

## O IMAGINÁRIO MÍTICO E O TECNOLÓGICO EM MACUNAÍMA, DE MÁRIO DE ANDRADE

Alexandra Vieira de Almeida

**Resumo:** O presente artigo se propõe a fazer uma relação entre o imaginário mítico e o tecnológico na obra *Macunaíma*, de Mário de Andrade. Ultrapassando as fronteiras da divisão binária entre orgânico e inorgânico percebe-se como os aspectos do mito e da tecnologia se mesclam, sendo que *Macunaíma*, por exemplo, se encanta com objetos vindos do exterior e o gigante capitalista Piaimã, na verdade, é um ogro, reportando-nos para o imaginário mítico.

**Palavras-chave:** mito; tecnologia; sagrado.

Um importante fator que quebra com a construção da identidade nacional, em *Macunaíma*, é a relação entre o imaginário mítico e o tecnológico. A partir disso, temos um processo de hibridização, em que dois discursos se polarizam: o tempo da imaginação mítica e o da imaginação da máquina, que se mesclam, com o apagamento das fronteiras entre Mito e tecnologia, o orgânico e inorgânico, o primitivo e o civilizado.

*Macunaíma*, ao mitificar a civilização urbana, é, ao mesmo tempo, enfeitado por ela. Ele transforma em mitologia as coisas do mundo urbano, como se elas pudessem ser inventadas assim como as coisas em sua formação mítica, ou seja, no tempo original, quando as coisas eram dadas e não construídas. Ao mesmo tempo, não deixa de se encantar com tudo o que é estrangeiro, levando para a sua terra, objetos da civilização.

Martin Heidegger fez uma diferenciação entre técnica e tecnologia. Haveria uma diferenciação entre o ato e o pensar sobre o mecanismo. A técnica apresenta-se como uma série de procedimentos, em sua habilidade; a tecnologia demonstra a consciência da técnica, o pensar sobre ela, ter a consciência de sua existência e essência. A *ars mechanica* dominaria a era atual, no sentido de maior exploração dos recursos naturais. Heidegger apresenta a máquina em sua disponibilidade, como um objeto "dis-ponível" (2001, p.21). Há o questionamento: a máquina é um objeto autônomo, basta-se a si mesma? O filósofo explica: "Considerada, como dis-ponibilidade, a máquina não é, absolutamente, autônoma nem se basta a si mesma. Pois tem a sua dis-ponibilidade exclusivamente a partir e pelo dis-por do dis-ponível" (2001, p.21).

Gillo Dorfles diferencia a técnica do tecnológico de outra forma. Vê a técnica, de forma mais genérica, em seu domínio mais antigo, conceito que esteve vinculado à arte, vindo, dessa forma, a técnica em vários setores: na arte, no mito, na história e na magia. A tecnologia seria um termo mais específico para caracterizar o processo industrial. Ele diz sobre a tecnologia: "... tudo o que tem referência precisa às estruturas mecânicas e industrializadas da nossa civilização, e que entra, portanto, no jogo da manipulação dos 'objetos técnicos' dos 'produtos industriais'..." (s.d., p. 18).

Utilizarei aqui tanto a palavra técnica, como tecnologia e seus derivados num sentido mais geral. A tecnologia, como exploração do humano, foi pensada por Francis Bacon, vindo este, a utopia do império da técnica sobre a natureza, esta em sua dimensão mítica e inaugural, como espaço do sagrado, que foi corrompido.

O Mito é uma narrativa de origem, a história do surgimento de algo. Na dimensão tecnológica, o homem recria o mundo, aspirando a repetir o ato inicial cosmogônico. Os discursos humanistas afirmam que a tecnologia desumaniza a humanidade, inculcando nessa, mecanismos repetitivos. Mas, por outro lado, os objetos tecnológicos, mudando as relações culturais, operam uma transformação, não só no nível mitopoiético quanto artístico. A arte moderna passou a incorporar o mundo maquínico como um objeto de apreciação e revalorização, tanto útil quanto estética. Alguns tiveram e outros têm uma postura fatalista em relação à tecnologia. Ela apresenta, por outro lado, um mundo de possibilidades, de criação e dimensão simbólica. A visão negativa do postulado humanista vê as máquinas, que simulam o humano, como desrealizadoras da subjetividade que existe na essência do constructo artístico e mitopoiético.

