

# MAKUNAÍMA E NAMBALISITA: HEROIS MITOLÓGICOS DA AMAZÔNIA E DO CUNENE

Christian Fischgold (UERJ)<sup>1</sup>

**Resumo:** Makunaíma e Nambalisita são personagens provenientes das tradições orais dos povos ameríndios taurepang e dos povos africanos ovakwanyama. Tornaram-se símbolos importantes no contexto cultural brasileiro e angolano no decorrer do século XX. O trabalho realiza uma aproximação dessas personagens no âmbito das recolhas etnográficas realizadas pelo viajante alemão Theodor Koch-Grünberg e pelo padre português Carlos Estermann.

## Introdução

Makunaíma e Nambalisita são dois importantes heróis mitológicos colhidos entre os povos taurepang e ovakwanyama originários, respectivamente, da região norte do Brasil, na fronteira com a Venezuela, e da região sul de Angola, na fronteira com a Namíbia. Dois estudiosos estrangeiros foram os responsáveis por fixar as versões que se tornariam as mais conhecidas dessas personagens: o alemão Theodor Koch-Grünberg (1872-1924), e o padre português Carlos Estermann (1896-1976). As obras de ambos, no que se refere especificamente ao resgate da matéria oral dos povos dessas regiões, são dois marcos na bibliografia coletada, publicada e difundida entre os “leitores civilizados” no decorrer do século XX. Koch-Grünberg recolheu as narrativas indígenas durante uma expedição à região compreendida entre o monte Roraima e o médio Orinoco, entre 1911 e 1913. Era a segunda viagem do etnólogo alemão pela região, já tendo passado entre 1903 e 1905 pelo alto Rio Negro, como comprovam os estudos sobre línguas e os costumes indígenas lançados pelo autor após o primeiro contato com o Brasil Amazônico (MEDEIROS, 2002, p. 15). O padre português Carlos Estermann, por sua vez, passou mais de quarenta anos na região sul-sudoeste de Angola, sendo responsável por obras incontornáveis acerca da cultura dos povos da região.

Apesar das boas intenções de ambos em registrar, conhecer e compreender o modo de vida dos povos em que estavam inseridos, os dois viajantes se saem melhor como etnógrafos do que como etnólogos. Koch-Grünberg acreditava no pretenso “infantilismo” da mentalidade indígena (tese corrente na sua época), e credita ao animismo corrente nos mitos karib ao fato que também “as crianças dão aos

---

<sup>1</sup> Graduado em Cinema (UNESA), Mestre em Literatura Portuguesa (UERJ), Doutorando em Literatura Comparada (UERJ). Contato: [chrisfischgold@gmail.com](mailto:chrisfischgold@gmail.com)

brinquedos, conscientemente, outra significação, segundo o jogo do momento” (MEDEIROS, 2002, p.17). Carlos Estermann, por sua vez, considerava imoral e “chocante” a poligamia representada em um dos mitos contidos em sua obra, mas afirma, na sequência, que essas feições constitutivas “aviltantes” não desmereciam a personagem de seu lugar proeminente na galeria heróica dos “super-homens”.

Os cinco volumes da obra de Theodor Koch-Grünberg, intitulada *Do Roraima ao Orinoco – Von Roroima Zum Orinoco* (1917) estão organizados em um diário de viagem (vol. I), narrativas de lendas Mayuluaípu e Akuli (vol.II), comentários e análises etnográficas (vol. III), vocabulário alemão-pemon (vol.IV) e um volume póstumo de fotografias (vol.V).

Carlos Estermann considera a antologia *Cinquenta Contos Bantos do Sudoeste de Angola* (1971) como uma espécie de adendo aos três volumes das *Etnografias do Sudoeste de Angola*, lançados na década anterior. Frisa, no entanto, que o antologia apresenta um desenvolvimento de um parágrafo do plano geral que articula a obra completa, referindo-se ao capítulo sobre a literatura oral que cada volume das *Etnografias* oferecia. Segundo Estermann, convinha dar maior realce ao conto popular porque “nele se refletem melhor do que nos outros gêneros, as diversas fases da vida material e mental dos povos do Sudoeste de Angola” (ESTERMANN, 1971, p. 7).

