um grito, desmaiando. Tinha sido uma peça do Anhangá... Não era viada não, era mas a própria mãe tapanhumas que Macunaíma flechara e estava morta ali, toda arranhada com os espinhos das titaras e mandacarus do mato (ANDRADE, 1997, p. 20).

A narrativa afirma que a transformação da Mãe em viada parida foi uma brincadeira de Anhangá, que é protetora das matas e que costuma confundir os caçadores com assombrações e enganos. O que fica ambíguo é se Macunaíma matara a Mãe de forma proposital ou foi realmente vítima de um oráculo nefasto que o fadou a ser assassino da própria Mãe. Contudo, com a morte da Mãe, termina o ciclo do caráter elementar do arquétipo da Grande Mãe. Este acontecimento marca a mudança na saga simbólica das personagens. Podemos ver isto expresso na figura abaixo que é epitáfio criado pelo irmão feiticeiro Maanape (ANDRADE, 1997, p. 20):



Como podemos observar, o epitáfio é formado por uma linha horizontal dividida por um símbolo semelhante ao Ankh, também conhecido como “Cruz Ansata” ou “Cruz Egípcia”, da mitologia egípcia e do lado esquerdo há a imagem da viada parida que representa a Mãe, o tempo do Matriarcado vivido na Mata Virgem, as margens do Rio Uraricoera. Do lado direito, está a figura que parece com uma pedra que tem uma escrita. Para fazer a ponte de similitude entre o símbolo da imagem do epitáfio com a mitologia egípcia, devemos entender o significado do Ankh. Este simboliza a vida, a fertilidade e o útero materno, também simboliza a continuidade da vida após morte. No Egito, era tido como a chave do Nilo, que era o rio que proporcionava a sobrevivência dos Egípcios (JUNG, 2002).



Então, com essas informações, podemos entender a representatividade da Mãe Tapanhumas a partir do epitáfio. A Mãe simbolizava vida, a fertilidade e a ligação entre mundos extremos. A simbologia da cruz remete para a união entre os contrários: masculino e feminino, céu e terra, morte e vida. A morte da mesma proporciona outra ponte de ligação entre o pensamento Matriarcal e o pensamento Patriarcal. O primitivo expresso pela “viada parida” e o civilizado expresso pela pedra com a escrita, que é o símbolo da evolução da intelectualidade humana, proporcionada pela escrita, que é o elemento da tecnologia primário. A vida do herói está sendo dividida, com a morte da mãe, entre o universo primitivo da mata e o universo tecnológico que se mostrará a partir da continuidade da história na cidade de São Paulo, a Paulicéia Desvairada.

Eneida Maria de Souza (1997, p. 356) faz uma interpretação sobre o epitáfio, ela afirma:

O desenho comporta três inscrições que traduzem a mensagem – a primeira, à esquerda, representa a mãe, tal como foi morta por Macunaíma, metamorfoseada em “viada parida”. As outras, gravadas em caracteres ideogramáticos, reproduzem, ora a cruz da vida (“croix anseé”) egípcia, um dos símbolos, mais ou menos, o pentágono. No seu interior há quatro linhas, assimilando a presença dos três irmãos (Maanape, Macunaíma e Jiguê), e a última, à direita, marcada por uma linha cortada, indica a exclusão da mãe de cena familiar.

Como podemos perceber no fragmento citado, há algumas divergências de análise que propomos neste trabalho, porém, fizemos nossa leitura de acordo com os estudos do Imaginário Simbólico e segundo a própria leitura que o texto nos fomentou. Porém há um ponto em comum em ambas as visões aqui expostas: a separação da mãe dos irmãos, por causa da morte e o início de uma nova saga para o herói.

No capítulo “A velha Ceiuci”, encontramos outra imagem da Grande Mãe de caráter elementar negativo. O encontro entre Ceiuci e Macunaíma acontece quando o herói vai pescar do Igarapé Tietê, lugar onde a velha costumava pescar.

No outro dia falou pros manos que ia pescar peixões no igarapé Tietê. Maanape avisou: - Não vá, herói, que você topa com a velha Ceiuci mulher do gigante. Te come, heim! – Não tem inferno pra quem já navegou no Cachoeira! que Macunaíma exclamou. E partiu. Nem bem lançou a linha de cima dum mutá que veio vindo a velha Ceiuci pescando de tarrafa. A caapora viu a sombra de Macunaíma refletida n`água e jogou depressa a tarrafa e só pescou sombra. O herói nem não achou graça porque estava tremendo de medo, vai pra agradecer falou assim: - Bom-dia, minha vó. A velha virou a cara pro alto e descobriu Macunaíma em riba do mutá. – Vem cá meu neto. – Não vou lá não. – Pois então mando marimbondos. Fez. Macunaíma arrancou um molho de pataqueira e matou os marimbondos. – Desce, meu neto, que sinão mando novatas! Fez. As formigas novatas ferraram em Macunaíma e ela caiu n`água. Então a velha tarrafou, envolveu o herói nas malhas e foi pra casa (ANDRADE, 1997, p. 104-105).

Ceiuci é uma personagem lendária da mitologia indígena. Na narrativa original, a história conta que um indiozinho saiu para pescar, ficando em cima de um cipó, na beira do rio. A Ceiuci joga a tarraxa para pescar o indiozinho, mas só que não consegue pegar o curumim, posto que era a imagem refletida na água que a velha viu. Ao rir do engano da velha, o indiozinho entrega sua localização. Então, neste momento, a velha gulosa percebe que ele está na árvore e manda um enxame de marimbondos enormes, formigas tocandiras,

que tem ferrão como vespas, então o pequeno índio não resiste e cai na água. Na mesma hora, a velha pega o jovem curumim. Leva-o para sua casa, mas lá, a única filha da velha salva o índio que é perseguido pela floresta, sendo salvo, depois de muito correr, por um tuiuiú que leva o menino de volta à sua casa. Mas, ao se deparar com a própria imagem na beira do rio, próximo a sua casa, ver-se velho, percebendo que passará a vida toda fugindo da velha gulosa. Podemos perceber que Mário de Andrade faz uma releitura desta narrativa lendária, mudando apenas o fato de acrescentar mais uma filha a Ceiuci e o fato do herói voltar no Tuiuiú para a pensão sem envelhecer, mas há uma fuga por várias regiões do Brasil.

Ceiuci é uma faceta da Grande Mãe que representa o caráter nefasto da natureza na figura do feminino nefasto. Ligado a ela, estão os marimbondos e as formigas, que como fora dito, são *símbolos teriomórficos*, que representam o caos e os aspectos mortíferos da passagem do tempo. Segundo Santo (2010, p. 31): “‘Ceiuci, a velha gulosa’, é uma história de enorme impacto, porque nos põe frente a frente, a um só tempo, com nossa voracidade e nosso desamparo”. Para compreendermos o que significa a figura de Ceiuci, temos primeiro que saber a sua origem. De acordo com lendas indígenas, quando os homens instituíram seus ritos particulares, onde as mulheres eram proibidas de se aproximar, Ceiuci seduziu o Ualri que contou o lugar onde acontecia o ritual. As mulheres curiosas foram mortas, Ceiuci foi transformada na mais bela estrela da constelação das Plêiades ou Setestrela, que tem por significado “velha gulosa”. O espírito de Ceiuci se tornou uma coruja devoradora e outras traduções dizem que seu espírito é uma feiticeira da floresta que vive perseguida pela fome, por isso, devora tudo que aparece em sua frente. Segundo Santo (2010, p. 21-22): “Ceiuci é terrível! Ela tem uma fome incontrolável! Devora tudo o que vê pela frente e, mesmo assim, está sempre insatisfeita; por isso tem muita pressa”.

Santo (2010) também argumenta que Ceiuci é a faceta da Grande Mãe terrível que pode ser um arquétipo que apresenta bem as ânsias da modernidade, em várias esferas da vida como: o consumo desmedido do sistema capitalista, o medo de relacionamentos afetivos entre os indivíduos, pois todos estão apressados para adquirir dinheiro para consumir e, também, a busca inconstante de vencer a velhice e a morte. Quando não são bem trabalhados, estes aspectos do caráter da Mãe Terrível corroem a psique humana, tornando-nos verdadeiros “velhos gulosos” e insensíveis em relação à individualidade dos outros. Na narrativa de Mário, percebemos que estas características modernas dadas ao arquétipo nefasto da Grande Mãe coincidem com Ceiuci, que é mulher de Venceslau Pietro Pietra, o gigante Piaimã comedor de gente, representante da cultura dos brancos, denominado por Macunaíma de

“filhos da mandioca”, que são controlados pela máquina do capitalismo selvagem na cidade de São Paulo - a Pauliceia Desvairada.