Como afirmou Roland Barthes, "o mito é uma fala" (1987, p.131). Apresenta o mito como sistema semiológico, uma cadeia de significados que podem ser auferidos do cotidiano. Assim, Barthes chega à conclusão de que tudo pode ser mito: "Sim, julgo que sim, pois o universo é infinitamente sugestivo" (1987, p.131). Dessa forma, os objetos, os artificios do mundo tecnológico poderiam ser mitificados, como veremos, posteriormente, em *Macunaíma*. Só que é um mito em segundo grau, as máquinas são construções humanas, não divinas, reportando-nos à ideia platônica da arte/técnica. O mundo da primeira natureza, com a relação significativa entre as coisas, em que os sentidos eram dados de antemão; contrastando com a realidade da segunda natureza, no embate entre sociedade tecnológica e indivíduo, construtor e arquiteto de sonhos possíveis. No arquétipo mítico, temos um modelo a ser reproduzido, o original perfeito a ser venerado. Na civilização técnica, temos aquilo que Walter Benjamin chamou de "reprodutibilidade técnica". Ele afirma: "Cada intervenção do operário na máquina não tem relação com a precedente, porque constitui sua exata reprodução" (1975, p. 57). A diferença que podemos perceber com relação mito, é que esta reprodução técnica é esvaziada de conteúdo. Mas, com relação ao objeto técnico, não o mecanismo, temos toda uma dimensão imaginária, uma valoração e simbolização do objeto-técnico. Roland Barthes apresenta a Torre Eiffel, símbolo da modernidade, como um objeto "inútil" (2001, p.59), mas que, por isso mesmo, estimula a nossa imaginação, marcando os objetos tecnológicos e mecânicos no imaginário da transcendência mítica.

Por outro lado, o homem das metrópoles vive isolado no aglomerado urbano. O mecanismo tecnológico produz choques, atritos, modificando os atos e sentimentos, que são mecanizados. A substituição de uma rede complexa de operações por um gesto único e mais confortável caracteriza esse ideário tecnológico. O telefone, por exemplo, que vemos em *Macunaíma*, passou de seu mecanismo primitivo, com maior complexidade no seu uso, para uma necessidade maior de facilidade de manuseio. Assim, o ritmo externo condiciona o interior e o exterior do homem. Toda essa "experiência do choque" no mundo moderno é apresentada por Walter Benjamin. As experiências táteis, visuais e óticas são, de certa forma, amplificadas positivamente, para o delírio das imagens e mecanismos do universo tecnológico: o trânsito nas grandes cidades, os anúncios de jornais, as colisões, os choques de pessoas nas ruas movimentadas. Walter Benjamin afirma: "A técnica subordinava assim o sistema sensorial a um complexo *training*" (1975, p. 54). Não havia esse sentido no mundo mítico, em que as coisas emanavam da subjetividade do ser humano e de sua relação com o meio, de forma simples e natural. A potência da vontade humana, utilizando a filosofia nietzschiana, é subordinada ao mecanismo sensorio-tecnológico. Os movimentos humanos são uniformemente constantes nas fábricas, sendo o comportamento humano, de certa forma, automatizado na sua reação aos choques, com a perda de sua espontaneidade e naturalidade. No mundo mítico e artístico, ao contrário, há a "desautomatização" do cotidiano, em suas formações criativas e inovadoras, apesar da tradição e de certos elementos repetitivos, pois a repetição do original aqui, não é sempre igual a si mesma, sempre apresenta algo de diferente. Em *A revolução da esperança: por uma tecnologia humanizada*, Erich Fromm propõe uma humanização da sociedade tecnológica a partir do bem-estar e do desenvolvimento do homem. Cita Lewis Mumford e seu conceito de megamáquina em "The myth of the machine", um sistema altamente organizado e homogêneo, tendo a sociedade funções mecanizadas, em que os homens são peças, engrenagens, com atos previstos e controláveis. Mostra que essa megamáquina já existia em culturas antigas muito desenvolvidas, como a egípcia e babilônica, sendo que atualmente a dimensão é muito mais ampla com o domínio tecnológico. Há uma espécie de amor necrofílico, uma atração por algo morto, inerte, inanimado, em que o homem, por um lado, rejeita a vida, o mundo da natureza mítica em sua vivacidade constitutiva. O homem torna-se passivo em relação à máquina.