Essas obras compõem um quadro de cem contos - cinquenta ameríndios e cinquenta africanos - cujo breve panorama comparativo aqui apresentado pretende fornecer uma visão dos principais aspectos do universo cultural no qual estão inseridos os mitos de Makunaíma e Nambalisita. Esta primeira aproximação comparativa entre as narrativas propõem apontar convergências e divergências entre as personagens.

Os *Cinquenta Contos Bantos do Sudoeste de Angola* aparecem divididos em:

- A. Contos de Animais (hiena, chacal, leão, antílope, lebre);
- B. Contos que intervém monstros antropófagos;
- C. Estórias da vida cotidiana;
- D. Contos contendo elementos de magia;
- E. Contos que encerram elementos mitológicos.

A classificação das duas primeiras categorias segue um critério não uniforme que visa mais a qualidade “física” das personagens do que o papel que desempenham. Nas duas seguintes prevalece a norma valorativa do conteúdo. Apesar da pouca representatividade quantitativa – apenas três narrativas –, a classe dos contos que encerram elementos mitológicos apresenta o comentário mais extenso do autor, o que demonstra sua importância qualitativa.

O segundo volume de *Do Roraima ao Orinoco* (a parte da obra que contém as narrativas aqui analisadas) não aparece dividido em categorias, apresentando os contos unicamente sob o genérico título “Lendas”. Estamos de acordo, no entanto, com a divisão das narrativas pemon em ciclos, realizada por Lúcia Sá em *Literaturas da Floresta: textos amazônicos e cultura latino-americana* (2012):

- A. Do dilúvio e da criação do mundo;
- B. Das aventuras de Makunaíma e seus irmãos;
- C. Dos demais *tricksters* – Konewó e Kalawunsen;
- D. Da gente do céu e dos fenômenos astronômicos;
- E. Das origens dos venenos.

A análise dessas narrativas nos leva a algumas conclusões: percebe-se nos contos africanos uma predominância dos seres humanos (homens, mulheres) e animais (chacal, hiena, leão, bambi, lebre, sapo-concho) como personagens principais, cujo objetivo, na maioria das vezes, é a busca por alimento ou bebida, o regresso para casa, a libertação da mãe ou da filha, o amor conjugal, ou vencer provas fantásticas. Dentre seus aliados estão outros seres humanos, alguns animais, insetos e Kalunga (Deus), que os ajudam nos desafios contra seus oponentes, que podem ser outros seres humanos, animais, monstros, fantasmas, Kalunga (Deus) ou árvores mágicas. A antologia é, também, rica em personagens monstruosas.

Nos contos ameríndios encontra-se prevalência de personagens com poderes “sobrenaturais”, além de temáticas animistas, monstros antropófagos e espíritos malignos, narrativas em que o sol, a lua, as constelações e os fenômenos meteorológicos aparecem personificadas, adquirindo atributos humanos, além de terem em algumas narrativas (contos 42 e 44) um conteúdo moral, demonstrando a superioridade sobrenatural desses elementos sobre os animais. Aparecem também,

com alguma frequência, traços obscenos, motivos quase inexistentes nos contos africanos.

Nesta centena de narrativas míticas africanas e ameríndias não há referências diretas a cosmogonias (embora aludam a criação dos homens por Makunaíma e associem a origem das constelações a acontecimentos terrenos, elas não referem a criação do Universo), nem a cosmologias ou a escatologias. Muito frequentemente elas adquirem caráter etiológico, explicando como o mundo atual e seus habitantes adquiriram, num tempo remoto, sua fisionomia definitiva, embora outras vezes possam parecer apenas cômicas, especialmente as ameríndias (MEDEIROS, 2002, p. 16–17). Apenas nas três últimas narrativas da antologia africana aparece um embrião de antropogonia, com o herói nascendo de um ovo misterioso posto por sua mãe (conto 49 e 50) ou saindo do útero materno por seus próprios meios (conto 48). No entanto, as referências aos quatro elementos fundamentais - água, terra, ar e fogo - que aparecem como geradores e constitutivos dos seres, em todas as cosmogonias mitológicas, afloram frequentemente neste conjunto de narrativas.

