



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E GRADUAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS PORTUGUÊS E INGLÊS

CYNTHIA DE ALMEIDA MENEZES  
SUZIANE DE OLIVEIRA BORGES

**A CONSTRUÇÃO DO TRICKSTER MAKUNAÍMA NA VISÃO DE POVOS  
ORIGINÁRIOS: PERSPECTIVISMO E IDENTIDADES**

MACAPÁ-AP

2023

**CYNTHIA DE ALMEIDA MENEZES**  
**SUZIANE DE OLIVEIRA BORGES**

**A CONSTRUÇÃO DO TRICKSTER MAKUNAÍMA NA VISÃO DE POVOS  
ORIGINÁRIOS: PERSPECTIVISMO E IDENTIDADES**

Artigo apresentado ao Curso de Graduação em Letras Português e Inglês do Departamento de Letras e Artes da Universidade Federal do Amapá, como requisito parcial para obtenção de título de Licenciada em Letras com habilitação em Língua Portuguesa e Inglesa e suas respectivas literaturas.

**Orientador:** Prof. Dr. Marcos Paulo Torres Pereira

MACAPÁ-AP

2023

**ESPAÇO PARA FICHA CATALOGRÁFICA**

**A CONSTRUÇÃO DO TRICKSTER MAKUNAÍMA NA VISÃO DE POVOS  
ORIGINÁRIOS: PERSPECTIVISMO E IDENTIDADES**

**THE CONSTRUCTION OF THE MAKUNAÍMA TRICKSTER FROM THE VIEW  
OF ORIGINAL PEOPLES: PERSPECTIVISM AND IDENTITIES**

**Cynthia de Almeida Menezes<sup>1</sup>**

**Suziane de Oliveira Borges<sup>2</sup>**

**Orientador: Prof. Dr. Marcos Paulo Torres Pereira<sup>3</sup>**

**RESUMO:** A pesquisa busca analisar a figura cosmogônica Makunaíma, presente em doze das cinquenta narrativas dos povos pemons Taulipáng e Arekuná, colhidas pelo explorador e etnólogo alemão Theodor Koch-Grünberg. Nesse sentido, tem-se como objetivo analisar a construção da identidade narrativa de Makunaíma, por meio do exame de narrativas originárias à luz do perspectivismo ameríndio, compreendendo como essa construção contribui para representações de uma simbólica nestas tradições, promovendo uma perspectiva de alteridade. Para cumprir tal objetivo, buscamos: (I) Verificar como se estabelece a concepção de Brasil e humanidade através do perspectivismo ameríndio; (II) Compreender como se constrói a identidade narrativa de Makunaíma segundo as narrativas indígenas em uma simbólica de alteridade; (III) Investigar a figura do trickster no contexto da narrativa de Makunaíma. Como aporte teórico, utilizamos os conceitos de identidade narrativa de Paul Ricoeur (1991), (1994), o perspectivismo ameríndio de Eduardo Viveiros de Castro (1996), (2015) e a figura do *trickster* segundo Lewis Hyde (2017). Os resultados deste estudo revelam que Makunaíma constitui-se como herói trickster transformador da cultura pemon, por ser complexo, ambivalente e paradoxal, exercendo papel relevante na transformação e criação do mundo como conhecemos. Desse modo, ele evoca uma simbólica do mundo natural, devido à sua identidade ser voltada para mudanças e transformações, tal qual a natureza e seus fenômenos naturais.

**Palavras-Chave:** Makunaíma. Perspectivismo ameríndio. Herói trickster. Narrativas indígenas.

**ABSTRACT:** The research seeks to analyze the cosmogonic figure Makunaíma, present in twelve of the fifty narratives of the Taulipáng and Arekuná Pemon peoples, collected by the German explorer and ethnologist Theodor Koch-Grünberg. In this sense, the objective is to analyze the construction of Makunaíma's narrative identity, through the examination of original narratives in the light of Amerindian perspectivism, understanding how this construction contributes to symbolic representations in these traditions, promoting a perspective of alterity. To achieve this objective, we seek to: (I) Verify how the conception of Brazil and humanity is established through Amerindian perspectivism; (II) Understand how Makunaíma's narrative identity is constructed according to indigenous narratives in a

---

<sup>1</sup> Graduanda do 9º semestre do Curso de Letras Português e Inglês da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). E-mail: [cynthiamenezes21@gmail.com](mailto:cynthiamenezes21@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduanda do 9º semestre do Curso de Letras Português e Inglês da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). E-mail: [suzianeoliveiraborges@gmail.com](mailto:suzianeoliveiraborges@gmail.com)

<sup>3</sup> Professor de Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Amapá. Doutor em Teoria e História Literária pela Universidade Estadual de Campinas. Coordena o grupo de pesquisa Núcleos de Estudos Pós-coloniais (NePC) e participa como pesquisador do Núcleo de Pesquisa em Estudos Literários (NUPEL), ambos da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). E-mail: [marcospaulo@unifap.br](mailto:marcospaulo@unifap.br)

symbolic of alterity; (III) Investigate the figure of the trickster in the context of Makunaíma's narrative. As a theoretical contribution, we used the concepts of narrative identity by Paul Ricoeur (1991), (1994), the Amerindian perspectivism of Eduardo Viveiros de Castro (1996), (2015) and the figure of the trickster according to Lewis Hyde (2017). The results of this study reveal that Makunaíma is a transformative trickster hero of Pemon culture, as he is complex, ambivalent and paradoxical, playing a relevant role in the transformation and creation of the world as we know it. Thereby, he evokes a symbol of the natural world, due to its identity being focused on changes and transformations, just like nature and its natural phenomena.

**Keywords:** Makunaíma. Amerindian perspectivism. Trickster hero. Indigenous narratives.

## Introdução

Este artigo se dedica à análise da construção da identidade narrativa da personagem Makunaíma presente nas narrativas cosmogônicas dos povos Taulipáng<sup>4</sup> e Arekuná registradas pelo etnólogo alemão Theodor Koch-Grünberg, em sua expedição ao Circum-roraima<sup>5</sup>, de 1911 a 1913. As narrativas analisadas se encontram no volume II intitulado *Mitos e Lendas dos Índios Taulipáng e Arekuná*<sup>6</sup>, que faz parte da obra *Do Roraima ao Orinoco (Vom Roraima zum Orinoco)*, de 1924, resultante de suas anotações presentes em seu roteiro de viagem.

Durante sua passagem pelo Circum-roraima, Koch-Grünberg foi acompanhado por dois indígenas do povo pemon: Mayuluaipú, indígena Taulipáng; e Mõseuaípu (conhecido por seu apelido Akúli), indígena Arekuná. Esses dois foram responsáveis por narrar as histórias de suas respectivas comunidades ao etnólogo, que as registrava por meio de um fonógrafo, a tecnologia considerada a mais desenvolvida para aquele período de início do século XX. Lúcia Sá (2012) explica que Mayuluaipú narrava as histórias em português para Koch, além de ajudá-lo com informações relevantes acerca das culturas e da língua, elucidando as dúvidas relacionadas aos termos indígenas. Ademais, ele também traduzia as narrativas contadas por Akúli – que não falava português – com acréscimo de comentários próprios.

Foi desta maneira que cinquenta narrativas foram registradas, transcritas e publicadas por Koch, com a adição de uma análise sobre certos elementos presentes nas histórias. Em sua maioria, essas narrativas possuem caráter etiológico, pois discutem a origem e criação das coisas, como o fogo, animais e outros elementos da natureza. Lúcia Sá detalha: “Ao mesmo

---

<sup>4</sup> No Brasil, esses povos são conhecidos como Taurepang, no entanto Koch-Grünberg utiliza a grafia *Taulipáng* para se referir a essa mesma comunidade indígena. Essa variação na escrita não implica necessariamente em uma distinção substantiva, representando apenas diferentes formas de transcrição ou interpretação do nome da etnia. Neste estudo, adotamos a grafia *Taulipáng*, em conformidade com os relatos transcritos na obra do etnólogo.

<sup>5</sup> “[...] região da tríplice fronteira entre Brasil, Venezuela e República Cooperativista da Guayana, cujo marco geográfico congregador é assente no Monte Roraima” (Ferreira, 2022, p. 211).

<sup>6</sup> A edição do livro que utilizamos nesta pesquisa se encontra dentro do 7º volume da Revista do Museu Paulista, publicada em 1953. Este material está disponível no repositório da Biblioteca Digital Curt Nimuendajú.

tempo, essas histórias são divertidas, servem para entreter os ouvintes com um esclarecimento bem-humorado sobre os fenômenos do mundo. Entre os pemons, o fato de uma explicação ser sagrada não significa que não possa também ser divertida” (Sá, 2012, p. 96-97).

Dessas cinquenta narrativas, apenas doze tem a presença de Makunaíma, herói pemon que serviu de inspiração para a construção da personagem Macunaíma, do romance modernista homônimo, de Mário de Andrade. Assim, elegemos essas doze narrativas como corpus da nossa análise, visando compreender as nuances das ações de Makunaíma nessas histórias e sua interação com as outras personagens, seres e o ambiente circundante. Para conduzir esta pesquisa, seguimos os seguintes passos: imergimos na leitura das narrativas como um todo; organizamos as histórias de acordo com a comunidade as quais pertencem, permitindo uma compreensão contextualizada dos cenários em que se desenrolam; selecionamos as ações mais relevantes na intriga, atribuindo-lhes destaque e relevância na análise proposta; estabelecemos uma ordem cronológica para compreender a evolução das ações e do próprio Makunaíma ao longo do tempo. Essa abordagem foi enriquecida pelo diálogo constante com embasamento teórico selecionado, proporcionando uma análise aprofundada e contextualmente embasada.

O objetivo geral do nosso estudo foi o de analisar a construção da identidade narrativa de Makunaíma, por meio do exame de narrativas originárias à luz do perspectivismo ameríndio, compreendendo como essa construção contribui para representações de uma simbólica nestas tradições, promovendo uma perspectiva de alteridade. Especificamente, buscamos: (I) Verificar como se estabelece a concepção de Brasil e humanidade através do perspectivismo ameríndio; (II) Compreender como se constrói a identidade narrativa de Makunaíma segundo as narrativas indígenas em uma simbólica de alteridade; (III) Investigar a figura do trickster no contexto da narrativa de Makunaíma.

O trabalho subdividiu-se nas seguintes seções: (1) *Makunaímas*, na qual fizemos um resumo detalhado das narrativas analisadas e as relacionamos com a teoria do perspectivismo ameríndio de Eduardo Viveiros de Castro (1996), (2015), sendo esta a base de toda a pesquisa; (2) *Uma Leitura de Makunaíma como Herói Trickster*, onde concentramo-nos na interpretação das características de Makunaíma à luz do arquétipo do herói *trickster*, presente em literaturas e cosmogonias de todo mundo, utilizando como base o estudo de Lewis Hyde (2017); e (3) *A Identidade Narrativa de Makunaíma*, que se direcionou à análise da constituição identitária do herói, mergulhando na teoria de Paul Ricoeur (1991), (1994), para desvelar os intrincados aspectos que delineiam a identidade de Makunaíma ao longo das narrativas estudadas.

A partir da teoria sobre o perspectivismo ameríndio, de Viveiros de Castro (1996), foi possível relacionar as narrativas analisadas com os distintos pontos de vista que permeiam as cosmologias indígenas, verificando como a personagem se interrelaciona com o xamanismo, relações de predador e presa e a condição teriomórfica que assume nas narrativas. Destacamos que buscamos dialogar com a análise feita por Lúcia Sá (2012) em sua obra *Literaturas da Floresta: textos amazônicos e cultura latino-americana*, em razão de seu estudo possuir relevantes contribuições à constituição de Makunaíma nas narrativas pemons. A partir disso, e considerando os pressupostos teóricos de Lewis Hyde (2017), percebeu-se que Makunaíma é um ser complexo, ambivalente e paradoxal, ou seja, configura-se como um *trickster*, figura importante em diversas cosmogonias ao redor do mundo por exercer papel relevante na transformação e criação do mundo como conhecemos, ou seja, Makunaíma é o herói transformador da cultura pemon e móbil de suas narrativas.