No texto "Hegel, Texas: temas de filosofia e sociologia da técnica", o autor Herminio Martins cita Kapp (final do século XIX) e sua "teoria antropológica da tecnologia". Kapp não vê a técnica como algo negativo, mas como extensão do humano, servindo de base para a auto-compreensão da própria natureza humana, solapando assim o discurso dos humanistas: "...os artefatos técnicos representam extensões (projeções, ampliações) do ser humano..." (s.d, p. 167). A reflexão sobre a técnica serve para o entendimento do humano, como ele se desenvolve. Para Kapp, o homem pré-tecnológico não poderia ter esse entendimento, essa classificação, pois no mundo mítico, pré-tecnológico havia "um *homo absconditus*, radicalmente desprovido de auto-conhecimento" (s.d, p.169). Na antropologia de Kapp, o "homo manifestus é o ser humano totalmente consciente" (s.d, p.170). O mundo tecnológico, como reflexo do ser humano, não é visto como alienação deste. A tecnologia, ao contrário, desalienaria o homem, com a ideia da relação entre progresso tecnológico e desenvolvimento da consciência numa

equação equivalentemente proporcional. O ensaísta também se refere ao projeto gnóstico da tecnologia, relacionando mito e tecnologia. Esse mito-tecnológico faria o homem transcender a si mesmo, da consciência limitada até o poder ilimitado da tecnologia, reportando-nos à dimensão de questões relativas aos primeiros filósofos gregos sobre a relação do homem com o infinito. No paradigma prometeico, a tecnologia traria o bem-estar do homem, digerindo a insuficiência do humano. Voeglin, também citado no texto, propõe uma sociedade perfeita, essência dessa sociedade tecno-gnóstica.

Inicialmente, quando Macunaima chega à cidade de São Paulo, fica confuso, sofrendo um choque com relação às máquinas. No mundo cosmopolita de São Paulo, nada é mais dado, tudo é construído pelo homem, que, por sua vez, é coisificado e banalizado. Ele percebe que tudo é "máquina", dimensionando uma rede de homogeneização e repetição, diferentemente da diversidade na primeira natureza. A máquina, "essa deusa forçada", que desestabiliza o pensamento de Macunaima, sua visão de mundo, ao mesmo tempo, deixa-o admirado. Macunaima, num processo de despersonalização, vê que a máquina não era deusa, como Vei, a Sol. É construída pelos homens, que mandam nela, mas, por outro lado, os mata. A máquina opõe-se ao silêncio da Mata Virgem, que é o espaço mítico do sagrado em sua origem primordial, mas, por outro lado, incorpora elementos do imaginário mítico. De tanto "maquinar", Macunaima chega a uma conclusão definitiva: "os homens é que eram máquinas e as máquinas é que eram homens" (2001, p.43). Tudo que Macunaima vai encontrando pelo caminho é incorporado ao nome de "máquina", já que as coisas que ele encontra são mercantilizadas. No texto "A obra de arte na era de sua reproduzibilidade técnica", Walter Benjamin menciona os objetos produzidos em série, demonstrando que as coisas perderam sua singularidade, sua aura, que leva-nos ao espaço do mítico, do sagrado. Macunaima, primeiramente, ao deparar-se com a máquina, dá vida à ela, pensando, por exemplo, que o elevador fosse o sagüi-açu, utilizando dessa forma, referenciais da flora e da fauna de sua terra como mauaris, juruparis e boitatas: "A inteligência do herói estava muito perturbada" (2001, p.42). Assim, num primeiro momento, Macunaima sacraliza, de certa forma, esses elementos tecnológicos, que passam, posteriormente, por um processo de mecanização, e, novamente, uma ulterior mitificação macunaimica. O herói teve "um respeito cheio de inveja por essa deusa de deveras forçada" (2001, p.42). Macunaima, assim, transforma em totem o objeto tecnológico, venerando-o como deusa. Não é essa a mesma imagem que se tem com relação a algo estranho, desconhecido para nós? O choque produz o "estranhamento" e, isso, que se parece estranho é venerado. Na época dos descobrimentos, muitos índios veneraram os conquistadores.

