

RAFAELA PARIZOTTO

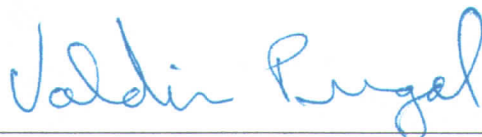
Entre a literatura e os desenhos animados: uma leitura de *Macunaíma*, de Mário de Andrade.

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Graduação em Letras Português e Espanhol - Licenciatura, UFFS, *Campus* Chapecó, como requisito parcial para aprovação no CCR Trabalho de Conclusão de Curso II.

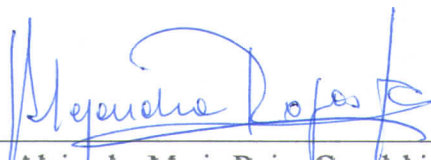
Orientador prof. Dr. Valdir Prigol

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi defendido e aprovado pela banca em: 04/08/2020.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Valdir Prigol (UFFS)



Profª. Dra. Alejandra Maria Rojas Covalski (UFFS)



Profª. Dra. Márcia de Souza (Unochapecó)

Entre a literatura e os desenhos animados: uma leitura de *Macunaíma*, de

Mário de Andrade¹

Rafaela Parizotto²

rafaelaparizotto@hotmail.com

RESUMO: Neste artigo, apresento minha relação de leitura com *Macunaíma* (1928), de Mário de Andrade, a partir da metáfora da “animação”. Para tanto, desenvolvo gestos de leitura pertinentes às três disciplinas dos estudos literários: a crítica, a história e a teoria da literatura. Inicialmente, apresento passagens de *Macunaíma* que remetem ao ato de “animar”, demonstrando, assim, como a metáfora está presente na obra. Na sequência, proponho a relação entre a rapsódia de Mário de Andrade e os desenhos animados, que surgem com o desenvolvimento da técnica da animação. Por fim, considerando o vínculo entre *Macunaíma* e os desenhos animados, menciono a associação entre o pensamento selvagem e o pensamento infantil e, a partir disso, apresento formas de compreender a própria literatura, tanto na esfera da produção quanto na da recepção dos textos. No primeiro caso, recorro a Bataille (2015), Derrida (2014), Aira (1994) e Deleuze (1997) para pensar a literatura e o seu potencial para tudo dizer, o que lhe permite dar vida e voz a povos e seres inanimados. No segundo, dialogo com Casais Monteiro (1961) e Didi-Huberman (2016) e sugiro o caráter vivo e animado das obras literárias, que se transformam aos olhos dos leitores de diferentes épocas, especialmente quando esses leitores adotam um modo de ler sem *a priori* e que preza pela relação estabelecida entre o texto e o leitor do presente.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura Brasileira; Desenhos Animados; Animação; Historicidade; Teoria Literária.

Introdução

Início este artigo recordando a primeira vez que não li *Macunaíma*. cursava graduação em História e os debates sobre identidade nacional frequentemente mencionavam a obra, considerada uma tentativa de constituir uma imagem ou uma não-imagem sobre o Brasil. Na época, portanto, iniciei a leitura com o objetivo de entender como esse texto literário abordava uma questão tão controversa em nosso país. A frustração, porém, me alcançou logo nas primeiras páginas, pois o texto parecia confuso e a dificuldade de ver o que eu estava procurando era aborrecedora.

Na segunda vez que não li *Macunaíma*, já não era estudante, mas uma leitora interessada em conhecer essa obra-prima da literatura nacional. Porém, os *a priori* de leitura definidos anteriormente pela academia e a ausência de outras formas de mediação, de outras

¹ Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Graduação em Letras Português e Espanhol – Licenciatura, UFFS - Campus Chapecó, como requisito parcial para aprovação no CCR Trabalho de Conclusão de Curso II. Orientador: Prof. Dr. Valdir Prigol.

² Acadêmica da 9ª fase do Curso de Graduação em Letras Português e Espanhol – Licenciatura, UFFS, Campus Chapecó.

imagens sobre o livro, não permitiram um resultado diferente do primeiro. Lembro-me, inclusive, que *Macunaíma* (tão múltiplo!!!), a mim, soava preconceituoso. A obra parecia inacessível.

Foi no terceiro contato com o livro, já no curso de Letras, que li *Macunaíma*. Na época, cursava a disciplina de Literatura Brasileira II e o professor responsável, orientador deste trabalho, sugeriu que, durante as aulas, estudássemos a obra poética de Mário de Andrade. Ele queria testar como seria a recepção dos poemas de Mário, em contraponto à experiência que tivera em turmas anteriores, nas quais a leitura de *Macunaíma* não fora bem recebida pelos alunos. Apesar de *Macunaíma* não ser o foco de nossas aulas, o professor apresentou um trecho da obra, um trecho que ele gostava e que considerava ter uma imagem de leitura recorrente em Mário de Andrade: a da incorporação. Na ocasião, o professor não mencionou questões históricas e de identidade nacional. Apenas fez o comentário e apresentou o texto. O trecho selecionado foi o capítulo sete, “Macumba”. Ele foi lido pelos alunos em voz alta e, pela primeira vez, pude perceber algo que finalmente motivou a leitura da obra: *Macunaíma* era engraçado, muito engraçado.

Diante dessa experiência, não hesitei em lê-lo e fiquei impressionada. Parecia estar diante de um filme. Parecia estar diante de algo muito dinâmico, em que tudo se transformava muito rapidamente e com muito humor. Um humor marcado pelo absurdo. Parecia estar assistindo a um desenho animado.

Um pouco de conversa e alguma pesquisa levou-me a concluir que minha história com *Macunaíma* pode não ser um fato isolado. Apesar de um clássico da literatura brasileira, a obra parece não despertar entre os leitores um interesse compatível com sua relevância literária. A dificuldade de estabelecer relação com o livro pode ser percebida em comentários de internautas, referentes a vídeos publicados sobre a obra. “Eu gostei pra caralho [do vídeo], mas eu odiei o livro ...”; “amo clássicos, mas achei essa obra meio chatinha ...”; “Eu li o livro e ficou ruim de entender, aí vim aqui”; “Que livro tosco...”; “Tentei ler esse bendito na época da faculdade duas vezes. Não consegui. Achei péssimo”; “Não sei se foi por pressão escolar, mas eu comecei gostando muito de *Macunaíma*, mas fui desanimando e acabei fazendo o que quase todo estudante de Ensino Médio faz: recorrer a resumos”; “*Macunaíma* é um livro interessante, mas sua peculiaridade em alguns momentos me fizeram suspirar: ai que preguiça!”; “Lembro que na época do Ensino Médio eu mooorria de preguiça desse livro,

não cheguei nem a terminar”³.

Tais falas explicitam que a leitura de *Macunaíma*, para muitos, é um processo difícil e tortuoso, mas não são as únicas maneiras de perceber a dificuldade de o leitor contemporâneo relacionar-se com a obra de Mário de Andrade. Os silêncios também nos contam sobre isso. Cito o caso de Izabela Lubrano - *booktuber* do canal *Ler antes de morrer* e indicada ao Prêmio Jabuti 2018, na categoria Formação de novos leitores. Em seu canal, não encontramos nenhuma postagem sobre *Macunaíma*⁴, que também não é mencionado no vídeo *Clássicos Brasileiros - Dez Livros Para Começar*.

Uma das causas para esse desinteresse pode estar associada à maneira como a obra geralmente chega ao público leitor. Na escola, ela é apresentada aos alunos como um romance modernista, situado em seu contexto de produção e preocupado em pensar a nacionalidade e a diversidade do povo brasileiro. Ao público acadêmico, textos críticos e teóricos também propõem leituras que reforçam esses aspectos, ou que estão preocupadas em pensar o modo de composição da obra, essencialmente rapsódico e marcado pela assimilação de mitos, frases e provérbios populares.

Introduções, resenhas e vídeos chegam aos leitores em geral, normalmente abordando os mesmos aspectos, com algumas nuances ou elementos humorísticos. São leituras muito interessantes e relevantes, todavia, pensam a obra em seu contexto de produção, 1928, ou em termos de estrutura, o que pode dificultar a conexão entre o leitor do presente e o texto literário.

Diante disso, este artigo apresenta minha relação com *Macunaíma* a partir da metáfora da “animação”. Espero que um novo modo de olhar para o texto ajude a romper ou atenuar possíveis barreiras que existem entre *Macunaíma* e o leitor contemporâneo, afinal, a leitura dessa obra pode ser tão divertida quanto assistir a um desenho animado.

Ao mencionar que este trabalho apresenta minha *relação* com a obra, parto de um determinado modo de compreender a leitura literária. Um modo dialético e que considera a construção dos sentidos como resultado do constante diálogo entre o texto e o leitor. Segundo

³ Como este trabalho cita diferentes obras audiovisuais, apresento o *link* para os conteúdos no rodapé, buscando facilitar o acesso daqueles que desejam assistir aos vídeos. Ao final do trabalho, disponibilizo a referência completa das obras. Os comentários dos internautas referem-se aos seguintes vídeos:

<https://www.youtube.com/watch?v=8pShSC2E6aQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=tmZvFvVibNA>

<https://www.youtube.com/watch?v=qXXCt43CyB8>

⁴ Essa informação é de 17 de fevereiro de 2020.

Daniel Link,

O sujeito lê o objeto. Chamemos 1 ao objeto; 2 ao sujeito; 3 à *relação* entre o sujeito e o objeto: o que chamamos de leitura é apenas a correlação de duas séries de sentido, uma inerente ao objeto e outra inerente ao sujeito (por acaso a escuta é outra coisa?). Se o que aparece é apenas a série de sentidos ‘que vem’ do objeto e apenas do objeto, estamos diante de uma descrição. Se o que se impõe é a série de sentidos do sujeito [...], estamos diante de uma interpretação. Não se trata de ‘desqualificar’ a descrição (o 1) e a interpretação (o 2), mas simplesmente declará-las limites da leitura (o 3). (LINK. 2002, p. 19, grifo do autor)

Na perspectiva desse autor, a leitura nasce a partir da relação, da conversa entre os sentidos presentes na obra e os sentidos presentes no sujeito leitor. E é dessa conversa que tive com *Macunaíma* que surge a metáfora da “animação”. Para Michel Pêcheux, a metáfora é tida “[...] como fundamento da 'apresentação' (donation) de objetos para sujeitos, e não como uma simples forma de falar que viria secundariamente a se desenvolver com base em um sentido primeiro, não-metafórico [...]” (PÊCHEUX, 2009, p. 123, grifos do autor).

O potencial metafórico no processo de apresentação de um objeto fica mais claro quando olhamos para uma metáfora e buscamos compreender seu funcionamento, sua memória e sua discursividade ao tratar do objeto apresentado. Compreender o funcionamento da metáfora requer perceber o modo como ela aparece no texto, bem como sua relação com outros elementos do discurso; constituir a memória da metáfora consiste em reconhecer que todo o dizer se relaciona com algo que foi dito antes e, portanto, possui uma historicidade que, quando compreendida, ajuda a olhar e pensar o objeto apresentado; por fim, compreender a discursividade da metáfora consiste em identificar o modo como essa metáfora posiciona ideologicamente não apenas o objeto apresentado, mas também o sujeito que o apresenta.