### **2.1.5 O caráter transformacional do arquétipo da Grande Mãe: mulheres como meio de adquirir conhecimento e poder**

Macunaíma tem vários relacionamentos amorosos escusos com as mulheres de seu irmão Jiguê: Sofará e Iriqui. Sofará foi a mulher responsável por iniciar o herói na arte sexual, na magia e no deleite da libido, em suas diversas facetas, até beirar aspectos perversos do sexo como o sadomasoquismo. Contudo, a mulher que marca a existência de Macunaíma é Ci, a mãe do mato. Com Ci, Macunaíma não se envolve como as outras cunhãs, pois ela se impõe de forma excepcional, demonstrando a força insaciável da natureza, sugando, assim, todas as energias de Macunaíma. O encontro de Ci e Macunaíma acontece da seguinte maneira:

[...] Já Vei estava farta de tanto guascar o lombo dos três manos quando légua e meia adiante Macunaíma escoteiro topou com uma cunhã dormindo. Era Ci, Mãe do Mato. Logo viu pelo peito destro seco dela, que a moça fazia parte dessa tribo de mulheres sozinhas parando lá nas praias da lagoa Espelho da Lua, coada pelo Nhamundá. A cunha era linda com o corpo chupado pelo vícios, colorido com jenipapo. O herói se atirou por cima dela pra brincar. Ci não queria. Fez lança de flecha tridente enquanto Macunaíma puxava da pajeú. Foi um pega tremendo e por debaixo da copada reboavam os berros dos briguentos diminuindo de medo os corpos dos passarinhos. O herói apanhava. Recebera já um murro de fazer sangue no nariz e um lapo fundo de txara no rabo. A icamiaba não tinha nem um arranhãozinho e cada gesto que fazia era mais sangue no corpo dos passarinhos. Afinal se vendo nas amarelas porque não podia mesmo com a icamiaba, o herói deitou fugindo chamando pelos manos (ANDRADE, 1997, p. 22-23).

Macunaíma lutou com Ci, mas a guerreira é a força indomável da natureza, sendo quase indestrutível. Aqui há uma referência explícita com o mito das Amazonas da mitologia Grega. Ci é a expressão da floresta amazônica, com os cheiros inebriantes da floresta e a ligeireza dos animais selvagens. Para conseguir seu intento de dominar Ci, o herói pede ajuda aos irmãos Maanape e Jiguê. Somente assim, consegue conquistar a cunhã mãe do mato que lhe oferece a Muiraquitã e, com este objeto, o herói adquire o título de Imperador do Mato Virgem:

Os manos vieram e agarraram Ci. Maanape trançou os braços dela por detrás enquanto Jiguê com a murucu lhe dava uma porrada no coco. E a icamiaba caiu sem auxílio nas samambaias de serrapilheira. Quando ficou bem imóvel. Macunaíma se aproximou e brincou com a Mãe do Mato. Vieram então

muitas jandaias, muitas araras vermelhas tuins coricas periquitos, muitos papagaios saudar Macunaíma, o novo Imperador do Mato-Virgem (...). E os três seguiram com a companheira nova. Atravessaram a cidade das Flores evitaram o rio da Amargura passando por debaixo do salto da Felicidade, tomaram a estrada dos Prazeres e chegaram no capão de Meu Bem que fica nos cerros da Venezuela. Foi de lá que Macunaíma imperou sobre os manos misteriosos, enquanto Ci comandava nos assaltos as mulheres empunhando txaras de três pontas (ANDRADE, 1997, p. 23).

Ao contrário das outras mulheres, Ci não se submete às artimanhas do nosso herói, por ser uma guerreira indomável, porém, com a ajuda dos irmãos, Macunaíma conquista a “cunhã” e se torna Imperador do Mato Virgem. Isso coincide com o que Freud diz: “a sexualidade da maioria dos varões exhibe uma mescla de *agressão*, de inclinação a subjugar, cuja importância biológica talvez resida na necessidade de vencer a resistência do objeto sexual de outra maneira que não mediante ao ato de cortejar” (FREUD, 1980, p. 97). Como podemos perceber no fragmento supra citado, não é o cortejo romântico que desencadeia a união entre Ci e Macunaíma, mas sim a agressão e dominação imposta pelo herói com a ajuda dos irmãos.

Em Ci, Macunaíma encontra a companheira perfeita e, juntamente com os irmãos, seguem uma viagem por diversos lugares. Macunaíma continua com a sua ociosidade de viver na rede, enquanto a “icabiama” saía para adquirir o sustento e guerrear. Macunaíma, à noite, tinha a função de amar Ci. A libido da guerreira era insaciável ao ponto de nosso herói não dar conta, mas as mandingas de Ci sempre faziam o herói reagir. Vê-se que Macunaíma vive em função de saciar seus desejos sexuais e os de sua esposa, conquistando até o título de Imperador do Mato Virgem por meio da proeza libidinal.

Nas noites em que o herói bebia e não conseguia satisfazer Ci usava as ervas: “Buscava no mato folhagem do fogo da urtiga e sapecava com ela uma coça coçadeira no Chuí do herói e na nalachítchi dela. Isso Macunaíma ficava que ficava um leão querendo. Ci também. E os dois brincavam que mais brincavam num deboche de ardor prodigioso” (ANDRADE, 1997, p. 24-25). O paraíso sexual de Macunaíma acaba com a ida de Ci para o céu, devido à morte do “piá” fruto do amor do casal. “E lá vive Ci agora nos trinques passeando, liberta das formigas, toda enfeitada ainda, toda enfeitada de luz, virada numa estrela. É a Beta do Centauro” (ANDRADE, 1997, p. 27).

Em uma luta com a Boiúna Luna, Macunaíma perde a Muiraquitã, isto faz que o herói empreite uma nova saga em busca da recuperação do mesmo - o objeto que lembrava a “marvada” que ele tanto amara. Podemos perceber que há um fetichismo no objeto mágico. Sobre isso, afirma Sigmund Freud (1980, p. 94) que fetichismo é o “resulta de casos em que o

objeto sexual normal é substituído por outro que guarda certa relação com ele, mas que é totalmente impróprio para servir ao alvo sexual normal”. Para recuperar seu objeto, Macunaíma vai para a cidade grande e lá inicia uma guerra contra Vescelau Pietro Pietra, fazendo surgir, assim, novas aventuras. Macunaíma tem vários casos com as cunhãs da cidade grande, mas percebe um grande estranhamento entre o comportamento das mulheres da cidade e as do Mato Virgem.

No capítulo “Piaimã”, Macunaíma e os irmãos seguem em direção à cidade, para recuperar a Muiraquitã. Precavendo-se antes, o herói deixa a consciência na ponta de um pé de mandacaru de dez metros, na ilha de Marapatá, para evitar que a mesma fosse devorada pelas formigas saúvas. Toma quarenta vezes quarenta milhões de bagos de cacau, que era a moeda em voga no Mato Virgem e seguem para a cidade de São Paulo. Quando chegaram à cidade, souberam que o cacau não valia nada, posto que a moeda em voga eram os “contos contecos e mil réis” etc, o herói fica muito contrariado e deseja desistir da empreitada, contudo é incentivado pelo irmão Maanape a continuar.

E foi na 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 (ANDRADE, 1997, p.39).

Ao adentrar no espaço da cidade, os animais imperiais que acompanhavam o Imperador do Mato Virgem se despendem e voltam para a floresta. Neste momento, percebemos a demarcação entre a floresta e a cidade. E, na cidade, Macunaíma fica admirado com a beleza das cunhãs branquinhas, tanto que as iniciadoras e reveladoras dos conhecimentos referentes ao universo dos homens da cidade, ou seja, “os filhos da mandioca”, são feitos por três cunhãs que se deitaram com ele.

[...] Macunaíma campeou campeou mas as estradas e terreiros estavam apinhados de cunhãs tão brancas tão alvinhas, tão!... Macunaíma gemia. Roçava nas cunhas murmurando com doçura: “Mani! Mani! filhinas da mandioca...” perdido de gosto e tanta formosura. Afinal escolheu três. Brincou com elas na rede estranha plantada no chão, numa maloca mais alta que a Paranaguara. Depois, por causa daquela rede ser dura, dormiu de atravessado sobre os corpos das cunhãs. E a noite custou para ele quatrocentos bagarotes (...). A inteligência do herói estava muito perturbada. As cunhas rindo tinham ensinado pra ele que o sagüim-açu não era sagüim não, chamava elevador e era uma máquina. De-manhazinha ensinaram que todos aqueles piados berros cuquiadas sopros roncoss esturros não eram nada disso não, eram mas cláxons campainhas apitos buzinas e tudo era máquina. As onças pardas não eram nada disso não, se chamavam fordes hupmobiles chevrolés dodges

mármons e eram máquinas. 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 maquinando numa cisma assombrada. Tomou-se um respeito cheio de inveja por essa deveras forçada, Tupã famanado que os filhos da mandioca chamavam de máquina, mas cantadeira que Mãe-d'água, em bulhas de sarapantar (ANDRADE, 1997, p. 40).

Assim como os portugueses que usavam os nomes de deuses e objetos prosaicos da vida indígena para se comunicarem e se fazer entender a cultura portuguesa na floresta, Macunaíma faz o processo inverso, usa os animais da floresta, sons e deuses indígenas para nomear e entender as coisas da cidade grande, porém, as cunhãs branquinhas filhinhas da mandioca ensinam ao herói o que significam os objetos. Mais uma vez, percebemos o feminino como sendo o meio de conhecimento do herói no novo ciclo de vida que se inicia. Macunaíma, depois de muito matutar, admirado do poder que a máquina tinha, decide possuí-la, assim como fizera com Ci, a mãe do mato, para poder ser imperador dos filhos da mandioca, porém, as cunhãs dão o último ensinamento que atormenta o herói:

Então resolveu ir brincar com a Máquina pra ser também imperador dos filhos da mandioca. Mas as três cunhãs deram muitas risadas e falaram que isso de deuses era gorda mentira antiga, que não tinha deus não e que com a máquina ninguém não brinca porque ela mata. A máquina não era deus não, nem possuía os distintivos femininos de que o herói gostava tanto. Era feito pelos homens. Se mexia com eletricidade com fogo com água com vento com fumo, os homens aproveitando as forças da natureza. Porém Jacaré acreditou? Nem o herói! (ANDRADE, 1997, p. 40-41).

