Macunaíma

Mario de Andrade

Introdução: algumas considerações sobre o Modernismo no Brasil

O Modernismo nacional foi, de vários modos, o resultado daquilo que se convencionou chamar Pré-Modernismo no Brasil; isto é, as manifestações artístico-literárias ocorrentes no período que compreende as duas primeiras décadas do século XX. Nessas décadas ocorreram, na arte da literatura, sobretudo, as manifestações tidas como antecedentes do Modernismo brasileiro.

O termo Pré-Modernismo, criado por Alceu Amoroso Lima, serve para marcar esse período cultural do País, compreendido do início do século XX, mais precisamente 1902, até a Semana de Arte Moderna — que introduz o Modernismo, no ano de 1922.

A "belle epoque", como é conhecida essa fase, encerra uma concomitância de tendências, às vezes antagônicas, tendo em vista que há resquícios das escolas precedentes, o Parnasianismo, o Simbolismo, o Realismo-Naturalismo, entre outras tendências.

Para uma melhor compreensão desta época, transcrevem-se a seguir algumas considerações do Prof. Wilson Martins, da Universidade de São Paulo, em sua obra *A literatura brasileira — o Modernismo*:

"Mais do que uma simples escola literária ou, mesmo, um período da vida intelectual, o Modernismo foi, no meu entender, toda uma época da vida brasileira, inscrito num largo processo social e histórico, fonte e resultado de transformações que extravasaram largamente dos seus limites estéticos. À sociedade nova, aqui e alhures, correspondia, necessariamente, literatura nova [...] Como é natural, os escritores e artistas tomaram consciência muito mais cedo que os demais do que significavam os progressos técnicos e científicos do começo do século; eles perceberam desde logo, conforme veremos, que a própria natureza, a própria qualidade do espírito humano iam se modificar ao impacto da máquina; esta última não representava apenas um acréscimo à vida cotidiana, mas um fator catalítico de alcance imprevisível".

"Assim, é natural que, a exemplo do que ocorria na Europa, as inquietações iniciais resultantes desse estado de espírito tenham se manifestado no Brasil desde os primeiros anos do século [...]"

"[...] mais do que um ponto de partida, a Semana de Arte Moderna foi o coroamento de todo um processo intelectual. O Modernismo tomou, com ela, consciência de si mesmo, a vanguarda representando, nesse momento, como sempre acontece, o grupo que primeiro compreendeu, embora obscura e contraditoriamente, a verdadeira natureza dos anseios e manifestações esparsas que se vinham repetindo, cada vez com maior insistência, desde os primeiros anos do século. Quando se realiza a semana de Arte Moderna, [...] o Modernismo já está maduro, se não no grande público, pelo menos entre os intelectuais que compunham, naquele momento, a parte mais viva e criadora da inteligência brasileira. A Semana introduzia 'oficialmente' um novo estado de espírito e foi, com toda a certeza, a mais profunda de todas as nossas revoluções literárias."

A época: contexto histórico do primeiro tempo modernista

O primeiro tempo do Modernismo brasileiro — também chamado de primeira geração ou primeira fase modernista — estende-se, segundo a crítica tem concordado, de 1922 a 1930. Trata-se de uma época de diversas e variadas mudanças no panorama do País, que não apenas sofre suas próprias alterações de crescimento e aumento de complexidade, como também recebe — e reflete — as influências vindas de fora, especialmente da Europa.

Para melhor entender este período, deve-se levar em conta, primeiramente, a situação político-social em que o País se encontrava. De 1894 a 1930, aproximadamente, vigorou no Brasil a chamada "República Velha", que se baseava na hegemonia de poder dos senhores rurais de Minas Gerais e São Paulo e que também se tornou conhecida como a "política dos governadores" ou "política do café com leite", dado o peso da influência dos pecuaristas mineiros e dos cafeicultores paulistas nas decisões político-econômicas da nação.

Outros segmentos completavam a classe dominante de então, como os representantes da burguesia industrial, os profissionais liberais e o exército. Circundavam essa classe, sobretudo nas cidades, os profissionais liberais, os comerciantes, os prestadores de serviço, os imigrantes e os antigos escravos. Por outro lado, o crescimento da industrialização provocaria o aumento do número de operários e, por conseguinte, o surgimento dos sindicatos, os movimentos de reivindicação e as primeiras greves.

A partir de 1917, o perfil da nação seria desenhado por meio de importantes acontecimentos político-sociais que, estendendo-se ao longo de toda a década de 20, definiriam o contexto do País à época:

A greve geral em São Paulo, em 1917;

O movimento tenentista, que teria desdobramentos ao longo de toda a década de 20 — como a revolução na capital paulista em 1924 e a Coluna Prestes, de 1925 a 1927;

A chamada "crise do café", causada pelo "crack" da Bolsa de Nova Iorque em 1929, que levaria à diminuição das importações americanas do café brasileiro, provocando a queda de mais de 30% de seu preço, com abalos na cafeicultura e nas indústrias afins.

No ano de 1930, Getúlio Vargas lidera uma revolução no Rio Grande do Sul, contra o governo de Washington Luís. Com apoio da Paraíba e de Minas Gerais, Washington Luís é deposto em pouco tempo, assumindo o governo do País uma junta militar provisória. É dissolvido o Congresso Nacional e, à exceção de Minas Gerais, os Estados passam a ser governados por interventores federais nomeados. Getúlio Vargas é aplaudido no Rio Grande do Sul e a nação apoia um governo revolucionário.

O País entra em crise, enfrentando greves, tumultos. Os estoques de café, para garantia de preço, são queimados.

Essa era, em traços gerias, a situação em que o Brasil se encontrava, quando eclodiu o Modernismo.

Uma revolução artística: o primeiro tempo modernista

O Modernismo brasileiro, movimento artístico nascido em 1922, teve em sua primeira geração o arroubo da novidade. A rigor, o movimento viera com disposição de aniquilar o ideário precedente, de romper abruptamente com o passado mais absoluto. Se o Romantismo propusera a disponibilidade de regras e modelos, como apregoou Vítor Hugo, na França, fê-lo com relação ao modelo clássico. Já o Modernismo, iniciado oficialmente com a Semana de Arte Moderna, propunha uma verdadeira revolução contra o passado.

A "Semana de 22" — como também é chamada pela crítica a Semana de Arte Moderna — teve vários antecedentes artísticos. Entre eles, cabe destacar:

- a novidade do verso livre, trazida por Oswald de Andrade da Europa, em 1912;
- a exposição expressionista de Anita Malfatti, também de volta da Europa, em 1914;
- durante todo o ano de 1917, a publicação de obras de estreia de alguns dos futuros participantes da Semana de Arte Moderna:
- *Há uma gota de sangue em cada poema* , de Mário de Andrade, sob o pseudônimo de Mário Sobral;
- *A cinza das horas* , de Manuel Bandeira;
- *Juca Mulato* , de Menotti Del Picchia;
- *Nós* , de Guilherme de Almeida;
- no fim de 1917, a segunda exposição de Anita Malfatti, que provocaria violenta reação de Monteiro Lobato, o qual escreveu um artigo virulentamente crítico contra a artista, no jornal *O Estado de São Paulo*, intitulado "Paranoia ou Mistificação?"

A Semana de Arte Moderna ocorreu em São Paulo, no Teatro Municipal, nas noites de 13, 15 e 17 de fevereiro de 1922. Durante toda a semana o saguão do teatro permaneceu aberto, apresentando uma exposição de artes plásticas com obras de Anita Malfatti, Di Cavalcanti, Victor Brecheret e outros.

Além dos pintores e escultores, participaram da Semana representantes das várias artes. Na literatura, destacaram-se Mário de Andrade, Oswald de Andrade, Ronald de Carvalho, Graça Aranha, Guilherme de Almeida, Menotti Del Picchia, Paulo Prado; na música, Heitor Villa Lobos e Guiomar Novaes. O patrocínio veio da elite financeira e mundana da sociedade paulistana e sua divulgação, feita pelo *Correio Paulistano*, órgão do PRP, do qual Menotti del Picchia era o redator político.

Intentando romper com toda e qualquer estrutura passadista, a Semana de Arte Moderna provocou "escândalo" e espécie na ala mais conservadora da sociedade e — por que não dizer? — da chamada "intelectualidade" de então. Assumindo uma postura antipassadista, antitradicionalista e antiacademicista, marcada pela irreverência e iconoclastia, apresentava, entre suas propostas e características mais importantes:

- a dessacralização da obra de arte;
- o tom de ironia cáustica, de humor cáustico, corrosivo;
- o antiburguesismo, antiinstitucionalismo;
- um caráter anárquico: "Não sabemos o que queremos; sabemos o que não queremos";
- a liberdade de expressão como "bandeira", liberdade de criação e expressão;
- a aproximação entre a língua escrita e a falada, com a incorporação do coloquialismo;
- o experimentalismo formal;
- o predomínio absoluto do verso livre;
- a absorção do espírito das vanguardas europeias, como o Futurismo, o Expressionismo, o Cubismo, o Dadaísmo, o Surrealismo;
- a incorporação do cotidiano, com a abolição das diferenças entre "o que é literário" e "o que não é".

O caráter libertário e polêmico da Semana de Arte Moderna se estenderia ao longo dos anos 20, tendo apresentado alguns desdobramentos, como os movimentos Verde-Amarelo e Anta — de cunho nacionalista, conservador, xenófobo e ufanista — e os manifestos Pau-Brasil e Antropofagia, ambos de Oswald de Andrade, que propunham, com diferentes graus de radicalismo estético, a redescoberta crítica do Brasil, o reaproveitamento dos textos de informação do século XVI através da paródia e do bom-humor e o aproveitamento da influência estrangeira, desde que ela não interfira na cultura verdadeiramente brasileira.

Dado o seu caráter destruidor, revolucionário, de demolição, o primeiro tempo modernista, iniciado com a Semana e estendendo-se até 1930, seria conhecido também como "geração heroica" ou "fase heroica" do Modernismo brasileiro. É nesse momento modernista que a crítica tem inserido Mário de Andrade, que viveu e escreveu até o fim da Segunda geração, em 1945.

O autor: "Papa do Modernismo"

Mário de Andrade nasceu em São Paulo (1893) e lá morreu em 1945. Estudou Música no Conservatório Musical de São Paulo, ao mesmo tempo em que cultivava imenso prazer pela leitura, o que logo lhe angariou fama de erudito, apesar de nunca ter sido aluno exemplar nos estudos regulares.

Em 1917, ano da morte de seu pai, concluiu o curso de piano no Conservatório e passou a sobreviver ministrando aulas particulares de piano, enquanto se tornava assíduo frequentador das rodas literárias, nas quais conheceu Oswald de Andrade e Anita Malfatti. Ainda em 1917, publicou seu primeiro livro, *Há uma gota de sangue em cada poema*, sob o pseudônimo de Mário Sobral, com críticas à carnificina provocada pela Primeira Guerra Mundial e defesa da paz.

Homem de vasta cultura, pesquisador criterioso, é considerado o "Papa do Modernismo", o mentor racional da Semana de Arte Moderna; escreveu importantíssimos ensaios de crítica literária, tanto sobre autores do passado como a respeito de seus contemporâneos. Deu à sua atividade cultural o caráter de missão, pondo-se a serviço da construção da identidade nacional, da criação de uma língua e uma cultura brasileiras, assumindo compromisso com seu tempo e com o seu país.

Apaixonado por São Paulo, sua cidade — "comoção de minha vida" —, empreendeu várias viagens pelo Brasil e chegou mesmo a mudar-se para o Rio de Janeiro, mas não pôde permanecer longe das "neblinas frias": morreu em sua cidade, aos cinquenta e um anos de idade, vítima de uma angina.

Polígrafo, escreveu poesia, contos, romance, uma rapsódia — *Macunaíma* —, crônicas, ensaios críticos e uma vasta correspondência, com grande parte ainda inédita. Entre suas principais obras, estão:

- poesia: Pauliceia Desvairada; Losango Cáqui; Clã do Jabuti; Remate de Males; Lira paulistana
- contos: Primeiro andar; Belazarte; Contos novos
- romance: Amar, verbo intransitivo
- rapsódia: Macunaíma, o hérói sem nenhum caráter
- crônica: Os filhos da Candinha
- ensaio: A escrava que não é Isaura; O empalhador de passarinho

A poesia de Mário de Andrade evoluiu em três fases: a primeira, do desvairismo inicial, é marcada pelo espírito de demolição, pelo tom irônico, piadístico, coloquial e pela influência dos "ismos", as vanguardas europeias; a segunda evidencia o nacionalismo estético e pitoresco, a busca da identidade nacional; já a terceira corresponde à sua maturidade e é representada por uma poesia mais intimista e participante, numa verdadeira biografia emocional e poética.

Amar, verbo intransitivo foi o romance escrito por Mário de Andrade; nele, o autor critica a hipocrisia burguesa e desmascara as relações familiares, com aplicação de processos psicanalíticos.

Os contos, enfeixados em três volumes, contêm a captação da vida urbana em São Paulo, com a desmistificação das instituições e das relações humanas, em tom direto e coloquial.

Macunaíma, o herói sem nenhum caráter , é a rapsódia escrita por Mário de Andrade, e constitui uma meditação extremamente complexa sobre o Brasil, efetuada através de um discurso selvagem, rico de metáforas, símbolos e alegorias, em que o país é concebido literariamente como uma entidade homogênea, num conceito étnico nacional e geográfico. Sobre esta obra, diria o autor:

"Sempre imaginei fazer um poema se ocupando dos homens sem caráter nenhum, produto mesmo do caos humano, mexendo-se no abismo brasileiro, reflexo de elementos disparatados na arritmia gostosa a indicar o maravilhoso destino de nossa gente."

E mais:

"Um poema herói-cômico, fixado numa figura de lenda, à maneira mística dos poemas tradicionais. O símbolo, a sátira e a fantasia livre, fundidos. Ausência de regionalismos pela fusão das características regionais. Um Brasil só, e um herói só."