Pensar a leitura literária como relação, da qual nasce uma imagem ou uma metáfora de leitura, parece ser um caminho que conduz à renovação das obras literárias, que aos olhos do leitor do presente adquirem novos sentidos e despertam para novas discussões. O trabalho do crítico literário João Cezar de Castro Rocha é significativo nesse sentido. Preocupado com o lugar da literatura no tempo presente, o autor é um grande defensor do corpo a corpo com o texto literário e, desse gesto, tem proposto leituras renovadoras para clássicos da literatura nacional. Em *Ciúme e dúvida póstuma* (2015), por exemplo, Castro Rocha propõe que a questão central de *Dom Casmurro* não é se Capitu traiu ou não traiu, mas é o ciúme alimentado por Bentinho. Para apresentar e desenvolver essa hipótese, Castro Rocha faz uso

de três gestos de leitura, que parecem guardar alguma relação com os procedimentos da análise de discurso pecheutiana. Inicialmente, ele descreve o modo como o “ciúme” aparece no texto literário (descrição da metáfora); em seguida, demonstra como o ciúme aparece em outros textos, como em *Hipólito*, de Eurípedes, e *Otelo*, de Shakespeare (historicidade); e por fim, pensa a própria literatura a partir da noção do ciúme (discursividade), propondo que, “como o ciúme, a literatura é um discurso que se alimenta da dúvida, da impossibilidade de conhecer a ‘verdade’ última do mundo.” (CASTRO ROCHA, 2015, 188).

Em *Ciúme e dúvida póstuma*, portanto, estamos diante das três disciplinas dos estudos literários: a crítica, a história e a teoria da literatura. Todos esses gestos, porém, sustentam-se na relação entre texto e leitor. É essa relação que está demonstrada no gesto crítico e na proposição da metáfora do “ciúme”; é a metáfora do “ciúme” que orienta um olhar para o passado, um olhar não linear e sustentado por uma questão despertada pelo presente; e é essa mesma metáfora que instiga reflexões sobre a própria literatura.

Das três disciplinas aqui abordadas, a história da literatura, certamente é mais conhecida entre os leitores. Essa popularidade deve-se a um motivo muito simples: ela constitui o modo de ler majoritário na escola e nos livros didáticos, nos quais, normalmente, aparece como *a priori*, determinando os sentidos da obra a partir de aspectos encontrados em seu contexto de produção.

Considerando os limites que essa noção de história impõe à leitura, pretendo desenvolver neste trabalho uma noção de história formulada por Walter Benjamin e praticada pelo historiador de arte Georges Didi-Huberman. Para Benjamin, “A história é objeto de uma construção cujo lugar não é o tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturado de ‘agoras’.” (BENJAMIN, 1987, p. 229). Dessa maneira, o filósofo alemão postula que o passado só se torna acessível quando olhamos para ele com as perguntas formuladas pelo presente.

Leitor de Benjamin, Didi-Huberman publicou a obra *Diante do tempo* (2015), na qual questiona a visão eucrônica de história, ao mesmo tempo que defende um olhar anacrônico para o passado. Segundo o historiador da arte, a eucronia preocupa-se em capturar o valor de uma obra em sua época, estabelecendo uma relação direta entre imagem e contexto de produção. Tal concepção só possibilita encontrar na obra aquilo que está dado por uma determinada visão histórica, por certas categorias e conceitos, como se o próprio conhecimento histórico fosse algo transparente e unívoco.

Diante disso, Didi-Huberman questiona essa forma de olhar para a imagem e defende uma perspectiva voltada às singularidades de uma obra e à maneira como essas singularidades fazem sentido para o presente. Sua preocupação, portanto, não é encontrar a essência de uma imagem ou o que ela representa a partir de seu contexto de produção. Não é descobrir o que a imagem mostra ou significa, mas o que ela permite ao homem do presente ver e compreender. Ele preocupa-se com presenças e não com essências. Preocupa-se com o presente.

Menciono Link (2002), Pêcheux (2009), Castro Rocha (2015), Benjamin (1987) e Didi-Huberman (2015), pois esses autores ajudam a constituir o gesto de leitura que apresento neste trabalho, privilegiando a relação entre o leitor e o texto literário e objetivando compreender o que nasce dessa relação, no meu caso, a metáfora da “animação”. Diante disso, este artigo divide-se em três seções. Na primeira, descrevo alguns episódios de *Macunaíma*, buscando demonstrar como a metáfora da “animação” aparece na obra. Na segunda, apresento uma memória para a metáfora, propondo a relação entre *Macunaíma* e os desenhos animados. Por fim, na última seção, apresento as contribuições dessa metáfora para pensar a própria literatura, concluindo um percurso de leitura que passa pela crítica, pela história e pela teoria literária, sem, contudo, tomar essas disciplinas como *a prioris*.

1 Animação em *Macunaíma*

[O gigante] Agarrou o defunto por uma perna e foi puxando. Entrou na casa. Maanape desceu da árvore desesperado. Quando ia pra seguir atrás do defunto mano topou com a formiguinha sarara chamada Cambgique. A sarara perguntou:

- O que você faz por aqui, parceiro!
- Vou atrás do gigante que matou meu mano.
- Vou também.

Então Cambgique sugou todo sangue do herói, esparramado no chão e nos ramos e sugando sempre as gotas do caminho foi mostrando o rasto pra Maanape.

Entraram na casa atravessaram o hol e a sala-de-jantar, passaram pela copa saíram no terraço do lado e pararam na frente do porão. Maanape acendeu uma tocha de jutaí e puderam descer a escadinha negra. Bem na porta da adega restejava a última gota de sangue. A porta estava fechada. Maanape coçou o nariz e perguntou pra Cambgique:

— E agora! Então veio por debaixo da porta o carrapato Zlezlegue e perguntou pra Maanape:

- Agora o quê, parceiro?
- Vou atrás do gigante que matou meu mano. Zlezlegue falou:
- Está bom. Então fecha o olho, parceiro. Maanape fechou.
- Abre o olho, parceiro. Maanape abriu e o carrapato *Zlezlegue tinha virado numa chave yale*. Maanape ergueu a chave do chão e abriu a porta. Zlezlegue virou carrapato outra vez e ensinou:

— Com as garrafas bem de cima você convence Piaimã.

E desapareceu. Maanape tirou dez garrafas, abriu e veio vindo um aroma

perfeito. Era o cauim famoso chamado quiânti. Então Maanape entrou na outra sala da adega. O gigante estava aí com a companheira, uma caapora velha sempre cachimbando que se chamava Ceiuci e era muito gulosa. Maanape deu as garrafas pra Venceslau Pietro Pietra, um naco de fumo do Acará pra caapora e o casal esqueceram que havia mundo.

O herói picado em vinte vezes trinta torresminhos bubuiava na polenta fervendo. Maanape catou os pedacinhos e os ossos e estendeu tudo no cimento pra refrescar. Quando esfriaram a sarara Cambigique derramou por cima o sangue sugado. Então Maanape embrulhou todos os pedacinhos sangrando em folhas de bananeira, jogou o embrulho num sapiquá e tocou pra pensão.

Lá chegando botou o cesto de pé assoprou fumo nele e Macunaíma veio saindo meio pamonha ainda, muito desmerecido, do meio das folhas. (ANDRADE, 2016, p. 49-50)

O trecho que introduz esta seção do artigo integra o quinto capítulo de *Macunaíma*, intitulado “Piaimã”, e relata um episódio importante para esta proposta leitura. Nele, Macunaíma chega a São Paulo, onde pretende recuperar seu amuleto, a pedra muiraquitã, um presente recebido de sua companheira Ci antes de ela partir e virar estrela.

A pedra está nas mãos de um gigante, o Piaimã, também chamado de Venceslau Pietro Pietra. Macunaíma e seu irmão Maanape dirigem-se até a casa do gigante, com o intuito de conhecê-lo e, assim, saber com quem estavam lidando. Lá chegando, encontram uma árvore capaz de produzir todos os frutos e, como estão com fome, resolvem saboreá-los. Ocorre que o gigante percebe a presença dos personagens e atira contra Macunaíma, matando-o com uma flechada no coração. Como Pietro Pietra era comedor de gente, exigiu o corpo do herói e decidiu transformá-lo em tempero para sua polenta.

Morto e capturado pelo gigante, Macunaíma é picado em pedacinhos e posto para ferver em um grande tacho de polenta. Seu irmão, porém, decide salvá-lo e, para isso, conta com o auxílio de uma formiga e de um carrapato. É importante ressaltar que, em dado momento, o carrapato transforma-se em uma chave, com a qual Maanape abre a porta do lugar em que se encontra Macunaíma e recolhe todos os pedacinhos do herói. Sobre estes, a formiga sarará despeja o sangue de Macunaíma, que havia sugado dos rastros deixados pelo corpo do protagonista. Maanape envolve tudo em uma folha de bananeira e leva até a pensão em que estavam hospedados. Lá chegando, Maanape sopra fumo sobre restos mortais do herói, e Macunaíma torna a viver.

Ora, em uma realidade não-ficcional dificilmente consideraríamos possível ou assumiríamos como verdade a reanimação de uma pessoa que foi cortada em pedacinhos e posta para ferver em uma panela, pois tal evento contradiz o que sabemos sobre o funcionamento do corpo humano e da vida. Em *Macunaíma*, porém, isso acontece e não é um

evento isolado. No capítulo “Tequeteque, chupinzão e a injustiça dos homens”, Macunaíma encontra um macaco mono comendo e trava com ele o diálogo que segue:

- Mas o que você está fazendo aí, tio!
- O macaco mono soverteu o coquinho na mão fechada e secundou:
- Estou quebrando os meus toaliquiçus [testículos] pra comer.
- Vá mentir na praia!
- Uai, sobrinho, si tu não dá crédito então pra que pergunta!
- Macunaíma estava com vontade de acreditar e indagou:
- É gostoso é?
- O mono estalou a língua:
- Chi! prove só!
- Quebrou de escondido outro coquinho, fingindo que era um dos toaliquiçus e deu pra Macunaíma comer. Macunaíma gostou bem.
- É bom mesmo, tio! Tem mais?
- Agora se acabou mas si o meu era gostoso que fará os vossos! come eles, sobrinho! (Idem, p. 116)

Nesse episódio, um macaco não apenas conversa com Macunaíma, como engana o herói, fazendo-o crer que dava seus testículos para que o protagonista os comesse, quando, na verdade, oferecia coquinhos. Macunaíma, que nesse evento mostra sua face ingênua, aprecia a iguaria e decide comer seus próprios “toaliquiçus”. Assim, “Firmou bem o paralelepípedo e juque! nos toaliquiçus. Caiu morto.” (Idem, p. 116). Na sequência, um homem encontra o corpo de Macunaíma e o conduz até a pensão, onde novamente Maanape realiza a reanimação do protagonista:

Maanape era feiticeiro. Logo pediu de emprestado pra patroa dois cocos-da-Baía, amarrou-os com nó-cego no lugar dos toaliquiçus amassados e assoprou fumaça de cachimbo no defunto herói. Macunaíma foi se erguendo muito desmerecido. Deram guaraná pra ele e daí a pouco matava sozinho as formigas que inda o mordiam. (Idem, p. 117)

Nos dois episódios estamos diante de um Macunaíma morto, mas que por forças mágicas torna à vida. Se, por alguns minutos, o leitor está diante de um corpo imóvel, logo se depara com um Macunaíma em movimento, em ação. Nessa perspectiva, o herói transforma-se rapidamente de inanimado para animado.