Além dos ensinamentos sobre o poder da Máquina e sua força destrutível, Macunaíma adquire doenças transmitidas pelas relações sexuais, mas com uma chave do sacrário o herói é curado. Neste contexto, podemos comparar as cunhãs das alcovas de prostituição da cidade grande com os oráculos que instruíam os indivíduos das mitologias antigas em suas sagas heróicas a serem traçadas. As cunhãs da cidade são esnobes, riem da inocência do herói e ainda expressam o niilismo da cidade ao dizerem que a crença em deus é “gorda mentira”, todavia, Macunaíma compara a Máquina da cidade com a divindade da floresta Tupã, posto que, assim como Tupã é o deus da floresta que criou todas as coisas, a Máquina é a deusa da cidade que domina todas as coisas.

No capítulo “Carta pras icamiabas”, também observamos a descrição da diferença entre as cunhãs da cidade e do Mato Virgem.

Pois é com esse delicado monstro, vencedor dê mais delicados véus paladinos, que as donas de cá tombam nos leitos nupciais (...). Bem podereis conceber, pois, quando hemos já gasto; e que já estamos carecido do vil metal, para brincar com tais difíceis donas. Bem quiséramos impormos à nossa ardida chama uma abstinência, penosa embora, para vos pouparmos despesas; porém que ânimo (sic) forte não cedera ante os encantos e galanteios de tão agradáveis pastoras! Andam elas vestidas de rutilantes jóias e panos finíssimos, que lhes acentuam o donaire de porte, e mal encobrem as graças, que, a de nenhuma outra cedem pelo formoso do torneado e pelo tom. São sempre alvíssimas as donas de cá; e tais e tantas habilidades demonstram, no brincar, que enumerá-las, aqui, seria fastiando porventura; e, certamente, quebraria os mandamentos de discrição, que em relação de Imperador para súbditas se requer. Que beldades! Que elegância! Que cachet! Que degagé flamífero, ignívoco, devorador! Só pensamos nelas, muito embora não nos descuidemos, relapso, da nossa muiraquitã (ANDRADE, 1997, p. 75-76).

Ao contar os costumes da cidade, Macunaíma explica que as cunhãs da cidade não brincam pelo simples prazer de brincar, mas só se deitam pelo dinheiro. Por isso, o herói pede metal da floresta para poder brincar com as formosas moças de dotes extraordinários. Macunaíma também explica que as donas da cidade não se conformam com os dotes doados pela natureza, mas elas estão sempre se enfeitando com ornamentos que ressaltam sua beleza e que são costumes adquiridos na França.

[...] As donas de São Paulo, sobre serem mui formosas e sábias, não se contentam com os dons e excelência que a Natureza lhes concedeu; assaz se preocupam elas de si mesmas; e não puderam acabarem consigo, que não mandassem vir de todas as partes do globo, tudo o que de mais sublimado e gentil acrisolou a Sciencia (sic) fescenina, digo, feminina das civilizações avitas. Assim é que chamaram mestras da velha Europa, e sobretudo de França, e com elas aprenderam a passarem o tempo de maneira bem diversa da vossa (ANDRADE, 1997, p. 76).

Depois de tentar reaver a Muiraquitã, Macunaíma acaba sendo morto na luta com Venceslau Pietro Pietra. Em seguida, o herói é ressuscitado por Maanape com a ajuda da formiga Cambgique. Em outra tentativa, Macunaíma se disfarça de Francesa, porém, mais uma vez é derrotado pelo Gigante. Para se vingar das derrotas, Macunaíma vai até o terreiro de Macumba da tia Ciata: “Pois então resolveu tomar um trem e ir no Rio da Janeiro se socorrer de Exu diabo em cuja honra se realizava uma macumba no outro dia” (ANDRADE, 1997, p. 56-57). Neste momento da narrativa, podemos contemplar uma das imagens mais significativas do arquétipo do caráter transformacional da Grande Mãe Terrível:

Era junho e o tempo estava inteiramente frio. A macumba se rezava lá no Mangue no zungu da tia Ciata, feiticeira como não tinha outra, mãe-de-santo famanada e cantadeira de viola (...). Macunaíma tirou os sapatos e as meias

como os outros e enfiou no pescoço a milonga feita de cera de vespa tatucaba e raiz seca de açacu. Entrou na sala cheia e afastando a mosquitada foi de quatro saudar a candomblezeira imóvel sentada na tripeça, não falando um isto. Tia Ciata era uma negra velha com um século no sofrimento, javevó e galguincha com a cabeleira branca esparramada feito luz em torno da cabeça pequetita. Ninguém mais não enxergava olhos nela, era só ossos numa compridez já sonolenta pendependendo pro chão de terra (ANDRADE, 1997, p. 57).

A Tia Ciata era uma respeitada mãe-de-santo de um terreiro de macumba no Rio de Janeiro. Veem-se elementos ligados ao feminino nefasto como a figura da Grande Mãe anciã, a velha, a bebida sagrada feita com cera de vespa que é um *símbolo teriomórfico* que remete ao caos. A Tia Ciata é uma sacerdotisa moderna, ou seja, uma bruxa da Macumba, sendo representante do caráter transformacional negativo da Grande Mãe. A imagem se torna mais noturna e nefasta com a possessão da velha bruxa pelo demônio Exu:

Nem bem reza recomeçou se viu pular no meio da saleta uma fêmea obrigando todos a silêncio com o gemido meio choro e puxar canto novo. Foi um treme em todos e as velas jogaram a sombra da cunhã que nem monstro retorcido pro canto do teto, era Exu! (...). Os peitos dela balançavam batendo nos ombros na cara cantando. Afinal a espuminha rolou dos beijos desmanchados, ela deu um grito que diminuiu o tamanho da noite mais, caiu no santo e ficou dura (...). A feiticeira tirou a roupa, ficou nua, só com os colares os braceletes os brincos de contas de prata pingando nos ossos. Foi tirando da cuia que ogã pegava, o sangue coalhado do bode comido e esfregando a pasta na cabeça da babalaô. Mas quando derramou o efém verdento em riba, a dura se estorceu gemido e o cheiro iodado embebedou o ambiente então a mãe-de-santo entoou a reza sagrada do Exu, melopéia monótona. Quando acabou, a fêmea abriu os olhos, principiou se movendo bem diferente de já-hoje e não era mais a fêmea era o cavalo do santo, era Exu. Era Exu, o romãozinho que viera ali com todos pra macumbar (ANDRADE, 1997, p. 60-61).

A feiticeira entra em transe como as bruxas primitivas, lembrando a tão antiga híbris feminina, revelando a nudez sem pudor, o sangue do animal sacrificado e enfeites que demonstram as peculiaridades dos ritos femininos. Ainda há a figura do bode sacrificado tão representativo dos ritos antigos em que a Grande Mãe sempre era acompanhada de um animal a ser sacrificado. Diferentemente dos ritos solares, ligados ao masculino, os ritos femininos são nefastos, ligados aos elementos da terra e da loucura. Porém, é justamente por meio do rito feminino da macumba que Macunaíma consegue o intento de atingir o gigante Venceslau Pietro Pietra.

No capítulo “Vei, a sol”, Macunaíma é jogado na ilhota localizada “pra além da baía da Guanabara” pela árvore Volomã. Sendo o lugar pequeno, o herói é sujo pelos dejetos de

um Urubu que habitava a ilha. Depois de muito penar com o cheiro ruim, Macunaíma acaba sendo socorrido por Vei, a Sol, que é outra faceta do arquétipo da Grande Mãe que fará parte da vida de Macunaíma:

Vei vinha chegando vermelha e toda molhada de suor. E Vei era a Sol. Foi muito bom pra Macunaíma porque lá em casa ele sempre dera presentinhos pra Sol lamber secando (...). Vei tomou Macunaíma na jangada que tinha uma vela cor-de-ferrugem pintada com murucu e fez as três filhas limpando o herói, cantaram os carrapatos e examinaram si as unhas dele estavam limpas. E Macunaíma ficou alinhando outra vez. Porem por causa dela estar vermelha e tão suando o herói não maliciava que a coroca era mesmo a Sol, a boa da Sol poncho dos pobres (...). Vei era a Sol mesmo e andava matinando fazer Macunaíma genro dela. Só que ainda não podia aquecer ninguém não, porque era cedo por demais, não tinha força. pra distrair a espera assobiou dum jeito e as três filhas dela fizeram muitos cafunés e cosquinhas no corpo todo do herói (...). E o cerradão era a avenida Rio Branco. Aí que mora Vei a Sol com suas três filhas de luz. Vei queria que Macunaíma ficasse genro dela porque afinal ele era herói e tinha dado tanto bolo-de-aipim pra ela chupar secando, falou: - Meu genro: você carece de casar com umas das minhas filhas. O dote que dou pra ti é Oropa França e Baía. Mas porém você tem de ser fiel e não andar assim brincando com as outras cunhas por aí (ANDRADE, 1997, p. 66-69).