A obra: "rapsódia de lendas, anedotas e cheiros nacionais"

Segundo Mário de Andrade afirmou em carta a Manuel Bandeira, sua grande fonte de inspiração — ou a "inspiração definitiva" — para escrever *Macunaíma* foi a leitura de *Mythen und Legenden der Taulipang und Arekuna Indianer*, segundo volume da obra *Vom Roraima zum Orinoco*, do etnólogo alemão Theodor Koch-Grünberg, que contém mitos e lendas dos Taulipan, Macuchi e Arecuná e seu deus de pouco caráter, Macunaíma, sempre às voltas com seu antagonista, Piaimã:

"Fiquei desesperado de comoção lírica quando lendo o Koch-Grünberg percebi que Macunaíma era um herói sem nenhum caráter nem moral nem psicológico [...]. Seis dias e o livro estava completo."

Ainda segundo o autor, *Macunaíma* representa "a aceitação sem timidez nem vanglória da entidade nacional", concebida, por esse motivo, como "permanente e unida", na "*desgeografização*" intencional da

paisagem, do clima, da flora, da fauna, do homem, da lenda e da tradição histórica, tendo, assim, o mérito de apreender literariamente o Brasil como uma entidade homogênea, num só conceito étnico nacional e geográfico. Nesse sentido, o livro constitui uma fonte inexaurível de informações sobre língua e lendas brasileiras, psicologia e biologia, folclore e história nacionais. Sobre a receptividade da obra, Mário de Andrade chegou a declarar:

"Si o livro fizer escândalo como não desejo mas tenho medo, palavra que vou sofrer bastante. Mas o pior castigo será se imitarem isso."

Depois de classificar o livro, na versão manuscrita, como romance e história, Mário de Andrade resolveu chamá-lo de *rapsódia*. Realmente, *Macunaíma* estrutura-se como uma rapsódia, por meio da justaposição de um grande número de episódios de variada procedência, numa verdadeira retomada do processo compositivo da música popular. Dessa maneira, a obra é construída a partir da combinação de uma infinidade de textos preexistentes, elaborados pela tradição oral ou escrita, popular ou erudita, europeia ou brasileira, permitindo evidenciar-se nela o exercício da bricolagem.

O material de apoio de que valeu o artista — nesse caso, o "bricoleur" — proveio da mistura étnica da música popular, com grande variedade de elementos, proveniente de fontes diversas:

- traços indígenas;
- cerimônias de origem africana;
- evocações de canções de roda ibéricas;
- tradições portuguesas;
- contos tipicamente brasileiros;
- anedotas tradicionais da História do Brasil;
- incidentes pitorescos presenciados pelo autor, episódios de sua vida pessoal;
- transcrições dos cronistas coloniais e de etnógrafos;
- frases célebres de personalidades históricas ou eminentes;
- provérbios, ditos e processos mnemônicos populares, como associações de ideias e imagens;
- processos retóricos, como repetições e enumerações , que conferem ao texto intensa sonoridade;
- uso da estrutura do Bumba-meu-Boi como referência: segundo o autor, o boi é um elemento unanimizador dos indivíduos espalhados pela imensa extensão territorial, podendo constituir uma metáfora da nacionalidade.

A composição rapsódica justapõe, assim, inúmeros episódios que, se por um lado fornecem elementos que auxiliam a compreensão do enredo, por outro às vezes apenas ajudam a compor a ação principal, e chegam, ainda, a disputar com essa ação a primazia da narrativa. Resultam do processo verdadeiras "embrulhadas", tanto no plano cronológico, como no espacial.

A "embrulhada" cronológica provoca a indeterminação temporal pretendida pelo autor, com todas as personagens coexistindo no mesmo tempo homogêneo, sem passado ou futuro, sem divisão de horas. A "embrulhada" geográfica — espacial — é obtida através da "desgeografização", da "desregionalização" do Brasil, com a ruptura de seus limites espaciais, criando a utopia geográfica sonhada por Mário de Andrade: "um Brasil só, e um herói só".

Também as personagens passam pelo processo de indeterminação: são elas imprecisas e descaracterizadas na narrativa, sujeitas, sempre, a uma espécie de oscilação semântica:

Macunaíma apresenta-se como um ser híbrido: (tem a cabeça de piá no corpo de um adulto; a permanência do primitivo no civilizado, do alógico no lógico), representando um retrato do homem brasileiro, venezuelano (sul-americano) ou do homem moderno universal: o Mesmo, no pensamento selvagem.

Venceslau Pietro Pietra é retratado por uma espécie de "ambiguidade em cadeia": é o gigante Piaimã, casado com a Caapora, tem os pés para trás como o Currupira, é um regatão peruano (portanto, sul-americano), tem nome e hábitos de italiano; representa, no pensamento selvagem, o Outro, sempre em luta contra o Mesmo.

Ci, a Mãe-do-Mato, remete à imagem das mulheres lendárias do começo do mundo: é amazona, icamiaba, Imperatriz do Mato-Virgem; sempre enfocada por uma visão imprecisa

A dubiedade das ações apoia-se, por sua vez, na orientação dupla da trama narrativa, que apresenta dois confrontos principais:

- confronto Macunaíma X Piaimã, com a vitória de Macunaíma e
- confronto Macunaíma X Vei, a Sol, com a derrota de Macunaíma.

O universo ambivalente da obra encontra-se também sintetizado em dois "versos" que resumem as contradições insolúveis espalhadas pela narrativa, determinadas pela tensão entre o *princípio de prazer* e o *princípio de realidade*:

"Ai que preguiça!": esta remete ao princípio do prazer, que se refere ao modo brasileiro de ser, de deixar-se estar, de viver languidamente, sem obrigações ou deveres impositivos e

"Muita saúva e pouca saúde os males do Brasil são.": refere-se ao princípio de realidade, aos valores do trabalho. Segundo Mário de Andrade, essa frase "é muito importante na significação satírica do livro e está criada ritmicamente à maneira de um provérbio". Na verdade, ela funde duas frases célebres da história cultural brasileira:

a de Saint-Hilaire: "Ou o Brasil acaba com a saúva, ou a saúva acaba com o Brasil.", numa síntese das referências feitas por todos os cronistas aos estragos causados por essas formigas à lavoura dos colonizadores, e

a do Prof. Miguel Pereira: "O Brasil ainda é um vasto hospital.", referindo-se à pouca saúde do brasileiro.

Seja qual for a leitura desse dístico, ela instala no discurso a exigência de uma escolha, que implica necessariamente os valores ocidentais do trabalho, da civilização e do progresso, com restrições e renúncias, ao contrário da exclamação "*Ai, que preguiça!*", que representa a apologia do ócio e remete à tendência espontânea do fazer nada, do repouso integral, aos valores do mundo primitivo, do jeito brasileiro de ser, diferente do europeu. Estabelece-se, assim, a tensão entre o princípio do prazer e o princípio de realidade, (ou, mais simplesmente, do prazer e da obrigação) que constituem as contradições insolúveis espalhadas pela narrativa e podem, de certo modo, sintetizar a sua ambivalência.

O exercício da bricolagem e a composição rapsódica em *Macunaíma* estendem-se, ainda, aos modos de narrar. Segundo o crítico Alfredo Bosi, da USP, há pelo menos três estilos de narrativa presentes na obra:

- um estilo de lenda, épico, solene:

"No fundo do mato-virgem nasceu Macunaíma, herói de nossa gente. Era preto retinto e filho do medo da noite. Houve um momento em que o silêncio foi tão grande escutando o murmurejo do Uraricoera que a índia tapanhumas pariu uma criança feia. Essa criança é que chamaram Macunaíma."

- um estilo de crônica, cômico, despachado, solto:

"Já na meninice fez coisas de sarapantar. De primeiro passou mais de seis anos não falando. Si o incitavam a falar, exclamava:

Ai, que preguiça!"

- um estilo de paródia:

"...As águas são magníficas, os ares tão amenos quanto os de Aquisgrana ou de Anverres, e a área tão a eles igual em salubridade e abundância, que bem se pudera afirmar, ao modo fino dos cronistas, que de três AAA se gera espontaneamente a fauna urbana."

O enredo: trajetória de um herói sem nenhum caráter

CAPÍTULO I: "MACUNAÍMA"

Nasce Macunaíma, herói de nossa gente, no fundo do mato-virgem. Como os verdadeiros heróis, não tem pai; é preto retinto e filho do medo da noite:

"...a índia tapanhumas pariu uma criança feia".

Macunaíma tem dois irmãos, Maanape (velhinho e feiticeiro) e Jiguê (másculo, "na força do homem"). Passa "mais de seis anos não falando", mas é muito afeito às mulheres, e, ao ver dinheiro, "dandava pra ganhar vintém". Vive deitado, decepando cabeça de saúva. Se alguém o estimulava a falar, exclamava, apenas:

"— Ai, que preguiça!"

Mexe com as cunhatãs do mocambo e cospe na cara dos machos que se aproximam. Adormece sonhando palavras feias e imoralidades. Numa pajelança, rei Nagô avisa que "o herói era inteligente." Bebe água de chocalho e aprende a falar como todos (crença nordestina).

É muito manhoso e quer sempre ter suas vontades satisfeitas; pede à mãe que o leve para passear e ela, ocupada, manda Sofará, companheira de Jiguê, fazer isso. Ao pôr Macunaíma no chão, Sofará vê que ele se transforma num príncipe lindo: os dois "*brincam*" e ficam no mato até tarde. Na volta, Jiguê bate em Sofará, que não trabalhou.

O herói — Macunaíma — quer fazer uma armadilha para pegar anta e ninguém deixa. Pede à mãe para passear com ele e Sofará se oferece. No mato, arma o laço para a anta e depois vira príncipe e *brinca* com Sofará, que na volta apanha de Jiguê novamente. De madrugada o herói acorda todos, gritando que a caça estava na armadilha. Ninguém acredita, mas Sofará vai ver e encontra realmente uma anta morta. Toda a tribo vai buscar a bicha, espantada com a inteligência do curumim. Na hora de repartir, só dão as tripas a Macunaíma, que jura vingança.

No outro dia o herói e Sofará vão passear no mato novamente e *brincam*; sangram-se mutuamente, tatuando o corpo com sangue (essa espécie de rito sadomasoquista era, segundo os cronistas do século XVI, hábito de algumas tribos brasileiras). Jiguê vê tudo, bate no irmão até cansar e devolve Sofará para o pai dela, dormindo folgado na rede.

CAPÍTULO II: "MAIORIDADE"

Jiguê aparece com Iriqui (cujo nome significa: "foi também") pela mão. Era uma moça faceira, que se pintava com açaí e usava manto listrado preto e verde.

Depois de comerem a anta, há fome no mocambo, por causa da enchente. Macunaíma inventa que viu muito peixe no rio, e os irmãos vão procurar, ficando enlameados até os dentes; não acham nada. Macunaíma manda a mãe fechar os olhos e perguntar:

"[...] quem que me leva nossa casa pra outra banda do rio lá no têso, quem que leva?"

Ela obedece e ele a leva para um lugar seco, com muita fartura. Ela tenta pegar as frutas para os outros filhos que estão com fome, ele não deixa e a leva de volta. A velha tem "raiva malvada" e carrega o herói na cintura até um coberto onde o mato é rasteiro e apenas há um ou outro cajueirinho — tudo é pequeno. Ali ele não poderá crescer mais e como castigo a mãe o abandona. O herói fica triste, mas não chora porque não tem ninguém para assistir.

Macunaíma caminha e encontra o Currupira, com quem conversa e que lhe ensina o caminho de casa erradamente, a fim de comê-lo. Perseguido, o herói corre, entra na caatinga e bebe água suja, vomitando a carne da perna do Currupira, a qual estava respondendo aos chamados do monstro. Foge e, adiante, escuta uma cantiga: é a cotia fazendo farinha de mandioca.

Conversa com ela e ela também, como o Currupira, espanta-se com a esperteza do herói. Achando que ele não é mais criança, dá-lhe um banho com água envenenada de aipim, para ele "botar corpo". Ele "bota corpo", mas fica com a "carinha enjoativa de piá", por ter desviado a cabeça do caldo.

Macunaíma volta para casa e a mãe se espanta, mas ele tinha sonhado com dente e, por isso, sabia que ela ia morrer. No dia seguinte, vira formiga e morde Iriqui, mas ela não gosta; então, vira urucum, ela chega para se enfeitar e ele vira gente e *brincam*. Jiguê descobre mas se conforma, dormindo folgado na rede.

Certa manhã, Macunaíma vai caçar perto da cidade de Santarém e vê uma veada parida, com sua cria. Pega a cria e flecha a veada, mas descobre que fora sua própria mãe que matara: tinha sido uma peça do Anhanga, entidade do mal. Chama os irmãos, choram muito, bebem, comem e enterram a mãe debaixo de uma pedra. A pedra vai inchando e transforma-se num cerro.

Os três irmãos e Iriqui dão-se as mãos e partem "por esse mundo".

CAPÍTULO III: "CI, MÃE DO MATO"

Os três irmãos e Iriqui seguem por um caminho no mato penando de sede. Não havia nem umbu na região. De repente, o herói pressente que "tem coisa". Deixam Iriqui sentada nas raízes duma árvore e saem procurando.

Macunaíma topa com uma cunhã dormindo e vê, pelo peito direito seco, que ela é da tribo das mulheres sozinhas da Lagoa do Espelho da Lua, perto do rio Nhamundá. Ela era linda, "com o corpo chupado pelos vícios, colorido com jenipapo."

Macunaíma lança-se sobre ela, que se defende com uma lança de três dentes, a txara. Ele apanha muito, mas, com a ajuda dos irmãos, subjuga a icamiaba e *brinca* com ela. Surgem, então, muitas araras, tuins e periquitos para saudar o casamento dos dois: ela é Ci, Mãe do Mato, e Macunaíma se torna, por isso, Imperador do Mato Virgem.

Seguem viagem os três manos com Ci, passando pela Cidade das Flores, Rio das Amarguras, Salto da Felicidade, Estrada dos Prazeres, Capão de Meu Bem, que fica nos cerros da Venezuela. De lá Macunaíma impera sobre os matos misteriosos e vive bebendo pajuari e cantando ao som da viola de cotcho. Dorme o casal na rede que Ci tecera com os próprios cabelos.

Ci cheira a resina de pau, sangra das brigas e aroma tanto, que o herói tem tonteiras de moleza e escancara ainda mais as narinas, fazendo principiar o sono. Ci, então, inventa maneiras novas de *brincar*, chegando a usar fricções de urtiga como afrodisíaco (outro hábito de algumas tribos apontado pelos cronistas quinhentistas).