Segundo o dicionário Houaiss (2009), animar é “1 t.d. dar alma ou vida a; animizar (é impossível a um homem a. uma estátua) 2 t.d. dar ou imprimir ação, movimento ou aceleração a (impulso que anima o projétil em sua trajetória) 3 t.d. dar aparência de vida a (a. uma pintura) [...]” (HOUAISS, VILLAR e FRANCO, 2009, p. 138). Dar vida, movimento e ação.

Essas são as principais definições que desejo salientar sobre o ato de animar e que ajudam a lançar um novo olhar sobre *Macunaíma*. É considerando os episódios que narrei no início desta seção do artigo, bem como essas acepções atribuídas ao verbo animar que pretendo refletir sobre como a animação se manifesta de diferentes formas em *Macunaíma* e sobre os efeitos que ela produz no texto.

Macunaíma morre e torna a viver por duas vezes na obra e isso já soa extraordinário para o leitor. Outros episódios, porém, animam ou atribuem vida a seres ainda mais improváveis. No capítulo dois, por exemplo, um pedaço de carne da perna do Curupira ganha vida e grita de dentro da barriga do herói. Esse evento acontece quando Macunaíma era ainda “curumim”. Abandonado na floresta e com fome, encontra-se com o Curupira e pede-lhe comida. Em troca, recebe um pedaço da coxa do protetor da floresta e a dica para seguir determinada direção. Sabendo o caminho trilhado por Macunaíma, Curupira pretende armar uma emboscada e comer o herói. O protagonista, porém, desvia-se da rota indicada e o Curupira conta com o auxílio da própria coxa para localizar sua presa. Transcrevo o evento e seu respectivo desfecho:

O Curupira esperou bastante porém curumim não chegava... Pois então o monstro amontou no viado [...] e lá se foi gritando:
- Carne de minha perna! Carne de minha perna!
Lá de dentro da barriga do herói a carne respondeu:
- Que foi? (ANDRADE, 2016, p. 25)

E assim o Curupira persegue Macunaíma, seguindo o grito da sua própria carne, emitido de dentro da barriga do herói. A perseguição só termina quando Macunaíma vomita a carne da coxa e, assim, despista seu algoz.

No capítulo “Boiúna Luna”, a cabeça decepada de Capei, que é cobra boiúna, persegue Macunaíma e, cansada por não conseguir alcançá-lo, sobe ao céu por uma teia de aranha e converte-se na lua. É tentando fugir da cobra, aliás, que Macunaíma perde sua muiiraquitã. E é pelo canto do uirapuru que o herói descobre o paradeiro de seu amuleto, encontrado por um mariscador na barriga de uma tartaruga e vendido ao gigante peruano Venceslau Pietro Pietra.

A mensagem do pássaro, portanto, é decisiva para o destino de Macunaíma, afinal, motiva a ida do herói para a cidade de São Paulo. Chama-se prosopopeia a figura de linguagem caracterizada por “[...] atribuir qualidades ou acontecimentos próprios dos seres

humanos a personagens não humanas (animais, plantas, coisas).” (SAVIOLI; FIORIN, 2006, p. 145). É o que vemos acontecer com muitos personagens de *Macunaíma*, em cuja narrativa onças, tigres, macacos, cobras e pássaros rompem os limites biológicos e recebem atributos essenciais aos seres humanos, como a fala e a razão. Ao adotar esse mecanismo, Mário de Andrade parece animar esses seres vivos, atribuindo-lhes alma humana. Tal procedimento, por sua vez, remete a uma das acepções do verbo animar, que também significa “dar alma”.

Mas *Macunaíma* não anima somente seres ou partes de seres vivos. No episódio “A francesa e o gigante”, o protagonista resolve construir uma casa para ele, Maanape e Jiguê morarem. O trabalho, porém, progride a passos lentos, pois os irmãos do herói não ajudam conforme o esperado. Jiguê dorme demais e Maanape passa o dia tomando café. Para resolver esse problema, Macunaíma “vira” a colher de café em um bichinho e faz um acordo com ela: toda vez que Maanape tomasse a bebida, a colher deveria morder a língua dele. Ele também vira o travesseiro em uma taturana branca e faz outro acordo: toda vez que Jiguê fosse dormir, o travesseiro deveria sugar o sangue dele.

Quando os irmãos descobrem essa armadilha, ficam furiosos e resolvem punir Macunaíma. Jiguê pega um tijolo e “vira” esse objeto em uma bola, com a qual acerta o herói. Com a confusão, Macunaíma fica enfurecido e desiste de fazer a casa. Junta telhas, ferragens e pedras e “vira” tudo numa nuvem de içás, “que tomou São Paulo por três dias.” (Idem, p. 53).

Ora, nesse relato, três das quatro “virações” tratam da passagem de objetos inanimados (a colher, o travesseiro, as telhas, as ferragens e as pedras) para seres animados (o bichinho, a taturana e as içás) e demonstram uma nova maneira de dar vida e movimento à narrativa.

No capítulo onze, Macunaíma vai pescar, mas é capturado pela velha Ceiuci, a caapora que era casada com Pietro Pietra. A filha mais nova da caapora tenta ajudar o herói, e tranca-se com ele no quarto da moça. A jovem pede que Macunaíma atire vinte mil réis por baixo da porta, para tentar despistar a velha, que deseja comê-lo. Em resposta,

Macunaíma de medo já atirou cem que viraram em muitas perdizes lagostas robalos vidros-de-perfume e caviar. A velha gulosa engoliu tudo e pediu mais. Então Macunaíma atirou um conto de réis por debaixo da porta. O conto virou em mais lagostas coelhos pacas champanha rendas cogumelos rãs e a velha sempre comendo e pedindo mais. (Idem, p. 105)

O desfecho desse episódio é que o herói consegue fugir do quarto, mas é perseguido pela caapora. Durante a perseguição, o protagonista passa por Manaus, Mendonza (na Argentina), Ceará, Rio Grande do Norte, Piauí, Pernambuco e novamente Rio Grande do Norte. Do norte brasileiro, passa “pra outra banda do rio Chuí” (Idem, p. 109), onde um tuiuiu “se transformou na máquina aeroplano” (Idem, p. 109) e livra Macunaíma da caapora.

Para refletir sobre esse capítulo, retomo uma das acepções do verbo animar, apresentado pelo dicionário Houaiss. Segundo este, animar é “2 dar ou imprimir ação, movimento ou aceleração a (impulso que anima o projétil em sua trajetória)” (HOUAISS, VILLAR e FRANCO, 2009, p. 138). A retomada desse significado é necessária, pois ajuda a falar sobre a fuga de Macunaíma, que atravessa o país de norte a sul, buscando livrar-se da caapora. Nesse episódio, portanto, Macunaíma parece movimentar-se ao extremo, sem o apoio de qualquer meio de transporte moderno, exceto no final, quando é acudido por um tuiuiu-aeroplano.

A esse evento, podemos relacionar outro, presente no desfecho de um episódio já mencionado. No capítulo “A francesa e o gigante”, após desistir de construir a casa, Macunaíma resolve disfarçar-se de francesa e, assim, visitar Pietro Pietra, insinuar sedução e, com esse subterfúgio, convencer o gigante a entregar-lhe a muiraquitã. Mas o disfarce de Macunaíma estava tão bom, que Pietro Pietra queria mesmo agarrar a “francesa”. Quando o herói tentou fugir, o gigante o prendeu em um cesto, objeto este que também era animado. Transcrevo a cena: “Então chegou Piaimã com um cesto. Tirou a francesa da armadilha e berrou pro cesto: - Abra a boca, cesto, abra a vossa grande boca! O cesto abriu a boca e o gigante despejou o herói nele. O cesto fechou a boca outra vez, Piaimã carregou-o e voltou.” (ANDRADE, 2016, p. 56-7).

Macunaíma, porém, consegue sair do “cesto animado”, mas esse novo evento dá origem a uma fuga desembestada do herói, pelos quatro cantos do país. Perseguido pelo cão do gigante, o herói passa pela Ponta do Calabouço, segue em direção a Guajará Mirim e volta para leste. Passa em Itamaracá e segue para sudoeste, na altura de Barbacena. Na volta dos pampas, atravessa o Paraná e passa adiante da cidade de Serra do Espírito Santo. Por fim, chega à ilha do Bananal, onde encontra um formigueiro, no qual entra para se esconder.

Por todos esses lugares, o cachorro do gigante estava sempre no encalço do herói. Quando Macunaíma entra no formigueiro, Pietro Pietra aparece novamente em cena para resgatar sua “francesa”, mas é enganado pelo protagonista, que consegue se desvencilhar do

gigante com muita astúcia, garantindo uma boa dose de humor para a narrativa.

No capítulo quatorze, Macunaíma conta a história da origem do automóvel, em um episódio marcado pelo movimento. Segundo o herói, uma onça parda chamada Paluá estava na mata, de onde ordenava que seus olhos saíssem do corpo e fossem ver o mar. Ao chegarem no destino, porém, os olhos sentiram a presença de Aimalá-Pódole, uma criatura muito feroz e que poderia devorá-los. Diante disso, os olhos voltam à mata no momento em que se aproximava a tigre preta. Esta ficou curiosa e desejou que seus olhos também avistassem o mar. Paluá alertou para o perigo representado por Aimalá-Pódole, mas a tigre, enfurecida, insistia e ameaçava. Diante disso, a onça ordenou que os olhos da tigre fossem para o mar, onde encontraram a fera e foram devorados por ela. Mesmo informada sobre o perigo que corria, a tigre ficou furiosa com a perda de seus olhos e perseguiu a onça por léguas e léguas, passando por Ibiraiçaba (próximo de Iperó/SP), barra do Boipeba (na Bahia) e porto de Santos. Ao longo do caminho, a onça parda encontrou rodas, que amarrou nos pés para melhor fugir; teve fome e engoliu um motor que estava no caminho; sofreu com a escuridão e abocanhou dois vaga-lumões; para disfarçar seu cheiro e despistar a tigre, ingeriu óleo de mamona e gasolina; para amenizar o calor de suas fuças derramou água no focinho; por fim, escondeu-se com uma folha de banana-figo, com a qual se cobriu e fez um capote. E, assim, Macunaíma conta como, durante essa fuga, surge o primeiro automóvel. Sobre esse evento, além do movimento, ressalto o modo como a origem do automóvel ganha uma perspectiva “animada”, diferente da narrativa que conhecemos.

Referente ao modo como os personagens de Macunaíma se deslocam no extenso território nacional (extrapolando-o, inclusive), Gilda de Mello e Souza (2003) propõe que o herói andradiano desconhece os limites geográficos, percorrendo o país de norte a sul, de leste a oeste, e instaurando uma espécie de utopia geográfica, “[...] que corrige o grande isolamento que os brasileiros vivem [...]” (SOUZA, 2003, p. 33). Em sua análise, portanto, é possível identificar traços de um modo de ler *Macunaíma* que associa a obra às discussões sobre identidade nacional e brasilidade. Nesta proposta de leitura, porém, quero propor um diálogo entre a quebra dos limites geográficos e o conceito de “animar”, considerando que o efeito desses episódios é o movimento ao extremo, ou a ação ao extremo.

Nessa perspectiva, retomo aqui cinco modalidades de animação que já citei neste trabalho: a animação de Macunaíma, que estava morto, mas foi trazido à vida por seu irmão Maanape; a animação de animais que recebem alma humana e, assim, falam e agem com

racionalidade; a animação de partes de seres vivos, como a carne da perna do Curupira e a cabeça decepada da cobra Boiúna; a animação enquanto movimento ilimitado de Macunaíma no espaço; e a animação pela transformação, tão frequente em *Macunaíma* e materializada textualmente pelo uso do verbo “virar”.