Por ser constituído de uma multiplicidade de caracteres, estas com particularidades e nuances próprias influenciadas pela tradição oral dos povos pemons, resultando nas variações ao longo do tempo, buscamos compreender como se estabelece a identidade narrativa de Makunaíma a partir da teoria de mesmo nome empregada por Paul Ricoeur em *O si-mesmo como o outro* (1991) e *Tempo e Narrativa* (1994), levando em consideração os conceitos de mesmidade e ipseidade, e as ações de Makunaíma por intermédio da intriga/enredo. Desse modo, concluímos que a identidade narrativa de Makunaíma constitui-se por seu apetite voraz que vai além da fome fisiológica, resultando no anseio por mudanças e incapacidade de se fixar em um contexto, lugar ou posição. Sendo assim, ele evoca uma simbólica de relação com a natureza e suas constantes transformações.

Por fim, destacamos que realizar este tipo de trabalho é importante, pois conhecer e reconhecer as culturas e narrativas dos povos indígenas, tomando como ponto de partida suas visões de mundo, é fundamental para compreender as contribuições desses povos para a formação de Brasil, tendo ciência de que “o Brasil de Euclides da Cunha não é o mesmo de Brasil de Davi Kopenawa, mesmo que ambos sejam Brasil” (Pereira, 2023), sendo ideal que cada vez mais indivíduos pertencentes a esses povos produzam e sejam reconhecidos no cenário acadêmico. Portanto, além desta pesquisa ser necessária para a compreensão das narrativas originárias à luz de uma perspectiva decolonial, ela também contribui para a criação de espaços nos quais os indivíduos indígenas possam falar e serem ouvidos.

## **1. Makunaímas**

Makunaíma é o herói cultural do povo indígena Pemon habitante do Circum-roraima, descrito como um ser astuto dotado de grandes poderes sobrenaturais capazes de alterar o espaço e a ordem natural das coisas, bem como de criar novos seres e elementos. Está associado a grandes mudanças tanto do espaço físico habitado pelas diferentes denominações do povo pemon, quanto das relações que os membros estabelecem entre si e com a natureza.

As narrativas a respeito dessa figura cosmogônica são, em sua maioria, transmitidas oralmente e contêm explicações acerca da formação do espaço geográfico; da origem dos homens como são agora; do surgimento dos animais de caça e pesca; do porquê de determinados formatos de plantas e de partes do corpo humano e do sabor de algumas frutas. Também estão contidas nessas narrativas o início da confecção de objetos e processos essenciais para a vida das comunidades, como: a criação da cerâmica, agricultura e armadilhas de caça (Sá, 2012, p. 50-51).

O fato de Makunaíma ser um herói cultural pemon não significa que as narrativas que o envolvem sejam homogêneas e invariáveis, pois, além de serem transmitidas de forma oral, como dito anteriormente, há também a questão da subdivisão dos povos indígenas em diferentes aldeias e comunidades ligadas por meio da história e da cultura, mas que se desenvolvem de maneira relativamente autônoma e por isso divergem em alguns aspectos que envolvem sua cosmologia<sup>7</sup>. Paul Zumthor (2014) discorre sobre como, em contextos de oralidade pura, a preservação das narrativas está intrinsecamente ligada à memória, esta que possibilita variações e reformulações ao longo do tempo, fenômeno que o autor denomina como *movência* (Zumthor, 2014, p. 65). Esse conceito se faz evidente na pluralidade de narrativas que envolvem Makunaíma, pois são consequências das variações que essas histórias receberam ao decorrer do tempo e revelam a natureza transitória que as envolvem.

Ressaltamos que não estamos nos referindo a um sujeito singular, mas sim a uma entidade composta por uma pluralidade de caracteres, cada qual com suas próprias especificidades e variações, transmitidas pelas diferentes comunidades pemons. Mesmo que alguns elementos das narrativas dessas duas comunidades se diferenciem em determinados pontos, ainda é possível identificar o Makunaíma dessas histórias como um ser único. Essa diversidade de representações adiciona diferentes camadas à compreensão identitária deste herói cultural, e contribuem, a seu modo, para a construção de uma simbólica compreensível a essas diferentes comunidades que compõem esse povo. Tendo isso em vista, o Makunaíma

---

<sup>7</sup> Sugerimos a leitura de “Makunaimö pantonü – a história de Makunaima ou ‘meu companheiro, essa história é muito triste’”, de Sonyellen F. Ferreira, estudo muito interessante por analisar mais uma versão de Makunaíma, narrada por Clemente Flores, ancião do povo Taurepang e pertencente ao clã Makunaimö.



analisado no presente estudo é aquele presente nos relatos de dois membros das comunidades pemons Taulipáng e Arekuná ao etnólogo alemão Theodor Koch-Grünberg, entre 1911 e 1913.

Eduardo Viveiros de Castro (1996, p. 115) debruça um olhar profundo e único a respeito das cosmologias ameríndias, abordando, em seu estudo, o tema da “qualidade perspectiva”, que se trata “da concepção, comum a muitos povos do continente, segundo a qual o mundo é habitado por diferentes espécies de sujeitos ou pessoas, humanas e não humanas, que o apreendem segundo pontos de vista distintos”. Nesse sentido, compreende-se que, nessas histórias, não cabe utilizarmos os códigos éticos e morais que regem a sociedade ocidental, pois a astúcia, artimanhas ou mesmo as atitudes do herói que, aos olhos de uma perspectiva ocidental, poderiam ser questionáveis, são compreendidas dentro de um conjunto de valores e entendimentos próprios desse universo cultural ameríndio.

Acerca dessa noção de multiplicidade de perspectivas, de pontos de vistas, deve-se considerar o assumido nas transcrições realizadas por Koch das narrativas orais aqui analisadas, uma vez que mesmo que o etnólogo tenha tido contato direto com as culturas, tradições e saberes desses povos, seu imaginário ainda é permeado pelo pensamento ocidental, postulado pelos códigos éticos e morais que estabelecem as categorias fixas de bem e mal. Essa dualidade foi imposta pelo sistema filosófico conhecido como Maniqueísmo, forma de pensar simplista que divide o mundo entre duas forças principais e opostas: o Bem e o Mal.

O que fornece o caráter enigmático ao mal é a nossa posição de colocarmos, numa primeira aproximação, sob um mesmo plano, pelo menos na tradição judaico-cristã do Ocidente, fenômenos tão díspares como o pecado, o sofrimento e a morte. [...] No rigor do termo, o mal moral – o pecado em linguagem religiosa – designa o que torna a ação humana objeto de imputação, de acusação e de repreensão. A imputação consiste em consignar a um sujeito responsável uma ação suscetível de apreciação moral. A acusação caracteriza a própria ação como violação do código ético dominante na comunidade considerada. A repreensão designa o juízo de condenação, em virtude do qual o autor da ação é declarado culpado e merece ser punido. É aqui que o mal moral interfere no sofrimento, na medida em que a punição é um sofrimento infligido. (Ricoeur, 1988, p. 23)

Essa doutrina reverberou profundamente na maneira como as sociedades ocidentais encaram os dilemas éticos e morais, deixando uma marca indelével em múltiplos campos do conhecimento, desde a literatura até a teologia e a filosofia, reforçando a concepção de que o Bem era a manifestação de uma divindade suprema, um Deus benevolente capaz de triunfar sobre e transcender o Mal, este personificado pelas trevas e pela escuridão. Essa perspectiva resultou em um enraizamento conceitual que nos leva a categorizar experiências e narrativas advindas de outras cosmologias de acordo com essa divisão fundamental entre forças opostas,

o que leva à interpretação das crenças, valores e práticas dessas culturas através de uma lente distorcida, moldada pelas concepções de uma Antropologia não tão abrangente. Conforme explicam Seeger et al.:

Por ser básica e central, a concepção do que seja o ser humano que nós, ocidentais, entretemos, tende a ser projetada, em algum nível, sobre as sociedades que estudamos, com o resultado que as noções nativas sobre a pessoa passam a ser consideradas como “ideologias”: enquanto que nossas pré-concepções, não analisadas, vão constituir a base das teorias “científicas”. (Seeger et al., 1979, p. 5)

Tal perspectiva se faz presente em determinados momentos da obra, nas quais se percebe certo juízo de valor quanto às atitudes de Makunaíma, como ao fazer uma breve síntese acerca da origem do herói: “o nome do supremo herói-tribal, MAKUNAÍMA, parece conter como parte essencial a palavra MAKU = mau (1) e o sufixo aumentativo IMA = grande. Assim, o nome significaria o seguinte: ‘O GRANDE MAU’, que calha perfeitamente como caráter intrigante e funesto deste herói” (Koch-Grünberg, 1953, p. 21)<sup>8</sup>.

Outro segmento da introdução da obra de Koch (1953, p. 21) que transparece seu ponto de vista sobre as ações e traços de Makunaíma é evidenciado no seguinte trecho: “numerosos são os pequenos contos que distinguem o caráter malicioso e pérfido de MAKUNAÍMA”<sup>9</sup>, no qual atribui adjetivos pejorativos ao herói. Esse tipo de adjetivação sobre os personagens das histórias apresentadas configura quem as narra como um narrador intruso, que, segundo Gancho (2004, n.p.), “é o narrador que fala com o leitor ou que julga diretamente o comportamento dos personagens”. Desse modo, o etnólogo sugere indiretamente sua perspectiva pessoal tanto sobre essa, quanto sobre outras figuras cosmogônicas presentes nas narrativas desses povos, estabelecendo uma conexão evidente com o conceito de maldade difundido na sociedade ocidental, numa visão que parece refletir traços da mentalidade colonizadora. Ao decorrer das narrativas, existem outros momentos em que o etnólogo, enquanto narrador, atribui concepções próprias em relação aos personagens presentes nas histórias, como quando apresenta Ma’nape, irmão mais velho de Makunaíma, da seguinte maneira: “Ma’nape era o mais velho deles, mas não valia nada”<sup>10</sup>.

A narrativa em que temos Makunaíma mais jovem retrata sua infância, na qual o pequeno elabora esquemas para manter relações sexuais com a cunhada e tomar o lugar do irmão mais velho como “provedor” da família, demonstrando, já nessa fase de sua vida, a

---

<sup>8</sup> Optamos por não utilizar o termo *herói-tribal* para referenciar Makunaíma neste contexto, visto que essa designação pode simplificar ou reduzir a complexidade das narrativas indígenas, expondo à possibilidade de estereotipagem ou visões limitadas sobre a figura de Makunaíma e suas múltiplas faces dentro das tradições e cosmovisões de povos indígenas.

<sup>9</sup> Optamos, aqui, grafar o termo tal qual o autor o empregou em seu texto.

<sup>10</sup> Koch-Grünberg, 1953, p. 48

competitividade com o irmão e sua propensão para coordenar ações que visam, exclusivamente, o seu próprio benefício<sup>11</sup>. Essa narrativa foi relatada por Akúli, membro da comunidade Arekuná, e se inicia com Makunaíma criança insistindo para que a mãe mande a cunhada dele o acompanhar em um passeio na floresta. Quando a mãe finalmente cede e a cunhada o leva para brincar, o garoto faz com que ela se afaste cada vez mais da casa e, no momento em que considera que já estão longe o suficiente, transforma-se em homem adulto e força-se sobre ela. Ele procede assim por algum tempo, mantém-se criança quando está em casa na presença de todos e transforma-se em adulto para ter relações sexuais com a cunhada sempre que o irmão mais velho sai para caçar.

Makunaíma ao ver seu irmão Jigué tentar caçar uma anta no laço, também emprega a mesma estratégia, e, diferente do irmão, obtém êxito. Ou seja, Makunaíma ressignificou a atividade de caça ao entendê-la não somente como métodos a serem imitados, mas na compreensão da perspectiva de sua presa. Esse fato evoca um aspecto relevante no perspectivismo ameríndio: as relações de caça. De acordo com Pereira (2019, p. 187) “a caça não se perfaz apenas pelo caráter de provimento alimentar, ou pelo conhecimento de armas e técnicas de caçada, mas no profundo conhecimento relacional do/com o outro – a caça – e de seu comportamento animal, e do/com o ambiente”. Ao contemplarmos o triunfo do herói na caçada da anta, somos instigados a refletir sobre a íntima conexão que ele estabelece com o animal e se essa ligação não foi um fator determinante para o sucesso alcançado, ao mesmo tempo em que nos questionamos se a vitória não deveria naturalmente pertencer ao irmão mais velho, detentor de maior experiência. Desse modo, sua conquista parece derivar de uma relação de alteridade profunda entre predador e presa, transcendendo simples estratégias de caça.