Ao contrário de outras narrativas relacionadas ao mito, o Sol, nesta narrativa, é uma figura feminina, mesmo sendo o calor e a luz um atributo do masculino, ligado ao deus uraniano e, por sua vez, ao Regime Diurno da imagem. Porém, ao propor o casamento com uma de suas filhas, a Sol oferece como dote Oropa, França, Baía e, também, a imortalidade. Percebemos um semblante distante dos elementos ctônicos, relativos às divindades e trajetos antropológicos relacionados ao feminino. Outra característica que é relativa aos aspectos solares é a não valorização dos instintos libidinais, posto que a condição para a união seria que o herói só poderia ter relações sexuais com a sua cônjuge. Porém, o herói não consegue vencer seus desejos sexuais:

Nem bem Vei com as filhas entram no cerradão que Macunaíma ficou cheio de vontade de ir brincar com uma cunhã. Acendeu um cigarro e a vontade foi subindo. Lá por debaixo das árvores passavam muitas cunhas cunhé cunhé se mexemexendo com talento e formosura. – Pois que fogo devore tudo! Macunaíma exclamou. Não sou frouxo agora para mulher me fazer mal! (...). Quando Vei com suas três filhas chegaram do dia e era a boca-da-noite as moças que vinham na frente encontraram Macunaíma e a portuguesa brincando mais. Então as três filhas de luz zangaram: - Então é assim que se faz, herói! Pois nossa mãe Vei não falou pra você não sair da jangada e não ir brincar com as outras cunhas por aí? (ANDADRE, 1997, p. 69-70).

Macunaíma trai a confiança de Vei, a Sol, deitando-se com uma portuguesa. Além de não admitir os laços conjugais em que só se permite a posse da esposa, ele ainda trai a própria pátria brasileira ao preferir uma portuguesa as filhas de Sol que pertencem a sua terra. Como castigo, Macunaíma perde os bens que Vei iria lhe conceder se tivesse casado com uma de suas filhas: “- Pois si você tivesse me obedecido casava com umas das minhas filhas e havia de ser sempre moço e bonito. Agora você fica pouco tempo moço talqualmente os outros homens e depois vai ficando mocetudo e sem graça nenhuma” (ANDRADE, 1997, p. 70). Os castigos que foram imputados à Macunaíma mostram mais uma vez o poder sobre os aspectos solares da Sol como: a juventude eterna, a beleza e a virilidade sexual, mas, para isso, o herói teria que se enquadrar nos valores solares, com a união de uma só mulher, diferentemente dos aspectos noturnos da imagem, que valorizam os excessos sexuais e as orgias em simbiose com os ensejos do inconsciente.

Neste momento, iremos analisar o caráter transformacional negativo do arquétipo da Grande Mãe na imagem da Uiara que acontece no capítulo “Uraricoera”. Depois de muitas aventuras, o herói está de volta para o Mato Virgem, no “vale de Lágrimas”, em um lagoão no rio que, como já fora dito, tem por nome Uraricoera que significa “veneno velho” e encontra dentro dele uma armadilha. Há muito tempo que Macunaíma não brincava com mulheres, desde que a sombra devorara a princesa. Então, Macunaíma sofre a *queda* pelos próprios laços libidinais:

Foi assim muitas vezes. Se aproximava o pino do dia e Vei estava zangadíssima. Torcia pra Macunaíma cair nos braços traiçoeiros da moça do lagoão e o herói tinha medo do frio. Vei sabia que a moça não era moça não, era a Uiara. E a Uiara vinha chegando outra vez com muitas danças. Que boniteza que ela era!... Morena e coradinha que-nem a cara do dia e feito o dia que vive cercado de noite, ela enrolava a cara do dia e feito o dia que vive cercado de noite, ela enrolava a cara nos cabelos curtos negros como as asas da graúna. Tinha no perfil duro um narizinho tão mimoso que nem servia pra respirar. Porém como ela só se mostrava de frente e fastava sem virar Macunaíma não via o buraco no cangote por onde a pérfida respirava (ANDRADE, 1997, 162-163).

Sobre este aspecto terrível do feminino manifesto na Uiara que leva à destruição do herói, podemos usar a afirmação de Gilbert Durand (2002, p. 120): “A boca dentada, o ânus, o sexo feminino, sobrecarregados de significações nefastas pelos traumatismos que diversificam durante a ontologia o sadismo nas suas três variedades, são, de fato, as portas desse labirinto infernal”. Macunaíma vive uma saga heróica ligada ao arquétipo do Grande Feminino, com

seu caráter elementar e de transformação, no aspecto positivo e negativo. Teve suas aventuras e sucessos sempre por meio do Feminino e, também seu fim, é determinado pela figura do arquétipo da Grande Mãe. Deste modo, podemos concluir que Macunaíma é um herói noturno, libidinoso, ligado aos ctônicos.

## **2.2 O combate simbólico contra a finitude e a morte: os símbolos espetaculares de gigantização**

Apesar de Macunaíma estar ligado aos símbolos ctônicos, também encontramos muitas imagens que convergem na constelação do Regime Diurno da imagem. Estas imagens são expressas, de forma predominante, com as imagens de gigantização que expressam à esquizofrenia diante de elementos angustiantes que ameaçam à vida humana. Após o capítulo “Ci, a mãe do mato”, Macunaíma encontra várias aventuras, sendo obrigado a lutar contra diversos inimigos gigantes e poderes muito superiores ao do herói. Todos estes monstros remetem ao aspecto de gigantização que nos apresenta a teoria do Imaginário Simbólico, segundo Gilbert Durand (2002). Para a dominação e destruição destes, enseja-se pegar em armas e iniciar a luta armada em busca de manter a vida. O primeiro monstro gigante que aparece é a Capei, a Cobra Grande. A luta contra este ser acontece devido Macunaíma ter ajudado a índia Naipi, que foi transformada em pedra pela Cobra Grande:

Então se escutou um urro guaçu veio saindo da d'água. E Capei era a biúna. Macunaíma ergueu o busto relutando de heroísmo e avançou pro monstro. Capei escancarou a goela e soltou uma nuvem de apiacás. Macunaíma bateu que mais bateu vencendo os marimbondos. O mostro atirou uma guascada tirlintando com os guizos do rabo, porém nesse momento uma formiga tracuá mordeu o calcanhar do herói. Ele agachou distraído com a dor e o rabo passou por cima dele indo bater na cara de Capei. Então ela urrou mais e deu um bote na coxa de Macunaíma. Ele só fez um afastadinho com o corpo, agarrou num rochedo de juque! decepou a cabeça da bicha (...). Eles chisparam mais. Correram légua e meia olharam pra trás. A cabeça de capei vinha rolando sempre em busca deles. Correram mais e quando não podiam de fadiga treparam num bacuparizeiro ribeirinho pra ver si a cabeça continuava ora diante. Mas cabeça parou por debaixo do pau bacuparis. (ANDRADE, 1997, p. 31-32).

No momento em que trava a luta contra Capei, Macunaíma acaba perdendo seu objeto mágico herdado de Ci, a mãe do mato. Descobre, por meio do Uirapuru, que sua Muiraquitã foi parar nas mãos de Venceslau Pietro Pietra, o gigante Piaimã. E, a partir deste momento, trava-se a batalha de Macunaíma contra o gigante comedor de gente. Luta que não toma uma

dimensão somente solar, posto que o herói busca usar a esperteza e a ajuda de meios místicos noturnos para adquirir seu símbolo de imperador do Mato Virgem:

[...] E era que Macunaíma estava desinfeliz porque perdera a muiraquitã na praia do rio quando subia no bacupari. Porém agora, cantava o lamento do uirapuru, nunca mais que Macunaíma havia de ser marupiara não, porque uma tracajá engolira a muiraquitã e o mariscador que apanhara a tartaruga tinha vencido a pedra verde pra um regatão peruano se chamando Vescelau Pietro Pietra. O dono do talismã enriquecera e parava fazendeiro e baludo lá em São Paulo, a cidade macota lambida pelo igarapé Tietê (ANDRADE, 1997, p. 34-35).

Macunaíma segue em busca da Muiraquitã e quando chega à cidade de São Paulo - a Pauliceia Desvairada - a personagem encara os maiores símbolos de gigantismo que se apresentam na narrativa: as máquinas que são produções da tecnologia.

A inteligência do herói estava muito perturbada. Acordou com os berros da bicharia lá em baixo nas ruas, disparando entre as malocas temíveis. E aquele diacho de sagüi-açu que o carregara pro alto do tapirir tamanho em que dormira... Que mundo de bichos! que despropósito de papões roncando, mauaris juruparis sacis e boitatás nos atalhos mas socavas nas cordas dos morros furados por grotões donde gentana saia muito branquinha branquíssima, de certo a filharada da mandioca!... A inteligência do herói estava muito perturbada. As cunhas rindo tinham ensinado pra ele que sagüi-açu não era sagüim não, chamava elevador e era uma máquina. De manhãzinha ensinaram que todos aqueles piados berros cuquiadas sopros roncões esturros não eram nada disso não, eram mas cláxons campainhas apitos buzinas e tudo era máquina (ANDRADE, 1997, p. 40).