Ao fim de seis meses, nasce o filho dos dois, um menino encarnado. O herói fica de resguardo. Vêm mulheres da Bahia e do Rio Grande do Norte e Ci se torna mestre de cordão de pastoris. As visitas se vão "com prazer e alegria".

O menino tinha cabeça chata e Macunaíma a achatava ainda mais, batendo nela e dizendo

"Meu filho, cresce depressa pra você ir pra São Paulo ganhar muito dinheiro".

Todas as icamiabas gostavam do menino e puseram joias na água do primeiro banho e uma tesoura aberta sob o travesseiro dele, enganando as entidades do mal. Ele recebe presentes de toda parte.

Uma vez o mocho jacurutu pousou, agourando. Veio a cobra preta e chupou o único seio de Ci e, como Jiguê não conseguira moçar nenhuma icamiaba, o menino chupou o seio materno:

"Chupou mais, deu um suspiro envenenado e morreu".

Puseram o corpo numa igaçaba em forma de jabuti para os bois-tatás não comerem os olhos e o enterraram no centro da taba. Depois do funeral, Ci presenteia o herói com a muiraquitã e sobe para o céu por um cipó, virando a Beta do Centauro.

No dia seguinte, Macunaíma visita o túmulo do filho e verifica que dele nascera uma planta: é o guaraná, "planta com que a gente cura muita doença e se refresca durante os clarões de Vei, a Sol."

CAPÍTULO IV: "BOIÚNA LUNA"

No outro dia bem cedo, Macunaíma, saudoso de Ci, fura o lábio inferior e transforma a muiraquitã em tembetá, enfiando-o no orifício labial. Chama os manos, despede-se das icamiabas e parte. Vai sempre acompanhado do séquito de araras, jandaias etc.

Nas noites de amargura, com muita saudade de Ci, (porque ela tecera com os próprios cabelos a rede dos amores dos dois), o herói gemia "— Marvada!" e cantava invocando Rudá (divindade boa da mitologia indígena, protetora da procriação). Aí, chorava no ombro de Maanape e este invocava os deuses do sono, e Macunaíma adormecia.

Certo alvorecer ouviram um gemido de moça: era uma cascata, que depois da insistência de Macunaíma, conta-lhe a sua história. A cascata chamava-se Naipi e era filha do chefe de sua tribo. Muito linda, lutava a dentadas contra os índios que a queriam para esposa. Vencia todos. Mas sua tribo era escrava da boiúna Capei, que sempre vinha à taba e escolhia uma virgem para dormir com ela na cova cheia de esqueletos. Quando o corpo de Naipi chorou sangue, Capei a escolheu. Porém, na mesma noite, o guerreiro Titçatê vem dormir com Naipi. Ela o morde, mas ele lhe enche a boca de flores e a possui. Amam-se mais uma vez e fogem numa canoa, rio abaixo, a caminho do rio Zangado. À noite, Capei chega e só vê a rede manchada de sangue; persegue os fugitivos, empinando as águas do rio Zangado. Alcança-os mais adiante, transforma Naipi numa cascata e Titçatê numa planta de flores arroxeadas, e passa a morar embaixo da cascata, para vigiá-la.

Macunaíma se comove com a história e promete matar Capei:

"— Si...si...si a boboiúna aparecesse eu... eu matava ela!"

Ainda está falando, quando o monstro sai da água, cospe-lhe uma nuvem de marimbondos e logo depois dá um golpe de cauda no herói, que se livra porque uma formiga o picou no calcanhar e ele se abaixa. Com um rochedo, Macunaíma decepa a cabeça do monstro, que vem beijar-lhe os pés de vencedor.

O herói não entende e foge com os manos, apavorado. A cabeça vai atrás e não o abandona. Correm muito e chegam a um rancho; Macunaíma descobre que perdeu a muiraquitã e quer sair para procurar; os manos não deixam. A cabeça pede para entrar. Não abrem e ela resolve ser lua. Macunaíma diz que ela está solta e ela pede ajuda à aranha caranguejeira para ir para o céu: a aranha diz que só à noite. A cabeça vai comendo o fio e subindo, chegando ao céu pálida de esforço: vira lua.

No outro dia os manos vão procurar a muiraquitã. Perguntam para vários animais, mas ninguém a viu. O herói chora de saudade de Ci. Continua procurando e, durante um descanso, o negrinho do Pastoreio manda uirapuru avisá-lo de que ele perdera a muiraquitã no rio, ao lutar com Capei, e que agora a pedra estava em São Paulo com Venceslau Pietro Pietra, regatão peruano que a comprara de um mariscador que, por sua vez, a encontrara dentro de uma tartaruga. Uirapuru vai embora.

Quando os manos voltam, Macunaíma mente, dizendo que ouvira a história de uma lacraia mansa e resolve partir para São Paulo (trata-se de uma referência à crença popular de que não se deve contar um sonho bom, senão, ele não se realiza). Os irmãos o acompanham Macunaíma.

CAPÍTULO V: "PIAIMÃ"

No outro dia Macunaíma vai até a Ilha de Marapatá, na foz do rio Negro, para deixar a sua consciência na ponta dum mandacaru de dez metros, a fim de que não seja comida pelas saúvas (tradição da época da exploração da borracha, pois sem a consciência os seringueiros podiam fazer tudo para conseguir riquezas).

E os manos partem pelo Araguaia. Como tesouro, o herói leva bagos de cacau, moeda tradicional (também moeda dos astecas, no antigo México). Encheu várias canoas, amarradas uma na outra, e veio na proa, carrancudo, roendo os dedos cobertos de verrugas (crença brasileira) de tanto apontar para Ci, a estrela.

Sentem muito calor, mas não podem tomar banho no rio, por causa das piranhas:

"Uma feita a Sol cobrira os três manos duma escaminha de suor e Macunaíma se lembrou de tomar banho."

Macunaíma encontra uma cova cheia d' água na superfície de uma lapa: era a marca do pé do apóstolo São Tomé quando andou pela América antes do descobrimento do país, para pregar o Evangelho, o gigante Sumé dos índios.

A água era encantada e o herói, ao banhar-se, fica loiro de olhos azuis. Jiguê vai em seguida e, como o líquido está turvo, fica vermelho e tanto se esfrega, que atira a maior parte da água para fora. Por isso, Maanape só consegue clarear a palma das mãos e dos pés. Todos os animais contemplam os três manos, e Macunaíma, irritado, põ9e as mãos nas ancas e grita para a natureza:

— Nunca viu não!"

Assim transformados, os três chegam a São Paulo. Trocam o cacau na Bolsa e apuram perto de 80 contos de réis, dinheiro com o qual Macunaíma viveria. Não era muito, mas ele se conformou:

"— Paciência. A gente se arruma com isso mesmo, quem quer cavalo sem tacha anda de a-pé..."

Andando pelas ruas, o herói se lembra de Ci, a inesquecível. Em todos os lugares havia moças brancas e Macunaíma roçava nelas, gemendo:

" Mani! Mani! Filhinhas da mandioca..."

Brinca com elas numa "rede estranha, plantada no chão". Espanta-se com tudo e aos poucos vai aprendendo as coisas da civilização. Quando lhe contam que a máquina manda no mundo, não acredita, duvida e cria um gesto ofensivo, a banana. Vai morar numa pensão com os manos. Depois da farra, tem sapinhos na boca e se cura chupando chave de sacrário.

Macunaíma resolve ir à casa do gigante, apesar das advertências de Maanape. Atrás da casa de Pietro Pietra havia a árvore que dá todas as frutas. Os dois manos fazem um esconderijo para surpreender os animais e Maanape previne o herói para não responder ao canto dos pássaros. Começam a caçar e, com o barulho da caça, Venceslau vem ver o que há: ele é o gigante Piaimã, comedor de gente.

Contrariando as ordens do irmão, Macunaíma responde a um pássaro e o gigante pergunta quem foi, por três vezes. Maanape diz que não sabe, ele não acredita e Maanape vai-lhe atirando todas as peças que havia caçado. Piaimã vê de longe o dedo mindinho do herói (referência à história de *João e Maria*) e flecha-lhe o coração, matando-o. Maanape, de medo, entrega o cadáver de Macunaíma ao gigante: ao cair no chão, o corpo faz "truque!" — estava inventado o jogo do truco.

Piaimã leva o corpo de Macunaíma para casa e Maanape o segue. Encontra a formiga Cambgique, que suga o sangue do herói esparramado pelo chão, e um carrapato que se transforma em chave para abrir a porta onde Macunaíma está, *virando* carrapato de novo.

Macunaíma está picadinho em milhares de torresmos e Maanape, enquanto o gigante está na outra sala com a Caapora, sua mulher, põe tudo no cimento para esfriar; a formiga espalha o sangue sobre os pedaços, que ele embrulha em folhas de bananeira e leva para a pensão. Lá, sopra fumo sobre ele (referência a cerimônias de pajelança de certas lendas indígenas) e Macunaíma ressuscita.

Depois de bom, Macunaíma vai à casa dos ingleses e pede que sacudam a árvore garrucheira: cai uma garrucha que ele leva para casa. Maanape quer balas e uísque: Macunaíma volta aos ingleses e consegue tudo, mas só dá ao irmão as balas, mentindo que uma correição de formigas havia pelado a árvore da garrucha e do uísque.

CAPÍTULO VI: "A FRANCESA E O GIGANTE"

Maanape gostava muito de café e Jiguê, de dormir. Por isso, o herói, que tinha começado a construção de um rancho, sentiu raiva e decidiu vingar-se: transforma um travesseiro em taturana branca para chupar o sangue de Jiguê e uma colher de café num bichinho para morder a língua de Maanape (surgem, assim, a lagarta rosada do algodão e a broca do café). Resolvem, então, continuar a construção.

Para vingar-se de Macunaíma, os irmãos transformam um tijolo numa bola de couro que lhe esborracha o nariz. Ele sofre muito e atira a bola bem longe: invenção do futebol.

No outro dia, Macunaíma disfarça a voz e liga para Piaimã, passando-se por uma francesa; marca um encontro com o gigante. Perfuma-se com aromas indígenas, defuma-se com jurema, prepara-se contra o

azar e vai à casa de Piaimã. No caminho, encontra um beija-flor rabo de tesoura e se contraria porque é um pássaro de mau agouro. Mesmo assim, vai.

A casa do gigante é riquíssima, adornada com enfeites e utensílios de praticamente todo o Brasil. Fazendo-se passar por uma francesa, Macunaíma pergunta a ele pela muiraquitã e Piaimã — interessado na francesa e tentando namorá-la —, vai buscar a pedra, que está guardada dentro de um caramujo. O gigante conta-lhe que é um grande colecionador e mostra-lhe várias pedras raras, dizendo que a joia maior de sua coleção é a muiraquitã, comprada da Imperatriz das Icamiabas — o que irrita muito Macunaíma, que sabe que é mentira. Começa a tomar certas liberdades e o herói foge.

Macunaíma é perseguido. Esconde-se atrás de uma moita e encontra uma negra, Caterina. Manda-a sair, ela não sai, ele lhe dá um tapa, ficando com a mão, e, aos poucos, quase todo o corpo preso nela. Piaimã chega, coloca-o num cesto e o leva para casa.

Macunaíma foge do cesto, mas é perseguido pelo cachorro Xaréu (referência à crendice de que os cachorros com nome de peixe têm proteção contra a hidrofobia). Correm longamente pelo Brasil: Itamaracá, Minas Gerais, Paraná, Espírito Santo, Ilha do Bananal (onde o herói se esconde dentro de um formigueiro). O gigante chega e, para fazê-lo sair, arranca uma "palmeira com raiz e tudo", empalando o herói, mas ele não sai. Tenta com as formigas e resolve ir buscar uma jararaca.

Macunaíma engana Piaimã entregando-lhe objetos para atirar longe, e é atirado também. Volta para a pensão muito acabrunhado, com enorme inveja do gigante por ser ele um colecionador. Resolve colecionar alguma coisa, também: pensa e decide colecionar palavrões em várias línguas.

CAPÍTULO VII: "MACUMBA"

Macunaíma estava muito contrariado: não conseguia recuperar a muiraquitã e isso lhe dava ódio. Vai ao mato testar as forças, tentando arrancar uma peroba e não consegue. Faz uma incisão na perna — "como é de preceito para quem é frouxo" — e volta sangrando para a pensão. Distraído, dá uma topada e, de tanta dor, vê estrelas e entre elas Capei, minguadinha, cercada de névoa: pensa que "quando míngua a luna, não comeces coisa alguma" e desiste de agir diretamente contra o gigante.

No outro dia estava frio e ele resolve se vingar de Venceslau, dando-lhe uma surra para esquentar: pega o trem e vai para o Rio de Janeiro pedir ajuda a exu em uma macumba.

A macumba é no mangue, a mãe de santo é Ciata. Começa a sessão e, depois de saudarem as entidades, pedem que uma delas "baixe". Na hora das comidas, Macunaíma derruba vinho na mesa e acham que ele é predestinado. Uma polaca e a mãe de santo dançam, nuas, e o herói entra na dança e é consagrado filho de exu. Pede à entidade vingança contra contra o gigante e ela pergunta seu nome. Ao ouvi-lo, a entidade diz que "nome que começa com Má tem má sina". Mas promete ajudá-lo, e Macunaíma diz que deseja dar uma surra em Piaimã. O gigante, encarnado no corpo da polaca, sofre tudo e repete:

"Me chifra devagar. Que isso dói dói dói. Também tenho família. E isso dói dói dói."

O que Macunaíma pedia no Rio acontecia com o gigante em São Paulo, e foi um corre-corre de médicos e ambulâncias na casa dele. A macumba termina com uma "reza" geral.

Macunaíma sai da macumba acompanhado pelos macumbeiros Manu Bandeira, Jaime Ovalle, Blaise Cendrars, Antônio Bento, Raul Bopp, Ascenso Ferreira, na madrugada. Nota-se, a este passo, a referência direta do autor a vários de seus companheiros modernistas.

Sobre este capítulo, Mário de Andrade declarou certa vez, em carta a Manuel Bandeira:

"Basta ver a macumba carioca, desgeograficada com cuidado, com elementos dos candomblés baianos e das pajelanças paraenses. Com elementos colhidos por mim [...] construí o capítulo a que ainda ajuntei elementos de fantasia pura."