Após a caçada bem-sucedida, Makunaíma solicita ao irmão que dividam a carne obtida, expressando seu desejo de participar ativamente na partilha. No entanto, Jigué lhe reserva apenas os intestinos, apropriando-se do restante da presa<sup>12</sup>. A relação entre os irmãos fica ainda mais tensa, pois Jigué também desconfia das relações que Makunaíma mantém com sua esposa e os flagra certa vez, nesse momento ele bate no irmão mais novo, que, já encolerizado pela surra e pela não partilha da caça, toma uma atitude: transporta sua casa, a mãe e todos os alimentos para o alto de uma montanha e deixa o irmão mais velho e sua

---

<sup>11</sup> A esse respeito, retomaremos o conceito na seção subsequente, na qual trataremos sobre Makunaíma enquanto herói trickster.

<sup>12</sup> Ao querer dividir a caça, Makunaíma quer ser reconhecido como um igual perante seu irmão mais velho, buscando não apenas a distribuição dos recursos, mas também o reconhecimento de sua habilidade por ter conseguido obter a caça. Esta cultura é comum aos povos autóctones, no entanto Jigué, sentindo-se inferior, acaba dando ao irmão as partes menos desejadas da caça, negando-lhe o reconhecimento que ele busca.

família passando fome. Somente diante dos apelos da mãe, Makunaíma decide trazê-los de volta para junto de si.

Depois disso, Makunaíma continua se metamorfoseando tanto em animais quanto em um homem adulto, para fazer a cunhada rir e manter relações sexuais com ela. Vale ressaltar que seu irmão mais velho sabe disso, porém não faz nada porque tem medo de passar fome, ou seja, Makunaíma se estabeleceu como o provedor e chefe da família naquele momento. Note-se que, essa sequência de atitudes e comportamentos de Makunaíma não causam espanto ou estranheza nos personagens da história, nem mesmo em Akúli, o narrador, uma vez que o sistema de crenças e valores desses povos é profundamente distinto da perspectiva ocidental, com visões de mundo enraizadas em cosmologias que moldam completamente suas expectativas e entendimento sobre as ações deste herói cultural.

Definir uma ordem cronológica para as histórias a respeito dessa figura se mostra uma tarefa árdua, tanto por sua diversidade, quanto pela ausência de marcadores temporais como “antes” e “depois” em algumas delas. No entanto, Koch-Grünberg traça conexões entre algumas narrativas, como quando, dentro de uma das narrativas Taulipáng contada por Mayuluaípu, Makunaíma e seu irmão Jigué, durante uma briga, criam, respectivamente, a arraia e a cobra venenosa a partir de plantas já existentes, estabelecendo uma conexão com a história Arekuná anterior, que também trata da briga dos irmãos<sup>13</sup>. Essas interligações ajudam a tecer uma narrativa contínua, embora a linearidade temporal possa ser menos evidente.

Um ponto fundamental, alinhado ao perspectivismo ameríndio de Viveiros de Castro, é a predominância de personagens xamãs nessas narrativas mitológicas<sup>14</sup>. Eles se destacam por suas habilidades sobrenaturais, capazes de navegar pelo cosmos, mediar a relação entre os seres, conjurar feitiços e dominar a arte da metamorfose, entre outros dons que os distinguem dos indivíduos considerados "comuns". O autor explica:

De certa forma, todos os personagens que povoam a mitologia são xamãs, o que, aliás, é explicitamente afirmado por algumas culturas amazônicas. Ponto de fuga universal do perspectivismo cosmológico, o mito fala de um estado do ser onde os corpos e os nomes, as almas e as afecções, o eu e o outro se interpenetram, mergulhados em um mesmo meio pré-subjetivo e pré-objetivo — meio cujo fim, justamente, a mitologia se propõe a contar. (Viveiros de Castro, 1996, p. 135)

Essas habilidades ficam evidentes nas narrativas quando, por exemplo, os irmãos de Makunaíma o ressuscitam após ele ter sido morto pelo gigante antropófago Piai'mã com uma

---

<sup>13</sup> Koch-Grünberg, 1953, p. 56.

<sup>14</sup> Optamos por utilizar os termos *histórias* e *narrativas* ao invés de *mitos* para referir-nos às narrativas indígenas, buscando evitar uma conotação que possa diminuir ou desvalorizar a riqueza cultural e espiritual embutida nessas histórias. Esses termos foram escolhidos porque nos ancoramos na teoria literária para realizar esta análise.

flecha envenenada embaixo da unha, em uma narrativa Taulipáng. Nesse enredo, os irmãos realizam uma espécie de ritual de ressurreição que consistia em misturar as partes esquarteradas do corpo do herói em uma panela no fogo, utilizando plantas para auxiliar no feitiço. Além desta narrativa, existem também mais duas histórias Taulipáng sobre o confronto entre Makunaíma e Piai'mã, nas quais o herói curioso é capturado pelos instrumentos de caça do gigante, mas leva a melhor e consegue escapar ileso.

Mais um exemplo dessa influência do xamanismo é a relação que os personagens têm com outros seres cuja aparência física se distingue da considerada “humana”<sup>15</sup>, como é possível notar em outra história, na qual Makunaíma possui curiosidade em conhecer Waimesá-pódole, o pai da lagartixa Seléseleg. Esse interesse o leva a ignorar o conselho de Ma'nape, seu irmão, que disse que o herói seria engolido se fosse atrás do pai da lagartixa, e assim aconteceu. Diante disso, Ma'nape convocou seus outros irmãos para resgatar Makunaíma. Juntos, confrontaram Waimesá-pódole, derrotando-o e abrindo seu estômago para libertar o irmão aprisionado lá dentro.<sup>16</sup>

Uma narrativa relevante que também destaca essas habilidades xamânicas atribuídas ao herói e seus irmãos é a do *Makunaíma e o rapaz da árvore Samaúma*, na qual Makunaíma conspira com seus irmãos para acabar com a vida do jovem chamado Kumaye-Kíma-Moínele, motivado por ciúmes de uma moça que não dava atenção a eles, apenas para o jovem. Em determinado momento, Makunaíma tenta deitar-se com ela, mas é rejeitado e agredido pela mulher, fato que o aborrece e o leva à ação final contra o jovem Kumaye. Os irmãos amarraram os braços e pernas do rapaz, com o objetivo de impedir a evolução de sua beleza, daí surge a árvore Samaúma, que nunca engrossa no topo e nas raízes, somente no tronco, ou na “barriga”. Além disso, a moça também não escapa das artimanhas dos irmãos, que a amaldiçoaram colocando nela o peito Elupá-noázi, o “Filho da Banana”, levando a existência dos seios coniformes, considerados feios. Diante disso, torna-se evidente que as ações de Makunaíma e de seus irmãos desencadeiam transformações significativas nos seres, na natureza e outros elementos, cujos efeitos ressoam ainda nos dias atuais e no mundo como conhecemos.

---

<sup>15</sup> Viveiros de Castro explica que a noção de humanidade se relaciona com a forma interna do ser: “[...] os animais são gente, ou se vêem como pessoas. Tal concepção está quase sempre associada à ideia de que a forma manifesta de cada espécie é um mero envelope (uma “roupa”) a esconder uma forma interna humana, normalmente visível apenas aos olhos da própria espécie ou de certos seres transespecíficos, como os xamãs. Essa forma interna é o espírito do animal: uma intencionalidade ou subjetividade formalmente idêntica à consciência humana, materializável, digamos assim, em um esquema corporal humano oculto sob a máscara animal (Viveiros de Castro, 1996, p. 117).

<sup>16</sup> Mais adiante no texto, voltaremos a este mesmo evento para uma análise mais aprofundada.

O envolvimento de Makunaíma e seus irmãos na queda da Árvore do Mundo é um ponto em comum nas narrativas das comunidades Arekuná e Taulipáng coletadas por Koch. Essas narrativas divergem em alguns aspectos, mas a base permanece a mesma: Makunaíma e seus irmãos passam fome, pois comem apenas frutos ruins, uma vez que as frutas comestíveis não estão disponíveis em todos os lugares. Junto do herói e seus irmãos também vivem duas outras figuras chamadas Akúli e Kalí, sendo respectivamente uma cutia e um esquilo. Destaca-se que, na narrativa Taulipáng, é dito que tanto Akúli, quanto Kalí eram homens naquele tempo, o que reflete a transitoriedade inerente ao corpo, pois enquanto as cosmologias “multiculturalistas” modernas se apoiam na concepção de uma unicidade da natureza e multiplicidade das culturas, a perspectiva ameríndia advoga uma unidade do espírito e uma diversidade dos corpos (Viveiros de Castro, 1996), ou seja, as essências internas de Akúli e Kalí transitaram pelo cosmos, transmorfoseando-se em uma multiplicidade de formas corporais.

O primeiro desses dois personagens, em ambas as narrativas, é quem encontra a árvore Wazaká – que carregava todas as frutas boas existentes –, ele se alimenta dos frutos da árvore escondido dos outros personagens. Makunaíma suspeita de Akúli e aguarda até que ele adormeça para realizar uma vistoria. Durante essa verificação, Makunaíma identifica vestígios de algum fruto na boca de Akúli<sup>17</sup>, curioso, ele manda que outro personagem o espione<sup>18</sup>, e descobre a existência de Wazaká, a árvore universal<sup>19</sup>. Neste momento, as narrativas Arekuná e Taulipáng têm seu principal ponto de divergência, pois na primeira quem derruba Wazaká é Makunaíma, já na segunda quem derruba a árvore é Ma’nape.

Nas duas histórias, as consequências da derrubada de Wazaká são a disseminação das frutas comestíveis pela terra – porém como ela caiu para o lado norte, este se tornou mais fértil –; e um dilúvio que cobriu toda o ambiente e liberou os peixes para o mundo. Dentro da história Arekuná, Makunaíma desempenha um papel ativo na enchente em relação à liberação dos peixes, pois seu irmão Jigué conseguiu conter a água que saía do toco da árvore com um cesto, mas Makunaíma disse para que eles deixassem sair mais alguns peixes e depois cobrissem a água novamente, o que não deu certo e o dilúvio aconteceu.

---

<sup>17</sup> Na narrativa Arekuná, Akúli tinha milho nos dentes, já na Taulipáng, banana (Koch-Grünberg, 1953, p. 45 e 48).

<sup>18</sup> Makunaíma manda Kalí espionar Akúli na narrativa Arekuná; já na Taulipáng, os encarregados da espionagem são Kalí e, posteriormente, Ma’nape.

<sup>19</sup> A árvore é um símbolo presente nas mais diversas cosmologias ao redor do mundo, como no caso da cristã, escandinava, grega, pemons e do Candomblé. Para uma análise aprofundada sobre essa temática, recomendamos a leitura de *Tratado de História das Religiões*, de Mircea Eliade; e da tese de Vitor Amorim Moreira de Azevedo “Ewé Igbo: árvores sagradas do Candomblé no contexto socioambiental”.

Depois da enchente causada pela queda da árvore universal, existem algumas narrativas, tanto Akerunás quanto Taulipángs, sobre os feitos de Makunaíma que se seguiram. Estabelecendo uma relação intertextual entre as narrativas dessas duas comunidades e traçando uma ordem cronológica entre elas, temos que na narrativa Taulipáng, depois que as águas do dilúvio secaram, houve um grande incêndio que consumiu todo o lugar e, em decorrência disso, todas as caças se esconderam em algum buraco que ninguém sabia onde se encontrava. Como todos os homens, montanhas e pedras foram consumidos pelo fogo, Makunaíma criou novos homens, primeiramente feitos de cera, mas eles derreteram quando expostos ao sol, em seguida, Makunaíma os fez de barro e estes endureceram quando colocados nas mesmas condições dos outros. Também é dito que ele fez os animais de caça e os peixes, dessa maneira instaurando as relações de caça e caçador, tão importante para as cosmologias ameríndias.

Os Arekunás afirmam que, após a enchente, os rios secaram e havia fartura de peixes em pequenos lagos e riachos, assim Makunaíma fez anzóis de cera para pescar, mas os peixes o destruíram, então o herói viu um homem pescando e quis roubar o anzol dele. Tramou um plano, que fracassou, junto do irmão Jigué, porém conseguiu obter o objeto por outro meio. Vale ressaltar que, tanto para a execução do plano que tramara com o irmão, quanto para realizar o artifício com o qual obteria o anzol, Makunaíma se transformou em peixe. Ao se transformar em peixe, Makunaíma evoca as potencialidades deste ser, pois a

[...] ação da metamorfose invoca a transgressão e a desordem na transformação do humano em animais ou espíritos, seja em suas atitudes, gestualidades e/ou corporalidade, contudo não como regressão, que na cadeia trófica o humano e o animal pertencem a uma mesma esfera de representação, mas como uma somatória de potencialidades porque o que fora metamorfoseado passa a representar uma condição dual de transcendência, ao mesmo tempo Natureza e Cultura, que se manifesta no devir. (Pereira, 2019, p. 185)

Essa condição de assumir o ponto de vista do outro revela um aspecto inerente à prática xamânica: o abrir-se para o outro como um exercício de alteridade, “que possibilita a determinados indivíduos tomar o ponto de vista daquilo/daquele que será conhecido” (Pereira, 2019, p. 187). Assim, a transformação de Makunaíma em peixe não é um mero acidente, mas sim uma escolha deliberada para assumir as potencialidades e habilidades desse ser, utilizando-os estrategicamente para alcançar seus objetivos, ou seja, além do corpo teriomórfico, o herói também assume uma condição teriomórfica, capturando as essências do ser em que se metamorfoseou. Ainda assim, o herói e seu irmão não triunfam, pois perdem o anzol obtido e resolvem se transformar em grilos e ir para o outro lado do monte Roraima (toco da antiga árvore Wazaká) dentro do cesto do homem do qual roubaram o anzol.