Aqui, neste momento, a técnica torna-se mágica, apresentando características mitopoéticas, ritos. A mitificação de novos elementos demonstra o desconhecimento de Macunaima, mas não deixa de ter sua verdade; pois o objeto mecânico adquire, na modernidade, um fascínio mágico. Não há apenas a coisificação do humano. O objeto é animado. O animismo no universo mítico, referia-se aos deuses da natureza. Aqui, as máquinas são animadas, formando mitemas modernos da tecnologia. O indivíduo encontra-se imerso nessa dimensão mitopoética, lançando sobre os objetos-técnicos seu *pathos* e ritos peculiares. Em Macunaima, o telefone apresenta um ritual comum, do dia-a-dia: ligar, atender, dizer "alô", desligar. No caso de Macunaima, há um processo de alienação essencial com relação às máquinas, pois a personagem desconhece a origem de sua constituição. Já, em Urricoera, encontramos o amuleto, representando o objeto sagrado, na dimensão mítica. Em São Paulo, encontramos objetos comuns, pessoais do dia-a-dia, mas que por força de seu valor mercantil perdem seu valor mágico, tornando-se máquinas. Dessa forma, temos o processo contrário, a mecanização dos objetos técnicos. As máquinas perdem sua vida, tornando-se inertes na consciência macunaimica. Essa polarização entre o "animado" e "inanimado" com relação à máquina, pode ser comparada com a sedução e vivificação do inanimado, produzidas por Spalanzani no conto "O homem da areia", de Hoffman. O tema do autômato era muito difundido na época do lançamento do livro de Hoffman. A mesma dúvida que permeia o conto passa pela mente perturbada de *Macunaima*. A máquina é um ser aparentemente animado, realmente vivo ou é um objeto sem vida. Na verdade, aparenta ser animado, devido aos movimentos, reflexos, sons. Mas Macunaima vai aprendendo, selecionando e dividindo tudo e, o estranhamento inicial, a "experiência do choque", é substituída pela consciência real do processo da máquina. No conto de Hoffman, Olimpia tem um nascimento mecânico, assim como as máquinas em "Macunaima", que não eram deusas, mas criações humanas. Macunaima aparece no início do livro, nascendo de forma parcialmente natural, já que tem um fundo mítico, reportando ao sobrenatural.

Temos também o sonho moderno do automóvel na obra *Macunaima*. Aqui, o discurso relaciona-se ao movimento futurista, lançada pelo autor italiano Filippo Tommaso Marinetti, que combate o passado, valorizando ícones da era tecnológica. A tecnologia do carro tem todo um ideário popular. O carro é um fenômeno técnico em que a sua maior exposição adquire um valor sagrado. A relação homem/automóvel é de idolatria, em que a veneração e o feitiço, por ele produzidos, conduzem-nos para o espaço da libido e do prazer. O culto sagrado do carro, que é transformado em totem, apresentando-se como imagem exemplar, é apresentado por Mircea Eliade, em *Aspectos do Mito*:

Descobriríamos comportamentos míticos na obsessão do "sucesso", tão característica da sociedade moderna, e que traduz o desejo obscuro de transcender os limites da condição humana; no êxodo do para a "subúrbia", onde se pode distinguir a nostalgia da "perfeição primordial" na paranoia afectiva daquilo a que se chamou "culto do carro sagrado". (s.d., p.156)

Assim, o automóvel, transforma-se em totem sagrado, demonstrando sua manifestação mítico-religiosa. Isso pode ser atestado no romance *Macunaima*, em que é contada a história da origem do carro de forma mítica. O carro seria, no passado, uma onça que se metamorfoseou na "máquina automóvel". Apresenta a narrativa como nos contos míticos: "E era assim: - No tempo de dantes, moços, o automóvel não era uma máquina que nem hoje não, era a onça parca. Se chamava Palauá e parava no grande mato Fulano". (2001, p.124) Posteriormente, menciona as espécies de automóvel: "Por isso que a gente fala 'um forde' e fala 'uma chevrolé'..." (2001, p.126).

Macunaima é seduzido pelas tentações da cidade: É seduzido pelo dinheiro, vislumbra-se com as máquinas, opondo-se, realmente, ao mundo do ócio e da sua aparente falta de dinheiro. O seu opositor apresenta-se como o gigante Piaimã, representando o grande capitalista endinheirado. A máquina de fazer dinheiro o seduz. Arlindo Machado afirma:

Conhecem-se bem os ataques desferidos por Heidegger (...) contra aquilo que ele considera o reinado do "arraçoamento" imposto pela civilização das máquinas e, de forma menos sutil, a hipérbole adjetival com que Baudrillard (...) taxa as imagens tecnológicas ('diabólicas', 'imorais', 'perversas', 'pornográficas'). (1996, pp.9-10)

Tudo o que é comercial é visto como máquina, "a máquina revólver", "a máquina luz elétrica", "a máquina repuxos", "a máquina óculos de tartaruga", "a máquina negócios", "a máquina ruje", "a máquina meia-de-seda", "a máquina combinação com cheiro de casca-sacada", etc.