CAPÍTULO VIII: "VEI, A SOL"

Macunaíma ia andando e encontra a árvore Volomã e do alto de um galho, um pitiguari (nome de pássaro no Nordeste) o saúda. A árvore estava cheia de frutas e Macunaíma lhe pede algumas, mas ela não quer dar. O herói grita "Boiôô, boiôô! Quizana, quizu!" (palavras mágicas da lenda *O cágado e a fruta*) e as frutas caem. Com raiva, a árvore o atira em uma ilhota deserta da Baía de Guanabara, onde viveu antigamente a ninfa Alamoa.

O herói caíra dormindo na ilha, embaixo de uma palmeira onde estava pousado um urubu. Toda vez que o urubu sujava, era por cima dele, porque a ilha era muito pequena. Passou Cauianogue, a estrela da manhã, e Capei, a lua, que Macunaíma saúda: "Sua bênção, dindinha lua." (verso de uma quadra infantil). Pede-lhes que o levem para o céu, mas ambas se recusam, porque ele está cheirando muito mal. Pede à lua que ao menos o aqueça, e esta o manda pedir ao vizinho, o sol nascente.

Chega, finalmente, Vei, a Sol, que gostava de Macunaíma por ele outrora lhe ter dado bolos de aipim para lamber. A jangada de Vei era pintada com murici e nela vinham as três filhas da Sol, que limpam o herói e cuidam dele. Vei queria que ele se casasse com uma de suas três filhas, de dote lhe daria "Oropa, França e Bahia" (versos sertanejos). Mas, notando que ele era muito sem-vergonha, não sente vontade de aquecer a terra. Então as três filhas a amarram e Macunaíma dá-lhe tantos munhecaços na barriga, que acaba saindo um "fogaréu por detrás".

As filhas de Vei continuam afagando o herói e ele canta uns versos tristes. A jangada abica na cidade do Rio e Sol desembarca com as moças, recomendando a Macunaíma que se comporte bem na sua ausência. Ele promete, mas, logo depois, vendo mulheres que passam com "talento e formosura" (título de uma modinha de Catulo da Paixão Cearense), não se contém. Ergue os braços por cima da pátria e decreta, solene:

"— POUCA SAÚDE E MUITA SAÚVA, OS MALES DO BRASIL SÃO"

Macunaíma pula em terra, faz uma continência ao Capitão Santo-Antônio (capitão do Exército que recebeu patente em 1811, por serviços de guerra) e acaba trazendo uma portuguesa para a jangada, desrespeitando, assim, a promessa que fizera a Vei.

Trata-se, aqui, de um fato que terá conseqüências importantíssimas para o desfecho da história; segundo Mário de Andrade, o autor, Macunaíma não quer "uma das grandes civilizações tropicais, China, Índia, Peru, México, Egito, filhas do calor. [...] E se amulhera com uma portuguesa, o Portugal que nos herdou os princípios cristãos-europeus. [...] ...por isso, no acabar do livro, no capítulo final, Vei se vinga do herói e o quer matar."

Quando Vei volta com as filhas, encontra-o com a varina (vendedora ambulante de peixe do norte de Portugal). Repreende-o e diz-lhe que, se tivesse se comportado e casado com uma de suas filhas, ficaria sempre jovem; agora, envelheceria como todos. Macunaíma sente vontade de chorar e suspira:

"Si eu soubesse...".

Sol responde que

"O si eu soubesse' é santo que nunca valeu pra ninguém, meus cuidados! [...]"

Aborrecido, o herói a ofende:

"Pois eu não queria nenhuma das três, sabe! Três, diabo fez!".

Vei vai para um hotel com as filhas e Macunaíma fica com a portuguesa na jangada. Da madrugada, ao passear com as filhas pela baía, Vei encontra o herói e a varina dormindo; acorda os dois e dá a Macunaíma, como lembrança, a pedra Vató, que "dá fogo quando a gente quer".

O herói ainda passa esse dia no Rio. À noite, quando dormia com a varina num banco do Flamengo, surge uma assombração medonha, sem cabeça, com olhos no peito, respirando pelo umbigo, que vinha para engoli-lo (personagem de uma lenda). Macunaíma acorda com o cheiro da assombração e foge. Então o monstro come a portuguesa e vai embora.

No outro dia, o herói não achou mais graça na capital da República. Trocou a pedra Vató por um retrato no jornal e voltou para São Paulo.

CAPÍTULO IX: "CARTA PRAS ICAMIABAS"

Este é um capítulo especial: além de dividir o livro ao meio — já a narrativa tem 18 capítulos — se se considerar o "Epílogo" como um —, difere dos demais capítulos em várias aspectos:

- é estruturado em forma de carta, dirigida às icamiabas, as índias da tribo de Ci e, portanto, súditas de Macunaíma;
- Macunaíma assume a narrativa, no lugar do narrador onisciente;
- o estilo difere totalmente do restante da obra: é pedante, pretensioso, marcado por erros propositalmente cometidos pelo autor;
- não tem, a rigor, qualquer ligação com fatos anteriores ou posteriores na narrativa.

Comentando sobre este capítulo, o autor declarou:

"Quanto ao caso da Carta pras Icamiabas, tem aí um milhão de intenções. As intenções justificam a carta porém não provam que ela seja boa, é lógico e reconheço. Primeiro: Macunaíma, como todo brasileiro que sabe um poucadinho, vira pedantíssimo. O maior pedantismo do brasileiro atual é escrever português de lei: academia, Revista da Língua Portuguesa e outras revistas, Rui Barbosa etc. desde Gonçalves Dias. Que ele (Macunaíma) não sabe bem a língua acentuei nas confusões que faz (testículos da Bíblia por versículos etc. e o fundo sexual dele se acentua nas confusões testículos, buraco por orifício etc. Escreve pois pretensiosíssimo e irritante. Pra que escreve? Única e tão somente pra pedir dinheiro. Coisa que já serve de provérbio a respeito de brasileiro que mora no estrangeiro: pedir dinheiro pros patrícios em viagem. [...] Agora: como pedir dinheiro? Sorrateiramente, sub-repticiamente. É o que ele faz, dando como função da carta contar as coisas de São Paulo. Conta. [...] ... a ocasião era boa para eu satirizar os cronistas nossos (contadores de monstros nas plagas nossas e mentirosos a valer) e o estado atual de São Paulo, urbano, intelectual, político, sociológico. [...] Fiz tudo isso em estilo pretensioso, satirizando o português nosso, e pleiteando sub-repticiamente pela linguagem lépida, natural, simples, depourvue dos outros capítulos.[...]"

Um dos maiores desejos de Macunaíma é ser notório e passar por ilustre, e a Carta pras Icamiabas evidencia bem esse lado do herói. A carta é escrita em estilo de paródia. O autor retoma características típicas do Parnasianismo, anterior à Semana de Arte Moderna de 22: o herói escreve, num português que ele pretende clássico, uma carta às suas súditas, as icamiabas. Refere as providências que vem tomando para reaver a muiraquitã e anuncia que breve dará a grata notícia de que a tem em seu poder.

Usa a primeira pessoa do plural (o chamado *plural majestático*):

"Cumpre-nos, entretanto, iniciar estas linhas de saudade e muito amor, [...]"

"Muito nos pesou a Nós, Imperator vosso,[...]"

Descreve a vida em São Paulo ao seu jeito, fala ironicamente das pessoas, das ruas, da organização e critica a polícia. Diz que os paulistas "prosperam na mais perfeita ordem e progresso" e que são "a única gente útil do país, e por isso chamados de Locomotivas", mas que, devido ao "descalabro sem comedimentos" de gastos, estamos corroídos pelas formigas e breve "seremos novamente uma colônia da Inglaterra ou da América do Norte!" Por isso, e para eterna lembrança dos paulistas,

"[...] nos demos ao trabalho de metrificarmos um dístico, em que se encerram os segredos de tanta desgraça:

'Pouca saúde e muita saúva,

Os males do Brasil são!'

Conta que escreveu esse dístico no Livro de Visitantes Ilustres do Instituto Butantã, famoso na Europa. Exibe conhecimentos de prosódia e outras regras de gramática, faz citações latinas, descreve a administração pública, fala do presidente da República, o "Papai-Grande".

Diz que tem passado muitas horas discutindo fatos "importantes" da língua:

"[...] e muitas horas hemos ganho, discreteando sobre o z do termo Brazil e a questão do pronome 'se'. Outrossim hemos adquirido muitos livros bilíngues, chamados 'burros', e o dicionário Pequeno Larousse;[...]"

Volta a falar da muiraquitã e sugere que as icamiabas lhe mandem as alvíssaras, antes mesmo de ele recuperar o "talismã". Na realidade, Macunaíma pede dinheiro várias vezes ao longo da Carta:

"[...] é incontestável que Nós, Imperator vosso, nos achamos em precária condição."

"Assim haveis de compreender de que alvíssaras falàmos[...]"

"[...] e que já estamos carecidos do vil metal,[...]"

"[...]e bem poderíeis enviar de antemão as alvíssaras que enunciamos atrás. Com pouco o vosso abstêmio Imperator se contenta; si não puderdes enviar duzentas igaras cheias de bagos de cacau, mandai, cem, ou mesmo cinqüenta!"

Segundo M. Cavalcanti Proença, o autor, neste capítulo, "quis mostrar a incoerência dos que imitam essa linguagem desusada, intercalando, sem querer, trechos da linguagem falada no Brasil.

Há ainda o reaproveitamento, em tom de paródia, de vários textos clássicos, como: *Os lusíadas*, de Luís Vaz de Camões:

"Nem cinco sóis eram passados que de vós nos partíramos,[...]"

Alguns trechos *A Carta* de Pero Vaz Caminha também são parodiados:

"As águas são magníficas, os ares tão amenos quanto os de Aquisgrana ou de Anverres, e a área tão a eles igual em salubridade e abundância, que bem se podera afirma, ao modo fino dos cronistas, que de três AAA se gera espontaneamente a fauna urbana."

Macunaíma despede-se das súditas desejando que

"Ci guarde a Vossas Excias."

... e assina

"Macunaíma, Imperator".

CAPÍTULO X: "PAUÍ-PÓDOLE"

Devido à surra indireta que levara por causa da macumba, o gigante Piaimã ficou muito doente e passou meses na rede. A muiraquitã "ficou guardada dentro do caramujo por debaixo do corpo do gigante", e Macunaíma nada podia fazer para recuperá-la. Pensou em pôr cupim no pé do gigante, mas ele tinha o pé para trás e não usava chinelo.

Nesse tempo, chegou à pensão o índio Antônio com a sua companheira Mãe-de-Deus e o herói, resolvendo ser devoto, converte-se à religião Caraimonhaga (religião do índio que tinha saído da aldeia de Tinharé, dos jesuítas, e mesclara o seu gentilismo de acessórios cristãos, o que atraiu muitos católicos no sertão da Bahia, no tempo da Inquisição no Brasil).

Contrariado com o "*chove-não-molha*" provocado pela convalescença de Piaimã, Macunaíma aproveitava a espera para aprender as duas línguas da terra: o português falado e o português escrito.

Certa vez foi à cidade: era o Dia da Flor. Examinava as vitrinas cheias de monstros, quando encontrou uma moça que lhe colocou um flor na lapela, cobrando: "Custa mil réis." Não conseguindo lembrar o nome da botoeira e não querendo dizer "orifício" (porque é do português escrito), Macunaíma usou sua própria língua:

"Nunca mais me bote flor neste... neste puíto, dona!".

A moça saiu repetindo a palavra, encantada, e a expressão "pegou". O herói passa uma semana "de azeite", por não conseguir dominar a língua da terra.

Afinal, chega o dia do Cruzeiro e ele decide ir ver os fogos de artifício no Ipiranga. Encontra uma alemãzinha de chapéu enfeitado com margaridas e vão juntos. De repente, a "Fräulein" o surpreende, carinhosa, a pedir para "afincar aquela margarida no puíto dele." Inicialmente admirado, Macunaíma dá uma gargalhada, entendendo que a palavra (que significa ânus) já tinha entrado para a língua como sinônimo de botoeira e que ele fora muito inteligente.

Mais uma vez, tem-se uma crítica bem-humorada do autor à língua rebuscada e à pretensão dos "doutos" os quais afirmaram que, através de vários processos linguísticos,

"[...] a palavra 'botoeira' viera dar em 'puíto' por meio duma palavra intermediária, a voz latina "rabanitius" (botoeira-rabanitius-puíto), sendo que rabanitius embora não encontrada nos documentos medievais ... na certa existira e fora corrente no sermo vulgaris".

A esta altura, o narrador alista os nomes de diversos metaplasmos e figuras de linguagem.

Macunaíma e a alemãzinha continuaram ali até que um "mulato da maior mulataria", sob o céu límpido onde se enxergavam todas as estrelas (segundo crença indígena, os mortos conhecidos virados em estrelas), começou um discurso sobre o Cruzeiro do Sul. De início, o herói vai concordando com tudo, mas, ao descobrir que o mulato se refere ao Cruzeiro do Sul, que ele sabe que é o Pai do Mutum, começa a interromper o orador com palavras de protesto. A confusão se generaliza e Macunaíma toma a palavra, contando a lenda indígena do Cruzeiro do Sul.

Fala do feiticeiro Camã-Pabinque e seu cunhado, que moravam muito longe um do outro e que "já foram gente que nem nós". Conta que uma vez o cunhado de Camã-Pabinque foi caçar e encontrou, descansando num galho muito alto, Pauí-Pódole, o Pai do Mutum (origem da ave mutum: o Cruzeiro do Sul é, para os índios, um enorme mutum no campo do céu). Voltou para a maloca e contou para a companheira que tinha visto o pássaro e que tentara matá-lo com a sarabatana, mas não o alcançara.

Logo chegou Camã-Pabinque, seu cunhado, e soube, pela irmã, o que ele dissera. No outro dia, Camã-Pabinque transformou-se na formiga Ilague para chegar perto do pássaro, mas não conseguiu, pois ele assoprou um pio forte. Virou a formiga Opalá e de novo nada conseguiu. Finalmente se transformou na formiga Megue e ferrou o mutum "bem no furinho nariz", provocando-lhe um espirro, que o atirou longe. O susto de Camã-Pabinque foi tão grande, que nunca mais ele deixou de ser formiga, fazendo aumentar a praga das formigas no Brasil.