Durante a viagem, Makunaíma intencionalmente cobre seu corpo com feridas; em seguida se cansa delas, as retira e joga fora, depois transforma-as em pedra e ordena que elas “peguem” nas pessoas que passarem por lá. Tanto os Taulipáng, quanto os Arekuná relatam que Makunaíma vive do outro lado do monte Roraima, e que, tanto lá, quanto em sua viagem, transformou homens, mulheres, animais e objetos em pedras, montes e árvores. Ele também deixou suas pegadas gravadas em pedra, bem como pessoas transformadas em cupinzeiros e um homem esquartejado transformado em pedra na montanha Mairari<sup>20</sup>.

Algumas dessas narrativas foram utilizadas pelo escritor Mário de Andrade na produção de sua obra *Macunaíma*<sup>21</sup>, que foi reconhecida como um ícone do movimento literário denominado hoje de Modernismo<sup>22</sup> paulista. Antonio Candido afirma que, durante a busca pela renovação da literatura nacional, os escritores desse movimento, “[...] alimentaram seus escritos de etnografia e folclore, rompendo o nacionalismo enfeitado de seus predecessores” (Candido, 1977, p. 11). É nesse viés etnográfico que se configura a famosa obra de Mário de Andrade, esta que destacou-se por apresentar aspectos que os partícipes desse movimento consideravam nacionais em sua busca pela identidade brasileira, utilizando as narrativas desses povos pemonos como base para a sua adaptação literária.

Apesar de reconhecida a influência das narrativas dos povos originários em *Macunaíma*, estes nunca receberam uma análise literária aprofundada, muitas vezes sendo postos em uma posição secundária, tratados apenas como material etnográfico básico, sem uma investigação mais séria (Sá, 2012, p. 85). Além de terem sua qualidade literária ignorada, esses textos orais advindos das cosmologias indígenas são relegados à categoria de folclore, que nada mais é do que um termo utilizado para se referir a discursos que perderam progressivamente sua função ao longo da história (Zumthor, 1997, p. 23). Categorizar essas narrativas como folclore é problemático, tanto por apagar as funções sociais que elas desempenham dentro dessas comunidades, ignorando sua relevância na compreensão das tradições, crenças e identidades dos povos indígenas, quanto por negar aos não-indígenas a possibilidade de aprender com essas histórias.

---

<sup>20</sup> Não foram encontradas referências diretas à esta montanha, contudo, a partir da leitura que fizemos das narrativas, inferimos que se trata do Monte Roraima.

<sup>21</sup>Para uma compreensão mais aprofundada da obra andradiana, indicamos a leitura de *O tupi e o alaúde*, de Gilda de Melo e Souza; e do artigo de Alfredo César Melo “Macunaíma: entre a crítica e o elogio à transculturação”, publicado pela *Hispanic Review*, pelo diálogo que buscam desenvolver com a obra do autor paulista.

<sup>22</sup> O Modernismo buscou romper com as convenções artísticas e sociais, procurando uma expressão mais autêntica e contemporânea, no sentido de que “[...] o moderno mobilizaria mudanças estéticas e culturais, à medida que diferencia o presente do passado como projeto de construção do futuro” (Pereira, 2016, p. 10). Uma das principais mudanças abordadas é a transformação na maneira como a humanidade passou a enxergar as cidades, os ambientes urbanos e os elementos materiais ao seu redor.



O próprio Mário, em uma carta publicada em 1931, no Diário Nacional, admitiu ter copiado as histórias dos relatos recolhidos pelos etnólogos sem, aparentemente, nenhum arrependimento, além de ter copiado outros textos de autores renomados:

Copiei, sim, meu querido defensor. O que me espanta e acho sublime de bondade é os maldizentes se esquecerem de tudo quanto sabem, restringindo a minha cópia a Koch-Grünberg, quando copiei todos. E até o senhor, na cena da Boiúna. Confesso que copiei, copiei às vezes textualmente. Quer saber mesmo? Não só copiei os etnógrafos e os textos ameríndios, mas ainda, na ‘Carta pras icamiabas’, pus frases inteiras de Rui Barbosa, de Mário Barreto, dos cronistas portugueses coloniais, e devastei a tão preciosa quão solene língua dos colaboradores da Revista de Língua Portuguesa. (Lopez, 1974, pp. 99-100 *apud* Sá, 2012, p. 84)

Nesse sentido, a cultura literária nacional, voltada para a expressão escrita, invisibiliza as narrativas tradicionalmente orais dos povos pemons. Alfredo Bosi (1992) explica que essa valorização da escrita faz com que tudo o que está abaixo desse padrão seja considerado como resquícios ou sobrevivência de culturas marginalizadas, como as indígenas, negras, caboclas, escravas ou até mesmo uma versão arcaica da cultura portuguesa, produzidas em um contexto de dominação, marcadas por esse controle ou subjugação (Bosi, 1992, p. 323). O autor detalha:

É extremamente importante repensar o processo de formação de toda essa cultura que viveu e ainda vive sob o limiar da escrita. Certa vertente culta, ocidentalizante, de fundo colonizador, estigmatiza a cultura popular como fóssil correspondente a estados de primitivismo, atraso, demora, subdesenvolvimento. (Bosi, 1992, p. 323)

Considerando o que postula Bosi, e que Mário de Andrade copiou não somente as narrativas indígenas, mas também utilizou na construção de seu livro a mesma técnica que esses povos usam para contarem suas histórias<sup>23</sup>, é crucial reconhecermos esses textos como material literário de relevância, atribuindo a devida importância à análise deles. Ainda sob esse prisma, verifica-se a relevância de analisar as narrativas de povos originários mediante uma concepção perspectivista ameríndia que descentralize o olhar colonizador dessas histórias e nos possibilite identificar quais são as simbólicas contidas nelas e como compreendê-las no âmbito cultural.

Nessa lide, na próxima seção direcionaremos nossa análise para a representação de Makunaíma como um herói *trickster*, termo utilizado para designar seres ambíguos e ambivalentes presentes em narrativas ameríndias, mitos gregos, cerimônias divinatórias da África Ocidental, festivais hindus que celebram Krishna, dentre outras manifestações culturais

---

<sup>23</sup> “A inserção de pequenas narrativas etiológicas em narrativas mais longas, as quais, com frequência, também são etiológicas, é uma técnica bastante comum nas literaturas indígenas das Américas” (Sá, 2012, p. 51). Ao decorrer do romance *Macunaíma*, Mário também insere narrativas consideradas etiológicas dentro do livro no meio da trama principal, ou seja, faz uso da mesma técnica dos ameríndios.

(Hyde, 2017). Tendo em vista suas múltiplas faces e a natureza ambígua de sua identidade, exploraremos como a figura desse herói transformador possui não apenas atributos heróicos, que influenciam na criação e estabelecimento da cultura dos povos pemons, mas também elementos de travessura e ambiguidade, refletindo a complexidade desse arquétipo em suas ações e comportamentos ao longo da narrativa.

## 2. Uma Leitura de Makunaíma como Herói Trickster

Ao observar atentamente as narrativas, percebemos Makunaíma como uma figura ambivalente, que ora se apresenta como um ser egoísta, cruel, impulsivo e lascivo, ora se apresenta como alguém sensível, generoso, inventivo e astuto. Essas aparentes contradições que permeiam a personagem não são resultados de algum evento específico que tenha moldado sua personalidade, como ocorre com o pícaro por exemplo, cuja característica é que, inicialmente, ele é ingênuo, mas ao sofrer um choque abrupto com a realidade, acaba sendo conduzido à prática da mentira, da dissimulação e do roubo, sendo gradualmente moldado em um ser astuto e desprovido de escrúpulos, como uma espécie de autodefesa para os obstáculos que enfrenta na vida (Candido, 1970, p. 69). Na verdade, esses paradoxos são aspectos intrínsecos de Makunaíma, e podem ser melhor compreendidos se compararmos esse herói pemon ao *trickster*, figura comum em literaturas de todo o mundo.

De acordo com Queiroz (1991), a palavra *trickster* é utilizada para nomear uma série de heróis embusteiros, astutos, cômicos e brincalhões, cujas façanhas ocorrem tanto em um passado mítico, quanto no presente. Inicialmente, esse termo era utilizado para classificar um número limitado de *heróis trapaceiros* presentes no repertório cosmológico de grupos indígenas norte-americanos, mas agora também é usado para se referir a uma variedade de personagens semelhantes conhecidos em diversas culturas, que têm como denominador comum uma jornada marcada pela sequência de ações benéficas e prejudiciais aos homens, provocando-lhes sentimentos de admiração e respeito, bem como de indignação e medo.

Lewis Hyde (2017) sustenta que o *trickster* é um herói cultural contraditório e paradoxal, amplamente reconhecido em várias culturas devido ao seu papel civilizador, à sua habilidade de cruzar fronteiras e à ambiguidade inerente ao seu caráter. O autor destaca essa ambiguidade ao explorar a conexão entre o *trickster* e a figura do Diabo.: “[...] o Diabo e o *trickster* não são a mesma coisa, embora tenham sido confundidos com frequência. [...] O Diabo é um agente do mal, mas o *trickster* é amoral, não imoral” (Hyde, 2017, p. 20)<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> A título de exemplo, temos um momento exibido no primeiro episódio da série *Loki*, disponível na plataforma de streaming Disney Plus, quando o personagem Mobius faz uma regressão ao ano de 1549 à procura de um ser

Makunaíma se alinha às características atribuídas a essa figura emblemática por desafiar as normas sociais estabelecidas e transpor os limites que delinham as fronteiras do mundo, exercendo uma influência significativa no desenvolvimento da cultura do povo Pemon, uma vez que suas ações criam, moldam e subvertem aspectos essenciais dos modos de vida dessas pessoas.

Retomemos a narrativa a respeito da infância dessa figura, na qual Makunaíma insiste para que a cunhada o leve para brincar na floresta, a fim de ter relações com ela após se metamorfosear em um homem adulto. Hyde (2017) afirma que “[...] as histórias de vida dos *tricksters* dividem-se em duas partes: há um período passado de ‘primeiras proezas’ e depois há ações em andamento no presente” (Hyde, 2017, p. 376), ou seja, nesta narrativa podemos vislumbrar Makunaíma tomando atitudes que evidenciam sua astúcia e ambiguidade desde a fase inicial de sua vida.

Tais atitudes denotam a intenção do herói de se estabelecer como chefe da família naquele momento, porque quer receber os privilégios de provedor, mas não as responsabilidades atribuídas a esse posto. De acordo com Hyde (2017), desde a infância, o *trickster* já evidencia uma perspicácia e astúcia marcantes, característica que revela sua indiferença em relação à imagem que a família deseja impor ou às expectativas idealizadas pela mãe, desafiando diretamente as projeções e desejos que foram estabelecidos para ele desde cedo<sup>25</sup>.

Makunaíma apresenta traços de autonomia e enganação ainda criança. Retomemos ao momento em que, mais tarde, nessa mesma narrativa, ele desafia Jigué ao triunfar na caçada de uma anta, algo que o irmão mais velho não conseguiu realizar. Com confiança, ele assegura à mãe que a presa não cairá na armadilha do irmão, mas sim na sua própria, previsão que se concretiza. A atividade de caça é uma das forças motrizes que impulsionam o *trickster* em sua jornada, uma vez que “histórias de *tricksters*, mesmo quando têm significados culturais muito mais complicados, preservam um conjunto de imagens de dias quando o que importava, acima de tudo, era a caça” (Hyde, 2017, p. 34). Ao desafiar a autoridade de seu

---

(Loki) que está cometendo crimes em linhas temporais distintas. Ao indagar uma criança sobre o culpado, ela aponta para um vitral na parede, com uma figura que simbolizava o Diabo. Assim, ele estabelece uma conexão entre a representação do Diabo e Loki, que é um *trickster*.