Macunaíma fica impressionado com a tecnologia, os prédios altos, os carros, as cunhãs que não se deitam pelo simples intuito de brincar, mas só brincam por dinheiro. Então, com o intuito de dominar os filhos da mandioca, decide dominar a máquina, assim como dominara Ci, “[...] A máquina não era deus não, nem possuía os distintivos femininos de que o herói gostava tanto. Era feita pelos homens. Se mexia com eletricidade com o fogo com água com vento com fumo, os homens aproveitavam a força da natureza. Porém jacaré acreditou?” (ANDRADE, 1981, p. 32).

Depois de encarar a tecnologia como o gigante da cidade grande, acaba entrando em um processo melancólico ao perceber que não consegue vencer tal intento. Macunaíma chega à seguinte conclusão:

[...] 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 com os manos, Macunaíma concluiu: - Os filhos da mandioca não ganham da máquina nem ela ganha deles nesta luta. Há empate (ANDRADE, 1997, p.41).

Além da tecnologia, outro inimigo de imagem gigantesca é Venceslau Pietro Pietra que possui a Muiraquitã. No primeiro combate com o gigante, Macunaíma invade a casa e busca o confronto explícito, porém, acaba sendo morto e depois ressuscitado pelo irmão feiticeiro Maanape.

O herói foi picado em vinte vezes trinta torresminho bubuiava na planta fervente. Maanape catou os pedacinhos e os ossos e estendeu tudo no cimento pra refrescar. Quando esfriaram a sarará Cambgique derramou por cima o sangue sugado. Então Maanape embrulhou todos os pedacinhos sangrando em folhas de bananeira, jogou num sapiquá e tocou pra pensão. Lá chegando botou o cesto de pé assoprou nele e Macunaíma veio saindo meio pamonha ainda, muito adormecido, do meio das folhas. Maanape deu guaraná pro mano e ele ficou taludo outra vez (ANDRADE, 1997, p. 45).

No segundo confronto, o herói decide seguir outra estratégia e se disfarça de uma mulher francesa para tentar enganar o gigante e ter de volta sua Muiraquitã, mas não consegue. O gigante pensa que Macunaíma realmente é uma francesa e deseja brincar com o herói que de medo foge do gigante:

Então Piaimã contou pra francesa que ele era um colecionador célebre, colecionava pedras. E a francesa era Macunaíma, o herói. Piaimã confessou que a jóia da coleção era mesmo a muiraquitã com forma de jacaré comprada por mil contos de imperatriz das icamiabas lá nas praias da lagoa Jaciuruá. E tudo era mentira do gigante. Vai, ele sentou na rede mui rente da francesa, muito! e falou murmurando que com ele era oito ou oitenta, não vendia não emprestava a pedra mas podem era capaz de dar... “Conforme...” O gigante estava mas era querendo brincar com a francesa. Quando por causa do jeito de Piaimã o herói entendeu o que significava o tal de “conforme”, ficou muito quieto. Matutou: “Será que o gigante imagina que sou francesa mesmo!... Cai fora, peruano servegonha!” E saiu correndo pelo jardim. O gigante correu atrás (ANDRADE, 1997, p. 51).

Macunaíma tenta fugir, mas acaba caindo numa armadilha do gigante que o põe dentro de um saco gigante. “O cesto abriu e o gigante despelou o herói nele. O cesto fechou a boca outra vez” (ANDRADE, 1997, p. 52). Ao descobrir que a francesa era Macunaíma, o gigante começa a tirar tudo de dentro do saco com intenção de devorar o herói, e o herói de forma esperta faz com que o gigante o arremesse fora: “Piaimã cego de raiva agarrou no sim-sinhô sem ver o que era e atirou sim-sinhô com herói e tudo légua e meia adiante. E ficou esperando pra sempre enquanto o herói lá longe ganhava o mororós” (ANDRADE, 1997, p. 54). Depois

desta tentativa frustrada, Macunaíma se vale da macumba e por meio dela consegue dar uma pisa no gigante. “Lá no palácio da rua Maranhão em São Paulo tinha um corre-correr sem parada. Vinham médicos veio a Assistência todos estavam desesperados. Venceslau Pietro Pietra sangrava todo urrando” (ANDRADE, 1997, p. 63).

E se segue várias tentativas, durante a narrativa, em busca de vencer o gigante, sempre com a ajuda dos manos Maanape e Jiguê. Outro gigante que Macunaíma enfrenta é a Velha Ceiuci, que o prendera quando estava na beirada do rio. A velha leva o herói para sua casa para prepará-lo para comer, porém, Macunaíma é ajudado pela filha da Caapora que se apaixonou pelo herói e o deixa fugir. Na fuga o herói é enganado pela surucucu que também desejava devorar o herói que estava dentro de seu buraco. O herói foge novamente com a ajuda do Tuiuiú.

Depois da surra, Piaimã viaja para a Europa e, na volta, trava o último combate com o herói. O gigante sempre colocava as pernas dos seus inimigos nos buracos de suas orelhas, balançava-os até causa-lhes a morte, porém, quando tenta fazer isto com Macunaíma, o herói usa a esperteza e faz o gigante cair em sua própria armadilha, obtendo, assim, a sua Muiraquitã de volta e também causando a morte de Venceslau Pietro Pietra.

Então Piaimã fez pra ele como fizera pro chofer, carregou o herói nas costas de cabeça para baixo prendidos os pés nos buracos das orelhas. Macunaíma apumou a sarabatana de cabeça pra baixo era ver um atirador malabarista de circo, acertando nos ovinhos do alvo. O gigante ficou muito incomodado virou e percebeu tudo. Deu um arranco. Os espinhos ferraram na carne do gigante e o sangue espirrou. A caapora lá em baixo não sabia que aquela sangueira era do gigante dela e aparava a chuva na macarronada. Molho engrossado (...). O gigante caiu na macarronada fervendo e subiu no ar um cheiro tão forte de couro cozido que matou todos os ticoticos da cidade e o herói teve uma sapituca. Piaimã se abateu muito já estava morre-não-morre. Num esforço gigantesco inda se ergueu no fundo do tacho. Afastou os macarrões que corriam na cara dele, revirou os olhos alto, lambeu a bigodeira: - Falta queijo! Exclamou... E faleceu (ANDRADE, 1997, p. 133-134).

Ao se deparar com as imagens de gigantização da cidade, ligada à racionalidade e à tecnologia, o homem primitivo, ligado à terra e à natureza selvagem, encontra-se atordoado, buscando armas simbólicas para vencer seus medos e anseios. Percebemos que Macunaíma vive uma espécie de esquizofrenia diante dos elementos encontrados na Pauliceia Desvairada. A personagem busca as armas e luta para vencer, quando não consegue, enseja a fuga e volta para o lugar de origem, a Mata Vigem, porém, o homem que fora já não volta ao estágio primitivo. Macunaíma é totalmente mudado pela realidade nova que se apresentou e, também, seu lugar de origem já não é mais o mesmo, posto que o tempo passa e obtêm o mesmo

elemento destrutivo de finitude no Uraricoera, tornando as lembranças da infância e maioria heroicas em apenas espectros de um passado glorioso.

### 2.2.1 Esquema diairético: purificação e as armas simbólicas do herói

Os *símbolos diairéticos* do Regime Diurno da imagem são referentes ao esquema de purificação e separação dos elementos feminóides e animais ligados a terra. Busca-se a separação entre o bem e o mal por meio da luta armada e pela purificação. E “o arsenal simbólico compreende, pois a espada, o fogo, a tocha, a água e o ar (...) que tem por função cotar, purificar, limpar, salvar, separar” (PITTA, 2005) em busca da luminosidade expressa por divindades uranianas.

No capítulo “Piaimã”, Macunaíma se encontra na foz do rio Negro e decide deixar sua consciência na ilha do Marapatá para seguir viagem por várias regiões do Brasil. Chega perto de São Paulo, mas antes, sente uma necessidade de tomar banho para se refrescar, pois Vei, a sol, queimava suas costas com os raios solares escaldantes. Mas no rio havia muitas piranhas, então encontram uma porção de água no meio do rio, protegido por uma lapa de terra:

Uma feita a Sol cobrira os três manos duma escaminha de suor e Macunaíma se lembrou de tomar banho. Porém no rio impossível por causa das piranhas tão vorazes que de quando em quando na luta pra pegar um naco de irmã espedaçada, pulavam aos cachos pra fora d'água metro e mais. Então Macunaíma enxergou numa lapa bem no meio do rio uma cova cheia d'água. E a cova era que nem marcar dum pé de gigante. Abicaram. O herói depois de muitos gritos por causa do frio da água entrou na cova e se lavou inteirinho (ANDRADE, 1997, p. 57).