A esta altura, Macunaíma interrompe o relato da lenda para gritar:

"Gente!

Pouca saúde e muita saúva,

Os males do Brasil são!

já falei..."

Retomando a lenda, conta que Pauí-Pódole resolveu ir para o céu, a fim de não sofrer mais com as formigas da terra. Pediu para seu compadre , o vagalume Camaiuã, iluminar o caminho na frente. E lá se foram Camaiuã e seu sobrinho, o vagalume Cunavá, que chamou o irmão:

"[...] O mano pediu pro pai, o pai pediu pra mãe, e a mãe pediu pra toda a geração, o chefe-de-polícia e o inspetor do quarteirão e muitos muitos, uma nuvem de vagalumes foram alumiando caminho uns pros outros."

O jogo de palavras desse trecho é muito comum nas parlendas infantis. Macunaíma termina o discurso dizendo que Camaiuã e sua turma foram para o céu e nunca mais voltaram. O herói estava fatigado.

O povo olhava para o céu feliz e contente. Comovidas, as pessoas se retiraram e "foram botar pelego por debaixo do lençol " por terem brincado com fogo (crendice popular de que "quem brinca com fogo de noite urina na cama"). Macunaíma ficou só. O Pai do Mutum acenou com uma asa, despedindo-se, e "largou numa carreira esparramada pelo vasto campo do céu".

CAPÍTULO XI: "A VELHA CEIUCI"

No outro dia o herói acordou resfriado porque dormira vestido, apesar do calor, com medo da Caruviana que pega os que dormem nus. Depois de quinze dias, ficou bom e convidou os irmãos para uma caçada.

Foram ao parque da Saúde. Macunaíma pôs fogo no bosque e ficou esperando que saísse a caça. Conseguiu pegar dois ratos chamuscados e comeu-os. Sem chamar os manos, voltou para a pensão.

Lá chegando, chamou todos os vizinhos e disse ter ido à feira do Arouche e caçado dois veados catingueiros que comera com os irmãos. Falou também que ia trazendo um pedaço para todos, mas escorregou e caiu, derrubando o embrulho, que um cachorro comeu. Todos se espantaram e foram perguntar aos irmãos, que chegavam, se era verdade; eles negaram.

Descoberta a mentira, os vizinhos foram tomar satisfações com o herói que, ao ser interpelado, responde tranqüilamente: "Eu menti." Vexados, todos vão saindo e Maanape e Jiguê se olham, com inveja da inteligência de Macunaíma.

O herói, depois, começa a cantar tão tristemente, que os olhos choravam a cada estrofe. Teve saudades de Ci, a inesquecível, e chamou os manos para os três se consolarem juntos. Ele se sentaram junto dele na cama e começaram a recordar os tempos passados.

Quando acabou a vontade de chorar, Macunaíma quis ofender a mãe do gigante com um palavrão novo e transformou Jiguê em telefone, mas não conseguiu a ligação, porque o mano ainda estava muito confundido com o caso da mentira e o aparelho apresentou defeito. Então o herói fumou fava de paricá (planta de efeito estupefaciente), para ter sonhos bons, e dormiu bem.

No outro dia, lembrou que precisava vingar-se dos manos e disse a eles que achara rasto de tapir bem na frente da Bolsa de Mercadorias. Foram para lá e começaram a procurar. Junta-se gente para ajudar e Macunaíma, de vez em quando, repete uma frase misteriosa:

"Tetape, dzonei pemoneite, hêhê zetene netaite".

Já era quase noite, e nada de rasto. Perguntam a Macunaíma o significado da frase e ele responde que não sabe, que aprendera quando pequeno, em casa. Isso irrita as pessoas e ele se afasta, pedindo calma; diz que não pediu para procurarem rasto, que a ideia tinha sido dos irmãos. A irritação aumenta, vira-se o povo contra Maanape e Jiguê; um estudante sobe na capota de um carro e discursa. O povo grita:

"— Lincha! Lincha!"

O herói toma as dores dos irmãos e todos ficam contra ele.

Macunaíma perde a calma, enfrenta o povo, avança para a multidão, dá um pontapé num advogado, rasteiras, cabeçadas. De repente, esfria: fora preso por um guarda, um "grilo" que falava língua estrangeira e o arrasta ladeira abaixo, com todos atrás. Chega um senhor que fica sabendo de tudo e defende o herói, enquanto as mulheres choram de dó dele. O povo protesta e a confusão se agrava de novo. Macunaíma aproveita e foge num bonde.

Vai à casa de Venceslau Pietro Pietra, que já começava a convalescer da surra. O gigante estava na calçada, tomando a fresca com a família, devido ao calorão que fazia dentro de casa por estarem cozinhando a polenta.

Na esquina, Macunaíma encontra o menino Chuvisco, que andava neblinando pelo bairro. Conversam e o herói conta que estava assustando o gigante e a família. Os dois apostam sobre qual deles vai meter mais medo em Piaimã. Macunaíma tenta, jogando palavrões, mas o gigante nem se incomoda. É a vez de Chuvisco tentar, e o herói transforma-se em formiga para observar de perto. Chuvisco sobe na neblina e respinga em Piaimã, ao passar sobre ele. Começa uma "chuva de preguiça" e todos se recolhem, com medo da garoa. Chuvisco zomba de Macunaíma novamente, e o herói lhe diz um palavrão na língua do lim-pim-gua-pá. (lenda colhida em Koch-Grünberg: "A Onça e a Chuva").

Contrariado, vai para casa e se lembra de pescar, mas não consegue meios para isso. Chama, então, Maanape e combinam tomar o anzol de um inglês que pescava ali perto: o herói se fingiria de peixe, pegaria a isca, o irmão pediria o peixe ao inglês e fugiriam com o anzol. Assim fazem, mas o inglês, ao dar o peixe, retira o anzol. Então Macunaíma transforma-se em piranha, corta a linha e foge. No poço do Umbu, onde há pedras com letreiros, vira gente de novo. O inglês, sem anzol, resolve ir para o Uruguai. Aí, o herói transforma-o na máquina London Bank.

No outro dia, Macunaíma resolve ir pescar no Tietê, embora Maanape o previna de que a velha Ceiuci, mulher do gigante, pode comê-lo. A velha gulosa vinha pescando e atira uma tarrafa para pegar o herói. Tremendo de medo, ele a cumprimenta, e ela manda marimbondos, que ele mata. Depois, manda formigas que o aferroam e ele cai na água. Ceiuci o pega e o leva para a casa dela. Deixa-o preso num canto e vai acender o fogo.

A filha caçula do gigante, que andava vadia, vai ver o que a mãe pescou e acha Macunaíma, que lhe pede que o esconda. A moça tranca-se com ele no quarto. Ao voltar, a velha, não encontrando o herói, bate

no quarto da filha e manda que ela devolva Macunaíma, ou será expulsa de casa. O herói atira, por baixo da porta, muito dinheiro, que se transforma em comida, mas isso não sacia a gula de Ceiuci.

Então, a moça se propõe a libertá-lo, se ele decifrar três adivinhas. As adivinhas são feitas com aparência de imoralidades, mas no fundo são honestas e infantis. Na última, como o herói não acerta, a moça o ajuda assim mesmo, mandando que ele fuja a cavalo e atente para o grito "— Baúa! Baúa!", que significava que a velha estava se aproximando. E, já que vai ser expulsa de casa, voa para o céu, virando um cometa.

Macunaíma agradeceu à moça e pulou pela janela. Montou o cavalo e fugiu. Perto de Manaus, o cavalo tropeça e arranca terra do chão. O herói cava e vê o busto do deus Marte, achado no tempo da monarquia (e descoberto por um lavrador dos arredores de Manaus, segundo um jornal local, logo desmentido como um "primeiro de abril"). Passa por Mendoza, na Argentina, e os padres que estão tirando mel o escondem, mentindo para Ceiuci, que chega, procurando-o.

Quando ela se vai, Macunaíma recebe outro cavalo e sai galopando. Passa pelo Ceará, Rio Grande do Norte, Piauí, Paraíba e Pernambuco; pelo caminho, vai decifrando inscrições em rochedos, Aratanha, Cabelo-não-tem, Pedra Lavrada, Barra do Poti, Jajéu, Apertados de Inhamuns. A velha já o estava alcançando e ele se esconde, por favor, na cova de uma surucucu. A velha chega, pergunta por ele e recebe a mesma resposta: "Já passou."

Do esconderijo, Macunaíma ouve a conversa do casal de surucucus, combinando fazer dele um moquém. Pula depressa do buraco e atira no terreiro um anel de brilhante, que se transforma em carros de milho, adubo e um automóvel de segunda mão. Muda de cavalo e continua fugindo. Passa pelo chapadão dos Parecis, assusta a galinha com os pintos de ouro de Camutengo, perto de Natal, e, de repente, escuta um chamado de moça: é Maria Pereira, que está escondida desde o tempo dos holandeses. (Obs.: o Buraco de Maria Pereira existe até hoje com essa denominação à margem do rio São Francisco.) A esta altura, Macunaíma não sabia bem mais em que parte do Brasil estava e lembrou de perguntar:

“— Me diga uma coisa, filho de gambá é raposa, como que chama este lugar?"

O herói segue viagem e, do outro lado do Chuí, encontra o Tuiuiú pescando. Pede-lhe que o leve para casa. O pássaro se transforma em aeroplano e ele se escancha no "aturiá vazio" (cesto usado para transportar mandioca).

Passam pelo planalto de Urucuia, chegam ao Nordeste e, sobre as dunas de Mossoró, Macunaíma vê Bartolomeu Lourenço de Gusmão caminhando na areia. Oferece-lhe carona, mas o padre grita "com um gesto imenso": "Basta!". (Obs.: Bartolomeu Lourenço de Gusmão é o padre voador, inventor da passarola, engenhoca com que o tuiuiú se assemelha. Quando vivo, o padre foi ridicularizado por sua vocação de voador, o que explica sua resposta irritada para Macunaíma. É personagem da obra *Memorial do convento*, de José Saramago.)

Macunaíma e o Tuiuiú passam por Mato Grosso, Rio Grande do Sul, Bahia, Pará e descem em São Paulo. O herói agradece muito e quer pagar, mas lembra que está fazendo economia e prefere dar um conselho à ave:

"Neste mundo tem três barras que são a perdição dos homens: Barra de rio, barra de ouro e barra de saia, não caia!"

Porém, estava tão acostumado a gastar, que acaba dando dez contos para o pássaro. Sobe satisfeito para o quarto e conta tudo para os manos, que já estavam preocupados com a demora. Maanape então vira Jiguê num telefone e ligam para a polícia, dando queixa contra Ceiuci, que é deportada. Só que Piaimã tinha muito prestígio e ela acaba voltando na companhia lírica. "A filha expulsa corre no céu, batendo perna de déu em déu. É uma cometa."

Segundo a crítica Gilda de Mello e Souza (*O tupi e o alaúde — uma interpretação de Macunaíma*), este capítulo — principalmente a monumental fuga empreendida por Macunaíma — ilustra bem a "embrulhada geográfica proposital" referida pelo autor nos dois prefácios que esboçou para o livro. Tinha ele o "propósito de criar uma espécie de geografia, fauna e flora lendárias que, libertando-se das contingências regionais, funcionasse como um elemento unificador da grande ‘pátria tão despatriada’ como ele certa vez chamou o Brasil. Assim, se os percursos do herói — sobretudo as suas fugas desabaladas

atravessando o Brasil — não seguem a lógica dos roteiros possíveis, inventam em contrapartida um itinerário fantástico, uma espécie de utopia geográfica, que corrige o grande isolamento em que os brasileiros vivem, substituindo-o pelo elo fraterno da vizinhança. O mapa de sua terra, que Macunaíma descortina do alto, sobrevoando o Brasil no tuiuiú-aeroplano é, de certo modo, a projeção de um desejo profundo do escritor [...]: estabelecer a identidade entre o habitante rico do sul e o pobre seringueiro do norte, entre as cidades prósperas e superpovoadas do litoral e 'o vasto interior, onde ainda a pobreza reina, a incultura e o deserto."

A imprecisão e descaracterização das personagens também se evidencia neste capítulo, sobretudo por meio da figura da velha Ceiuci: chamada de Caapora, ela é mulher do gigante Piaimã. A Caapora é mulher do Currupira, que, como Piaimã — que é indígena como o nome indica, mas também um regatão peruano e é italiano (a família está na calçada porque é hora de cozinhar a polenta e faz calor dentro da casa) —, tem os pés virados para trás. A Caapora é um duende maligno, habitante das nossas florestas, misto de Currupira e Saci.

CAPÍTULO XII: "TEQUETEQUE, CHUPINZÃO E A INJUSTIÇA DOS HOMENS"

No outro dia Macunaíma acordou com febre e havia sonhado com navio, o que a dona da pensão interpreta como viagem por mar. O herói agradeceu e "de tão satisfeito virou Jiguê na máquina telefone pra insultar a mãe de Venceslau Pietro Pietra.", mas a "sombra telefonista" avisa que não respondiam. (Obs.: a noção de "sombra" é referência a uma forma intermediária entre o espírito e o corpo, para os índios, a assombração). Achou aquilo esquisito e quis se levantar para ver o que era, mas não pôde: estava com sarampão.

Os manos chamaram Bento-Curandeiro (personagem que existiu realmente e entre 1909 e 1910 apareceu fazendo milagres com água do rio Beberibe na capital), que o põe bom com água e reza. Depois de curado, Macunaíma vai à casa do gigante e fica sabendo que ele e a família tinham ido passear na Europa. Fica muito contrariado e, para distrair-se, vai com os irmãos passear no Leprosário de Guapira.

Quando voltam para a pensão já é noitinha e todos estavam preocupados. Tomam rapé, espirram e ficam pensando. De repente, Jiguê tem uma ideia: os três iriam à Europa atrás da muiraquitã. Porém, Maanape acha melhor Macunaíma fingir-se de pianista e ir por conta do governo. Essa ideia também não serve e os três discutem.