Sobre esta última forma de animação, é importante mencionar que ela é muito recorrente no texto e, por isso, vale um olhar mais atento para esse evento, suas características e efeitos. Nesse sentido, recordo que, para fugir da caapora, Macunaíma lança contra a personagem cem contos de réis, os quais viram perdizes, lagostas, robalos, vidros-de-perfume, caviar, lagostas, coelhos, pacas, “champanha”, rendas, cogumelos e rãs. Diante desses elementos, chamo atenção ao fato de que as “virações” de *Macunaíma*, nem sempre, envolvem a passagem do inanimado para o animado. No caso desse episódio, temos contos de réis que viram perfume, caviar, rendas e “champanha”, tudo para satisfazer o estômago da caapora.

Ainda sobre as “virações”, retomo outras cenas: no episódio em que Macunaíma foi transformado em torresminho, diante de uma porta trancada, o carrapato que estava com Maanape transforma-se em chave e resolve o problema. O herói precisa fugir da caapora? Vira tuiuiu em aeroplano. Precisa fazer uma ligação? Vira seu irmão Jiguê em telefone. Macunaíma precisa de um anzol? Transforma-se em peixe e rouba o instrumento de outro pescador. Se o herói quer espiar o gigante? Vira formiga. A mãe de Macunaíma morre? Vira um morro. Ci fica triste com a morte do filho? Vira estrela. Macunaíma não encontra sentido para sua vida na terra? Vira constelação. Ao longo da rapsódia⁵, portanto, toda a forma de transformação é autorizada e ajuda a compor o ritmo acelerado da narrativa, afinal, em *Macunaíma* não há drama, tudo se resolve rapidamente, tudo se movimenta.

Nessa perspectiva, o capítulo nove, “Carta pras Icamiabas”, também pode ser lido como uma forma de “viração”. Se os demais capítulos da narrativa apresentam as aventuras de *Macunaíma* entre o mato virgem e a cidade grande, “Carta pras Icamiabas” parece um relato à moda dos viajantes e descobridores dos séculos XVI e XVII. Nesse relato epistolar, como bem apontou Fonseca (1988), o selvagem vira o descobridor e a civilização vira a

⁵ Há muitas discussões sobre o gênero de *Macunaíma*, que já foi classificado como romance, conto popular, epopeia medieval, alegoria e rapsódia. Neste trabalho adoto o termo “rapsódia”, utilizado por Mário de Andrade na segunda edição do livro, publicada em 1937. Em *O tupi e o alaúde* (1979), Gilda de Mello e Souza discute essa forma de composição, demonstrando a relação desse gênero literário com o princípio rapsódico da *suite*. Esta “Constitui uma união de várias peças de estrutura e caráter distintos, todas de tipo coreográfico, todas para formar obras complexas e maiores.” (SOUZA, 2003, p. 13)

descoberta, afinal, a carta é escrita pelo próprio herói, com o objetivo de contar às Icamíabas seu ponto de vista sobre São Paulo e seus habitantes (especialmente suas habitantes). Se, ao longo do texto, temos um rapsodo, possivelmente erudito, que narra usando uma variante popular, no capítulo nove temos a figura do herói inculto que se esconde sob a máscara da erudição.

Essa máscara de erudição tem relação direta com a linguagem utilizada por Macunaíma para escrever a “Carta pras Icamíabas”. Dos dezessete capítulos da rapsódia, dezesseis são escritos a partir de variedades linguísticas populares. Ou, como bem abordou Proença (1987), uma linguagem caracterizada pela “fusão dos regionalismos nacionais” (PROENÇA, 1987, p. 60). Nesse sentido, o narrador emprega sujeito reto quando a norma determina sujeito acusativo, troca o *eu* pelo *mim*, o *haver* pelo *ter*, emprega adjetivos com função advérbios. Enfim, a lista de usos considerados de um português não-padrão é uma das inovações linguísticas presentes em *Macunaíma* e que aparecem detalhadas no trabalho de Proença (1987), intitulado *Roteiro para Macunaíma* (primeira edição publicada em 1950).

Ao escrever literatura com uma variedade linguística não-padrão, Mário de Andrade dá visibilidade ao caráter animado da língua. Uma língua que não está imobilizada nas gramáticas, mas que é viva e transforma-se no uso que os falantes fazem dela. Se as variedades populares ganham destaque na maioria da narrativa, no capítulo nove, chamado por Mário de Andrade de *intermezzo*, o uso da língua sofre uma brusca transformação, já que a carta emprega uma variedade da língua portuguesa carregada de latinismos e erudição. Para se ter uma ideia, um dos trechos⁶ faz referência direta ao canto cinco dos *Lusíadas*, demonstrando a engenhosidade (e a ironia!) de Mário de Andrade para dar vida e voz a esse clássico de Camões, em meio ao universo de referências populares que predominam nos demais episódios.

Essa passagem de uma referência popular para uma referência erudita parece dar uma nova vida ao próprio Macunaíma. Quando é narrado, o herói aparece com sua face popular, muitas vezes ingênua, selvagem, infantil e inculta. Quando se narra na carta, Macunaíma cria para si um disfarce erudito, culto e civilizado. Até mesmo a relação do protagonista com Pietro Petra ganha uma nova perspectiva na carta: se, ao longo da rapsódia, Macunaíma é

⁶ Fonseca (1988, p. 282) aponta que, na “Carta pras Icamíabas”, há uma citação quase direta de Camões. Em *Lusíadas*: “Porém já cinco Sóis eram passados/ Que dali nos partimos, cortando/ Os mares nunca de outrem navegados/ [...] / Quando hua noite, estando descuidados/[...]”. Em *Macunaíma*: “Nem cinco sóis eram passados que de vós nos partíramos, quando a mais temerosa desdita pousou sobre Nós.”.

perseguido e até mesmo morto pelo gigante, na epístola ele informa que suas relações com Pietro Piedra “são as melhores possíveis.” (ANDRADE, 2016, p. 87). Entre o erudito e o popular, portanto, a própria história é reanimada.

Do universo popular, a linguagem não é o único elemento incorporado ao texto, sendo que a presença constante e determinante de seres mitológicos é muito significativa na obra. Em *Macunaíma*, homens convivem com Curupira, caapora, gigante, Amazonas, Iara e seres como Mianiquê-Teibê, criatura que “Respirava com os dedos, escutava pelo umbigo e tinha os olhos no lugar das mamicas. A boca era duas bocas e estavam escondidas na dobra interior dos dedos dos pés.” (Idem, p. 75). A presença desses personagens no livro não apenas rompe com os limites dos universos imaginários, mas sugere uma outra forma de animação, caracterizada por dar uma nova vida a esses seres, agora inseridos em um novo contexto, em um novo mundo, em uma nova narrativa.

Esse movimento, que parece mais um deslocamento, é corroborado pela forma de composição da obra, aspecto já amplamente abordado por inúmeros pesquisadores. Proença (1987) e Gilda de Mello e Souza (2003), são alguns nomes que reconhecem *Macunaíma* como resultado da combinação de textos da tradição oral ou escrita, européia ou latinoamericana. Mais que constatar essa característica, porém, o autor do *Roteiro de Macunaíma* analisou, um a um, os capítulos da obra literária, apontando os respectivos elementos míticos e folclóricos que os norteiam.

Lendo Proença, o leitor descobre que o próprio título da obra nasce de um gesto de apropriação, pois *Macunaíma* é também um herói indígena, cujo mito encontra-se registrado na obra de Theodor Koch Grumberg. Etimologicamente, o nome do protagonista significa “o grande mau”, todavia, Proença ressalta o caráter múltiplo e contraditório do personagem, sua ausência de caráter, representando não só o homem brasileiro, mas também o sul-americano.

Ao mesmo tempo que reconheço o mérito desses trabalhos sobre a obra, proponho que, apesar da ligação incontestável entre *Macunaíma* e os mitos ameríndios, entre *Macunaíma* e a cultura popular, entre *Macunaíma* a identidade nacional, no leitor contemporâneo a obra pode despertar outras memórias e relações, as quais dialogam de modo mais direto com este presente de leitura. No caso desta que vos fala, a relação com o texto resultou na metáfora da “animação”.

2 Animação e movimento: um encontro entre *Macunaíma* e os desenhos animados

Tendo em vista a metáfora da “animação”, compartilho o que lembrei quando li *Macunaíma*. As obras aqui apresentadas extrapolam os limites da literatura, mas contemplam um gênero que possui, em sua forma de constituição, as noções de animação e movimento. Estou falando dos desenhos animados e, para demonstrar essa relação entre os dois gêneros, mencionarei alguns casos que considero representativos.

Início recordando alguns episódios da série *Pica-Pau*, desenho criado em 1940, por Walter Lantz, e produzido pela Universal Pictures. Esse foi um dos primeiros personagens de que lembrei ao ler *Macunaíma*, e um dos fatores que motivou essa associação é o caráter politicamente incorreto dos protagonistas. *Macunaíma*, por exemplo, mente e “conquista” sua companheira em um ato de violência. *Pica-Pau*, por sua vez, engana, rouba e também apresenta atitudes violentas.

Tais atitudes, por sua vez, podem ter relação com outra característica compartilhada pelos personagens, afinal ambos precisam lidar constantemente com antagonistas mais fortes. *Macunaíma* enfrenta Pietro Pietra, Vei (a Sol), caapora e Curupira. *Pica-Pau* enfrenta Zeca Urubu, Zé Jacaré, Leôncio e o bandido Dooley. Essa desvantagem de forças parece ressaltar a necessidade de os protagonistas apelarem constantemente à esperteza e ao engano para se livrarem de situações difíceis.

O fato de compartilharem comportamentos como esses tem motivado pesquisadores de *Macunaíma* e de *Pica-Pau* a buscarem uma compreensão desses personagens a partir da imagem do herói trapaceiro e pregador de peças, que os antropólogos denominam *trickster* (do francês *triche*: trapaça, furto, engano, velhacaria). Segundo Queiroz (1991), a literatura antropológica tem reconhecido a presença desse perfil de herói na mitologia de diferentes povos. Em termos gerais, o *trickster* compreende um tipo de personagem cuja personalidade não é essencialmente boa ou má, mas transita entre essas duas esferas. Como o próprio nome sugere, o *trickster* é marcado por seu caráter enganador e, ora pode beneficiar os homens, ora prejudicá-los; ora pode despertar respeito, ora medo ou indignação. Além disso, os personagens *tricksters* são capazes de adquirir diferentes formas e normalmente transitam entre dois mundos.⁷

⁷ Sobre a relação entre *Macunaíma* e o herói *trickster*, ver Barreto e Oliveira (2016). Sobre a relação entre *Pica-Pau* e o herói *trickster*, ver Lima (2018).

Isso nos leva a um terceiro ponto em comum: a multiplicidade de caráter de Macunaíma e do pássaro Pica-Pau. O primeiro nasce “negro retinto” “em meio à mata virgem” (ANDRADE, 2016, p. 17). Quando cresce, seu corpo adquire traços adultos, mas o rosto permanece infantil; no caminho para a cidade grande, banha-se em uma lagoa formada pelo pé de São Sumé e fica branco; na cidade grande, vira mulher e vira o peixe traíra; é apaixonado pela sua companheira Ci, mas também suspira de amores pelas “filhinhas-da-mandioca” (idem, p. 44); engana os irmãos e o gigante, mas é enganado pelo passarinho tequeteque e pelo macaco mono (capítulo XII); quando volta pra mata, vira estrela.