<sup>25</sup> Em relação a essa astúcia mediante a figura materna, Hyde (2017) exemplifica com o *trickster* Krishna: Na narrativa típica de Krishna quando criança, sua mãe, Yasoda, tem de sair de casa e pede ao filho para que não roube a manteiga que têm enquanto ela está fora. Tão logo a mãe sai, Krishna vai até a despensa, quebra os potes cheios de manteiga e come-a aos bocados. [...] Às reprimendas da mãe, Krishna tem muitas respostas inteligentes. [...] Para os nossos propósitos, porém, a resposta mais significativa é esta: "Não roubei a manteiga, mamãe. Como poderia roubá-la? Tudo na casa não pertence a nós?" (Hyde, 2017, p. 107).

irmão nessa atividade cultural tão importante, Makunaíma assume o posto de chefe e provedor, mesmo sendo o caçula da família, o que estremece as estruturas hierárquicas dos pemons. Sá (2012) explica:

Essas histórias também nos ajudam a compreender a divisão de poder na sociedade pemon: a definição hierárquica da família e a possibilidade de subvertê-la; a redefinição de papéis por meio do conhecimento e da malandragem (é o conhecimento de Makunaíma, ou seja, sua “criatividade prática”, que garante sua superioridade em relação ao irmão); o significado pragmático do poder (por meio do poder, ele pode distribuir a carne da caça e ter relações sexuais com a mulher que deseja sem medo de ser punido); e sua constante redefinição naquelas situações em que Makunaíma volta a assumir o papel de irmãozinho caçula que necessita da proteção dos mais velhos. (Sá, 2012, p. 65)

Nos estudos conduzidos por Viveiros de Castro (2015), a caça é descrita como uma atividade que vai além da simples busca por alimento, pois representa a troca de perspectivas entre o caçador e sua presa. Nesse contexto, o caçador se imerge na perspectiva do animal que busca, o que exige compreensão dos padrões comportamentais, movimentos e até mesmo da mente de sua presa, estabelecendo assim uma conexão profunda e relacional para o sucesso na caçada.

Hyde (2017) afirma que o *trickster* possui uma capacidade de lidar com situações casuais, que acontecem inesperadamente fora do alcance de seu controle, capacidade esta que o autor denomina como “contingência”. Isto é, essa figura revela uma notável capacidade de enfrentar até mesmo as circunstâncias mais imprevisíveis que possam surgir em seu trajeto, mesmo que algumas delas sejam resultados de suas próprias ações, como é possível notar na narrativa Taulipáng em que Makunaíma, curioso, acaba se prendendo no laço do gigante Piai'mã, acontecimento que só se desenrola devido à insistência do herói em bater sua sarabatana nesse mesmo laço, ou seja, ele mesmo se colocou nesta situação problemática. Ainda assim, mesmo sendo levado por Piai'mã em seu cesto, o herói consegue escapar habilmente ao ouvir antecipadamente o gigante instruir o cesto a abrir a boca:

Makunaíma ficou pensando: "Como é que vou sair do cesto? Disse ao cesto: "Abre tua boca, tua grande boca!" Então o cesto abriu sua boca. Quando ele abriu a boca, Makunaíma pulou para fora e correu. Chegou em casa e contou tudo ao irmão. (Koch-Grünberg, 1953, p. 58)

Desse modo, o *trickster* também se enreda em suas próprias armadilhas, mas, de maneira consistente, prevalece e consegue escapar triunfante ao final. Esse aspecto revela “as duas faces do *trickster*: a tolice, que afinal se revela salvadora, e a esperteza, que muitas vezes redundando em desastre, ao menos provisório” (Candido, 1970, p. 72). Essa atitude de imitar uma ação já mobilizada pelo seu potencial predador é outro aspecto característico dessa figura arquetípica, em razão de, ao contrário dos outros animais como tubarões, lobos e águias, ele

não possui um método próprio inerente a ele, algo que constitui tanto sua principal fraqueza, quanto a sua principal força, uma vez que, na ausência de um instinto de caça inato, o *trickster* se configura como um imitador, de modo que, se ele for um imitador competente, constituirá um repertório de métodos ao decorrer de sua história (Hyde, 2017, p. 67). Além disso, considerando o perspectivismo ameríndio, o fato de o *trickster* frequentemente assumir o papel de presa faz com que ele se torne um caçador melhor, pois ao se tornar capaz de enxergar o mundo a partir do ponto de vista daquele que é caçado, sabe exatamente como capturar a presa quando volta a assumir o papel de caçador.

Nas três histórias Taulipáng em que Makunaíma enfrenta Piai'mã, destacam-se sua notável habilidade de imitar e suas destrezas que sempre o conduzem a uma fuga vitoriosa no desfecho, sendo que em uma dessas histórias o herói até mesmo ressuscita com a ajuda de seu irmão Ma'nape. No primeiro encontro de Makunaíma com essa figura, ele foge do cão de Piai'mã e se esconde em um buraco, do qual o gigante tenta removê-lo com um pau. Mesmo com o esforço de Piai'mã, o herói se mantém firme, recusando-se a sair, e assim que surge a oportunidade, Makunaíma aproveita: sai do esconderijo e foge, colocando um pau no buraco para imitar a estratégia de seu perseguidor, ou seja, mais uma vez, ele triunfa ao usar os métodos do predador a seu favor.

Na segunda narrativa do encontro dos dois, Makunaíma é morto por Piai'mã com uma flecha envenenada, após responder ao canto do gigante. Contudo, Ma'nape realiza um ritual, recompondo o corpo esquartejado do irmão, trazendo-o de volta à vida. Essa sequência de eventos ressalta os poderes do *trickster* manifestados em Makunaíma, pois ele enfrenta inúmeros perigos, escapando ileso até mesmo da iminência da morte.

Quando se encontra isolado ou age sem a companhia de seus irmãos ou outros personagens, Makunaíma frequentemente se enreda no próprio arдил, como é exemplificado na narrativa Taulipáng, em que, impulsionado por sua curiosidade, ele busca Waimesá-pódole, apesar do aviso de seus irmãos para não se aproximar. Eles alertaram sobre a criatura, cuja língua comprida pode capturar quem estiver próximo, o que acabou acontecendo com Makunaíma, que foi engolido por ela.

A narrativa entra em conformidade com o que é postulado por Hyde (2017): “em todas essas histórias, o *trickster* deve fazer mais do que apenas se alimentar; deve fazê-lo sem ser comido. A inteligência do *trickster* nasce do apetite em dois sentidos; ela ao mesmo tempo procura saciar a fome e subverter toda fome que não seja a sua” (Hyde, 2017, p. 39). Makunaíma não tinha intenção de consumir Waimesá-pódole, sua fome nasce, mais uma vez, de sua curiosidade, resultando em uma complicação provisória que, no desfecho, culminou

em seu retorno habitual, quando é salvo por seus irmãos: “então lhe abriram as entranhas. Makunaíma achava-se dentro. Estava vivo e pulou para fora. Ele disse: “Viram como eu sei lutar com um animal destes?” – Então voltaram para casa” (Koch-Grünberg, 1953, p. 61).

Segundo os estudos de Queiroz (1991) e Hyde (2017), os *tricksters* se configuram como seres solitários devido sua natureza caótica e por serem andarilhos desprovidos de morada fixa, dessituados e no limiar das sociedades. Lúcia Sá (2012) diverge deles ao tratar de Makunaíma, e afirma que o herói pemon “nunca aparece sozinho nessas histórias: suas aventuras tendem a enfatizar sua relação com os irmãos, e é no contexto desse relacionamento que seu caráter de *trickster* deve ser analisado” (Sá, 2012, p. 60).

Dialogando com esses três autores, postulamos que o *trickster* Makunaíma é solitário, como afirmam Queiroz (1991) e Hyde (2017), na medida em que é incapaz de desenvolver laços profundos de afeto com aqueles que o cercam, contudo consegue sê-lo sem se configurar como alguém sozinho, uma vez que ele está quase sempre acompanhado pelos irmãos, como afirma Lúcia Sá (2012). Essa particularidade de Makunaíma em relação aos demais *tricksters* pode ser compreendida no âmbito da cultura a qual o herói pertence, visto que muitas das narrativas que o envolvem, principalmente as de episódios que aparentam ter ocorrido antes da derrubada de Wazaká, remetem a um passado em que os pemons eram coletores e, por sua vez, andarilhos, sendo assim, permanecer junto do grupo familiar não fazia com que o herói estivesse preso a um contexto fixo.

Queiroz (1991) afirma que o *trickster* funciona como um perturbador e agente da ordem, uma vez que suas transgressões podem romper com o padrão social estabelecido ou reforçá-lo. Tendo em vista que, em todas as vezes que Makunaíma, antes da queda da árvore universal, transgride a ordem e se separa dos membros do grupo, ele se transforma em presa em potencial, ou seja, suas narrativas tendem a reforçar o padrão de grupos andarilhos de se manterem unidos para garantir a segurança. Mesmo que Makunaíma não seja sozinho, ele se mantém no limiar da sociedade pemon, como transgressor, cruzando fronteiras entre ordem e desordem, passado e futuro, bem e mal, sendo esse cruzar de fronteiras mais evidenciado durante as narrativas a respeito da árvore universal.

Também é preciso lembrar que, após o evento da queda da árvore, a presença dos irmãos de Makunaíma em suas histórias reduz consideravelmente, além disso, nas narrativas Taulipáng, temos o herói partindo sozinho para uma espécie de exílio do outro lado do monte Roraima. Esse fator reforça o caráter *trickster* da personagem, visto que no momento em que os pemons deixaram de ser andarilhos para serem agricultores, não cabia mais a ele permanecer em meio aquela sociedade, porque isso significaria “criar raízes”. Vale ressaltar

que existe uma dicotomia entre o lado sul do monte Roraima, habitado pelos pemons e onde as plantas só crescem se forem cultivadas; e o lado norte, que é fértil e as plantas crescem por conta própria, ou seja, Makunaíma parte do meio da sociedade para uma terra de fronteira, que é o habitat natural do *trickster*<sup>26</sup>.

Retomando a narrativa da queda da árvore universal, a primeira informação fornecida a respeito de Makunaíma e seus irmãos é que eles passavam fome. Essa informação é crucial, não só para a compreensão do fator motivador da sequência de eventos que se seguiram, mas também para o estabelecimento da fome/apetite como a força motriz de Makunaíma. Hyde (2017) afirma que o *trickster* possui um apetite insaciável que vai além das necessidades alimentares, buscando satisfazer todos os tipos de fome, como a de poder e a de sexo, e é desse apetite que deriva o que o autor chama de “inteligência criativa”, através da qual o *trickster* se torna mestre do roubo e da mentira. Podemos notar a mobilização dessa inteligência criativa em Makunaíma quando ele, sendo mestre dos ardis como todos os *tricksters*, mente e engana outra personagem a fim de descobrir a fonte de comida que ela escondia.

Quando um dia voltou para casa, de barriga cheia, Makunaima lhe disse: “Vamos dormir!” Mas ele só queria era descobrir o que Akúli tinha comido, porque todos os dias este tinha a barriga cheia. Akúli dormiu. Makunaíma fazia de conta que também estava dormindo, mas levantou o lábio de Akúli, para ver o que ele tinha comido. Achou um pedacinho de fruta na boca de Akúli e saboreando descobriu que era banana, Wazáka-pelú. (Koch-Grünberg, 1953, p. 49)

O herói é bem sucedido em seu empreendimento por saciar sua fome e encontra a árvore que é a fonte de comida de Akúli em ambas as narrativas, Taulipáng e Arekuná. Contudo, ao ignorar a condição de se alimentar somente dos frutos que caíam e cortar a árvore, Makunaíma retorna a condição original de fome. Essa maneira do personagem proceder é compreendida quando temos em mente que o enredo típico do *trickster* é receber algo valioso com uma condição relativa ao seu uso, então o tempo passa e logo a fome o leva a violar essa condição, conseqüentemente, a plenitude das coisas diminui inexoravelmente, a fome devora o ideal, e o *trickster* sofre. Parece haver apenas duas opções: comida ilimitada ou apetite limitado (Hyde, 2017, p. 48). A inabilidade/incapacidade de Makunaíma de conter seu apetite e obedecer às regras vigentes é mais enfatizada dentro da narrativa Arekuná, na qual o herói, além de ser o responsável pela queda de Wazaká, ainda corta duas outras árvores de

---

<sup>26</sup> Há uma diferença marcada pela queda de Wazaká entre o lado norte do monte, que é fértil, encantado, cuja plenitude só é vista pelos pajé; e o lado sul onde vivem os pemons. (Sá, 2012)

frutas comestíveis<sup>27</sup> antes disso, voltando a passar fome após a violação de cada uma dessas regras.