O que os manos não sabiam é que aquela água era encantada, purificadora e tinha o poder de transformar as personagens. A água estava na marca do pé do Sumé (abreviação do nome de São Tomé), que vivia pregando o evangelho do “Senhor Jesus Cristo”, que é uma religião que busca a ascensão por meio da purificação e limpeza de todos os aspectos ctônicos e animais ligados aos aspectos do arquétipo da Grande Mãe e dos ritos que a representa. Esta água purificadora converge na constelação do Regime Diurno da imagem, fazendo parte dos símbolos purificadores. Por meio desta água, Macunaíma perde os aspectos naturais e animais concernentes à tribo Tapanhumas e, coincidentemente, este fato antecede a chegada a Pauliceia Desvairada. Por isso, quando se banham nas águas, as personagens foram metamorfoseadas:

[...] Mas a água era encantada porque aquele buraco na lapa era marca do pezão do Sumé, do tempo em que andava pregando o evangelho de Jesus pra indaiada brasileira. Quando o herói saiu do banho estava branco louro e de olhos azuizinhos, água lavara o pretume dele. E ninguém não seria capaz mais de indicar nele um filho da tribo retinta dos Tapanhumas (...). Nem bem Jiguê percebeu o milagre, se atirou na marca do pezão do Sumé. Porém a água já estava muito suja da negrura do herói e por mais que Jiguê esfregasse feito maluco atirando água pra todos os lados só conseguiu ficar da cor do bronze novo. Macunaíma teve dó e consolou: - Olha mano Jiguê, branco você ficou não, porém pretume foi-se e antes fanhoso que sem nariz. Maanape então é que foi se lavar, mas Jiguê esborrifou toda a água encantada pra fora da cova. Tinha só um bocado lá no fundo e Maanape conseguiu molhar só a palma dos pés e das mãos. Por isso ficou negro bem filho da tribo dos Tapanhumas. Só que as palmas das mãos e dos pés dele são vermelhos por terem se limpado na água santa. Macunaíma teve dor e consolou: - Não se avexe, mano Maanape, não se avexe não, mais sofreu nosso tio Judas! (ANDRADE, 1997, p. 37).

Neste fragmento, podemos perceber, de forma simbólica, a origem das três raças que formam a cultura brasileira: a indígena, a afro-brasileira e a europeia, esta expressão maior se encontra na cidade de São Paulo. E esta transformação acontece quando há o cruzamento com a cultura Cristã. Mesmo que não seja explícito, foi a entrada dos colonizadores europeus, que trouxeram consigo a cultura “purificadora do cristianismo”.

De forma simbólica, a narrativa nos remete a estes elementos purificadores. Sem falar que a mudança de pele acontece quando estão prestes a chegar em São Paulo, a cidade grande, com a tecnologia e a miscigenação que é totalmente divergente do purismo natural da tribo Tapanhumas, no Mato Virgem. Neste momento da narrativa, muda-se não só a cor das personagens, mas toda a sua cultura e percepção de mundo. Podemos inferir que há uma crítica velada à condição dos miscigenados e negros, posto que para consolar o mano Maanape que ficou negro, pois quando se banhou a água já estava “impura” e “suja”, só conseguiu deixar brancas as palmas de suas mãos, então, sendo negro, traído pela “impossibilidade de purificação”.

### **2.2.2 Esquema ascensional como fuga da passagem do tempo, das perdas e a morte**

O Regime Diurno da imagem nos apresenta o *esquema ascensional*, expresso pelos símbolos de verticalidade, asa, angelismo, a soberania uraniana e o chefe que são meios usados para subir ao céu como meio de fugir dos aspectos angustiantes da vida (PITTA, 2005). Segundo Gaston Bachelard (1990, p. 168): “[...] O céu azul, meditado pela imaginação material, é sentimentalidade pura; é a sentimentalidade sem objeto. Pode servir de símbolo a

uma sublimação sem projeto, a uma sublimação evasiva”. E é justamente esta evasão da realidade angustiante que perceberemos em alguns fragmentos analisados anteriormente.

Na narrativa, encontramos vários exemplos em que as personagens, por uma situação de perda de objetos amados, que causam angústias terríveis, decidem ir para o “campo vasto do céu”. O primeiro exemplo se encontra do capítulo “Boiúna Luna”. Depois de perder Ci, Macunaíma segue viagem e encontra no caminho o lamento de Naipi, que fora uma índia muito formosa e “quando seu corpo chorou sangue pedindo força de homem” (ANDRADE, 2002, p. 24), a cobra grande Boiúna escolheu-a para ser sua virgem. Porém Naipi não permitia que nenhum índio chegasse a sua rede, mas o guerreiro Titçatê dominou a virgem e a tomou para si. Quando a Boiúna descobriu, vingou-se dos amantes, transformou Naipi em uma pedra que fica na cabeceira do rio e Titçatê em numa planta que fica na queda d’água do rio. Enquanto ouvia a história, apareceu a Boiúna. Macunaíma, comovido com a triste história, trava uma batalha com Capei e acaba decependo a cabeça da cobra grande.

[...] Ele agachou distraído com a dor e o rabo passou por cima dele indo bater na cara de Capei. Então ela urrou mais e deu um bote na coxa de Macunaíma. Ele só fez um afastadinho com o corpo, agarrou num rochedo e juque! decepou a cabeça da bicha (ANDRADE, 1997, p. 31).

Nesta luta, Macunaíma perde a Muiraquitã e a Capei começa a segui-lo. A cabeça queria se render ao seu conquistador, mas o herói não entende, fica com medo e começa a fugir. Desiludida com a indiferença dos irmãos, Capei decide virar lua e vai morar no campo vasto do céu.

A cabeça gritou: - Adeus, meu povo, que vou pro céu!  
E lá foi comendo fio sobessubindo por campo vasto do céu. Os manos abriram a porta e espiaram. Capei sempre subindo.  
- Você vai mesmo pro céu, cabeça?  
- Uum, ela fez não podendo mais abrir a boca.  
Quando foi ali pela hora antes da madrugada a boiúna Capei chegou no céu. Estava gorducha de tanto fio comido e muito pálida do esforço. Todo o suor dela caía sobre a Terra em gotinhas de orvalho novo. Por causa do fio geado é que a Capei é tão frio. Dantes Capei foi a boiúna mas agora é a cabeça da Lua lá no campo vasto do céu. Desde essa feita as caranguejeiras preferem fazer fio de-noite (ANDRADE, 1997, p. 33).

No capítulo “Ci, a mãe do mato”, há outra fuga para o céu, posto que Ci decide ir morar no campo vasto do céu, devido à perda de seu curumim. Quando a criança nasce, Ci não tinha leite suficiente para alimentar sua criança, posto que um peito fora mutilado com o ritual da tradição da tribo das Amazonas e o outro fora envenenado pela cobra preta:

[...] Então chegou a Cobra Preta e tanto que chupou o único peito vivo de Ci que não deixou nem o apoio. E como Jiguê não conseguira moçar nenhuma das icabiabas o curumim sem ama chupou o peito da mãe no outro dia, chupou mais, deu um suspiro envenenado e morreu (...). Botaram o anjinho numa içaçara esculpida com forma de jaboti e pros boitatás não comeram os olhos do morto o enterraram mesmo no centro da taba com muitos cantos muita dança e muito pajuari (...). Terminada a função a companheira de Macunaíma toda enfeitada ainda, tirou do colar uma muiraquitã famosa, deu-a pro companheiro e subiu pro céu formigas, toda enfeitada ainda, toda enfeitada de luz, virada numa estrela. É a Beta do Centauro (...). No outro dia quando Macunaíma foi visitar o túmulo do filho viu que nascera do corpo uma plantinha. Trataram dela com muito cuidado e foi o guaraná. Com as frutinhas piladas dessa planta é que a gente cura muita doença e se refresca durante os calorões de Vei, a Sol (ANDRADE, 1997, p. 27).

A perda do filho é muito difícil, fazendo-a desistir de continuar na terra, indo morar no campo vasto céu, tornando-se uma estrela inútil e sem dores terrenas. Nem mesmo o amor e os prazeres tidos com Macunaíma são capazes de sobrepor a dor da icamiaba, que sendo a Mãe do Mato, expressando a fertilidade, não consegue manter a vida do próprio filho, por falta do leite que é o alimento nutridor da mãe.

No capítulo a “Ursa Maior”, o papagaio conta a história da estrela Taína-Cã que se apaixona pela índia Denaquê. Por tanto amá-la, a estrela Papaceia trazia tudo que havia no céu para sua amada, tanto que não se percebia mais diferença entre o céu e a terra, mas a índia acaba traindo a estrela e, por isso, Tainá-Cã decidiu voltar para o céu. Enquanto Denaquê estava com a estrela, não experimentava a velhice que simboliza a passagem do tempo, porém, ao perder sua estrela, acaba envelhecendo e o que pertence ao céu voltou ao seu lugar e a terra continuou com seus aspectos puramente ctônicos:

E tudo o que Cajará carecia, Taína – Cã ia no céu e voltava trazendo. Pois não é que Denaquê, de ambiciosa, deu pra namorar com todas as estrelinhas do céu! Deu sim, e Taína – Cã que é a Papaceia enxergou tudo. Isso, até se orvalhou de tão triste, pegou nos teréns e foi-se embora pro vasto campo do céu. Ficou lá, trouxe mais nada não. Si a Papaceia continuasse trazendo as coisas do outro lado de lá, céu era aqui, nosso todinho. Agora é só do nosso desejo. Tem mais não. O papagaio dormia. (ANDRADE, 1997, p. 161).

Ainda no mesmo capítulo a “Ursa Maior”, o herói Macunaíma, depois de travar uma batalha com o monstro Uiara, acaba perdendo seus objetos mágicos, dentre eles está a Muiraquitã que simboliza sua amada Ci. Por causa disto, a personagem acaba indo morar no campo vasto do céu, concluindo seu intento de ficar perto da marvada que tanto amava:

Então Macunaíma não achou mais graça nesta terra. Capei bem nova relumeava lá na gupiara do céu. 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. Pra viver lá, assim como tinha vivido era impossível. Até era por causa disso mesmo que não achava mais graça na terra... Tudo o que fora a existência dele apesar de tantos casos tanta brincadeira tanta ilusão tanto sofrimento tanto heroísmo, afinal não fora senão um se deixar viver; e pra parar na cidade do Delmiro ou na ilha de Marajó que são desta carecia de ter um sentido. E ele não tinha coragem pra uma organização. Decidiu: - 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 (ANDRADE, 1997, p. 164).