Macunaíma acha a melhor solução: vai fingir-se de pintor, que é mais bonito. Põe óculos de tartaruga, meias golfinho e fica parecido com um pintor. Enquanto espera a nomeação, começa a fazer pintura.

Pega um romance de Eça de Queirós e vai passear na Cantareira. Encontra um cotruco (vendedor ambulante, mascate, geralmente sírio) que o cumprimenta e passa. Adiante, o cotruco encontra um gambá, dá-lhe dez pratas para engolir e vem vender o bicho para Macunaíma: aperta a barriga do gambá e ele expele o dinheiro. Negociam: o gambá custava quatrocentos contos, mas o turco deixa por trinta, que é todo o dinheiro do herói. Macunaíma entrega o que tem: uma letra de quarenta contos e fichas do Cassino Copacabana, tudo em troca do gambá.

Nem bem o mascate vai embora, e o bicho quer evacuar outra vez. O herói abre o bolso para aparar o dinheiro, mas só saem fezes. Macunaíma se desespera e começa uma gritaria terrível a caminho da pensão.

Quando chega lá, está desesperado. Logo depois os irmãos voltam do palácio do governo, desapontados porque o governo tinha mil pintores na fila para ir à Europa. Como Macunaíma tinha gastado o último dinheiro deles, não podiam ir por conta própria.

O herói sentiu tanta raiva, que pensou que ia ter a doença da raiva. Tirou as calças, pisou em cima e se acalmou:

"Paciência, manos! Não! Não vou na Europa não! Sou americano e meu lugar é na América. A civilização europeia decerto esculhamba a inteireza do nosso caráter."

Durante as três semanas seguintes os manos correm o Brasil todo (desgeograficação) para ver se descobriam alguma panela com dinheiro enterrado (crendice popular). Na volta, Macunaíma vai à Praça Antônio Prado meditar na injustiça dos homens.

O herói estava quase decidido a modificar seu dístico para "pouca saúde e muitos pintores os males do Brasil são", quando ouve um chorinho atrás dele. Olha e vê no chão um tico-tico e um chupim: o chupim grandalhão, a pedir comida para tico-tico, que se desdobrava em busca de alimento para o filho postiço.

Pensando na injustiça dos homens, Macunaíma mata o tico-tico. Como estava quente, bebe um pouco de pinga para se refrescar e, de novo, ouve um chorinho atrás de si: era o chupim a segui-lo, pedindo comida. O herói sente uma raiva enorme e abre o bolso onde o gambá evacuara, dando as fezes ao chupim. O chupim come, engorda e se transforma em Vira. Sai gritando pelos matos: "Afinca, afinca."

Légua e meia adiante, o herói encontra um macaco mono comendo coco. Pergunta-lhe o que está comendo e o macaco diz que são seus "toaliquiçus" (testículos). Macunaíma acha que é mentira, e o macaco, então, dá-lhe um pedaço para experimentar.

Macunaíma acha gostoso e quer mais. O macaco fala para ele comer os seus próprios. Depois de ter medo, o herói cria coragem e "— juque!" com o paralelepípedo nos testículos. Morre. O macaco caçoa dele e vai-se embora, dizendo "...Agora: sic transit!"

Vem uma chuva e refresca a carne verde do cadáver de Macunaíma. Logo se formam correições de formigas para o corpo e o advogado Fulano, atraído por elas, encontra o defunto. Procura os documentos do cadáver e acha, na carteira do herói, só cartão de visita com o endereço da pensão.

O advogado resolve levar o corpo para a pensão. Põe-no nas costas e sai andando, mas estava muito pesado e ele não aguenta. Então, arriou-o, deu-lhe uma surra de vara e ele ficou leve. Assim, foi possível carregá-lo. (É crença popular que uma surra torna o cadáver mais leve. No interior do Brasil, essa superstição se explica pela necessidade de carregar o morto, em rede, por distâncias muito grandes, até cemitérios longínquo.)

Maanape chora muito e se atira sobre o corpo do irmão. Depois descobre o esmagamento e, como era feiticeiro, pede dois cocos da Bahia à dona da pensão. Coloca-os no lugar dos toaliquiçus do herói e assopra fumaça de cachimbo nele. Macunaíma vai-se erguendo "muito desmerecido" (desbotado, pálido) e sente frio por causa da chuva que tomara. Bebe cachaça para esquentar (como bebera antes, para refrescar-se). Pede uma centena a Maanape e joga no bicho: ganha. Daí por diante, eles passam a viver com graças aos palpites do irmão feiticeiro.

CAPÍTULO XIII: "A PIOLHENTA DO JIGUÊ"

No outro dia, por causa da machucadura, Macunaíma amanheceu com um grosseiro pelo corpo: era erisipela, a "erisipa", doença comprida. Os manos cuidaram bem dele com todos os remédios que os conhecidos aconselhavam. Tinha sonhado com navio e a dona da pensão garantiu que era viagem por mar. Passa uma semana de cama, sonhando, à noite, com embarcações e lendo, durante o dia, os anúncios de *O Estado de São Paulo*.

No fim da semana, ainda convalescendo, o herói foi à cidade "buscar sarna pra se coçar". Sentou-se no parapeito da fonte no Vale do Anhangabaú e, de repente, notou que vinha do fundo da gruta uma embarcação: era um grande navio. Vai tomá-lo e tudo desaparece: era a Mãe d'água, a boiúna, que vinha atentar Macunaíma, uma visão causada pela febre. Volta para a pensão.

No outro dia Jiguê entrou em casa com uma cunhatã. Fez a mulher engolir três bagos de chumbo para não ter filhos (prática de criadores de porcas, que colocavam chumbos nas vaginas dos animais para evitar a fecundação) e dormiram na rede. Ela se chamava Susi e todos os dias ia comprar macaxeira (mandioca) para os quatro comerem. Jiguê era muito valente e só vivia afiando a faca e limpando a espingarda.

Quando Susi ia à feira, assobiava, chamando o herói. Andavam por aí e, como ficava tarde e não havia mais o que comprar, retirava a macaxeira de dentro do maissó (útero). Maanape, que era feiticeiro, passava fome, mas não comia daquilo: mastigava ipadu para enganar o apetite.

Macunaíma namora Susi e Jiguê desconfia, apesar das rezas do herói para que ele não soubesse. Vai atrás dos dois, flagrando-os no Jardim da Luz. Bate neles e passa a trancar a companheira no quarto. Como

nada tem para fazer e tinha muitos piolhos, Susi começa a catá-los na ausência de Jiguê, até que ele descobre e lhe dá uma surra, chamando-a de porca.

Novamente o herói quer brincar com Susi e inventa que viu rasto de caça perto de uma fruteira. Finge que vai caçar e se esconde. Providencia sanduíches, abacaxi e licor e entra em casa, arrumando a mesa com uma toalha de "ninho de abelha". Bebem, comem, brincam. Jiguê volta sem achar caça e descobre: os dois apanham e passam a noite chorando.

No outro dia de manhã Jiguê sai para ver se havia mesmo caça na fruteira. Susi então consola o herói, dizendo-lhe: "Choremos não." Macunaíma desamarrou a cara e foi queixar-se a Maanape.

Jiguê volta e expulsa a mulher: "Vai embora, perdição!". Ela sorriu, catou os piolhos, atrelou-os numa cadeira de balanço e se foi para o céu. Virou uma zelação, a estrela que pula.

O herói conta uma história triste para Maanape, provando que Jiguê não tinha razão para surrá-lo tanto. Mas Jiguê chega e fala a verdade. Ambos concluem que o herói não tem caráter e, para consolá-lo, levam-no para passear de automóvel.

CAPÍTULO XIV: "MUIRAQUITÃ"

No outro dia de manhã Macunaíma abriu a janela e viu um passarinho verde. Ficou satisfeitíssimo. Maanape entrou no quarto contando que os jornais anunciavam a volta de Venceslau Pietro Pietra. Então O herói "resolveu que não ia ter mais contemplação com o gigante e matá-lo." Saiu da cidade e foi no mato Fulano experimentar força: encontrou uma enorme perobeira e arrancou-a sem deixar sinal no chão. Achou que já tinha força.

Volta para a cidade cheio de carrapatos e manda-os embora, dizendo que não lhes deve nada. Carrapato já foi gente e era comerciante. Como vendeu muito fiado e ninguém pagou, ele faliu. Por isso se agarra a qualquer pessoa, pensando ser um de seus devedores.

Quando Macunaíma chega, já é noite fechada e ele vai vigiar a casa do gigante. Fica lá, tentando não dormir, e resolve matar o sono quando ele chegar. Daí a pouco chega o Pai do Sono. Macunaíma cochila, bate com o queixo no peito e morde a língua. O sono foge. O herói resolve esperá-lo novamente. Finge-se de morto junto a um pau que serve de pinguela sobre um córrego.

Emeron-Pódole chega e diz: "Morto que não arrota onde já se viu!" Macunaíma arrota, e ele: "Onde já se viu morto arrotar, gentes?" O Pai do Sono caçoa e foge, deixando o castigo de que os homens não podem dormir em pé.

O herói ia ficar desapontado, quando viu um chofer chamando uma criadinha do outro lado do córrego. Vai atrás do casal de namorados e fica observando os dois. Eles já tinham brincado e se divertiam à beira de uma lagoa. Macunaíma aproxima-se, pede um cigarro, oferece um seu e acende "um fósforo pros dois e outro pra ele" (crendice popular de que não se deve acender três cigarros com um mesmo fósforo, para o terceiro fumante não morrer). Começa a contar um caso; assim, a noite passava depressa.

Era o caso da onça parda, Palauá, que mandava os olhos brincar na areia e ficava cega. Depois os chamava e eles voltavam. Ao sentir a catinga do Pai-da-Traíra, ela interrompe a brincadeira, com medo de que ele lhe comesse os olhos. Nisso, chega a tigre preta e quer que Palauá mande seus olhos a ver o mar. A onça a previne do perigo, mas ela ameaça comer Palauá, se não obedecer. Palauá obedece e o Pai-da-Traíra come os olhos da tigre. Vendo o que acontecera, a onça foge, perseguida pela tigre preta. Passa por Ibiraçoiaba e apanha quatro rodas que põe nos pés. O barulho das duas aumenta com os gemidos do Noitibó, Pai-da-Noite. Palauá ainda engole um motor, dois vagalumes e purgante de óleo de mamona. O barulho era tão grande, que ela não ouviu o tinido dos pratos quebrados no morro do Assobio. Chega cansada a Santos, arranca uma folha de banana-figo e se cobre com ela. A tigre preta não conseguiu encontrá-la mais e ela se transformou em automóvel: por medo, não o abandonou mais. Mais tarde teve uma ninhada: "um forde", "uma chevrolé".

Terminada a história, os namorados ficam comovidos. Ouve-se um rugido: é a onça-automóvel de Venceslau Pietro Pietra, que chega e pára na porta da rua, conversando com um repórter. Os três vão cumprimentá-lo. Piaimã convida-os a entrar.

Piaimã tinha as orelhas furadas por causa dos brincos e enfia as pernas do chofer nos buracos, conduzindo-o para dentro de casa. Lá, convida o rapaz a balançar-se num balanço de cipó espinhento. Ao ver que os espinhos lhe cravam na carne, o chofer geme:

"Si eu possuísse meu pai e minha mãe ao meu lado não estava padecendo nas mãos deste malvado!..."

Despenca num buraco do assoalho e cai num tacho com molho de macarronada fervendo.

O gigante vai buscar Macunaíma, que já estava se rindo com a criadinha. Coloca-lhe as pernas nos buracos das orelhas, de cabeça para baixo. O herói pega a sarabatana e, como um malabarista de circo, acerta "nos ovinhos do alvo". Piaimã se vira e percebe tudo. Toma a sarabatana e a joga longe.

Venceslau vira Macunaíma de cabeça para cima e o herói faz-lhe cócegas nas orelhas. Piaimã gargalha e finalmente chegam ao hall da casa. Embaixo da escada havia gaiolas com pássaros, que eram cobras e lagartos. Macunaíma começa a comer as cobras e fica furibundo. Quando Piaimã o chama para balançar, o herói desce com o pé direito e pede-lhe que vá primeiro, invertendo a situação.

Depois de alguma resistência, o gigante cede. Macunaíma empurra-o, cantando:

"Bão-ba-lão / Senhor capitão, / Espada na cinta / Ginete na mão!".

Dá um arranco e os espinhos se cravam na carne do gigante:

"— Pára! Pára!

Balança que vos digo!"

O herói balança Piaimã até tonteá-lo e ele cair no molho de macarronada. Na queda, ele grita:

"— Lem, lem, lem... si desta escapar, nunca mais como ninguém!"

Enxerga a macarronada fumegando e grita, ainda:

"— Afasta que vos engulo!"

Debate-se e, já "morre-não-morre", ainda se ergue no fundo do tacho, afastando os macarrões. Revira os olhos exclamando: "— Falta queijo!" Morre.

Macunaíma busca a muiraquitã e volta para a pensão, chorando e gemendo de saudade de Ci:

"Muiraquitã, muiraquitã de minha bela, vejo você mas não vejo ela."

CAPÍTULO XV: "A PACUERA DE OIBÊ"

Então os três manos voltaram para a querência deles. Estavam satisfeitos, mas Macunaíma estava mais contente ainda "porque tinha os sentimentos que só um herói pode ter: uma satisfa imensa. Partiram."

Quando atravessaram o pico do Jaraguá, o herói virou-se para trás e contemplou a cidade de São Paulo; sacudiu a cabeça, murmurando seu dístico:

"— Pouca saúde e muita saúva, os males do Brasil são..."

Enxugou a lágrima. Fez um encantamento e transformou a cidade em um "bicho preguiça todinho de pedra".

Macunaíma leva, de São Paulo, um revólver Smith-Wesson, um relógio Pathek e um casal de galinhas Legorne: só coisas estrangeiras — fora o que de melhor achara na civilização. Trazia a muiraquitã no beiço e por isso tudo ficava mais fácil.

Os irmãos viajavam descendo o Araguaia: Jiguê remava e Maanape manejava o joão-de-pau (remo de mão amarrado na popa, quilha, muito usado no Amazonas). Sentiam-se felizes outra vez. Macunaíma anotava as pontes que deviam ser construídas ou consertadas para facilitar a vida do povo goiano. De noite, enxergavam a dança das luzes dos afogados (crendice popular de usar-se uma vela acesa numa cuia para achar o corpo de um afogado: onde ela parar, ele estará, ou, então, referência aos fogos-fátuos que aparecem nos brejos).