Lúcia Sá (2012) aponta que Makunaíma é o grande herói cultural *trickster* dos pemons, responsável pela definição do atual aspecto geográfico da região, das características de suas fronteiras, por criar-lhes e aos animais que lhes servem de alimento, por possibilitar a agricultura, por lhes ensinar a usar ferramentas e o fogo, por transformá-los no que são. Nas narrativas sobre a árvore universal, temos o momento exato do estabelecimento de grande parte dessas características, e é eminente que a maioria das criações e objetos roubados por Makunaíma chegaram à humanidade como meros acidentes derivados do apetite desse herói. Por exemplo, o estabelecimento da agricultura e a fertilização do solo<sup>28</sup>, são consequências da queda da árvore Wazaká ocasionada – direta ou indiretamente – por ele e por seu desejo de se salvar da enchente, que também é culpa sua.

Queiroz (1991) discorre sobre como os *tricksters* desempenham nas narrativas papel de vilão e de herói, sendo muitas vezes heróis civilizadores, criadores das condições essenciais para a vida humana. Porém, o autor acrescenta que os feitos positivos desses personagens, em geral, são involuntários, uma vez que seus comportamentos se orientam, em grande medida, por impulsos egoístas e anti-sociais. Sendo assim, quando Makunaíma fertiliza o solo e traz o fogo para a humanidade, após roubá-lo do pássaro Mutúg<sup>29</sup>, ele não o faz por amor aos homens, mas sim porque tem apetite, que nessa história se manifesta como fome fisiológica e desejo por deixar de comer carne crua.

A criação do homens, dos animais de caça e peixes realizadas por Makunaíma dentro das narrativas Taulipáng também é consequência implícita do apetite do herói mobilizando sua inteligência criativa, pois depois da enchente decorrente da queda da árvore universal, sucedeu-se um incêndio que eliminou boa parte da vida na terra e fez a outra se esconder em um lugar impossível de encontrar, assim Makunaíma cria os novos homens, os animais de caça e os peixes. Essa atitude pode, a princípio, parecer uma forma de mitigar os danos causados por ele ou ato de benevolência, mas se partirmos da premissa de que sem a carne dos peixes, das caças e dos humanos, Makunaíma não poderia saciar sua fome de comida e de prazer, então temos a criação desses seres como um capricho necessário à satisfação dos

---

<sup>27</sup> Árvore do Pupú e árvore Ná-yég, que, de acordo com as notas de Koch-Grünberg (1953, p. 45), são, respectivamente, árvore com frutas amarelas e árvore das montanhas.

<sup>28</sup> Makunaíma e seu irmão Jigué plantaram duas Inajás para se salvar da enchente que se sucedeu à queda da árvore universal, durante esse episódio o herói prega uma peça no irmão ao dar para ele comer um fruto que havia esfregado no pênis (Ibidem p. 47 ). Lúcia Sá (2012, p. 50) afirma que “Esse é o primeiro plantio pós-dilúvio, e é importante porque salva a vida dos irmãos. A colocação dos troncos de inajá na água sugere também fertilização sexual: os frutos do inajá adquirem sabor só depois de Makunaíma esfregá-los em seu pênis.

<sup>29</sup> Narrativa etiológica dentro da história Arekuná sobre a Árvore do mundo e Grande Enchente (Ibidem, p. 45)



anseios do herói. Vale ressaltar que, o momento da criação do homem a partir do barro nas narrativas Taulipáng e a confecção de um anzol do mesmo material nas narrativas Arekuná, marcam o início dos processos de confecção de materiais de cerâmica, que só passam a ser possíveis graças ao incêndio universal e a tomada do fogo.

Makunaíma, ao derrubar Wazaká, estabelece um novo mundo tanto porque modificou consideravelmente o espaço do mundo antigo ao transformar árvores em montes, pessoas e animais em pedra e plantas, e fertilizar a região; quanto porque foi o responsável pela transição entre os antepassados coletores dos pemons e os atuais agricultores (Sá, 2012, p. 57). Também vale notar que, diferente de outras cosmologias, a derrubada da árvore universal não é uma punição divina e nem uma divisão entre um passado paradisíaco e um presente miserável, na verdade, essas histórias revelam que as dificuldades são um aspecto imanente do mundo, ou seja, a fome e as catástrofes naturais eram tão comuns no passado, quanto são no presente. Esses aspectos “imperfeitos” do mundo que rodeia e é criado por Makunaíma denunciam outro de seus aspectos *tricksters*, pois segundo Hyde (2017), as narrativas que envolvem esses arquétipos são radicalmente anti-idealistas e feitas para um mundo com imperfeições. De fato, os *tricksters* criam o mundo e fornecem a ele elementos fundamentais para a preservação e facilitação da vida, porém esse mundo também é dotado de morte, limitações e necessidade de trabalho constante.

O autor também ressalta, e podemos constatar esse elemento ao ler as histórias de Makunaíma, que embora as histórias envolvendo *tricksters* sejam anti-idealistas, elas dificilmente carregam um tom trágico, aliás, seu caráter é geralmente cômico. *Tricksters* são transformadores do próprio corpo e, principalmente do mundo, eles utilizam materiais que já estão dados e mostram até que ponto a realidade pode ser alterada ao brincar com seus elementos (Hyde, 2017, p. 135). Makunaíma é capaz de fertilizar a terra, de extinguir e criar novos homens e coisas, porém não é capaz de acabar com seu próprio apetite, assim como talvez não seja capaz de acabar com a fome do mundo que criou.

Hyde (2017), em seus estudos sobre os *tricksters* de diferentes culturas, percebe uma forte associação deles com a invenção ou desenvolvimento da linguagem, e por isso atribui essas figuras a habilidade de criar, codificar e decodificar signos. Essa habilidade dos *tricksters*, segundo o autor, tem sua origem no roubo, na mentira criativa e na ausência de vergonha ao frustrar expectativas sociais. Essas características *tricksters*, quando postas em ação, levam eles a romperem com as ordens vigentes e a atribuir novos significados a coisas já existentes. Lúcia Sá afirma que

Wazaká, a árvore da comida dos pemons, é um conceito com duas vertentes: a primeira aponta em direção ao passado, um tempo em que os ancestrais nômades dos pemons precisavam viver das frutas que catavam do chão; a outra mira o futuro, ou seja, o presente dos pemons, que se estabeleceram na savana seca e escassa e se tornaram agricultores. (Sá, 2012, p. 50)

Ao nos atentarmos a essa narrativa, podemos perceber que Wazaká só adquire o sentido de Árvore Universal, bem como o de ponte entre passado e presente, após ser derrubada por Makunaíma, que ignorou as proibições e conselhos de seus irmãos. Isso é evidente quando notamos que se “a árvore Wazaká, que se achava carregada de todas as frutas boas que existem” (Koch-Grünberg, 1953 p.45) não tivesse sido derrubada, as frutas que ela carregava tão logo não existiriam na terra, de modo que a Árvore Universal, seria apenas outra árvore qualquer. Makunaíma inaugura um novo símbolo e consolida o seu papel de *trickster* como aquele que guarda o portão e que abre a passagem para o próximo mundo (Hyde, 2017, p. 230-231).

Como o *trickster* é aquele que se encontra na fronteira entre a ordem e a desordem, o bem e o mal, muitos aspectos negativos estão relacionados à sua existência, porém, justamente por essa figura se encontrar nesse local, existe certa nebulosidade entre o que seria perda e ganho quando se trata do produto de suas ações (Hyde, 2017, p. 187). Por exemplo, na narrativa sobre o deslocamento de Makunaíma para o lado norte do monte Roraima, é dito que o personagem cobriu propositalmente o corpo de feridas e depois as jogou fora pelo caminho, transformando-as em pedra e ordenando-as que “pegassem” em todos que passassem por ali. Em um primeiro momento, tem-se a impressão de que esse feito ocasiona danos para todas as pessoas, uma vez que quem se deslocar por aquele local será machucado, contudo, se considerarmos essas rochas como uma proteção fronteira natural contra os inimigos de um povo, então teremos a incerteza de que esse encanto lançado pelo personagem gerou uma perda.

Essa incerteza sobre o que seria certo ou errado, bom ou ruim, nos leva a refletir a importância de analisar Makunaíma enquanto herói *trickster* a partir de uma multiplicidade de pontos de vistas, aquilo que Viveiros de Castro (1996) apontou em seu estudo como “qualidade perspectiva”, crucial para uma compreensão profunda das nuances culturais e cosmológicas envolvidas nestas narrativas. A teoria perspectivista proposta pelo antropólogo desafia a visão tradicional centrada no humano ao propor uma antropologia mais abrangente, convidando-nos a considerar não apenas a diversidade cultural, mas também a diversidade ontológica. Sob essa ótica, Makunaíma deixa de ser simplesmente um personagem

“mitológico” e se torna um ponto de convergência entre as fronteiras fluidas entre humanos, animais e entidades divinas, tornando-se herói transformador da cultura Pemon.

As histórias do herói *trickster* Makunaíma estão completamente entrelaçadas tanto com o desenvolvimento biológico, quanto cultural das comunidades pemons. Na verdade, para esses povos, esses dois aspectos não se diferenciam em nenhum momento, como Lúcia Sá diz

Wazaká integra, ademais, outra afirmação filosófica, igualmente comum a vários textos indígenas americanos: a “criação” dos seres humanos não tem apenas um sentido biológico, mas também social. Os pemons só podem existir, isto é, ser criados, depois que passam a existir os elementos que caracterizam sua cultura: o plantio, a cestaria, a cerâmica e os marcos geográficos mais significativos. De acordo com essa doutrina, não somos apenas o que comemos; somos, isto é, existimos, quando vivemos em sociedade, quando adquirimos a capacidade de criar, transformar, trabalhar, cantar, fumar etc. Aqueles que não participam do processo e se recusam a trabalhar com os demais – como a onça e a anta, os animais solitários de Watunna – são excluídos da sociedade. (Sá, 2012, p. 56)

Nesse sentido, Makunaíma transcende a mera representação de um herói *mítico*, assumindo um papel de profunda relevância na cultura dos povos pemons, ao fundamentar suas tradições, estabelecer-lhes suas culturas e propiciar elementos essenciais para a vivência no mundo. Sua personalidade é composta por uma multiplicidade de características, tornando-o ambivalente e paradoxal, algo que é comum à figura do herói *trickster*. Assim, tomando como ponto de partida essa natureza ambígua de Makunaíma e a transitoriedade de seu corpo, urge a necessidade de compreender quais são os elementos que constroem a sua identidade e fazem com que ele permaneça sendo ele mesmo e não outro. Na seção subsequente, trataremos da construção da identidade narrativa de Makunaíma com base nos pressupostos teóricos de Paul Ricoeur (1991), (1994).

### **3. A Identidade Narrativa de Makunaíma**

Ao dialogar as concepções de Tempo de Santo Agostinho com a Poética de Aristóteles, Paul Ricoeur (1994) chega ao entendimento de que todas as identidades são narrativas de si consigo mesmas e com o mundo, e que a formulação delas se dá por meio da dialética entre referenciais históricos e éticos, e narrativas ficcionais. As premissas da construção dessa identidade narrativa, segundo o autor, são que o caráter do sujeito é o produto de suas ações dentro da tessitura de uma intriga que as conecte e estabeleça uma correlação entre elas, sendo esse tecer da intriga profundamente enraizado em um contexto histórico-cultural, que oferece os horizontes das possibilidades para o desenrolar desse enredo. Além disso, como o tecer da intriga está relacionado ao contexto cultural, as ações

dos que fazem parte dela só adquirem pleno significado se interpretadas através do prisma da cultura a qual pertencem.

Sendo assim, a identidade da personagem Makunaíma se constitui como o produto de suas ações interpretadas dentro da cultura da qual se origina. Ademais, como já mencionado, mesmo que seja difícil estabelecer uma ordem cronológica precisa entre os feitos dessa personagem ao decorrer de suas histórias, ainda é possível encontrar certa linearidade e correlação entre eles, e isso possibilita a investigação dos elementos que formam sua identidade. Conforme Ricoeur (1994), as ações só adquirem sentido e constituem as identidades se tiverem continuidade, ou seja, ações praticadas de maneira isolada e sem qualquer relação uma com a outra não oferecem elementos para a construção de sentidos, de modo que as ações só revelam a identidade de quem as pratica se estiverem configuradas na tessitura de uma intriga, na qual uma ação encadeia a outra ao decorrer do tempo narrado.