### **Mitos, lendas, contos**

Façamos uma breve consideração acerca das definições dos gêneros destas narrativas, uma vez que na obra de Theodor Koch-Grünberg apresentam-se como “lendas” e “mitos” e na obra de C.Estermann são intituladas como “contos”.

Uma definição bastante difundida acerca desses referentes compreende o conto como “uma narração fingida, curta, ingênua e fácil, cômica e fantástica, a partir do qual alguns ensinamentos podem surgir” (ARMELLADA, 1989, p.19). A lenda é compreendida como uma “explicação para a curiosidade humana de fenômenos que enfatizam nosso espírito e cujas causas desejamos conhecer” (ARMELLADA, 1989, p.21). O mito é uma história sagrada que relata “um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio” em que, graças às façanhas dos “Entes Sobrenaturais”, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, “a narrativa de uma ‘criação’: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser” (ELIADE, 1972, p. 9). Embora os protagonistas dos mitos sejam geralmente Deuses e Entes Sobrenaturais, enquanto os dos contos são heróis ou animais miraculosos, todos esses personagens têm uma característica em comum: eles não pertencem ao mundo cotidiano (ELIADE, 1972, p.

12).

Claude Lévi-Strauss (1908-2009) afirma, em entrevista para Didier Eribon (1953-) , que um mito pode ser definido como “uma história do tempo em que os homens e os animais ainda não eram diferentes” (LEVI-STRAUSS; ERIBON, 1990, p. 178). De acordo com o antropólogo francês,

A substância do mito não se encontra no estilo, nem no modo de narração, nem na sintaxe, mas na *história* que nele é contada. O mito é uma linguagem, mas uma linguagem que trabalha num nível muito elevado, no qual o sentido consegue, por assim dizer, *descolar* do fundamento linguístico no qual inicialmente rodou. (LEVI-STRAUSS, 2008, p. 225)

A razão pela qual Lévi-Strauss faz tal afirmação parte da constatação de que a estrutura profunda do mito mantém-se mais ou menos inalterável ao longo das gerações. As transformações sofridas pelas narrativas míticas, expressas nas variantes, só afetariam as estruturas na superfície. Daí a pouca importância que é atribuída à personalidade do narrador, ao estilo da narração e mesmo ao virtuosismo da tradução.

Levi-Strauss está de acordo com Eliade ao afirmar que o mito serve uma função cosmogônica, para explicar por que, diferentes de início, as coisas se transformam no que são, e porque elas não podem ser de outra maneira. E reconhece, desde 1960, que todos os contos orais são mitos em miniatura em que as mesmas posições estão transpostas, em escala reduzida.

Desde a publicação dos textos de Koch-Grünberg e C.Estermann, avançou-se pouco nas definições de conto e mito. Para Sérgio Medeiros, os referidos conceitos têm pouca eficácia na análise das narrativas colhidas por Koch-Grünberg, uma vez que “eles acabam por se confundir entre si (e não por acaso), tornando-se como etiquetas sem valor operacional algum (o mito é um conto que é uma lenda que é um mito que é um conto etc.)” (MEDEIROS, 2002, p. 19).

Não nos interessa neste curto espaço a definição exata do que são contos, lendas ou mitos, uma vez que até aqui têm fracassado todas as tentativas para erguer uma tipologia dos gêneros “literários” das tradições orais, mas identificamos, no entanto, com base nas definições acima relatadas, que as narrativas em questão são pertencentes a um tipo de literatura mítica.

### **Makunaíma e Nambalisita**

Makunaíma aparece nas doze primeiras narrativas da coletânea de Koch-Grünberg, enquanto Nambalisita aparece nas três últimas narrativas de C.Estermann. Para facilitar uma análise comparada desses textos é necessário realizar uma leitura dos dozes contos ameríndios como uma narrativa única, destacando suas principais características. Excetuando-se as duas primeiras, que são versões quase idênticas, as demais aparentam seguir uma ordem cronológica e, embora forneçam uma quantidade grande de “aventuras”, todas elas apresentam Makunaíma como personagem principal. As versões do mito de Nambalisita exibem pequenas variações de um mesmo mito, mas mantém, de forma quase idêntica, no entanto, a estrutura narrativa.