O herói dormia e, ao acordar no dia seguinte, cantava um canto indígena, acompanhando-se com a violinha. Olhava para as margens e ia reconhecendo tudo. E cantava, juntando palavras sem sentido.

Vei, a Sol, dava lambadas nos três. O calor era enorme. Macunaíma lembrou-se de que era imperador do Mato-Virgem e "riscou um gesto na Sol, gritando — Eropita boiamorebo!" Vieram de todos os cantos as araras, papagaios, periquitos, e os manos passaram a viajar na sombra.

O herói gesticulava, gritando de vez em quando:

"— Era uma vez uma vaca amarela, quem falar primeiro come a bosta dela! Dem-de-lem chegou!"

O mundo ficava mudo e o silêncio permitia escutar lá longe o ruidejar do Uraricoera. Macunaíma se entusiasmava, pigarreava e cuspia. O cuspe se transformava em matás-matás (espécie de tartaruga da Amazônia) nojentos. Aí, ele cantava, sem saber o que cantava.

A boca-da-noite engoliu os ruídos do mundo e o mundo adormeceu. O herói, vendo a lua, lembrou-se de São Paulo, das filhas da mandioca, de Ci, a inesquecível, e sentiu saudades e ciúmes. Aí cantou, invocando Rudá, o deus do amor. Dormiu entre maruins, puins e muriçocas (mosquitos).

De manhã, Macunaíma assuntou a vista, pegou a canoa e foi buscar a linda Iriqui, que esperava se enfeitando e caçando mucuim (lavras que provocam coceira) sentada na raiz de uma samaúma (como Ci, quando o herói a encontrou pela primeira vez). Os dois se festejam, brincam muito e voltam para a canoa.

Continuam viajando por muitos dias, com a papagaiada protegendo Macunaíma e, uma tarde, o herói resolve dormir em terra. Logo que salta, dá de frente com o Bicho Pondê, um jacurutu do Solimões que virava gente de noite e engolia os estradeiros" (monstro de um conto popular). Macunaíma atira-lhe uma flecha que tinha na ponta a cabeça da formiga santa curupê (que não deixa errar o alvo) e acerta sem nem fazer pontaria. O monstro estoura, virando coruja.

Mais adiante, topa com Mapinguari, "macaco-homem que anda no mato fazendo mal pras moças." Ele agarra Macunaíma, mas o herói mostra que é homem, ele ri e o deixa passar. Macunaíma viaja procurando um pouso onde não haja formiga, mas não acha. Sobe a uma árvore e avista uma luzinha: é um rancho.

O herói vai ao rancho, bate e é recebido por Oibê, o minhocão terrível. Oibê fala fino, doce. Macunaíma sente medo, mas se lembra do revólver, cria coragem e pede pousada. Sentam-se e conversam imoralidades.

Oibê estava cozinhando e, como Macunaíma finge fome, oferece-lhe cará com feijão e farinha. Mas ele, na verdade, estava querendo era comer a pacuera (miúdos de animal) que o minhocão estava assando no espeto. Finge sede e, enquanto Oibê vai buscar água, come a pacuera. Logo depois vai dormir. O quarto está cheio de baratas que lhe lambem a boca suja.

Quando Oibê descobre que Macunaíma comera a pacuera, resolve dar-lhe um susto. Embrulha-se num lençol, pega um sininho vai ao quarto do herói. Macunaíma puxa o revólver e atira, mas o tiro não pega e Oibê continua se aproximando. Então dispara pelo mato, seguido pelo minhocão, que só queria comê-lo de brincadeira. Enfia o dedo na garganta e vomita a farinha, atrasando Oibê.

Continua fugindo, passa pelo morro do Estrondo que soa de sete em sete anos, faz o Sergipe de ponta a ponta e chega a uma furna onde há um altar. Na boca da socava estava um frade e o herói lhe pergunta o nome: "Eu sou Mendonça Mar pintor." Estava em Bom Jesus da Lapa (Rio São Francisco).

Continua correndo e encontra Hércules Florence (desenhista da comissão Langsdorf, que teve sua "Zoofonia" traduzida pelo Visconde de Taunay), que lhe conta haver descoberto a fotografia e estar escrevendo uma memória sobre o canto dos passarinhos. O minhocão vem chegando. Macunaíma vomita o feijão e a água e ganha distância. De repente se admira, percebendo que tinha corrido tanto e estava novamente à porta do riacho de Oibê.

Esconde-se embaixo de uma caramboleira. Mal quebra o galho, ouve uma cantiga: pega o patuá, faz uma mandinga e desencanta uma linda princesa. Dá a mão a ela e saem correndo.

Oibê já está perto e Macunaíma e a princesa metem-se pelo buraco de uma sapopemba. O monstro chega e consegue pegar uma perna do herói, que dá uma risada, dizendo-lhe que o que ele pegara era uma raiz. Oibê solta e Macunaíma zomba dele: era a perna mesmo.

Oibê vai buscar uma enxada e deixa uma garça tomando conta do herói, que a censura, mandando-a ficar de olhos bem abertos, pois aquilo não era jeito de vigiar um herói. A garça obedece e Macunaíma lhe atira um punhado de formigas nos olhos.

Foge com a princesa. Perto de Santo Antônio de Mato Grosso encontram uma bananeira. Ele manda que a princesa suba, coma as bananas verdes e lhe atire as amarelas. E se farta, enquanto a princesa tem cólicas. Oibê vem chegando e eles correm novamente.

Chegam finalmente à beira do Araguaia. Macunaíma vomita a pacuera na água e ela se transforma num periantã (monte de capim-de-angola, que se desloca pelo rio como ilha flutuante), no qual os dois sobem e seguem, brincando, para a canoa onde estão os manos.

Oibê, que era um lobisomem famoso, chegou e viu os dois. Tremeu, tremeu, criou rabo e virou cachorro-do-mato. Escancarou a goela e dela saiu uma borboleta, libertando a alma de um homem que estava presa no corpo do lobo.

Continuam a viagem rio abaixo. Iriqui, com ciúme da princesa, faz um "bué medonho". Jiguê tem pena e fala para Macunaíma brincar com ela um pouquinho, mas o herói não quer, dizendo que ela é muito relambória. E vai brincar com a princesa.

Então Iriqui ficou triste, bem triste e chamou seis araras canindé. Subiu com elas para o céu chorando. Viraram estrelas: é o Setestrelo.

CAPÍTULO XVI: "URARICOERA"

No outro dia Macunaíma amanheceu doente e Maanape, pensando que ele estava hético (tuberculoso), deu-lhe chá de broto de abacate (costume das tribos amazônicas). Mas era impaludismo (malária), e a tosse se devia à laringite que todos levam de São Paulo. (Diz-se que em São Paulo todos têm laringite.) Com a doença, Macunaíma fica mais indolente do que nunca: passava as horas deitado na proa da canoa e até se recusou a brincar com a princesa.

Chegavam ao fim da viagem:

"No outro dia atingiram as cabeceiras dum rio e escutaram perto o ruidejar do Uraricoera. Era ali."

O herói examinava a paisagem passando pela canoa, como o forte São Joaquim (na foz do rio Tacutu, mandado construir pelo governador do Pará, irmão do Marquês de Pombal), que estava em ruínas, os soldados esfarrapados, as saúvas devorando tudo.

Viram, finalmente, o cerco do Pai da Tocandeira:

"Afinal ficou tudo conhecidíssimo. Se enxergou o cerro manso que fora mãe um dia, no lugar chamado Pai da Tocandeira, [...]".

Reconheceram a velha roça e o velho rancho, agora uma tapera. Macunaíma chorou.

Entraram na tapera; os manos e a princesa resolveram procurar comida. O herói ficou descansando e estava assim, quando sentiu no ombro o peso de uma mão: era João Ramalho (personagem da história do Brasil: colono português, respeitado pelos índios, que teve muitos filhos), que chama a esposa e a filharada e resolve mudar para outro lugar onde não haja ninguém.

No outro dia, vão todos trabalhar bem cedo. Macunaíma se desculpa, sobe numa montaria e dá uma chegadinha até a ilha de Marapatá, para buscar a consciência que deixara lá antes de ir para São Paulo. Mas não a achou mais; então, botou na cabeça a consciência dum hispano-americano e "se deu bem da mesma forma." (O próprio autor acentuou, em prefácio inédito, que desejava que Macunaíma não fosse nacionalista, mas sul-americano; daí o herói ter-se dado bem com a substituição).

Durante essa viagem, Macunaíma acompanha um cardume de jaraquis (peixe de escama espinhenta) e, distraído, acaba chegando a Óbidos, com a montaria cheinha de peixes frescos. Porém, como lá dizem que "quem come jaraqui fica aqui", ele joga os peixes fora, para não ficar na cidade. Voltou para o Uraricoera e resolveu dormir na sombra da ingazeira (árvore frutífera da Amazônia), depois de catar os carrapatos.

Os manos, preocupados, saíram para esperar Macunaíma. Jiguê pôs o ouvido no chão, para ver se escutava os passos do herói, mas nada se ouvia. Saem à sua procura e o encontram, mas Macunaíma mente, dizendo que estava negaceando uma inambu-guaçu (ave grande, habitante das matas virgens do Brasil).

Voltam para a tapera e a situação continua: Macunaíma não trabalha e mente, afirmando que caça, mas nada encontra. Jiguê começa a ter raiva, porque a comida estava ficando rara. Um dia, ele vai à praia do rio pescar e encontra o feiticeiro Tzaló, que tem uma perna só e está com uma cabaça encantada, feita com a metade da casca de um jerimum. Cada vez que o feiticeiro mergulhava a cabaça no rio, ela voltava cheia de peixes. Jiguê rouba a cabaça, faz o que vira o feiticeiro fazer e volta para a tapera carregado de peixes.

Macunaíma desconfia do irmão e segue-o, descobrindo tudo. Tira a cabaça do esconderijo em que Jiguê a pusera e começa a imitar o que Jiguê fizera com ela. Mas, na pressa de matar todos os peixes, deixa cair dentro da água a cabaça, que é engolida pela pirandira Pazdá e se transforma na bexiga do peixe. O herói volta para a tapera e conta o sucedido. Jiguê sente raiva e reclama da preguiça do irmão, que protesta, afirmando ter caçado um veado e perdido o pedaço dele que trazia para todos. Como era feiticeiro, Maanape faz um gesto que leva Macunaíma a piscar e confessar que era tudo mentira.

No outro dia, Jiguê estava procurando a cabaça, quando encontra Caicãe, o tatu-canastra, que cantava, tocando uma violinha, o que fazia todas as caças de pêlo se aproximarem: era só matá-las. Jiguê rouba a viola, toca e pega muitas caças. O herói desconfia, repete o que fizera com a cabaça e perde a viola também: ela cai no dente de uma queixada que tinha umbigo nas costas e se despedaça. Os bichos que ele tinha atraído com a viola engolem os pedaços, que se transformam nas bexigas das caças.

Macunaíma volta para a tapera desesperado e conta o sucedido. Jiguê, com ódio, resolve não caçar mais e vai dormir. Todos começam a ter padecer fome e pedem a Jiguê, mas ele pula na rede e fecha os olhos. Macunaíma jura vingança e, assim, "finge" um anzol com presa de sucuri e manda-o entrar na mão de Jiguê, caso ele vá experimentá-lo. Jiguê não aguenta mais a fome e, vendo o anzol, pergunta ao herói se é bom, o que Macunaíma confirma.

Quando Jiguê pega no feitiço, o dente de sucuri entra-lhe na palma da mão e despeja ali todo o veneno. Nota: hoje se sabe que a sucuri não possui veneno; além disso, todos os seus dentes são do mesmo tamanho.) Jiguê corre para o mato e tenta vários remédios: mastiga maniva, põe cabeça de anhuma na mão, mas nada adianta. O veneno se transforma numa ferida leprosa e começa a comer-lhe o corpo: um braço, depois metade do corpo, depois as pernas, depois a outra metade do corpo, depois o outro braço, depois o pescoço e a cabeça. Só fica a sombra de Jiguê.

A princesa, que andava brincando com Jiguê, fica furiosa com Macunaíma e manda a sombra virar um cajueiro, um churrasco de veado e uma bananeira, para que o herói, comendo dessas coisas, ficasse leproso também e morresse. No outro dia, Macunaíma acorda com fome e vai passear para espairecer; encontra o cajueiro e, légua e meia adiante, o churrasco, mas percebe a sombra do irmão nos dois e não come deles. Outra légua e meia depois, vê a bananeira e, "vesgo de tanta fome", enxerga a sombra do irmão de um lado e a bananeira de outro e devora todas as pencas; a sombra o deixa leproso.

Macunaíma lembra-se de passar a doença para outros, para não morrer sozinho: esfrega seis tipos diferentes de formigas no nariz, uma de cada vez, e elas vão ficando leprosas, porque já foram gente como nós. Moribundo, não tem forças para estender o braço e pegar outro bicho, e fica esperando a visita da saúde (crença popular de que os moribundos, pouco antes da morte, sentem subitamente uma grande melhora, na verdade ilusória, que é o aviso de que não durarão muito). Na visita da saúde, cria força e passa a doença para o mosquito birigui que, por isso, quando morde provoca a chaga de Bauru. Como tinha transmitido a lepra para sete outros, o herói fica curado na mesma hora (crendice de que os leprosos ficam curados, desde que mordam sete pessoas).

Macunaíma volta para a tapera. A sombra, constatando que o herói era mesmo muito inteligente, resolve também voltar para junto da família, mas era noite e ela não achava o caminho. Senta-se numa pedra e grita para que a cunhada princesa lhe traga fogo; ela traz e é engolida pela sombra, juntamente com o tição que iluminava o caminho. A sombra grita para Maanape, que se arrasta, molengo, porque o barbeiro lhe chupara o sangue, deixando-o opilado (anêmico, fraco). A sombra engole-o e ao fogo também. Grita para

Macunaíma, mas este não atende, encosta a porta e fica bem quieto na tapera. Não obtendo resposta, a sombra se lastima até de madrugada, quando Capei aparece, iluminando a terra e ela consegue chegar até a tapera; lá, senta-se na soleira da porta e espera o dia amanhecer para se vingar do herói.