Tendo em vista que toda identidade é narrativa, Paul Ricoeur (1991) estabelece dois critérios que se interrelacionam na construção e manutenção da identidade pessoal de alguém, de modo que esse sujeito, ainda que passe por mudanças, permaneça sendo ele mesmo ao decorrer da intriga. O autor nomeia o primeiro desses critérios como identidade *idem* ou identidade como mesmidade, que consiste na “continuidade ininterrupta entre o primeiro e o último estágio do desenvolvimento do que nós consideramos o mesmo indivíduo” (Ricoeur, 1991, p. 142). Para que esse elemento desempenhe com eficiência a sua função, ele deve estar ancorado no princípio de permanência no tempo, de modo que a continuidade ininterrupta passe a representar a estrutura ou o alicerce invariável em algo que terá todos os seus aspectos modificados. Em um ser humano, essa estrutura seria o DNA, porém Makunaíma apresenta traços variáveis que incluem esse aspecto intrínseco ao seu corpo físico, revelando não só sua natureza mutável, mas também a transitoriedade ligada à sua corporalidade.

Essa noção de corporalidade revela a condição teriomórfica de Makunaíma, isto é, ele é dotado da habilidade singular de transmutar-se em diversas formas através da metamorfose em seres cujas corporalidades se distinguem da sua. Estas transições não fazem com que ele sofra uma regressão à condição animal, despojando-o de seus conhecimentos e habilidades acumulados ao longo de sua jornada, mas permite que ele incorpore esses saberes às potencialidades do ser evocado (Pereira, 2019). Por exemplo, na narrativa Arekuná, ao assumir a forma de peixe, Makunaíma utiliza essa metamorfose para contribuir no plano arquitetado com seu irmão, incorporando as habilidades aquáticas desse ser, ou seja, ele se imerge na perspectiva de sua presa ou do ser evocado, adotando uma postura de alteridade diante dessa relação.

Esses aspectos são inerentes ao *trickster* pelo fato de ele ser *politrópico*, cujas características físicas e psíquicas são extremamente adaptáveis, se assemelhando ao polvo por sua esperteza e habilidade de se colorir para adaptar-se a diversos contextos, tomando múltiplas faces nada confiáveis para cada um a quem se apresenta, mesmo parecendo, à primeira vista, irresistível e encantador (Hyde, 2017, p. 81). Desse modo, percebe-se a complexidade em definir como se constitui a identidade do *trickster*, e, nesse caso, Makunaíma, uma vez que “ele se despe do seu 'verdadeiro' eu e assume posturas indistintas e intermediárias, nas quais ao mesmo tempo será e não será ele mesmo, fiel ao seu temperamento e desleal a ele” (Hyde, 2017, p. 82).

Lúcia Sá (2012) afirma que Makunaíma transita entre os papéis de herói e vilão simultaneamente, encontrando-se ocasionalmente na condição de vítima, pois possui coragem notável, porém mesclada a atos de covardia, enquanto sua ingenuidade o deixa ser enganado de maneiras estúpidas. Dessa forma, ele não atende aos comportamentos específicos bem demarcados para herói ou vilão das narrativas tradicionais ao redor do mundo, nem mesmo se encaixa em uma categoria única, estando longe dos modelos tradicionais de heroísmo (Sá, 2012, p. 64). Essas informações não foram revisitadas por acaso, pois a análise da identidade de Makunaíma se torna uma tarefa desafiadora devido à complexidade em categorizar os diversos aspectos que envolvem este herói cultural.

Considerando a impossibilidade de a mesmidade desse personagem residir no corpo, e a ambivalência de suas ações, buscamos nas narrativas que o envolvem os elementos constantes na maioria delas. A partir disso, compreendemos que a mesmidade de Makunaíma está em sua infinita voracidade e na sua incapacidade de se fixar em um contexto ou “criar raízes”, essas que levam a sua ânsia por mudanças. Desse modo, o herói pemon é um ser paradoxal, visto que sua estrutura básica permanente está no ser mudança, ou seja, Makunaíma é um devir, pois só permanece sendo ele mesmo se for mutável. Esse caráter paradoxal da personagem

O segundo critério para a construção da identidade pessoal é chamado de identidade como ipseidade, que, de acordo com Ricoeur (1991), se estabelece a partir da pergunta “quem?” – no sentido de “Quem eu sou?”, “Quem pratica a ação?” – e da resposta si, de modo que a identidade do agente se estabelece por meio de suas ações no decorrer de uma narrativa, ou seja, a identidade ipse de alguém é o produto de suas ações ao decorrer do tempo. Essa identidade é permanente no sentido de o agente da ação não se tornar outrem, mas mutável porque se constrói na narrativa.

A resposta para a distinção entre o caráter substancial da mesmidade, com a adscrição da ação ao seu agente pelo lado da ipseidade, reside no modo em que se concebe a noção de ipseidade. Esta constitui a resposta, ou o leque de respostas, à questão que se coloca, a saber: a questão quem?, distinta da questão o quê da mesmidade. (Nascimento, 2009, p. 31)

Entretanto, como dito anteriormente, para que a construção de uma identidade realmente se realize, é preciso que haja certo grau de continuidade das ações e no efeito que elas geram no sujeito e nas próximas ações, de modo que a ipseidade também precisa de um grau de permanência no tempo, porém, diferente da mesmidade, essa permanência não pode se tratar da preservação de um substrato/estrutura. Sendo assim, Ricoeur (1991) fundamenta a identidade ipse em 3 princípios: a memória, responsável por dar continuidade às ações do agente; a narrativa, que é o meio de transformação das experiências em uma história; e a vontade, que é o elemento orientador das escolhas do agente e aquilo que dá sentido a ele.

Isto posto, o autor coloca que a identidade *idem* constitui o caráter do sujeito e que a identidade *ipse* é a manutenção do si desse mesmo sujeito. No caso de Makunaíma, temos que a voracidade infinita desse personagem e a sua incapacidade de se fixar em um contexto são os elementos que compõem o seu caráter, essas características dele são postas a prova ao decorrer das intrigas que o envolvem e são provocadas por ele. Durante as narrativas, percebemos, mediante a configuração das ações do herói, que ele se mantém fiel às suas disposições iniciais mesmo que passe por mudanças relacionadas à sua corporalidade, ou seja, Makunaíma se mantém coerente no encadeamento de suas ações e é essa coerência que Ricoeur (1991) chama de manutenção de si.

Também é preciso ter em mente que, assim como a narrativa pode ser utilizada para identificação de indivíduos, ela também serve para a identificação da identidade de comunidades. Isso ocorre porque o caráter de alguém é o produto de suas disposições duráveis que se apresentam como mesmidade e pelas quais podemos identificar uma pessoa como sendo ela mesma, contudo a construção da identidade dentro de uma narrativa não envolve apenas o indivíduo fechado em si-mesmo, pelo contrário, não é anormal que pessoas interfiram no processo de construção das disposições duráveis umas das outras, principalmente se essas pessoas identificam disposições comuns entre si. De acordo com Ricoeur (1991):

A identidade de uma pessoa, de uma comunidade, é feita dessas identificações-com valores, normas, ideais, modelos, heróis, nos quais a pessoa e a comunidade se reconhecem. O reconhecer-se no contribui para o reconhecer-se com... A identificação com figuras heróicas manifesta claramente essa alteridade assumida; mas esta já é, latente na identificação com valores que faz com que se ponha uma "causa" acima de sua própria vida; um elemento de lealdade, de lealismo,

incorpora-se assim ao caráter e o faz transformar-se em fidelidade, portanto, à manutenção de si”. (Ricoeur, 1991, p. 147)

Ou seja, uma comunidade é formada quando pessoas com disposições (hábitos, valores) semelhantes se unem e passam a interferir na construção do caráter uma das outras, de modo que as disposições duráveis por meio das quais reconhecemos a maioria dos indivíduos também são as disposições pelas quais reconhecemos a identidade *idem* da comunidade. A partir deste momento, tem-se a necessidade da manutenção do si da comunidade por meio da criação de simbólicas que reforcem sua mesmidade, mas principalmente da livre manutenção do si de cada indivíduo que a compõem de acordo com os princípios éticos do grupo.

Posto que Makunaíma é o herói cultural pemon, a construção de sua identidade, mediante as ações que realiza durante a intriga, evoca uma simbólica importante para o grupo o qual representa, pois os elementos que constituem a identidade dessa personagem também são elementos que constituem a identidade deles, de modo que, ao narrar e ouvir essas histórias de Makunaíma, os sujeitos pertencentes ao povo Pemón reconhecem-se na personagem, e isso tende a reforçar seu reconhecimento como membros efetivos dessa cultura.

Partindo do pressuposto que o ato de narrar uma história está intrinsecamente ligado a atribuição de sentidos identitários vinculados a uma cultura, então a presença de Koch-Grünberg como um narrador intruso, ao decorrer de seus escritos etiológicos, acaba por trazer aos textos uma outra acepção identitária, dessa vez não apenas matizada pela perspectiva autóctones, mas pela perspectiva do homem branco ocidental que filtra tais narrativas de acordo com a sua compreensão de mundo.

Não convém, portanto, rotular as ações de Makunaíma como corretas ou erradas, boas ou más, insistimos, pois é fundamental entender que as perspectivas presentes nessas narrativas divergem das visões arraigadas na mentalidade ocidental, considerando os diversos pontos de vista que permeiam o perspectivismo ameríndio, cujas interpretações variam conforme a posição ocupada na cosmologia. Isso desafia nossos conceitos habituais de julgamento moral e nos instiga a adotar uma abordagem mais flexível diante das diferenças de visão de mundo.

Isto posto, temos que o Makunaíma dos povos ameríndios evoca uma simbólica do mundo natural e suas transformações, de maneira que cada uma de suas características remete a um elemento desse mundo. Assim, Makunaíma é voraz e mutável porque a natureza também o é, os seres são predados e predam aos outros, florestas e espécies inteiras podem

desaparecer de um dia para o outro por causa de incêndios, inundações, terremotos ou porque o ar do ecossistema secou, assim como novas espécies podem surgir a partir dessas mesmas circunstâncias, e isso pode ser visto nas histórias do herói pemon.

Sua criatividade também é um reflexo dessa natureza e dos seres que a habitam, e o fato de Makunaíma só conseguir criar novas coisas a partir de elementos que já existem reflete o modo de proceder e as limitações do agir neste mundo: a humanidade pode criar a cerâmica a partir do barro, e as plantas oxigênio a partir da luz do sol, mas ambos só podem fazer algo novo por meio da transformação daquilo que já é dado.

Makunaíma não tem compromisso com o fato de suas ações gerarem ganhos ou perdas para alguém, a natureza também não o tem quando provoca mudanças na configuração da terra, então não se pode julgar a conduta do personagem nesse sentido. Ainda sobre o mundo natural e Makunaíma, temos que ele passa por infinitas mudanças sem nunca poder se estabilizar porque o mundo que representa é assim, e se não o fosse, seria um mundo morto/inanimado.

Essa é a simbólica de Makunaíma quando narrado pelos pemons e interpretado sob o perspectivismo ameríndio, contudo, esta não é a mesma simbólica que o personagem adquire quando narrado por Koch-Grünberg. É importante lembrar que, na introdução de seu livro, o autor discorre um pouco sobre a raiz morfológica do nome de Makunaíma, que significaria “grande mau”, e, sob esse prisma, Koch afirma que o personagem tem um “caráter intrigante e funesto<sup>30</sup>” (Koch-Grünberg, 1953, p. 21). Sendo assim, quando as narrativas a respeito de Makunaíma passam a ser contadas pelo olhar do etnólogo, o personagem perde sua identidade como representação da natureza e assume uma nova: aquele que traz a morte, as desgraças e as calamidades. Ou seja, quando lido sob um ponto de vista ocidental, Makunaíma deixa de ser a simbólica do natural para representar a simbólica do mal.

A diferença de sentido que um personagem ou uma história podem ter de acordo com modo como são narradas e percebidas reforçam o que diz Ricoeur (1994), quando afirma a importância da cultura na construção e compreensão de uma simbólicas, por esse motivo é essencial que se busque compreender o contexto original da formação das narrativas de um povo antes de atribuir qualquer conotação negativa ou positiva das figuras representadas nos enredos.