A história de Makunaíma e seus irmãos inicia com a procura por comida. Encontram uma grande árvore de frutos e derrubam-na, causando uma grande enchente. Após a enchente, há um grande incêndio. Makunaíma, então, cria homens de cera, barro, e finalmente, em gente. Transforma homens e mulheres em rochedos, peixes em pedras. Transforma a si mesmo de criança em homem, e possui a mulher do irmão. Quando este descobre dá um surra em Makunaíma que, para vingar-se leva a casa, a mãe e os alimentos para o alto de uma montanha. Retorna a pedido da mãe ao perceber o irmão magro e com fome. Depara-se com Piai'mã, um gigante antropófago. Há uma série de disputas com Piai'mã, em uma delas Makunaíma é preso em um cesto, mas consegue fugir. Em outra, esconde-se em um buraco no chão, resiste e foge quando Piai'mã vai buscar cobras para jogar no buraco. Até que Makunaíma é morto por Piai'mã em cima de uma árvore, ao ser atingido por uma zarabatana envenenada. É seu irmão Ma'nápe que o salva, com a ajuda de uma lagartixa, que se transforma numa ponte e o ajuda a atravessar o rio, dando-lhe conselhos de como vencer Piai'mã. Ma'nápe mata Piai'mã e sua mulher, costura Makunaíma, que estava cortado em pedaços em uma panela para ser devorado, e ressuscita. Aparece o pai da lagartixa, e engole Makunaíma, que é salvo novamente pelos irmãos que o retiram da barriga dele. A frase final de Makunaíma é irônica: “Viram como eu sei lutar com um animal destes?” (Medeiros, 2002, p.76)

Em Nambalisita dois jovens seguem um pássaro durante todo o dia até chegarem em uma casa. O homem de dentro da casa manda-os entrar, pega a menina para sua mulher, e mata o irmão. A jovem fica grávida e dá a luz a um ovo. “Eu saí do ovo, eu sou Nambalisita: o A-mim-me-gerei; não fui gerado por ninguém, eu mesmo me gerei...” (ESTERMANN, 1971, p. 268). Nambalisita e a mãe vão apanhar frutos e fogem. Prossegue caminhando até que o pai finalmente os alcança. Nambalisita

declara guerra ao “pai Nangolo” e mata-o. Nambalisita continua caminhando com sua mãe até que se separam em uma bifurcação no caminho. Sua mãe encontra um monstro antropófago que lhe devora. Nambalisita realiza um feitiço e salva sua mãe. Passado algum tempo Nambalisita é intimado para se apresentar a Kalunga (Deus), que pergunta: “Quem é esse homem que anda por aí a dizer que se gerou a si mesmo? Pois se todos os homens fui eu quem os criou!” (ESTERMANN, 1971, p. 271). Nambalisita responde que gerou a si mesmo, e convoca os animais – rinoceronte, elefante, toupeiras, lebres e aranhas para acompanhá-lo. Segue-se uma batalha entre Kalunga e Nambalisita, em que Deus tenta enganá-lo e mata-lo queimado em uma cubata sem porta. Sem sucesso, Nambalisita e os animais seguem em frente.

Resta assinalar algumas divergências marcantes entre as versões contidas na antologia de Estermann acerca do mito africano. No segundo conto não é um monstro que devora a mãe de Nambalisita, mas um imbondeiro que se abre e aprisiona ele e suas irmãs. A primeira versão encerra quando chegam ao rio e só conseguem atravessá-lo com a ajuda de uma aranha que arma teias por sobre o rio. Na segundo versão a viagem continua até uma disputa entre Nambalisita e Kalunga. Sem conseguir vencê-lo, Kalunga exclama: “Também tu, tens realmente força, nós equivalemo-nos” (ESTERMANN, 1971, p. 282).

Toda a parte inicial do primeiro conto quando o tio de Nambalisita é morto por seu pai e a mãe é feita prisioneira e vítima de abuso – embora no conto não seja colocado nesses termos –, além do duelo e da morte do pai por Nambalisita é excluída do segundo conto. As razões pelas quais essas partes encontram-se suprimidas são desconhecidas, mas lembremos que o tio ocupa posição importante na linhagem patrilinear dos povos ovakwanyama, e que esses fatos dão contornos de violência familiar ao conto.