De manhã Macunaíma acorda e pára para escutar: não ouve nada; então, sai. A sombra sobe-lhe ao ombro e vai com ele. Tudo que o herói ia comer, a sombra comia antes. Foi pescar (já que não havia mais ninguém para pescar para ele) e ela engolia tudo. Macunaíma começou a passar fome. Para libertar-se, deu um enorme impulso na vara de pescar, fazendo o peixe cair na Guiana; a sombra correu atrás do peixe e ele fugiu pelo mato fora, no sentido oposto.

A sombra volta e, não encontrando o mano, dispara a persegui-lo. Macunaíma corre, atravessa a terra dos índios tatus-brancos (referência à época das Bandeiras e passa sem pedir licença entre a sombra de Jorge Velho e Zumbi, que estavam discutindo. Cansadíssimo, olha para trás e vê que a sombra se aproxima; está na Paraíba e não tem vontade de fugir mais, porque está "impaludado" (com malária). Perto estavam uns trabalhadores construindo um açude. O herói pede-lhes água e eles lhe dão raiz de umbu (raízes ocas que se enchem de água). Macunaíma mata a sede dos legornes, agradece e grita:

"— Diabo leve quem trabalha!".

Os trabalhadores atiçam a cachorrada no herói: era o que ele queria, pois, assim, tem que correr, e já não tinha forças para isso.

Macunaíma entrou pela estrada das boiadas e encontrou um "boi malabar chamado Espácio que viera do Piauí." (nome de um boi cantado em um antigo romance popular nordestino; vem do Piauí, referência à quadra do "Bumba meu Boi" ou "Boi Bumbá".) O boi estava dormindo e acordou assustado com o trompaço que o herói lhe deu: "saiu numa galopada louca de susto". Macunaíma se esconde e a sombra, ouvindo o galope do boi, achou que era Macunaíma e o persegue. Alcança o boi, percebe o engano mas, para não perder o esforço, sobe em seu costado. Satisfeita, canta os versos do "Bumba meu Boi".

Como a sombra come tudo que o boi ia comer, ele vai ficando "jururu, magruço e lerdo". Quando passa por Água Doce, perto de Guararapes, o boi tem o "sinal de morte". A sombra, desenganada, continua cantando. No outro dia o boi morre de fome. Chega uma giganta que gostava de brincar com ele, chora e quer levá-lo, mas a sombra tem raiva e a expulsa. A giganta agradece e vai embora dançando.

Chega Manuel da Lapa, é saudado pela sombra e dança para agradecer, cobrindo o cadáver com folha de caju e rama de algodão. Anoitece e a sombra não consegue mais enxergar o boi; um vagalume mostra-lhe onde ele está, ela se senta na barriga verde dele e fica chorando.

No outro dia o boi estava podre. Então chegam muitos urubus, "dançando de contentes". O maior puxava a dança, cantando: era o urubu-rei, o Pai do Urubu. Ele manda o menor deles ver se a carne do boi já estava bem podre: ele

"[...] entrou por uma porta e saiu por outra dizendo que sim e todos fizeram a festa juntos [...]".

"E foi assim que inventaram a festa famanada do Bumba-meu-Boi, também conhecida por Boi-Bumbá."

A sombra teve raiva porque eles estavam comendo o boi dela e pulou no ombro do urubu-rei, ficando ali. O urubu, satisfeito, gritou:

"Achei companhia pra minha cabeça, gente!"

Por isso, o urubu-rei tem duas cabeças; a sombra leprosa é a da esquerda.

CAPÍTULO XVII: "URSA MAIOR"

Macunaíma estava completamente só; arrastou-se até a tapera. Os irmãos tinham morrido, a tapera estava caindo e ele estava muito contrariado, porque não conseguia compreender o silêncio. Sentia muito tédio e, principalmente, muita preguiça. Obrigado a abandonar a tapera, armou a rede no alto de um teso, onde havia dinheiro enterrado, pois o impaludismo não lhe deixava coragem para fazer nada. O séquito de araras que sempre o acompanhara tinha voado para a terra dos ingleses (Guiana Inglesa), transformando-se antes em periquitos, para que estes levassem a fama.

Só ficara o casal de legornes e um aruaí muito falador, e o herói passava os dias contando suas aventuras para ele e fazendo-o repeti-las na língua da tribo. Quando amanhecia, o papagaio devorava as aranhas que passavam a noite fiando as teias que envolviam a rede. Depois, acordava Macunaíma e repetia o caso aprendido na véspera. O herói, orgulhoso das glórias passadas, contava outro caso, e assim os dias iam passando.

Quando a estrela Papaceia (estrela Vésper: Vênus, quando aparece à tarde) surgia, mandando as coisas irem dormir, o papagaio se zangava; uma vez, xingou a estrela. Então, Macunaíma contou-lhe a história de Papaceia:

"Ela era Taina-Cã, que tinha pena da terra e mandava Emoron-Pódole, o Pai-do-Sono, dar descanso às coisas que não possuem pensamento; Taina-Cã era indivíduo também, e Imaerô, uma das duas filhas do cacique Zozoiaçaba, quis casar com ela. No outro dia apareceu um homem que era a estrela e vinha casar, mas Imaerô viu que ele era velho e não quis. Então, a outra filha, Denaquê, com pena, casou com ele. E o velhinho dava-lhe a noite mais gostosa de amor que se podia imaginar. Além de trabalhar no roçado e trazer para a terra várias plantas boas que os carajás ainda não conheciam. Um dia, Denaquê foi procurar o marido, que trabucava na Sol, e descobriu que ele era um troncudo jovem da nação carajá. Brincaram ali na Sol e, quando voltaram para o mocambo, Imaerô quis tomar Taina-Cã da irmã, mas ele não quis:

— Sai azar! ... Quando eu quis você não quis, pois brinque-se!"

Infeliz, Imaerô saiu gritando pelo mato; virou a "araponga que grita amarelo de inveja..." Taina-Cã era muito bom, e trazia do céu tudo o de que Carajá precisava. Mas Denaquê, muito ambiciosa, começou a namorar todas as estrelinhas do céu, e Taina-Cã, muito triste, foi embora para o vasto campo do céu.

Quando a história terminou, o papagaio dormia.

Uma vez, em janeiro, Macunaíma ouviu o pio agourento do tincuã (metamorfose do saci em ave, alma-de-caboclo, alma-de-gato). Tremeu e apertou o ossinho de menino pagão que usava no colar (talismã). Procurou o aruaí, ele desaparecera; só estavam os legornes, brigando por causa da última aranha. Fazia calor e Vei, a Sol, esquentava o corpo do herói, vingando-se por ele não ter querido casar-se com alguma de suas filhas.

Macunaíma lembrou que não brincava fazia muito tempo e que banho frio era bom para espantar essas vontades. Escorregou da rede e, descendo até o vale de Lágrimas, foi tomar banho numa lagoa. Pôs os legornes na praia e foi até a água.

A lagoa estava coberta de ouro e prata e lá, no fundo, alvinha e lindíssima, de cabelos negros com as asas da graúna, a Uiara (ou Iara, entidade de voz fascinante, que vive nos rios e lagos). O herói sentiu vontade de brincar com ela, mas a água estava fria demais, ele não tinha coragem de entrar. A Uiara dançando, chamando-o, e a Sol torcendo para ele cair nos braços traiçoeiros do monstro. Como ela só se mostrava de frente, Macunaíma não podia ver o buraco no cangote, por onde ela respirava. Ele, indeciso; a Sol, com raiva. Pegou num rabo-de-tatu de calor e chicoteou o lombo do herói. Macunaíma jogou-se na lagoa e

"[...] Vei chorou de vitória. As lágrimas caíram na lagoa num chuveiro de ouro e de ouro. Era o pino do dia."

Quando Macunaíma voltou à margem, estava fatigado, desfigurado: era evidente que havia brigado muito dentro da lagoa. Tinha o corpo sangrando de mordidas, perdera a perna direita, os dedões, os cocos-da-Bahia, as orelhas, o nariz, todos os seus tesouros. Ficou de bruços muito tempo. Quando conseguiu erguer-se, percebeu as perdas e sentiu ódio de Vei. Pegou o ovo deixado na praia por uma galinha e atirou nas bochechas da Sol, que amarelou para sempre. Entardecia.

O herói sentou-se em uma pedra e foi conferir tudo que tinha perdido: inclusive o par de brincos feito com o relógio Patek e o revólver Smith-Wesson. Pulou, dando um grito que encurtou o tamanho do dia. As piranhas lhe haviam comido também os lábios e a muiraquitã! Ficou louco de raiva. Reuniu várias plantas de tinguijar (matar, envenenar, entorpecer) peixe e envenenou a lagoa para sempre. Todos os peixes apareceram mortos, boiando com a barriga para cima. Era de tardinha.

Então Macunaíma abriu todos os peixes, à procura de seus tesouros, e

"[...] foi uma sangueira mãe escorrendo sobre a terra e tudo ficou tinto de sangue. Era a boca-da-noite."

Procurou, procurou e achou os dois brincos, os dedões, as orelhas, os "nuquiiris" (testículos), o nariz, e grudou todos com cola de peixe. Mas a muiraquitã e a perna ele não achou: tinham sido comidos pelo monstro Ururau (jacaré, no Mato Grosso) e desapareceram. "E era de-noite."

Macunaíma procurava e soltava gritos de lamentação. Chorava, e as lágrimas, caindo de seus olhinhos azuis sobre as florzinhas brancas, viraram miosótis. Derreado, o herói cruzou os braços "num desespero tão heróico que tudo se alargou no espaço pra conter o silêncio daquele pensar."

Então Macunaíma não achou mais graça neste mundo. Mas ficou indeciso entre morar no céu ou na Ilha de Marajó. Chegou a pensar na cidade da Pedra com o enérgico Delmiro Gouveia (segundo Mário de Andrade, no seu artigo "O Grande Cearense", em *Os Filhos da Candinha*, um cearense gênio da disciplina: "chegou a uma perfeição como nunca houve igual em nossa terra"). Mas desistiu, pois não tinha coragem para a organização. Tudo o que vivera parecia significar só um deixar-viver para o herói. E ele não via muito sentido em ir para um lugar que também fosse deste mundo. Decidiu:

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

Ia para o céu, viver com sua "marvada", ser o brilho inútil de mais uma constelação, ao lado de tantos outros conhecidos e parentes que passaram por este mundo. Planta uma semente de cipó (como Ci fizera) e, enquanto o cipó crescia, escreve numa laje: "NÃO VIM AO MUNDO PARA SER PEDRA" (provérbio indígena). A planta cresceu e agarrava-se numa ponta de Capei. Macunaíma pôs a gaiola de legornes no braço e foi subindo e cantando.

Já no céu, procura a maloca de Capei, a lua, tomando-lhe a bênção. Ela o confunde com o Saci, mas depois se lembra de quando o encontrou na ilhota da Guanabara, todo sujo de urubu, e não lhe deu acolhida. Rejeita-o de novo e, de raiva, Macunaíma esmurra a cara dela; é por isso que a lua tem aquelas manchas escuras até hoje.

O herói, então, procura Cauianogue, a estrela-da-manhã. Depois de também confundi-lo com o saci, ela se recorda da ilhota, do mau cheiro dele e o manda tomar banho. Macunaíma grita com ela e ela treme; é por isso que essa estrela treme quando brilha.

Macunaíma, finalmente, chega à casa de Pauí-Pódole, Pai-do-Mutum, o Cruzeiro do Sul, que gosta dele por causa do discurso que o herói fizera, defendendo-o do mulato da maior mulataria. O Cruzeiro reconhece seus feitos e lamenta, mas não pode acolhê-lo: são doze à mesa e, com Macunaíma, ficariam treze: "Ah, herói tarde piaste!" (anedota popular)

"Então Pauí-Pódole teve dó de Macunaíma." Jogou três pauzinhos para o alto, fez uma encruzilhada e transformou o herói na constelação da Ursa Maior.

O capítulo termina com a seguinte explicação do narrador:

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

"EPÍLOGO"

"Acabou-se a história e morreu a vitória."

Não havia mais ninguém lá: dera tangolomângolo em todos. Tudo estava deserto e a história do herói e suas aventuras estavam perdidas para sempre.

"Agora os manos virados na sombra leprosa eram a segunda cabeça do Pai do Urubu e Macunaíma era a constelação da Ursa Maior. [...] Um silêncio imenso dormia à beira-rio do Uraricoera."

Uma vez um homem foi lá e, de repente, ouviu uma voz: "— Currr-pac, papac! Currr-pac, papac!..." Assustou-se. E nisso veio brisando um guanumbi (beija-flor) que lhe tocou nos lábios fazendo: "Bilo, bilo, bilo, lá.. teteia!" (Entre os indígenas, o guanumbi ou beija-flor era o emissário do além, o que trazia a mensagem dos mortos). O homem acompanhou com os olhos o vôo da ave, que se riu e desapareceu. Então ele descobriu na ramaria um papagaio. Era o aruaí do herói.

O papagaio pousou na cabeça do homem e os dois se tornaram companheiros. Então o papagaio começou a falar numa fala muito mansa, suave, doce e nova, reproduzindo toda a vida, nascimento, alegrias, sofrimentos e morte do herói. Depois, voou para Lisboa. As palavras abaixo identificam o narrador e encerram a narrativa:

"E o homem sou eu, minha gente, e eu fiquei pra vos contar a história. Por isso que vim aqui. Me acocorei em riba destas folhas, catei meus carrapatos, ponteei na violinha e em toque rasgado botei a boca no mundo cantando na fala impura as frases e os casos de Macunaíma, herói de nossa gente. Tem mais não."

Atividades

1. No capítulo "Carta pras Icamiabas", Macunaíma afirma: "Assim chegado a estas plagas hospitalares, nos demos ao trabalho de bem nos inteirarmos da etnologia da terra, e dentre muita surpresa e assombro que se nos deparou por certo não foi das menores tal originalidade linguística."

Relacione essa afirmação com o dístico

> "Pouca saúde e muita saúva
> os males do Brasil são."

2. Explique por que Mário de Andrade considerou *Macunaíma* uma rapsódia.