Esse processo de mecanização também se apresenta aproveitável para o herói, pois o tuiuí se transformou na máquina aeroplano, para que Macunaima pudesse viajar para várias localidades. Por outro lado, há o processo inverso de mitificação, como, por exemplo, utilizar figuras míticas, como o ogro na personagem capitalista Piaimã. No final, temos a imagem mais perfeita da inversão mitológica: a transformação da metrópole em bicho-preguiça. A mitificação, como reação ao mundo da produtividade do capitalismo, em que tudo é comerciável, e, portanto, transformado em máquina.

O avanço da tecnologia buscou, em sua função prometeica, trazer inúmeros benefícios para o homem, dos quais o principal foi tornar o trabalho mais fácil e mais produtivo. Sendo interpretadas como motores do progresso, as inovações tecnológicas foram implementadas sem a preocupação de seus possíveis efeitos prejudiciais. É desse lado negativo, do progresso tecnológico, como objeto de reflexão do Imaginário tecnológico, que Macunaima vai descrever sua visão sobre o processo de modernização. Na moderna sociedade, muitas necessidades são geradas artificialmente. Existe um mercado crescente para o objeto desejado, aquilo que Baudrillard qualifica como "obsceno" (2001, p.29). O tema tão estudado por Weber, do desencanto do mundo na sociedade secularizada, apresenta-se nessa carta. A base mítica para a construção de paraísos tecnológicos, leva-nos ao espaço do paraíso mítico perfeito, que hoje seria traduzível e reproduzível naquilo que a contemporaneidade chama de virtual. As novas tecnologias mudam a noção de tempo e também de espaço. Espaço que se quer perfeito, os chamados "paraísos artificiais", estudados por Margaret Wertheim em *The Pearly Gates of Cyberspace*. A visão do paraíso foi vista de forma naturalista na época do descobrimento, como podemos ver em *A Visão do Paraíso*, de Sérgio Buarque de Holanda. As cartas de Pero Vaz de Caminha fazem uma verdadeira descrição do paraíso. No início do modernismo no Brasil, nos anos 20, São Paulo entra num processo de industrialização, em que a ideologia do progresso tecnológico traria liberdade e prosperidade. No modernismo, temos uma renovação, uma ruptura com a tradição; em que, na era industrial, as máquinas e as metrópoles trazem novos ritmos. Mário de Andrade, afinado com a literatura de vanguarda no mundo, demonstra traços futuristas em sua obra, principalmente, na "Carta pras Icamíabas", em que temos a descrição de tecnologias do tempo presente que levariam ao movimento rumo ao progresso. O número de fábricas cresceu em São Paulo, com grandes aglomerados urbanos, comércio e indústrias e um mercado consumidor. No entanto, a modernidade vista como superior, dando melhor qualidade de vida é desmistificada por Macunaima na "Carta pras Icamíabas".

Macunaima, contrariamente ao processo de modernização em que está vivenciando, utiliza uma linguagem antiga, no estilo passadista do século XIX, tornando o personagem, de certa forma inverossímil no campo do processamento histórico, mas que no terreno do mito e da literatura, aponta para o aspecto paradoxal e circular da paródia. No início do século, em São Paulo, convivem o antigo e o novo. Macunaima desloca-se para a cidade, desconfiando do próprio projeto de modernização do modernismo.

Scott Bukatman, em *Terminal Identity: the Virtual Subject in Post-Modern Science*, afirma que "technology is always disruptive and creates a crisis for culture" (1998, p.3). A cultura mecanizada não é necessariamente a melhor, embutida na ótica de Macunaima, que escreve para as amazonas. O capítulo IX vai mostrar um choque entre culturas, os primitivos e civilizados. O olhar não é laudatório. A megalópole parece mais um "paraíso de horrores": é suja, poluída, cheia de ladrões e doenças.

Por isso, Macunaima sente sempre a necessidade de olhar para seu passado mítico, buscando o mundo da primeira natureza, pois como afirma Georges Gusdorf:

A sacralização do meio natural é uma das formas contemporâneas da busca do ser; ela põe em jogo os valores de simplicidade, de pureza e de inocência. Só um ser desnaturado pode sonhar assim com uma natureza aparelhada de todas as suas virtudes. (1982, p.115)

Macunaima descreve os incômodos da cidade: o acúmulo de pessoas, ruas estreitas, "vorazes micróbios" que "dizimam a população", os bairros miseráveis, as fábricas dos "áureos potentados" e seus escravos, as prostitutas que não "brincam por brincar", mas pelo vil metal.