A partir desses dois resumos é possível lançar algumas conclusões acerca dos contos e das personagens:

- a) A leitura das narrativas de Makunaíma como uma única narrativa aponta para uma possível divisão em sequências através de seus elementos mais significativos: (1) procura por comida como situação inicial, (2) Enchente e Incêndio, devastação do mundo, (3) criação dos homens, mulheres, rochedos, peixes, animais de caça e pesca, (4) auto-transformação em peixe e em homem,

(5) Encontros com Piai'mã, (6) ajuda da Lagartixa e encontro com o pai da lagartixa.

Para Lúcia Sá, essa ordenação dos fatos demonstra uma outra afirmação filosófica igualmente comum a vários textos indígenas:

a 'criação' dos seres humanos não tem apenas um sentido biológico, mas também social. Os pemons só podem existir, isto é, ser criados, depois que passam a existir os elementos que caracterizam sua cultura: o plantio, a cestaria, a cerâmica e os marcos geográficos mais significativos (SÁ, 2012, p. 56).

b) Similarmente, Nambalisita pode ser representado pela seguinte sequência narrativa: (1) Pai mata o tio e pega a irmã como mulher (2) A mulher fica grávida e dá a luz a um ovo, (3) Nambalisita e a mãe fogem do pai, (4) O pai os encontra e Nambalisita o mata, (5) Sua mãe é devorada por um monstro / imbondeiro aprisiona Nambalisita e as irmãs (6) Nambalisita a salva, (7) É intimado a comparecer a Kalunga. (8) Disputas com Kalunga.

Makunaíma apresenta-se como um transformador que consegue transformar pessoas em rochedos, peixes e feridas pelo corpo em pedras, mas também é um criador, foi ele quem criou os homens e as mulheres, os animais de caça e pesca. Mas ele não é o criador do mundo. Mircea Eliade descreve um grande número de sociedades que conhecem um Ente Supremo que, no entanto, não desempenha quase nenhum papel na vida religiosa.

Acredita-se que esse Ente Supremo criou o mundo e o homem, mas que abandonou rapidamente as suas criações e se retirou para o Céu. Algumas vezes, ele não chegou sequer a concluir a criação, e é um outro Ente Divino, seu "filho" ou representante, quem se incumbem da tarefa (ELIADE, 1972, p. 69).

Nas narrativas ameríndias, o mundo já foi criado e estabelecido, cabendo a Makunaíma a criação de outros fatores, como os homens, os animais, os rochedos, etc. Makunaíma é um demiurgo que, sem criar de fato a realidade, modela e organiza a matéria do universo pemon.

O herói africano, por sua vez, é concebido de forma extra-natural, não é um criador, mas tem poderes mágicos, especialmente o de conversar e solicitar ajuda aos animais. Além de não ser o Deus criador, posição ocupada por Kalunga, é justamente contra ele que Nambalisita se opõe e duela.



### **Os adversários**

Os opositores são figuras de grande importância nos textos. Dentre os opositores de Makunaíma destaca-se o gigante antropófago Piai'mã, com o qual o herói disputa algumas provas, perdendo na maioria das vezes, mas sempre conseguindo fugir ou ressuscitar. Segundo Armellada, os Piaimás (na grafia do autor venezuelano) são uma espécie de seres antropomorfos e canibais de grande tamanho que veem o mundo no sentido reverso ao dos indígenas pemons. Ao amanhecer, por exemplo, os Piaimás dizem: "vámonos, que ya está atardeciendo, ya está obscurecendo" (Armellada, 1989, p.161). Por vezes, no entanto, os Piamás aparecem como ajudantes dos Makunaíma<sup>2</sup>. Embora a coletânea de C.Estermann também tenha uma grande quantidade de narrativas com monstros antropófagos, eles não se manifestam diretamente nas disputas com Nambalisita. Nesse contexto, apesar de não aparecer como criador ou transformador o herói africano parece ser ainda mais poderoso que Makunaíma, uma vez que enfrenta o próprio Kalunga (considerado como o Deus criador dos povos do sudoeste angolano/africano) e vence-o em todas as batalhas, até que este reconhece, "também tu, tens realmente força, nós equivalemos" (ESTERMANN, 1971, p. 282). À diferença de Makunaíma, que é vencido por Piai'mã e engolido pela lagartixa, necessitando da ajuda dos irmãos para ser salvo, Nambalisita vence os duelos com Kalunga, sendo vencido somente pelo imbondeiro, que o engole, necessitando de ajuda externa para livrá-lo. Creditamos esse fato ao valor extremamente alto e sagrado dado ao imbondeiro entre os povos do sudoeste angolano.