No caso do Pica-Pau, ele é capaz de figurar em diferentes formas e papéis, com o intuito de livrar-se de situações-problema. Ele pode disfarçar-se de mulher, de místico, de xerife, de barbeiro ou de fantasma. Em um episódio ele é jogador de golf, em outro surfista, em outro motorista de racha. Em um episódio ele vive na floresta, em outro na cidade e em outro nas terras desabitadas do velho oeste americano. Cada uma dessas personalidades, por sua vez, recupera elementos culturais conhecidos pelos espectadores para dar dinâmica, sentido e movimento ao desenho.

Nessa perspectiva, assim como *Macunaíma* reanima elementos da mitologia americana, Pica-Pau dá nova vida a personagens da cultura e da história universal. Em *Super vendedor pré-histórico*⁸, por exemplo, o protagonista viaja no tempo e interage com dinossauros e com o homem pré-histórico, interferindo no processo de invenção da roda; em *Pica-Pau mata gigante*⁹, temos a retomada do conto popular *João e o pé de feijão*; em *Os parentes*¹⁰, Pica-Pau procura seu tio chamado Scrooge, um velho rico, rabugento e avarento e, assim, dá nova vida ao *Conto de Natal*, de Charles Dickens; em *Gato a jato*, temos um gato que corre a altíssimas velocidades e que usa a tocha da estátua da liberdade para acender um cigarro.

Importa destacar que essa apropriação cultural é comum nos desenhos animados. Se olharmos para outro clássico, o *Pernalonga (1940)*, encontramos episódios que dialogam com o conto popular *João e Maria*¹¹, com a ópera *O barbeiro de Sevilha*¹² e com a obra literária *O*

⁸ Para assistir *Super vendedor pré-histórico*: <https://www.youtube.com/watch?v=HKkkZyaavdY>

⁹ Para assistir *Pica-Pau mata gigante*: <https://www.youtube.com/watch?v=v831PqGpoAU>

¹⁰ Para assistir *Os parentes*: <https://www.youtube.com/watch?v=ASN9MIEN5r0>

¹¹ Para assistir *O coelho enfeitado*: <https://www.youtube.com/watch?v=FJnOAgofADY>

¹² Para assistir *O coelho de Sevilha*: https://www.youtube.com/watch?v=wUC-4s_Kfr0

*médico e o Monstro*¹³. Outros exemplos seriam possíveis e demonstram que os desenhos parecem reanimar elementos da cultura popular, mas também da erudita.

Ainda que essa apropriação cultural seja um traço significativo da série *Pica-Pau*, outras características possibilitam associá-la à *Macunaíma*. Assim como na rapsódia de Mário de Andrade, no desenho, (1) os personagens sobrevivem a situações extremamente adversas, (2) animam objetos inanimados e (3) são capazes de superar repentinamente grandes extensões geográficas.

Sobre o primeiro aspecto, menciono o episódio *O biruta a soltas*¹⁴, em que Pica-Pau achata seu antagonista com um rolo compactador e cola-o em um outdoor. Após alguns segundos, o personagem esmagado e colado recupera seu ânimo e sua forma originais, desprega-se do outdoor e volta a perseguir o Pica-Pau. Sobre a segunda característica enumerada, refiro-me ao episódio *Artes e flores*¹⁵, em que desenhos feitos pelo Pica-Pau ganham vida: os espinhos de um cacto pintado sobre a tela machucam, um cachorro desenhado pelo protagonista ataca e até mesmo um lago pintado sobre uma rocha é utilizado para banho. Sobre a dissolução dos limites geográficos, retomo o episódio *O Rachador*¹⁶, de 1941. Nele, Pica-Pau viaja em alta velocidade em seu carro, mas é abordado por um guarda que procura por rachadores. Para afrontar o policial, o protagonista acelera tanto que some de vista, retornando em alguns segundos, coberto de neve, vestindo um casaco de esquimó e portando uma bandeirola que diz “Alaska”.

Assim como em *Macunaíma*, nesse clássico dos desenhos animados não há tempo para reflexão, sendo que todos os problemas conduzem a novas ações. Para dar dinâmica à narrativa, porém, não basta usar a técnica de colocar imagens em movimento, mas é preciso enfatizar esse movimento, utilizar ao máximo seu potencial, dando vida, fala e racionalidade a personagens e objetos que, em sua essência, são inanimados.

Nessa perspectiva, a técnica da animação parece ter contribuído para a criação de um tipo de narrativa que não depende das condições da realidade para se constituir, para dar-se a ver. Se, em nosso cotidiano, não podemos interagir com um gigante ou com um homem pré-histórico, nos desenhos essa realidade é passível de criação. Se, apesar dos esforços, não

¹³ Para assistir *O doutor e o monstro*: <https://www.youtube.com/watch?v=UsCUTk27klY>

¹⁴ Para assistir *Biruta a soltas*: <https://www.youtube.com/watch?v=tBTUU9xIXL8>

¹⁵ Para assistir *Artes e flores*: <https://www.youtube.com/watch?v=XhVBGrND76I>

¹⁶ Para assistir *O rachador*: https://www.youtube.com/watch?v=519F_xQsEH8

podemos nos comunicar com o nosso gato, com o cachorro ou com o cavalo, nos desenhos animados essa interação concretiza-se de fato. Aliás, a prosopopeia tão recorrente em *Macunaíma* “é o modo por excelência de a literatura infantil, as histórias em quadrinhos e os desenhos animados combinarem figuras. Com muita frequência, as personagens são animais ou objetos que agem como seres humanos.” (SAVIOLI; FIORIN, 2006, p. 144). O uso dessa figura de linguagem permite que personagens não humanos falem, se movimentem e pratiquem ações e comportamentos culturais característicos do homem, atenuando, assim, os limites que existem entre as espécies.

Nos desenhos animados, portanto, a presença dos animais desempenha um papel de destaque. Segundo Lucena Jr., a ascensão dos animais ao estrelato “Era uma opção perfeita para a deflagração de fantasias sem limites [...]” (LUCENA JR., 2011, p. 75). O autor ainda complementa: “Em que outro mundo Félix poderia existir? Essa simples constatação condicionava toda criação. Tratava-se, afinal, de um mundo artificial, abstrato, portanto sem limites, estando aí os elementos naturais de sua força expressiva.” (Idem, p. 79).

Considerando o que Lucena Jr. comenta sobre o *Gato Félix* (1919?), recupero alguns episódios deste que é considerado um dos primeiros desenhos animados da indústria da animação. Contemporâneo à *Macunaíma*, no episódio intitulado *Japanicky*¹⁷, o Gato Félix depara-se com o local onde ocorre uma luta de Jiu-jitsu. Impedido de entrar, tem a seguinte ideia: retira o orifício de um barril e desloca-o para a parede. Através desse orifício, ele assiste à luta. Empolgado com o que observa, resolve simular um confronto com um poste de luz, contorcendo e dando voltas e nós nesse objeto, que toma aparência de algo flexível e elástico. Nesse momento, o protagonista é flagrado por um policial que, tendo observado a situação do poste, passa a perseguir o gato. Durante a fuga, Félix esbarra em um bode, toma um coice e vai parar no Japão. Apesar do forte golpe, atestado pela longa distância percorrida pelo personagem, o gato chega ileso às terras do Oriente. Lá, o protagonista estranha o costume nipônico de sentar-se ao chão e decide resolver esse “problema”. Entra em uma residência, onde encontra um calendário marcando dia três de maio. Vira a folha do calendário e, com o número quatro cria uma cadeira. Recebe dinheiro por ela e, feliz, decide colocar em prática um novo plano. Ele ri. O riso projeta-se sobre sua cabeça em uma sequência de “HA HA HA”. Então, o Gato Félix pega as letras “H”, retira um dos traços superiores de cada grafema e cria uma série de novas cadeiras. Em fila, as cadeiras marcham atrás do protagonista, ao

¹⁷ Para assistir *Japanicky*: <https://www.youtube.com/watch?v=2TgK0xxq2oE>

passo que são distribuídas entre a população japonesa. Quando um chefe político percebe que o Gato Félix interfere nos costumes de seu povo, fica irritado e persegue o personagem. Félix usa de muitas estratégias e subterfúgios para escapar: com um leque, cria uma ventania que afasta seus perseguidores; vira ideograma; transforma um tope em asas, as quais levam seu algoz para longe.

Nessa breve descrição do episódio do *Gato Félix*, é possível identificar pontos de contato com *Macunaíma*, especialmente no que se refere à imagem de leitura que apresento. Assim como na rapsódia de Mário de Andrade, podemos perceber que o desenho explora de diferentes maneiras a noção de “animação”. As cadeiras que ganham vida; Félix que se desloca rápida e inusitadamente até o Japão e que, de modo extraordinário, sai ileso dessa viagem; objetos que se transformam para dar movimento à narrativa e resolver tempestivamente os problemas do personagem; e, até mesmo, elementos culturais que são explorados e ganham nova vida ao integrarem a narrativa do desenho animado. Em *Japanicky*, a cultura nipônica fornece subsídios para o enredo do episódio, como o costume de sentar-se ao chão para a cerimônia do chá, a escrita ideogramática e até mesmo a maneira de vestir. Todos esses elementos são reanimados, pois ganham novo uso e inspiram novos efeitos de sentido na narrativa do desenho.

Se essas características são menos recorrentes nos episódios mais modernos da série, nas primeiras produções elas eram muito frequentes e pareciam testar os limites da então nascente técnica de colocar as imagens em movimento. No episódio *The falses vases*¹⁸, por exemplo, Félix toca uma música, sentado ao piano. Enquanto ele toca, uma mesa que se encontra na sala dança ao som da melodia. Sobre esse móvel, há um vaso que, em dado momento, se desequilibra, cai no chão e quebra-se. Ao deparar-se com o vaso quebrado, Gato Félix imagina a reação de sua companheira e corre até uma loja para conseguir um novo utensílio. Como seu dinheiro é insuficiente, resolve ele próprio ir à China e lá, conseguir o objeto que precisa. Para isso, instiga um cachorro a cavar um buraco, sob pretexto de desenterrar um osso. O cão cava com tanta sagacidade que em pouco tempo chega ao outro lado do globo. É assim, através desse buraco, que o Gato Félix vai à China e tenta roubar um vaso da janela de uma casa. Ao pegar o objeto, porém, este se revela a cabeça de um chinês, que passa a perseguir o gato. Durante a perseguição, o cabelo do chinês vira um laço, com o qual o homem captura o protagonista. Para escapar de seu algoz, o Gato Félix prende os

¹⁸ Para assistir *The falses vases*: https://www.youtube.com/watch?v=Z_UfC7SAAVk

cabelos e os pés do chinês, que, assim amarrado, converte-se em uma bela harpa. Livre, o protagonista rouba outro vaso, dessa vez do próprio imperador, que conclama seu exército para prender o ladrão. Nessa nova fuga, Félix pega um chinês pelo longo fio de cabelo liso e o faz alçar voo. Nessa cena, o fio de cabelo passa a guiar o chinês, convertido em uma pipa a flutuar no céu. Quando o exército se aproxima, o gato amarra o fio de cabelo (que é o fio da pipa) em um toco e sobe correndo através desse fio. Os homens o perseguem, mas quando atingem a pipa, iniciam uma briga entre si, que possibilita a fuga do protagonista. Félix, por fim, pega o vaso roubado e retorna ao seu país, pelo mesmo buraco em que chegou.