Entre o caminho de virar pedra, sem a possibilidade de satisfazer seus desejos emocionais, afetivos e libidinais, Macunaíma decide morar no campo vasto do céu. E Macunaíma se torna a Ursa Maior, pois a perna só da estrela mostra o aspecto da personagem ter perdido sua perna quando lutou contra a Uiara. Um professor alemão acha que a Ursa Maior é o Saci, mas este continua na terra, por isso:

Dizem que um professor naturalmente alemão andou falando por aí por causa da perna só da Ursa Maior que ela é o saci... Não é não! Saci inda pára neste mundo espalhando fogueira e trançando crina de bagual... Ursa Maior é Macunaíma. É mesmo o herói capenga que de tanto penar na terra sem saúde e com muita saúde e com muita saúde, se aborreceu de tudo, foi-se embora e banza solitário no campo vasto do céu (ANDRADE, 1997, p. 166).

Macunaíma se desilude com a perda de seus objetos amados, por isso, decide fugir da tristeza, buscando um plano ascensional, valendo-se da estrutura simbólica diurna solar uraniana, posto que o céu se torna o lugar utópico, almejado para se conseguir fugir das tristezas e angústias da vida. Como conclui o herói em seu próprio epitáfio, escrito na pedra do clã do jabuti: “NÃO VIM AO MUNDO PARA SER PEDRA” (ANDRADE, 1997, p. 165).

Percebemos que todas as personagens do livro estão estritamente ligadas aos aspectos terrestres, libidinais, mágicos e misteriosos que entram em consonância com o arquétipo da Grande Mãe, porém, quando algo acontece e estas personagens são privadas de saciar seus prazeres, decidem fugir da terra, buscando a fuga ascensional. Ci vai para o céu por perder o filho, que representava sua fertilidade; a princesa vai para o céu por ter perdido seu amante Jiguê, que virou sombra devoradora; a Boiúna Luna se transforma em lua por perder seu aspecto terrível de serpente; a filha de Ceiuci vira cometa por medo de enfrentar a mãe e, por fim, Macunaíma decide ir morar no céu quando não pode mais saciar sua libido. Para o herói, continuar na terra sem poder possuir as cunhãs e o seu poder de Imperador do Mato Virgem seria o mesmo que virar pedra, ou seja, uma vida sem sentido. Deste modo, podemos perceber que a fuga simbólica converge no Regime Diurno da imagem. “Poder-se-ia definir o Regime

Diurno da representação como o trajeto representativo que vai da primeira até a argumentação de uma lógica da antítese e ao ‘fugir do daqui’ platônico” (DURAND, 2002, p. 190).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Gilbert Durand (1983; 1988; 1995; 1996; 2001; 2002), em sua teoria do Imaginário Simbólico, defende que, dependendo da forma como encaram à vida, tanto as culturas, como os indivíduos podem ter uma constelação de imagens simbólicas que desemboca no Regime Diurno da imagem, isso implica na busca de vencer a morte numa perspectiva de *ascensão* e *verticalidade*. As culturas e os indivíduos podem seguir outra direção, que é a constelação simbólica que desembocam no Regime Noturno da imagem, expressando uma perspectiva de *eufemismo* e *inversão* em relação aos aspectos nefastos da passagem do tempo e da morte: esta forma particular onde cada cultura pode pautar seu imaginário é denominada de *Trajeto Antropológico*.

Diante da passagem do tempo e da vigência da morte, o homem, por meio da faculdade imaginativa, delineou dois meios de sanar o problema da finitude. Foi observando as obras artes, musicais, literárias e a arte em geral contida no imaginário do *homo sapiens sapiens*, que Gilbert Durand compreendeu que o homem traçou estes dois caminhos simbólicos para lutar contra a finitude: Regime Diurno ou Noturno da imagem. A partir de uma análise simbólica, seguindo o método fenomenológico e hermenêutico, pudemos perceber que o *Trajeto Antropológico* da rapsódia *Macunaíma*: o herói sem nenhum caráter (1997), está carregado de uma constelação de imagens simbólicas relativas às imagens que ceceiam objetivamente o arquétipo da Grande Mãe. Tais imagens simbólicas desembocam e se constelam no Regime Noturno da imagem, de acordo com o estudo do Imaginário Simbólico desenvolvido por Gilbert Durand (2002; 2001; 1996). Percebemos que *Macunaíma* se deleita nos aspectos ctônicos na natureza, seguindo uma perspectiva totalmente feminina de encarar a vida. Por isto, é considerado um herói noturno, pois não pega em armas para vencer os aspectos do instinto carnis ligados à Grande Mãe, mas, ao contrário, deleita-se com as mulheres, vive os rituais ligados às ervas e aos feitiços do Grande Feminino.

Segundo Carl Gustav Jung (2000), a terra, a floresta, o mar, as águas quietas, o mundo subterrâneo, a lua, o jardim, a gruta e a árvore em um sentido amplo são símbolos que remetem para a imagem da Grande Mãe, que, por sua vez, apontam os aspectos (de acolhimento, de mantimento, de mistério, da magia e conhecimento do universo mágico do feminino) referentes ao arquétipo materno. E, todos esses símbolos podem ter, por consequência da forma de recepção do indivíduo, um sentido positivo ou negativo. “Exemplos de símbolos com conotação negativa são o sarcófago, a profundidade da água, a

morte, o pesadelo, o pavor infantil (tipo Empusa, Lilith, etc.)” (JUNG, 2000, p. 92). No âmbito positivo, todos esses símbolos convergem na constelação de imagens que formam as estruturas do imaginário próprio do Regime Noturno, em uma forma feminóide de encarar o aspecto terrificante da passagem do tempo que desemboca na morte.

Porém, uma vez perdendo a possibilidade de saciar sua libido e não poder mais seguir os instintos propostos pela *estrutura mística* do Regime Noturno da imagem. Acontecimento que surge com o feminino nefasto na figura da Uiara que devora os objetos mágicos do herói, Macunaíma busca a *estrutura ascensional* do Regime Diurno da imagem para vencer a finitude. Em um primeiro momento, ele busca as armas para destruir a Uiara, mas não podendo matá-la, não pode reaver a Muiraquitã, símbolo de sua amada Ci e de seu poder de “Imperador do Mato Virgem” e, também, não conseguiu obter de volta outros tesouros e a perna que foram devorados pelas piranhas. Numa ânsia angustiante de vencer a morte e a passagem do tempo, Macunaíma busca a fuga para um plano superior a terra, ou seja, decide ir morar no céu. O lugar do poderio do deus uraniano símbolo do Regime Diurno da imagem. Esta percepção foi inferida pelos símbolos de ascensão catalogados e analisados neste trabalho.

A vida do herói, em suas contingências, é transformada em uma narrativa, transmutando definitivamente a finitude, a passagem do tempo e a morte. Este fato converge para a *estrutura sintética* do Regime Noturno da imagem. E, segundo a teoria de Gilbert Durand (2002), podemos concluir que a narrativa consegue um processo de epifania, transfigurando toda a finitude que pode haver para a psique humana em um eterno vir a ser cíclico proporcionado por todos os indivíduos que lerem a narrativa em qualquer momento histórico da humanidade. No epílogo da obra *Macunaíma*, o narrador revela que a história lhe fora contada pelo papagaio que guardou toda a história que acontecera com o herói da tribo Tapanhumas. “[...] E só o papagaio no silêncio do Uraricoera preservava do esquecimento os casos e a fala desaparecida. Só o papagaio conservava no silêncio as frases e feitos do herói” (ANDRADE, 1997, p. 169). Então, em um dia de ócio, deitado na rede, o narrador decide documentar o fato, eternizando as aventuras do herói. Fazendo isto, não é somente a história do herói que permanece para sempre na memória da humanidade, mas é uma forma simbólica que os seres humanos buscam para sanar a finitude e a morte. Mais forte do que ir para um plano superior, vencendo a morte, é se tornar imortal na terra por meio de uma narrativa.

O Modernismo tinha duas vertentes: uma nacionalista ufanista, que buscava manter uma cultura “genuinamente brasileira” e outra que agregou a ideia de Antropofagia que é a busca de deglutição simbólica da cultura estrangeira pelo poeta brasileiro, porém mantendo

uma identidade nacional, ou melhor, buscando uma identidade que demonstrasse o caráter do povo brasileiro. A esta última vertente pertence Mário de Andrade, onde percebemos expresso, na própria obra *Macunaíma*, esta Antropofagia simbólica da cultura Europeia, Afro-Brasileira e Indígena.