Dentre os auxiliares, algumas coincidências marcam os contos. Quem ajuda Ma'nápe (irmão de Makunaíma) a vencer Piai'mã é uma lagartixa, que se transforma em uma ponte para ajudá-lo a atravessar um rio. Já Nambalisita e seus aliados são ajudados por uma aranha, que realiza a mesma função ao lançar sua teia e ajudá-los a passar sobre um rio.

### **Tricksters**

---

<sup>2</sup> Há concordâncias e divergências entre a recolha dos mitos pemons entre a antologia de Theodor Koch-Grünberg e do padre Cesareo Armellada, talvez a mais marcante seja que para o segundo, Makunaíma não representa o nome de uma personagem mas de uma família de personagens: Os Makunaímas. (ARMELLADA, 1989, p.27)

As personagens em si apresentam muitas divergências. Makunaíma aparece nos contos como uma personagem cruel e egoísta, e que se aborrece facilmente, “mas também é astuto, sensível, criativo e é, sobretudo, o herói cultural do pemons, responsável pela definição de seu território, por lhes ensinar a usar ferramentas e o fogo, por transformá-los no que são” (SÁ, 2012, p. 58–59). Essas contradições de caráter apontam para uma personagem originalmente identificada com narrativas indígenas norte-americanas, mas que em análises mais recentes é visto como uma figura comum em literaturas de todo mundo: o *trickster*.

A única questão moralmente contraditória no caráter de Nambalisita é o fato de vencer os duelos com Kalunga através de trapaças. Mas esse “desvio” também é realizado por Kalunga, ao tentar enganar Nambalisita. Makunaíma, por sua vez, distancia-se de categorias fixas como “bem” e “mal”, “sendo mais adaptável e mais criativo do que seus irmãos ou do que os demais personagens que o rodeiam” (SÁ, 2012, p. 62). O *trickster* Makunaíma não é um solucionador de problemas, mas um transformador incansável, que na maior parte das vezes cria os mesmos problemas que terá de resolver, as vezes para adquirir poder, outras para matar o tédio.

Mas para os pemons, o fato de um personagem ser descrito como “maligno” ou herói cultural não é, de maneira alguma, problemático, como parece ser em tantos estudos de *tricksters*. Pelo contrário: a inquietação e a criatividade de Makunaíma parecem sugerir que as capacidades de adaptação e transformação são atributos mais desejáveis para um herói cultural pemon do que conceitos rígidos como bem e mal. (SÁ, 2012, p. 63)

Essa definição de Makunaíma, descrito como Grande Mau e como herói cultural apresenta severas divergências com as características da personagem africana. Se Makunaíma é lascivo, cruel e egoísta, esses termos não se enquadram em uma definição do caráter de Nambalisita. Verificada no contexto africano, no entanto, a figura do *trickster* apresenta outras características para as quais devemos estar atentos. Segundo William Hynes, em *Mythical Trickster Figures* (1997), a figura mitológica do *trickster* engloba posições sociais muito diferentes, sendo utilizada por diferentes sociedades para imprimir vários tipos de comportamento, e poderia, com isso, ter muitos modos de aparecimento em uma mesma cultura. Para Hynes,

a more monochromatic figure would provide a simpler treatment, but with ‘the kaleidoscopic nature of trickster and his tendency to metamorphose into surrounding types with variant or diferente orientantions’, we are repeatedly led toward greater, not less, typological complexity. (DOTY; HYNES, 1997, p. 9)

Em artigo no mesmo volume da obra de Hynes, intitulado *West African Tricksters*, adaptação de sua obra intitulada *The Trickster in West African: A Study of Mythic Irony and Sacred Delight* (1980), Robert Pelton aponta para um caso filosófico-teológico em que a figura do *trickster* serve como símbolo do poder de transformação da imaginação humana e para a transcendência da condição humana (PELTON, 1997). Já William Hynes propõem uma análise mais atenta dos materiais contidos no *The Zande Trickster* (1967), de Evans-Pritchard (1902-1973), em que a função do *trickster* seria de equilíbrio entre criatividade e destrutividade.