Sobre os primeiros desenhos animados, é interessante notar que o uso de metamorfoses era muito recorrente. *Fantasmagorie* (1908)¹⁹, considerado por Lucena Jr. “o primeiro desenho animado de verdade” (Idem, p. 50), explorava esse mecanismo, em que “os contornos dos objetos sofrem mutações contínuas, misturando-se com outras formas para gerar novas figuras que seguem metamorfoseando-se em fluxos.” (Idem, p. 52). Ou seja, do movimento das linhas dos desenhos, nascem as transformações, ou o que estou chamando de “virações”. Em *Fantasmagorie*, por exemplo, a cabeça de um personagem vira bilboquê, garrafa vira flor, elefante vira casa. Nesse desenho, vemos a transformação nascer do movimento e da animação, desconsiderando a lógica e a racionalidade e, conseqüentemente, ignorando limites.

Se os primeiros episódios do *Gato Félix* parecem contemplar de forma abrangente essas características, é possível citar inúmeros outros desenhos, de diferentes períodos, que exploram esses elementos, ainda que de forma mais aleatória. Pensemos no desenho *Coiote e Papa-Léguas*, criado em fins dos anos 1940, pelo cartunista americano Chuck Jones, dos estúdios *Warner Bros*. Essa série sustenta-se na disputa entre dois personagens, o Coiote e Papa-Léguas. O primeiro é inspirado em um animal também conhecido como chagal americano, cuja dieta é essencialmente à base de carne. O Papa-Léguas, por sua vez, inspira-se na ave conhecida como galo-corredor que, para compensar seu voo desengonçado, consegue correr a uma velocidade de até trinta quilômetros por hora.

Ora, o desenho em questão aproveitou-se desses elementos da realidade para construir uma narrativa em que o Coiote sempre persegue o Papa-Léguas, que nunca se deixa aprisionar, pois é capaz de correr a uma velocidade que extrapola os padrões reais. Para se ter uma ideia, em um dos episódios, o predador utiliza até mesmo um foguete para tentar capturar

¹⁹ Para assistir *Fantasmagorie*: <https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>

a ave e mesmo assim não obtêm êxito. Ao mesmo tempo em que o Papa-Léguas movimentava-se a uma velocidade descomunal, o Coiote é apresentado como o personagem que parece estar sempre renascendo das cinzas. Ele passa pelos acidentes mais mortais (como ser sugado pela turbina de um avião) e mesmo assim retorna em outra cena e em outros episódios, como se ganhasse nova vida.²⁰

Ao mencionar os episódios de alguns desenhos animados, busquei relacionar esse gênero com a obra *Macunaíma*, relação essa orientada pela metáfora da “animação”. Na sequência, apresento algumas reflexões sobre literatura, as quais foram motivadas pela mesma metáfora.

3 Um olhar para a literatura: desdobramentos da metáfora da “animação”

Proposto o vínculo entre *Macunaíma* e os desenhos animados, importa recordar que este último constitui um gênero normalmente associado ao público infantil e, por isso, considerado como algo banal e de pouca importância. Tendo em vista essa imagem sobre os desenhos animados, retomo um ensaio de Alfredo Bosi, no qual o autor sugere que

Em *Macunaíma*, como no *pensamento selvagem*, tudo vira tudo. O ventre da mãe-índia vira cerro macio; Ci-Mãe do mato, companheira do herói, vira Beta Centauro; o filho de ambos vira planta do guaraná [...]. Há transformações cômicas, nascidas da agressividade do instinto contra a técnica: *Macunaíma* transforma um inglês da cidade no London Bank e toda São Paulo em um imenso bicho-preguiça de pedra. (BOSI, 2006, p. 377, grifo nosso)

Retomo também Sterzi (2018). Para esse autor, o que Mário de Andrade faz não é imitar os mitos, mas, “[...] criar ocasiões para que as formas ‘selvagens’ abalem e desorientem as formas demasiadamente ‘sábias (letradas, eruditas, consagradas). Não imitação, mas impressão; não idealização, mas irrupção.” (STERZI, 2018, p. 220, grifo nosso). *Macunaíma* dá voz, portanto, ao “*mau selvagem*”, à sua inconstância, ao seu canibalismo cultural e à sua heterogeneidade. O protagonista “transpassa, com frequência, as fronteiras entre as espécies animais e vegetais, entre o orgânico e o inorgânico, entre a vida e a morte.” (Idem).

²⁰ Para assistir *Beep-Beep - Coiote e Papa-Léguas*:
<https://www.youtube.com/watch?v=QJrbWy6zki4&list=PLn4FYUaTh5HAVdvnJ52Vv4s5yuUP6HDb8&index=2>

Remeto ainda a Miguel Sanches Neto (2019) que pensou *Macunaíma* como “a sobreposição da ótica urbana para a *ótica primitiva* [...]” (SANCHES NETO, 2019, p. 5, grifo nosso). Para esse autor, “[...] a obra de arte criada por Mário de Andrade participa, do ponto de vista tanto da lógica quanto da estrutura, do *universo da criança e do primitivo*. É fruto dessa *mentalidade infantil de Macunaíma*, que assim questiona o excessivo racionalismo em arte.” (Idem, p. 16, grifo nosso).

Apesar da especificidade de cada leitura, esses comentários sobre *Macunaíma* compartilham uma característica que desejo ressaltar: Bosi (2006), Sanches Neto (2018) e Sterzi (2019) mencionam o caráter selvagem, primitivo e infantil de *Macunaíma*, o que parece reforçar o vínculo entre essas obras e os desenhos animados. Esse exercício é possível se pensarmos na relação que já se afirmou entre a criança e o homem primitivo ou selvagem. Desde Rousseau, o primitivo e o selvagem trazem em si uma carga positiva, marcada pela pureza e pela inocência daqueles que não distinguem o bem e o mal, característica também atribuída às crianças. Para o homem primitivo e para as crianças, o desconhecimento das leis que regem a natureza (e, no caso da criança, a sociedade) permite imaginar o mundo e criar narrativas com mais liberdade, dando vida e voz a seres e objetos.

Essa relação entre a infância e a liberdade está presente em um ensaio de Georges Bataille (2015), no qual este autor pretende pensar a relação entre a literatura e o mal na obra de Emily Brontë, *O morro dos ventos uivantes* (1847). Bataille sugere que o amor entre Catherine e Heathcliff²¹, protagonistas do romance, pode ser “reduzível à recusa de renunciar à liberdade de uma infância selvagem, que as leis da sociabilidade e da polidez convencional não tinham corrigido.” (BATAILLE, 2015, posição 250).

Para o escritor francês, o personagem de Heathcliff encarna o mal quando se nega a renunciar esse mundo infantil onde tudo é possível, esse mundo onde a razão e as convenções sociais não representam uma limitação. Ao fazê-lo, Heathcliff produz o mal quando age contra esses limites.

Ao reconhecer em *O morro dos ventos uivantes* o desejo de romper com as convenções sociais vigentes, Bataille afirma que a literatura “Sendo inorgânica, [...] é

²¹ Catherine e Heathcliff são irmãos adotivos que, já na infância, se apaixonam. Enquanto crianças, os dois estavam sempre juntos, brincando e conversando. A consumação desse sentimento, porém, é inconveniente para a jovem, afinal, Heathcliff é considerado como um homem inferior e rude, tanto por sua raça, como por sua pouca educação. Diante disso, Catherine decide casar-se com outro rapaz e, desde então, Heathcliff vive para consumir seu amor praticando o aniquilamento de sua amada e de todos os personagens a ela relacionados.

irresponsável. Nada repousa sobre ela. Ela pode dizer tudo.” (Idem, posição 360). Essa potência da literatura para tudo dizer, aliás, está presente em uma das obras literárias do autor, a *História do olho* (1928). Nesse clássico da literatura erótica, contemporâneo à *Macunaíma*, o leitor é colocado diante das brincadeiras sexuais de dois adolescentes, as quais extrapolam os limites da lógica e da moral e instauram um mundo que parece guiado pela total liberdade. Segundo Moraes, na *História do olho*, “o narrador e sua comparsa Simone parecem ainda habitar o mundo perverso e polimorfo das crianças, para quem nada é proibido. Suas brincadeiras sexuais assemelham-se a travessuras infantis, às quais se entregam com fúria que não conhecem obstáculos.” (MORAES, 2003, p. 14).

Interessa mencionar que, assim como em Bataille, em *Macunaíma* a noção de “brincadeira” também é utilizada para se referir ao ato sexual, denotando o caráter infantilizado do herói. Se, no primeiro capítulo, é o Macunaíma criança que “brinca” com suas cunhadas, no último é o herói adulto que “brinca” com Iriqui e a princesa, demonstrando que nem a sua forma adulta e sua experiência na cidade grande contribuíram para seu total amadurecimento. Macunaíma conserva sua cabeça de criança e, por extensão, sua lógica infantil.²²

Jacques Derrida, a exemplo de Bataille, também reflete sobre o potencial da literatura para tudo dizer. Essa discussão é proposta pelo filósofo em uma entrevista concedida em 1989 e publicada posteriormente sob o título *Essa estranha instituição chamada literatura* (2014). Na oportunidade, Derrida propõe que, ao mesmo tempo que a literatura é uma instituição histórica, com suas convenções e suas regras, trata-se, acima de tudo, de uma instituição fictícia, que se liberta de todas as leis existentes.

Nas palavras desse filósofo, “Dizer tudo é também transpor (*franchir*) os interditos. É liberar-se (*s'affranchir*) em todos os campos nos quais a lei pode se impor como lei. A lei da literatura tende, em princípio, a desafiar ou a suspender a lei.” (DERRIDA, 2014, p. 49). E desse descompromisso com qualquer regra, inclusive com as regras de sua própria instituição fictícia, parece nascer a dificuldade de conceituarmos a literatura e a própria literariedade, já que cada obra desperta para um modo específico de compreender essas noções.

Diante desses elementos, proponho que o modo como Bataille e Derrida pensam a literatura ajuda-nos a olhar para *Macunaíma* e a compreender seus episódios de animação

²² Proença (1987) atribui ao uso do verbo “brincar” uma herança da tradição popular, encontrando sua ocorrência em cantos populares.

como resultados desse potencial da literatura para tudo dizer, ainda que isso represente romper com a lógica, com a racionalidade e com os valores que sustentam a realidade de produção ou de leitura das obras. Quando objetos e seres inanimados se transformam em seres animados, temos o rompimento das leis da física e da biologia; quando Macunaíma atravessa o país de norte a sul, temos o rompimento dos limites geográficos; quando os seres mitológicos se transformam em personagens da rapsódia, temos o rompimento dos limites entre criação e plágio, literatura e cultura popular; quando Macunaíma morre e é reanimado por seu irmão, novamente as leis da biologia são rompidas; quando animais e seres mitológicos ganham racionalidade e fala articulada, não apenas interagindo, mas dialogando com os outros personagens, temos o rompimento dos limites entre as espécies.