Por fim, ao ler, compreender e analisar as narrativas de Makunaíma dos povos originários, percebe-se que o modo como encaramos o Macunaíma de Mário de Andrade muda, é aí que se encontra o conceito de movência, uma vez que conseguimos adquirir uma

---

<sup>30</sup> Que causa morte, danos, prejuízos, desgraças, calamidades, nocivo, letal (Dicionário Michaelis On-line, 2023)



visão mais ampliada, que nos possibilita verificar as diferenças entre essas personagens, mais precisamente o fato de o Macunaíma andradiano ser urbano, cuja essência e identidade se relacionam com o contexto da cidade de São Paulo, e sua simbólica se referir a uma concepção do que seria nacional. Neste caso, cabe um estudo comparativo entre as simbólicas que envolvem estes pontos de vistas distintos.

Por meio da leitura, compreensão e análise das narrativas de Makunaíma, provenientes dos povos originários, emerge uma mudança na maneira como enxergamos o Macunaíma de Mário de Andrade. Aqui reside o conceito de movência, pois somos capazes de adquirir uma visão mais abrangente, permitindo-nos discernir as discrepâncias entre essas personagens, ou seja, ao revisitarmos a obra modernista, o modo como a encaramos e compreendemos mudará, pois seremos remetidos às narrativas pemons. Especificamente, nota-se que o Macunaíma de Andrade é urbano, cuja essência e identidade estão intrinsecamente ligadas ao contexto da cidade de São Paulo, enquanto sua simbólica remete a uma noção do que é nacional. Nesse caso, urge a necessidade de um estudo comparativo entre as simbólicas que abarcam as diferentes perspectivas que constituem o urbano e o não-urbano.

### **Considerações Finais**

Na busca por compreender como a identidade narrativa de Makunaíma se constitui a partir da visão dos povos pemons Taulipáng e Arekuná, nativos do Circum-roraima, utilizamos a teoria do perspectivismo ameríndio de Eduardo Viveiros de Castro (1996), para entender o funcionamento das cosmologias desses povos, estes que caracterizam e são caracterizados por Makunaíma, que emerge como uma figura emblemática, tomando-se o herói cultural desse povo. A partir das concepções de Viveiros de Castro, percebemos que as relações, culturas e modos de compreensão de mundo inerentes aos povos ameríndios se diferenciam profundamente da visão estabelecida pela sociedade ocidental, pois o desenvolvimento biológico e cultural é simultâneo e não pode ser separado, para além disso, as relações entre os seres que povoam o cosmos se dão através de uma qualidade perspectiva, na qual eles compartilham uma mesma essência e se diferenciam pela especificidade dos corpos, que interferem diretamente na forma como os diferentes seres veem a si mesmos e aos outros.

Nas narrativas de Makunaíma, verificamos que o perspectivismo ameríndio se relaciona diretamente com as ações desencadeadas na intriga/enredo, posto que o desenvolvimento da cultura dos povos Taulipáng e Arekuná está ligado às mudanças que Makunaíma realiza no espaço circundante. Além disso, as mudanças que o herói realiza em

seu próprio corpo ao se metamorfosear em outras criaturas com o objetivo de assumir suas potencialidades denuncia outro aspecto do perspectivismo, que atribui uma condição teriomórfica a essa ação e permite perceber a transitoriedade do corpo de Makunaíma, facilitando a compreensão desse personagem como um devir.

Sendo assim, notou-se que as narrativas carregam traços intrínsecos à cultura dos povos Taulipáng e Arekuná, onde a figura de Makunaíma se destaca como um fio condutor, um símbolo vivo que tanto reflete quanto influencia essa rica teia cultural, personificando não apenas a identidade do povo pemon, mas também as interações entre humanos, espíritos e o mundo natural. Sua presença nas histórias revela camadas profundas de significados, proporcionando um entendimento amplo das dinâmicas e valores entranhados nessa cosmologia, por intermédio do xamanismo, relações de caça e, acima de tudo, da alteridade que permeia o modo como esses seres se relacionam.

Por ser uma figura ambivalente e paradoxal, cujas ações exercem grande influência na transformação do mundo, Makunaíma configura-se como um *trickster*, conceito ligado à subversão, criatividade e apetite voraz, este que não se limita ao aspecto fisiológico, mas uma fome de tudo que existe, uma vez que nada o sacia por completo. Como base, utilizamos os pressupostos teóricos de Lewis Hyde (2017), dialogando, também, com os estudos de Queiroz (1991). Ao analisar as nuances que compõem o *trickster*, percebe-se que ele desafia as convenções estabelecidas, desempenhando um papel fundamental na reconfiguração das normas e convenções sociais, transcendendo limites, tanto físicos quanto morais, navegando entre o divino e o humano, o sagrado e o profano.

Enquanto *trickster* que exerce esse papel dual, Makunaíma se encaixa nas categorias atribuídas a essa figura arquetípica por atuar nas juntas da sociedade pemon e do mundo, com ações ambíguas que ora trazem benefícios para os homens – como o estabelecimento da agricultura –, ora trazem malefícios – como a criação da cobra venenosa –, na verdade, perda e ganho são coisas incertas ao tratar do produto das ações de *tricksters* como Makunaíma. Sendo assim, ele não se encaixa nas categorias de herói, vilão ou anti-herói, pois o herói *trickster*, por si só, já é uma categoria própria que está além da moral, isso é evidenciado quando Makunaíma, antes de obter sucesso no final das narrativas em que é caçado, sempre passa pela derrota, que é ulterior ao *trickster*, uma vez que a queda é parte da subida, ou seja, a derrota é necessária para que ele triunfe. Desse modo, Makunaíma constitui-se como herói *trickster* transformador da cultura pemon, por trazer não apenas mudanças marcantes na geografia da região onde se faz presente, mas também por fundamentar os princípios de convivência e os padrões comportamentais dentro das cosmologias que o moldaram.

A análise sobre a formação da identidade de Makunaíma foi feita à luz dos fundamentos propostos por Paul Ricoeur (1991), (1994), em sua teoria da identidade narrativa. Ao empregar os conceitos de mesmidade e ipseidade, desvelamos a intrincada construção da identidade dessa personagem. É nesse encontro entre continuidade e transformação que a identidade de Makunaíma se desdobra, refletindo não apenas as tradições atreladas aos povos que o conceberam, mas também a constante reinvenção do seu eu dentro do tecido narrativo. Considerando o perspectivismo ameríndio e o arquétipo do *trickster*, definimos como a mesmidade dessa personagem sua infinita voracidade e o ser mudança, já sua ipseidade constitui-se pela manutenção dessas características ao longo das narrativas, uma vez que o herói muda e se transforma constantemente. Desse modo, a simbólica de Makunaíma configura-se como uma simbólica do mundo natural e suas transformações.

Essa personagem representa o mundo natural quando tem seus feitos narrados e interpretados de acordo com a cultura a qual pertence, contudo ao ser narrado e interpretado conforme a perspectiva ocidental de Koch-Grünberg, Makunaíma perde esse caráter de simbólica das mudanças do mundo natural e passa a representar uma simbólica do mal. Isso ocorre porque os aspectos histórico-culturais são fundamentais na concepção e na transmissão das narrativas, desse modo nas histórias que envolvem Makunaíma, as mudanças na maneira de contar seus feitos interferem diretamente na interpretação do fator motivador de suas ações e conseqüentemente no valor atribuído a elas. Dentro do perspectivismo ameríndio, o móbil de Makunaíma é a fome que leva a mudanças, já dentro da perspectiva ocidental de Koch, o que motiva essa personagem é o desejo de fazer o mal, o que causa desgraça.

Ao analisar essas narrativas, focamos em fazer um registro das das histórias contadas por esses povos, pois, muitas vezes, são adaptadas e descaracterizadas ao longo do tempo, portanto é crucial estudá-las, a fim de que haja uma compreensão aprofundada, possibilitando uma apreciação mais profunda da identidade cultural, da simbólica e do imaginário desses povos, evidenciando que a identidade não é fixa, mas sim um efeito da narrativa. Isso não apenas enriquece o campo acadêmico e literário, mas também promove um maior respeito e reconhecimento das culturas indígenas na sociedade em geral. Por fim, espera-se que este trabalho contribua para a valorização, compreensão e preservação das narrativas ameríndias.

## REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Vitor Amorim Moreira de et al. *Ewé Igbo: Árvores sagradas do candomblé no contexto socioambiental*. 2015;
- BOSI, Alfredo. *Dialética da colonização*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992;
- CANDIDO, Antonio; CASTELLO, José Aderaldo. *Modernismo: Presença da literatura brasileira*. 6 ed. São Paulo, Rio de Janeiro: Difel, 1977;
- CANDIDO, Antonio. *Dialética da malandragem*. *Revista do Instituto de estudos brasileiros*, n. 8, p. 67-89, 1970;
- ELIADE, Mircea. *Tratado de História das Religiões*. Tradução: Fernando Tomaz; Natália Nunes. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008;
- FERREIRA, Sonyellen F. *Makunaimö pantonü – a história de Makunaima ou “meu companheiro, essa história é muito triste”*. In: *Letras e vozes dos Lugares*. Organizado por Ana Lúcia Liberato Tettamanzy, Cristina Mielczarski dos Santos, Vera Lúcia Cardoso Medeiros. Porto Alegre: Zouk, 2022;
- GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. Editora Ática, 2004;
- HYDE, Lewis. *A astúcia cria o mundo: trickster: trapaça, mito e arte*. Trad.: Francisco R. S. Innocêncio; revisão de tradução de Marina Vargas. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017;
- KOCH-GRÜNBERG, Theodor. *Mitos e lendas dos índios Taulipáng e Arekuná*. *Revista do Museu Paulista*. São Paulo: 1953;
- MELO, Alfredo Cesar. *Macunaíma: entre a crítica e o elogio à transculturação*. *Hispanic Review*, p. 205-227, 2010;
- NASCIMENTO, Cláudio Reichert do. *Identidade Pessoal em Paul Ricoeur*. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2009;
- PEREIRA, Marcos Paulo Torres. *À guisa de antigos modernistas: o Programa de Instalação da Padaria Espiritual*. In: PEREIRA, Marcos Paulo Torres. *A invenção do Brasil: o país efabulado no Modernismo nacional*. Macapá: UNIFAP, 2016. p. 10-32;
- \_\_\_\_\_. *Aula 1 Literatura e Estudos Culturais da Amazônia com Prof. Dr. Marcos Paulo Torres Pereira*. Youtube, 22 de junho de 2023. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=RrNWCz7Y0cU&t=989s&ab\\_channel=LiteraturasdoNorte](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=RrNWCz7Y0cU&t=989s&ab_channel=LiteraturasdoNorte)>. Acesso em 08 de dezembro de 2023;
- \_\_\_\_\_. *Marcadores de Corporalidade Teriomórfica e Metamorfose em o Romance d’a Pedra do Reino*. *Revista Decifrar*, v. 7, n. 14, 2019;

QUEIROZ, Renato da Silva. O herói-trapaceiro. Reflexões sobre a figura do trickster. *Tempo Social; Rev. Sociol. USP, S. Paulo*, 3(1-2): 93-107, 1991;

RICOEUR, Paul. O mal: um desafio à filosofia e à teologia. Tradução: Maria da Piedade Eça de Almeida. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1988;

\_\_\_\_\_. O si-mesmo como um outro. Tradução: Lucy Moreira Cesar. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1991;

\_\_\_\_\_. Tempo e narrativa – Tomo I. Tradução: Constança Marcondes Cesar. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1994;

SÁ, Lúcia. Literatura da floresta: textos amazônicos e cultura latino-americana. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2012;

São Paulo: Autêntica, 2008. DICIONÁRIO MICHAELIS. Comunicação. Michaelis On-line, 2023. Disponível em <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/funesto/>>.

Acesso em: 07 de dezembro de 2023;

SEEGER, Anthony, DA MATTA, Roberto e VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. (1979), “A construção da pessoa nas sociedades indígenas brasileiras”. *Boletim do Museu Nacional*, 32: 2-19;

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

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *Metafísicas canibais: Elementos para uma antropologia pós-estrutural*. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2015;

\_\_\_\_\_. Os pronomes cosmológicos e o perspectivismo ameríndio. *Mana*, v. 2, p. 115-144, 1996;

ZUMTHOR, Paul. Introdução à poesia oral. Tradução: Jerusa Pires Ferreira; Maria Lúcia Diniz Pochat e Maria Inês de Almeida. São Paulo: Hucitec, 1997;

\_\_\_\_\_. Performance, recepção, leitura. Tradução: Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2014.