To question everything in society would lead to anarchy; to preserve everything would lead to stagnation; the conflict is presented, and the balance achieved, in trickster tales which so many society possess. And in all of them a universal feature of the trickster is his role as both revolutionary and savior. (DOTY; HYNES, 1997, p. 19)

Hynes enfatiza o funcionamento dos *tricksters* como personagens de fronteira, que define os limites da ação: ou seja, atuando nos limites da ordem, o *trickster* dá a definição desta ordem trazendo para a instituição social novas possibilidades para a ação e a compreensão própria. O *trickster* divulgaria o caráter radicalmente humano de todo o cosmos, enquanto, ao mesmo tempo, demonstraria a sacralidade da vida comum.

Concluimos que os principais aspectos da estrutura mítica das personagens é similar. Apesar de Nambalisita não ter o caráter lascivo e cômico de Makunaíma, seus duelos com Kalunga (Deus) o colocam em função semelhante à do demiurgo ameríndio, ou seja, (1) divulgar o caráter radicalmente humano de todo o cosmos; (2) dissipar a crença que qualquer ordem social dada é absoluta e objetiva; (3) atuar nos limites da ordem, fornecendo as definições desta ordem.

No universo pemon, o herói cultural – aquele que causou o dilúvio, trouxe o fogo, definiu seu território, e ensinou-os a viver em sociedade – é retratado como um irmão caçula e rebelde, avesso a qualquer tipo de rigidez, o que mostra que, na história da organização social pemon, a definição de regras e a possibilidade de subverte-las são vistas como criações de um mesmo ser. Nambalisita, por sua vez, é uma personagem fundamental na mediação e na restituição da ordem do universo ovakwanyama, seus duelos com espíritos e deuses criadores atua nos limites da ordem

da sociedade ovakwanyama, dissipando a crença de que esta, ou qualquer outra ordem dada, é absoluta e objetiva.

Apesar das diferenças – e estas se aprofundarão nas representações literárias e cinematográficas das personagens – concluímos que as personagens apresentam, no cerne de suas narrativas mitológicas, convergências importantes acerca de suas funções perante as sociedades taurepang e ovakwanyama.

### **Referências bibliográficas**

ARMELLADA, C. **Tauron Panton: Cuentos y Leyendas de los índios Pemón**. Quito: Ediciones Abya-Yala, 1989.

BEIRANTE, C. **Da literatura tradicional do Sudoeste de Angola**. Lisboa: Sá da Bandeira, 1974.

DOTY, W. G.; HYNES, W. J. Introducing the fascinating and perplexing trickster figure. In: HYNES, W. J. (Ed.). **Mythical Trickster Figures: contours, contexts, criticism**. Alabama: The University of Alabama Press, 1997.

ELIADE, M. **Mito e Realidade**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

ESTERMANN, C. **Cinquenta Contos Bantos do Sudoeste de Angola**. 1<sup>o</sup> edição ed. Luanda: Instituto de Investigação Científica de Angola, 1971.

LEVI-STRAUSS, C. Estrutura dos mitos. In: **Antropologia Estrutural**. São Paulo: Cosac Naify, 2008. p. 221–248.

LEVI-STRAUSS, C.; ERIBON, D. **De perto e de longe**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1990.

MEDEIROS, S. (ORG. . **Makunaíma e Jurupari: Cosmogonias Ameríndias**. 1<sup>o</sup> edição ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

PELTON, R. D. West African Tricksters: Web of Purpose, Dance of Delight. In: HYNES, W. J. (Ed.). **Mythical Trickster Figures: contours, contexts, criticism**. Alabama: The University of Alabama Press, 1997

SÁ, L. **Literaturas da Floresta: textos amazônicos e cultura latino-americana**. Rio de Janeiro: Eduerj, 2012.