Esse último gesto, aliás, é apontado pelo narrador de *Macunaíma* como fundador da rapsódia. Recordo que, no epílogo, o narrador informa que toda a tribo de Macunaíma fora extinta, não restando um homem sequer para contar os feitos do herói. Diante desse cenário, a história chega ao narrador pelo bico de um papagaio, conforme segue:

A tribo se acabara, a família virara sombras[...]. E só o papagaio no silêncio do Uraricoera preservava do esquecimento os casos e a fala desaparecida. Só o papagaio conservava no silêncio as frases e feitos do herói. Tudo ele contou pro homem [...]. E o homem sou eu, minha gente, e eu fiquei pra vos contar a história. (ANDRADE, 2016, p. 167-88)

Ainda que o papagaio seja uma ave reconhecida por sua capacidade de repetir sons emitidos por seu dono, em *Macunaíma* ele é dotado da capacidade de narrar toda a trajetória de um herói, adquirindo assim uma habilidade essencialmente humana: a da narração. Para Cesar Aira, “Chama-se ‘prosopopéia’ (sic) o recurso artificial de conceder discurso a algum objeto inanimado, animal, qualidade abstrata ou pessoa morta, ausente, imaginária.” (AIRA, 1994, p. 216). Segundo esse autor, o procedimento de mostrar o mundo a partir de olhos alheios, como de um gato ou de uma parede, permite revelar interessantes segredos. Nesse sentido, Aira menciona como exemplo de prosopopeia a obra *Jóias indiscretas* (1748), de Denis Diderot, na qual os genitais femininos ganham voz e narram os casos amorosos das mulheres do reino.

Considerando que Aira trata a prosopopeia como uma forma de dar voz a seres ou objetos que não a possuem, em *Macunaíma*, mais do que conceder discurso ao papagaio que narra a vida do herói, a prosopopeia dá voz à Macunaíma e toda a sua tribo, já desaparecidos

no momento em que sua história é contada. Em resumo, ao dar voz ao papagaio, a prosopopeia dá voz a um povo já inexistente.

Em um ensaio intitulado *A literatura e a vida* (1997), Gilles Deleuze afirma que

A saúde como literatura, como escrita, consiste em inventar um povo que falta. Compete à função fabuladora inventar um povo. Não se escreve com as próprias lembranças, a menos que delas se faça a origem ou a destinação coletivas de um povo por vir ainda enterrado em suas tradições. (DELEUZE, 1997, p. 14)

Essa noção de “saúde como literatura” está relacionada à metáfora empregada pelo autor para demonstrar a relação entre a literatura e a vida, uma relação norteadas pela noção de devir. Nessa perspectiva, Deleuze apresenta a imagem de um escritor que volta doente com as coisas vistas no mundo, e o retorno ao estado de saúde depende do ato da escrita. Essa escrita, porém, não consiste em expressar suas neuroses individuais, mas é uma escrita que fala do outro, especialmente das formas de expressão minoritárias. É sempre um devir-outro: devir-mulher, devir-animal, devir-matéria, devir-planta. Quando escreve literatura, o escritor vivencia uma experiência que não é imitação, mas aproximação, culminando em uma tentativa de ser outro que nunca é reprodução do que já existe. E é desse avizinhar-se com o outro que a literatura inventa povos.

Essa relação entre a escrita literária e o devir ajuda a compreender o caráter informe do próprio Macunaíma, representante máximo desse povo inventado por Mário de Andrade. O herói parece resultado de um “devir-diferentes povos e raças ao mesmo tempo”, que culmina na invenção de um povo que já não sobrevive na narrativa e tampouco existe de fato.

Ao mesmo tempo que *Macunaíma* dá vida a esse povo inexistente, também reanima os mitos e contos populares, dando não apenas voz, mas uma nova vida a personagens como o curupira, a caapora, o gigante, assim como ao próprio Macunaíma mítico de Koch-Grünberg. Este, sai das matas amazônicas e vai para a cidade grande, levando com ele outros personagens do universo mitológico. Em *Macunaíma*, esses personagens viram uma nova história e, em alguns casos, ganham uma nova forma.

A Uiara, por exemplo, sereia indígena dos rios brasileiros, ganha feições européias para atrair o herói fascinado pelas mulheres da cidade. A caapora, que originalmente é a protetora dos animais da floresta, vive na civilização e é casada com o gigante Pietro Piedra. Valomã, que no mito indígena coletado por Koch-Grünberg é um sapo, na rapsódia de Mário de Andrade é uma árvore que dá diversos tipos de frutos. A lenda do *puíto*, que nas narrativas

amazônicas narra como os animais receberam o ânus, em *Macunaíma* é retomada para dar nome à lapela do paletó.

Além de os mitos e seus personagens adquirirem forma e papel distintos das narrativas originais, mitos independentes entre si e de diferentes origens são costurados na rapsódia e passam a integrar o mesmo núcleo narrativo: a história de Macunaíma. Para exemplificar, menciono o capítulo “Boiúna Luna”. Conta a lenda de origem caxinauá que um grupo de homens fugia da cabeça decepada de uma cobra, a qual se transformou na lua após chegar ao céu com o auxílio de um urubu. Na rapsódia, os homens perseguidos são Macunaíma e seus irmãos, personagens de outros mitos, e a cabeça chega ao céu com a ajuda da aranha caranguejeira. Segundo Proença (1987), tanto a lenda da lua, quanto a da aranha caranguejeira foram registrados por Capistrano de Abreu, mas não possuem relação direta entre si. São histórias independentes, que, na rapsódia de Mário de Andrade, se cruzam e passam a integrar a trajetória de outra personagem de inspiração mítica: o próprio Macunaíma.

Essa noção de “literatura que anima” parece tratar mais diretamente da escrita literária, afinal, foi o modo como Mário de Andrade compôs sua obra que possibilitou dar nova vida ao povo que já não existe e aos mitos ameríndios. Ao encaminhar-me para o fim deste trabalho, apresento uma última proposição: que a metáfora da animação permite pensar também o caráter vivo e animado das obras literárias, o que tem relação mais direta com a recepção dos textos e a leitura literária. Adolfo Casais Monteiro (1961) ajuda a compreender o caráter animado e vivo das obras, especialmente quando afirma a capacidade de um texto literário adaptar-se ao tempo e produzir novos sentidos. Para Casais Monteiro, o grande potencial da literatura não é o que ela significou para o seu tempo, mas aquilo que ela pode despertar nos leitores de diferentes épocas. Nas palavras do crítico, a obra literária é

[...] como um camaleão, muda de côr (sic) conforme o lugar onde se encontra. [...] e podemos até dizer que, quanto maior ela é, mais suscetível será de tomar novos sentidos, de aparecer iluminada de maneiras diversas, mostrando a cada um o lado graças ao qual poderá ser mais viva para aquele (sic) leitor. (CASAIS MONTEIRO, 1961, p. 87-8)

Mas afinal, como é possível a um texto literário manter-se vivo, transformando-se através do tempo? Segundo Casais Monteiro, quando a história da literatura pretende fixar a essência de uma obra a partir de categorias definidas por seu contexto de produção,

transforma seus manuais em uma “visita ao cemitério” (CASAIS-MONTEIRO, 1961, p. 109). Para esse autor, visitamos cemitérios quando lemos as obras com a pretensão de já sabermos o que elas significam, ou de já sabermos o que é a literatura. Quando, porém, o que prevalece é o gesto crítico de cada leitor em seu presente de leitura, nos deparamos com a literatura viva e com a possibilidade de construir uma história viva para a literatura.

Para Casais Monteiro, portanto, a vida de um texto literário nasce através da crítica. E não se trata apenas da crítica especializada, mas da crítica tomada em seu sentido geral, como a interpretação de cada leitor, a partir de sua leitura da obra. Nessa perspectiva, a função da crítica “não será pôr (sic) um rótulo definitivo em cada obra, em cada autor, mas atualizá-los permanentemente, *conservá-los vivos*, tirar dêles (sic) o valor e o sentido que, por mais variável, se conserva permanentemente atual pelo seu poder de repercutir e reviver em nós [...]” (Idem, p. 66).

Pensar na vida de uma obra literária requer assumirmos a própria leitura como o gesto capaz de produzir a animação do texto. Não se trata, porém, de qualquer leitura. Um modo de ler que considera que todo sentido é determinado pelo texto e, portanto, pretende fixar a essência e o significado de uma obra é o modo de ler a “literatura sem vida”. Por outro lado, um modo de ler que percebe na relação entre o leitor e a obra o potencial de despertar para novas reflexões, novos sentidos e novas maneiras de compreender o texto é o modo de ler a “literatura viva”.

Nesse sentido, uma fala de Didi-Huberman proferida a um grupo de crianças em uma conferência sobre emoções em 2013 é muito significativa. Para esse autor,

É fácil esperar que uma coisa esteja morta para dizer o que é. Isso se chama metafísica. Não é o meu negócio, eu prefiro que Sócrates continue vivo, que a borboleta continue voando, mesmo que eu não posso pregá-la em um pedaço de cortiça para dizer que a borboleta “é” - decididamente - azul. Prefiro não ver completamente a borboleta, prefiro que ela continue viva: essa é a minha atitude quanto ao saber. (DIDI-HUBERMAN, 2016, p. 62)

Historiador da arte, Didi-Huberman adota essa postura diante das imagens que lê e é esse o gesto de leitura capaz de manter ou dar nova vida a uma obra. Uma leitura que não se preocupa em encontrar essências, mas em identificar os elementos da obra capazes de conversar com os leitores do presente. Uma leitura que, a exemplo do que menciona Link (2002), não é apenas descrição (quando quem fala é o texto), tampouco é interpretação

(quando quem fala é o leitor). Mas uma leitura que é relação e nasce do diálogo entre o texto e o leitor.

Considerações finais

Na primeira seção deste artigo, propus que a ideia de “animação” está presente em *Macunaíma*, seja na reanimação do protagonista, na animação de seres e objetos inanimados, no deslocamento desmedido no espaço e no modo como personagens míticos e da cultura popular ganham nova vida nessa rapsódia de Mário de Andrade. Na sequência, propus uma memória para a animação, demonstrando o modo como essa metáfora aparece nos desenhos animados, bem como algumas características compartilhadas entre esse gênero e *Macunaíma*. Por fim, a relação de *Macunaíma* com a mentalidade selvagem e infantil ajudou a estreitar o vínculo dessa obra com os desenhos animados e abriu caminho para pensar a própria literatura. A literatura e seu poder para tudo dizer. A literatura e a prosopopeia. A literatura e a animação de povos e narrativas. E, finalmente, a animação das obras literárias através da leitura.

O que motivou este trabalho foi minha relação de leitura com *Macunaíma*, a partir do enunciado *Ler Macunaíma é como assistir a um desenho animado*. Foi essa relação que busquei compreender, a partir de gestos dialógicos com as três disciplinas dos estudos literários: a crítica, a história e a teoria da literatura.

Tinha clareza, portanto, de onde partia, mas não sabia onde iria chegar. Não sabia os autores que me ajudariam a pensar *Macunaíma*, os desenhos animados e a própria literatura a partir da metáfora da “animação”. Ao longo da escrita, os caminhos foram se definindo e, mais do que pensar a literatura, a terceira parte do trabalho pensou o potencial que a própria leitura tem para dar vida aos textos literários. Mas não qualquer leitura. A leitura compreendida como resultado da relação entre os sentidos que partem da obra e os sentidos que partem do leitor. A noção de leitura, portanto, que apresentei na introdução e que busquei desenvolver neste trabalho.