Por estas características da Antropofagia, o Modernismo não assumiu uma narrativa mítica como hegemônica para caracterizar a cultura brasileira, mas buscou agregar todas, transfigurando os próprios mitos e linguagens, fazendo uma nova forma de linguagem totalmente heterogênea e caótica. E, como a própria análise das imagens da obra nos mostra, o herói mergulha nas estruturas do Regime Diurno e Noturno da imagem, quando era necessário para si o conforto em relação ao tempo, as contingências trágicas e a morte. Porém, no caso no Modernismo, podemos dizer que dentro da obra *Macunaíma*: o herói sem nenhum caráter, de Mário de Andrade estar impregnada da *estrutura sintética* do Regime Noturno da imagem, porque se enquadrou na transformação da história do herói da tribo Tapanhumas em uma narrativa, sendo a própria obra um mito do Modernismo. Por meio da *estrutura sintética*, a narrativa se torna um símbolo cíclico, uma vez que as aventuras do herói serão lidas em suas ambivalências benéficas e trágicas. O objetivo deste intento é simplesmente vencer a finitude como afirma Gilbert Durand (2002, p. 282): “[...] Os cânones mitológicos de todas as civilizações repousam na possibilidade de repetir o tempo”. Assim fez Mário de Andrade ao criar um herói mítico que representa o caráter multifacetado do homem brasileiro.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Mário de. **Macunaíma**: o herói sem nenhum caráter. São Paulo, Martins, Belo Horizonte, Ed. Itatiaia; 1981.

ANDRADE, Mário. **Macunaíma**: o herói sem nenhum caráter; edición crítica, Telê Porto Ancona Lopez, coodenadora. 1ª reimp. Madrid; París; México; Buenos Aires; São Paulo; Guatemala; San José de Costa Rica; Santiago de Chile: ALLACA, 1997.

AUGRAS, Monique. **A dimensão símbolo**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1967.

BACHELADR, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1993. (Tópicos)

\_\_\_\_\_. **A poética do devaneio**. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2006. (Tópicos)

\_\_\_\_\_. **O ar e os sonhos**: ensaios sobre a imaginação do movimento. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BOSI, Alfredo. Situação de Macunaíma. In: **Céu, inferno**: ensaios de crítica literária e ideologia. São Paulo: Duas Cidades, 2003.

\_\_\_\_\_. Moderno e modernismo na literatura brasileira. In: **Céu, inferno**: ensaios de crítica literária e ideologia. São Paulo: Duas Cidades, 2003.

\_\_\_\_\_. Mário de Andrade. In: **História concisa da literatura brasileira**. São Paulo: Cultrix, 2006.

CHEVALIER, Jean. **Dicionário de símbolos**: (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números). Tradução de Vera da Costa e Silva. 17ª ed. Rio de Janeiro: José Olímpio, 2002.

Dicionário eletrônico Houaiss da **Língua Portuguesa** [CD-ROM], Instituto Antônio Houaiss, 2001, ISBN:85-7302-396-1.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Tradução de Helder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. **A imaginação simbólica**. Tradução de Eliane Fittipalde Pereira. São Paulo: Cultrix, Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

\_\_\_\_\_. **A fé do sapateiro**. Tradução de Sérgio Bath. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1995.

\_\_\_\_\_. **Campos do imaginário**. Tradução de Maria João Reis. Lisboa: Instituto Piaget, 1996.

\_\_\_\_\_. **Mito, símbolo e mitodologia.** Tradução de Hélder Godinho e Vítor Jaboulli. Lisboa: Editorial Presença, LDA, 1982.

\_\_\_\_\_. **Mito e sociedade:** a mitanálise e a sociologia das profundezas. Tradução de Nuno Júdice. Portugal: A regra do jogo, 1983.

\_\_\_\_\_. **O imaginário:** ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Tradução de Renée Eve Levié. 2. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.

FREUD, Sigmund. **A história do movimento psicanalítico,** artigos sobre a metapsicologia e outros trabalhos (1901-1905). Tradução de José Octávio Aguiar Abreu. In: Obras completas. Ed. Standart Brasileiro. Vol. XIV. Rio de Janeiro: Imago, 1980.

\_\_\_\_\_. **O desenvolvimento da sexualidade.** Tradução de José Octávio Aguiar Abreu. In: Obras completas. Ed. Standart Brasileiro. Vol. XIV. Rio de Janeiro: Imago, 1980.

\_\_\_\_\_. **Luto e melancolia.** Tradução de José Octávio Aguiar Abreu. In: Obras completas. Ed. Standart Brasileiro. Vol. XIV. Rio de Janeiro: Imago, 1980.

\_\_\_\_\_. **Um caso de histeria, três ensaios sobre a sexualidade e outros trabalhos.** Tradução de José Octávio Aguiar Abreu. Ed. Standart Brasileiro. Vol. VII. Rio de Janeiro: Imago, 1980.

\_\_\_\_\_. **Totem e tabu e outro trabalhos (1913-1914).** Tradução de José Octávio Aguiar Abreu. Ed. Standart Brasileiro. Vol. XII. Rio de Janeiro: Imago, 1980.

\_\_\_\_\_. **O futuro de uma ilusão: O mal estar na civilização e outros trabalhos (1927-1931).** Tradução de José Octávio Aguiar Abreu. Ed. Standart Brasileiro. Vol. XXI. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

GIRARD, MARC. Símbolos de verticalidade cósmica – as asas. In: **Os símbolos da Bíblia.** Tradução de Benôni Lemos. São Paulo: Paulus, 1997.

JOACHIM, Sébastien. **Hermenêutica do imaginário.** Sébastien Joachim, Mariene de Fátima Cordeiro Queiroga. Recife: Ed. Universidade da UFPE, 2011.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.

\_\_\_\_\_. **O homem e seus símbolos.** Tradução de Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

LARSEN, Stephen. Pássaros e outros animais da mente. In: **Imaginação mítica:** a busca de significação através da mitologia. Rio de Janeiro: Campus, 1991, pp. 171 – 199.

MOREIRA, Jaqueline Oliveira. **Édipo em Freud:** o desenvolvimento de uma teoria. In: Psicologia em Estudo, Maringá, v. 9, n. 2, p. 219-227, mai./ago. 2004.

NEUMANN, Erich. **A grande mãe**: um estudo fenomenológico da constituição feminina do inconsciente. Tradução de Fernando Pedroza; Maria Silva Mourão Netto. São Paulo: Cultrix, 2006.

\_\_\_\_\_. **A criança**. Tradução de Pedro Ratis e Silva. São Paulo: Cultrix, 1995.

\_\_\_\_\_. **História da origem da consciência**. Tradução de Margit Martincic; Daniel Camarinha da Silva e Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1995

\_\_\_\_\_. **Amor e Psiquê**. Tradução de Zilda Hutchinson Schild. São Paulo: Cultrix, 1995.

NÓBREGA, Geralda Medeiro. **O Nordeste como inventiva simbólica**: ensaios sobre o imaginário cultural literário. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005. (Coleção filosofia).

RIBEIRO, Maria Goretti. **A via crucis da alma**: leitura mitopsicológica da trajetória da heroína de *As parceiras*, de Lya Luft. João Pessoa: UFPB/Editora Universitárias, 2006.

\_\_\_\_\_. A menor mulher do mundo: uma epifania da deusa mãe paleolítica. In: RIBEIRO, Maria Goretti (Org). **Ensaio sobre psicologia e crítica da cultura**. Olinda, PE: Livro Rápido, 2009.

\_\_\_\_\_. As projeções de uma mulher no espelho. In: SILVA, Antônio de Pádua Dias da Silva (Org) e RIBEIRO, Maria Goretti (Org). **Mulheres de Helena**: trilhamentos do feminino na obra de Parente Cunha. João Pessoa: Editora Universitária/ UEPB, 2004.

\_\_\_\_\_. O imaginário mítico-simbólico e o processo de remitologização na literatura contemporânea. In: SILVA, Antônio de Pádua Dias da Silva (Org). **Imaginários na cultura**. Campina Grande: EDUEP, 2005.

\_\_\_\_\_. O mito do feminino: irrupção do inconsciente na literatura. In: SILVA, Antônio da Pádua Dias da. NÓBREGA, Geralda Medeiros (Org), RIBEIRO, Maria Goretti (Org). **O mito do ciborgue e outras representações do imaginário**: androginia, identidade e cultura. João Pessoa: Editora Universitária/ UEPB, 2004.

SANTOS, Eurico. **Histórias, Lendas e Folclore de Nossos Bichos**. São Paulo: Editora Grupo Coquetel. 1970.

SANTOS, Teobaldo Miranda. **Lendas e mitos do Brasil**: ilustrações, Manoel Vitor Filho. 5. ed. São Paulo, Editora Nacional, 1980.

SANTO, Maria Inez o Espírito. **Vasos sagrados**: mitos indígenas brasileiros e o encontro com o feminino. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

SILVA, Vagner Gonçalves da. **Candomblé e umbanda**: caminhos da devoção brasileira. 2. ed. São Paulo: Selo Negro, 2005.

SOUZA, Eneida Maria de. **A pedra mágica do discurso**. In: ANDRADE, Mário. **Macunaíma**: o herói sem nenhum caráter; edición crítica, Telê Porto Ancona Lopez, coeditora. 1ª reimp. Madrid; París; México; Buenos Aires; São Paulo; Guatemala; San José de Costa Rica; Santiago de Chile: ALLACA, 1997.

SOUZA, Gilda Mello e. **O tupi e o alaúde**: uma interpretação de Macunaíma. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34. 2003.

STRÔNGOLI, Maria Thereza. O discurso literário, o mítico e o multiculturalismo. In: SANTOS, Dulce O. Amarante dos. TURCHI, Maria Zaira. **Encruzilhadas do imaginário**: ensaios de literatura e história. Goiânia: Cãnone Editorial, 2003.