Ressalto, porém, que esse modo de ler é aberto. A relação de diferentes leitores de *Macunaíma* conduzirá a diferentes formas de descrever a obra, que ressaltarão outros elementos e episódios, que não os que eu apresentei na primeira parte. Também motivarão outras memórias, que não os desenhos animados, assim como outras formas de pensar a

literatura.

Com tantos trabalhos tratando da relação entre *Macunaíma* e a identidade nacional, com tantos textos do próprio autor comentando seu interesse em instigar esse debate, propor outra forma de ler essa obra é muito desafiador. A muitos, poderá parecer que uma leitura despreocupada com as discussões sobre nacionalidade, de alguma forma, representa uma traição a Mário de Andrade e sua obra. E não seria traição maior limitá-la a esses aspectos? Existe traição maior do que decretar a morte de um texto literário?

Dar nova vida à *Macunaíma* não significa rejeitar tudo o que já se falou sobre a obra, mas reforçar seu potencial para despertar novos sentidos nos leitores do presente. Dar uma nova vida a *Macunaíma* representa uma possibilidade de instigar que outros leitores leiam a obra e sintam prazer em construir sua relação com o texto.

Enquanto eu lia *Macunaíma*, imaginava as cenas acontecendo em um desenho animado, o que reforçou o caráter humorístico do texto. Chegando ao final da obra, mesmo as discussões sobre nacionalidade passaram a fazer mais sentido e tornaram-se alvo de meu interesse. Mas isso só aconteceu, pois a leitura efetivou-se de fato. Diante disso, concluo afirmando que, quando criamos uma relação com o texto, quando conversamos sobre nossas imagens de leitura, também abrimos um diálogo mais consistente com outros leitores e com os outros modos de ler a mesma obra.

Referências

AIRA, Cesar. A prosopopeia [1994]. In. MARQUARDT, Eduard. *A ética do abandono: César aira e a nova escritura*. 2008. 340 f. Orientadora Ana Luiza Andrade. Tese - Doutorado em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2008.

ANDRADE, Mário de. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. São Paulo: Martin Claret, 2016.

BARRETO, Renato Amado; OLIVEIRA, Ana Lúcia M. de. Makunaima e Macunaíma: dois tricksters. In.: *Caderno de Letras*, n. 26, p. 377-309, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/cadernodeletras/article/view/8518>> Acesso em: 29 Maio 2020.

BATAILLE, Georges. *História do olho*. tradução e prefácio de Eliane Robert Moraes. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

BATAILLE, Georges. Emily Brontë. In.: BATAILLE, Georges. *A literatura e o mal*. Belo

Horizonte: Autêntica, 2015.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BOSI, Alfredo. *História concisa da literatura brasileira*. 43. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

CASAIIS MONTEIRO, Adolfo. Ambiguidade do fenômeno estético. In.: _____. *Clareza e mistério da crítica*. Rio de Janeiro: Editora Fundo de Cultura, 1961.

CASAIIS MONTEIRO, Adolfo. Criação e crítica. In.: _____. *Clareza e mistério da crítica*. Rio de Janeiro: Editora Fundo de Cultura, 1961.

DELEUZE, Gilles. A literatura e a vida. In.: _____. *Crítica e clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997.

DERRIDA, Jacques. *Essa estranha instituição chamada literatura: uma entrevista com Jacques Derrida*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens*. Belo Horizonte: UFMG, 2015.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Que emoção! Que emoção?* São Paulo: Editora 34, 2016.

FONSECA, Maria Augusta. A carta pras Icamíabas. In.: ANDRADE, Mário de. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Ed. crítica Telê Porto Ancona Lopez (coord.). Paris: Association Archives de la Littérature latino-américaine, des Caraïbes et africaine du XX siècle; Brasília: CNPQ, 1988.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles; FRANCO, Francisco Manoel de Mello. *Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

LIMA, Wanderson. Travessuras de um menino mal: o Pica-Pau (Woody Woodpecker). In.: _____. *Travessuras de um menino mal e outros ensaios sobre animação*. Vinhedo: Horizonte, 2018.

LINK, Daniel. *Como se lê e outras intervenções críticas*. Chapecó: Argos, 2012.

LUCENA JR. Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. 3. ed. São Paulo: SENAC, 2011.

MORAES, Eliane Robert. Um olho sem rosto. In.: BATAILLE, Georges. *História do olho*. tradução e prefácio de Eliane Robert Moraes. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

PÊCHEUX, Michel. *Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio*. 4. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2009.

PROENÇA, Manuel Cavalcanti. *Roteiro de Macunaíma*. 6. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1987.

QUEIROZ, Renato da Silva. O herói-trapaceiro. Reflexões sobre a figura do trickster. *Tempo soc.*, São Paulo, v. 3, n. 1-2, p. 93-107, 1991. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-20701991000100093&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 09 jun. 2020.

ROCHA, João Cezar de Castro. *Crítica literária: em busca do tempo perdido?* Chapecó: Argos, 2011.

ROCHA, João Cezar de Castro. Ciúme e dúvida póstuma. *Por uma esquizofrenia produtiva (da prática à teoria)*. Chapecó: Argos, 2015.

SANCHES NETO, Miguel. Herói primitivo. In.: ANDRADE, Mário. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Chapecó: UFFS, 2019.

SAVIOLI, Francisco Platão; FIORIN, José Luiz. *Lições de texto: leitura e redação*. 5. ed. São Paulo: Ática, 2006.

SOUZA, Eneida Maria de. *A pedra mágica do discurso*. 2. ed. rev e ampl. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

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

STERZI, Eduardo. A irrupção das formas selvagens. In.: ANDRADE, Mário de. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

Referências (audiovisuais)

ANÁLISE concisa (fácil) sobre Macunaíma e sua importância literária. Mundos impressos. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (12min 41seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8pShSC2E6aQ>> Acesso em: 17 Fev 2020.

ARTES e flores (Temporada 4, ep. 8). Pica-Pau [Seriado]. Produção: Universal Pictures. Califórnia: Universal Pictures, 1956. 1 vídeo (6min 04seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XhVBGrND76I>> Acesso em: 20 Mar.. 2020.

BEEP, BEEP. (Temporada n/d, ep. n/d). Coiote e Papa-léguas [seriado]. Produção: Warner Bros. Pictures. Nova York: Warner Bros. Pictures, 1952. 1 vídeo (3min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QJrbWy6zki4&list=PLn4FYUaTh5HAVdvnJ52Vv4s5yuUP6HD8&index=2>> Acesso em: 25 Abr. 2020.

BIRUTA a soltas (Temporada 2, ep. 7). Pica-Pau [Seriado]. Produção: Universal Pictures. Califórnia: Universal Pictures, 1945. 1 vídeo (6min 21seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tBTUU9xIXL8>> Acesso em: 25 Mar. 2020.

COELHO de Sevilha, o. (Temporada n/d, ep. n/d). Pernalonga [Seriado]. Produção: Warner Bros. Pictures. Nova York: Warner Bros. Pictures, 1950. 1 vídeo (7min 02seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wUC-4s_Kfr0> Acesso em: 20 Abr. 2020.

COELHO enfeitado (Temporada n/d, ep. n/d). Pernalonga [Seriado]. Produção: Warner Bros. Pictures. Nova York: Warner Bros. Pictures, 1954. 1 vídeo (1min 19seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FJnOAgofADY>> Acesso em: 20 Abr. 2020.

DOUTOR e o monstro, o. (Temporada n/d, ep. n/d). Pernalonga [Seriado]. Produção: Warner Bros. Pictures. Nova York: Warner Bros. Pictures, 1955. 1 vídeo (2min 59seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UsCUTk27klY>> Acesso em: 20 Abr. 2020.

FALSES vases. (Temporada n/d, ep. n/d). Gato Félix [Seriado]. Produção: Pat Sullivan Studio. Nova York: Pat Sullivan Studio, 1929 (?). 1 vídeo (8min 53seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z_UfC7SAAVk> Acesso em: 10 Mar. 2020.

FANTASMAGORIE. Produção de Emile Cohl. Londres: Piggyback Productions, 1908. 1 vídeo (1min 16seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>> Acesso em: 10 Mar. 2020.

JAPANICKY. (Temporada n/d, ep. n/d). Gato Félix [Seriado]. Produção: Pat Sullivan Studio. Nova York: Pat Sullivan Studio, 1929 (?). 1 vídeo (7min 34seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2TgK0xxq2oE>> Acesso em: 10 Mar. 2020.

MACUNAÍMA - resumo. Literabrazil. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (11min 55seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tmZvFvVibNA>> Acesso em: 17 Fev 2020.

MACUNAÍMA, de Mário de Andrade. Literature-se. [S. l.: s. n.], 2015. 1 vídeo (8min 26seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qXXCt43CyB8>> Acesso em: 17 Fev 2020.

PARENTES, os (Temporada 5, ep. 26). Pica-Pau [Seriado]. Produção: Universal Pictures. Califórnia: Universal Pictures, 1964. 1 vídeo (6min 08seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ASN9MIEN5r0>> Acesso em: 20 Mar. 2020.

Pica-Pau o mata gigante (Temporada 2, ep. 17). Pica-Pau [Seriado]. Produção: Universal Pictures. Califórnia: Universal Pictures, 1947. 1 vídeo (7min 21seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=v831PqGpoAU>> Acesso em: 20 Mar 2020.

RACHADOR, o (Temporada 1, ep. 2). Pica-Pau [Seriado]. Produção: Universal Pictures. Califórnia: Universal Pictures, 1941. 1 vídeo (6min 56seg). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=519F_xQsEH8> Acesso em: 28 Mar. 2020.

SUPER vendedor pré-histórico (Temporada 6, ep. 31). Pica-Pau [Seriado]. Produção: Universal Pictures. Califórnia: Universal Pictures, 1969. 1 vídeo (5min 37seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HKKkZyaavdY>> Acesso em: 20 Mar. 2020.

RESUMEN: En este artículo, presento mi relación de lectura con *Macunaíma* (1928), de Mário de Andrade, desde la metáfora de la “animación”. Para cumplir ese objetivo, desarrollo gestos de lectura pertinentes a las tres disciplinas de los estudios literarios: la crítica, la historia y la teoría de la literatura. Inicialmente, presento pasajes de *Macunaíma* las cuales remiten a la acción de “animar”, demostrando, de esa manera, cómo la metáfora está presente en la obra. En seguida, propongo la relación entre la rapsodia de Mário de Andrade y los dibujos animados, que surgen con el desarrollo de la técnica de la animación. Para finalizar, considerando el vínculo entre *Macunaíma* y los dibujos animados, menciono la asociación entre el pensamiento salvaje y el pensamiento infantil y presento modos de comprender la propia literatura, tanto en la esfera de la recepción como en la esfera de la producción de los textos. Acerca de la primera esfera, cito Bataille (2015), Derrida (2014), Aira (1994) e Deleuze (1997) para pensar la literatura y su potencial para todo decir, característica que permite a la literatura dar vida y voz a pueblos y seres inanimados. Sobre la segunda esfera, dialogo con Casais Monteiro (1961) e Didi-Huberman (2016) y sugiero el carácter animado de las obras literarias, que pueden transformarse a los ojos de los lectores de diferentes épocas, especialmente cuando esos lectores adopten un modo de leer sin *a priori* y que prioriza la relación establecida entre el texto y el lector del presente.

PALABRAS-CLAVE: Literatura Brasileña; Dibujos Animados; Animación; Historicidad; Teoría Literaria.