Ironiza os políticos, descreve as lutas de ruas e a poluição:

E não contentes com essa poeira ser erguida pelo andar dos pedestrianistas e por urrantes máquinas a que chamam 'automóveis' e 'eléctricos' (empregam alguns a palavra Bond, voz espúria, vinda certamente do inglês... (2001, p. 77)

O dístico "Pouca saúde e muita saúva/ Os males do Brasil são" aponta não apenas para a perda da aura do Paraíso, utilizando, analogicamente, o conceito estudado por Walter Benjamin, mas também para a perda da dimensão do prazer e do ócio; contrapondo-se à realidade em São Paulo, que é acionada pelo reforço do trabalho automatizado. A utopia da civilização do progresso prometeico instila seu veneno e, talvez, não estejamos preparados para retê-lo. Gilda de Melo e Souza, no ensaio "O tupi e o alaúde" afirma:

Do ponto de vista cultural, Macunaíma é também uma personagem ambivalente, dúbia, indecisa entre duas ordens de valores. É, na verdade, um homem degradado que não consegue harmonizar duas culturas muito diversas: a do uraricoera, donde provêlo, e a do progresso, onde ocasionalmente foi parar. Usando a terminologia de Marcuse, poderíamos dizer que indefinidamente, entre o pólo de Prometeu e o de Narciso, como fica bastante claro na sua relação com o dinheiro. Na cidade, está inscrito no pólo de Prometeu, no âmbito do trabalho, do projeto e da escolha; no entanto, continua tendo com o dinheiro a relação selvagem, dionisiaca - ou de Narciso - baseado nos golpes de sorte, na busca de tesouros enterrados, na atração pelos jogos de azar. (1996, p.270)

Portanto, apesar de toda a dessacralização da civilidade tecnológica de São Paulo, Macunaíma é seduzido, englobando, antropofagicamente a cultura da máquina, utilizando-se dos recursos tecnológicos para seu bem-estar.

Podemos dizer que o discurso em Macunaíma é híbrido, não-dialético, polarizando o mítico e o tecnológico. A dimensão tecnológica se revela, como uma fatalidade, mas, por outro lado, mostra um mundo de possibilidades. Para o discurso humanista, a mecanização tirou do sujeito sua personalidade, substituindo a dimensão da expressividade criativa humana pelo automatismo vazio, pois "tudo é máquina". Se Euro Brandão mostra que "o homem do século XX é um inválido suprido de aparelhamentos mecânicos" (1992, p.13). Macunaíma tenta driblar, com golpes de sorte, a megamáquina mercante, mostrando assim, a transgressão dos automatismos através do jogo mitopoético. Arlindo Machado, utilizando-se do pensamento de Flusser, afirma: "O trabalho do artista consistiria, num certo sentido, em 'enganar' a máquina, introduzindo nela, elementos não previstos e para os quais ela não está programada" (1996, p.36). Essa imprevisibilidade caracterizará o *trickster*, que é incorporado por Macunaíma.

Macunaíma não pode ver a fronteira entre a consciência humana e a construção mecanizada, borrando as distinções entre o interno (mundo mítico, primevo) e o externo (sociedade tecnológica), fazendo-nos lembrar das relações apontadas, na contemporaneidade, por Donna J. Haraway, que apresenta uma confusão entre fronteiras entre o orgânico e inorgânico, com a fragmentação da subjetividade. Ela afirma: "As dicotomias entre mente e corpo, animal e humano, organismo e máquina, público e privado, natureza e cultura, homens e mulheres, primitivo e civilizado estão, todas, ideologicamente em questão" (2000, p.69).

Mostra que esse apagamento de fronteiras confunde a consciência humana, apresentando relações intercambiáveis entre a máquina e o homem: "Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes" (2000, p.46).

Isso é visto claramente em *Macunaíma*, quando estudamos o processo de hibridismo mítico e tecnológico. Por outro lado, temos as visões negativas no próprio corpo do romance. O mito relaciona-se à vida interior, à subjetividade do homem, enquanto a tecnologia é mecânica, desumanizando o homem, opondo-se à autonomia do espírito. O inorgânico não é apenas algo material, mas espiritual. Nosso espírito tornou-se inorgânico, antes que as máquinas modernas existissem. Como afirma Marshall Berman: "Ser moderno é fazer parte de um universo no qual, como disse Marx 'Tudo que é sólido desmancha no ar' " (1986, p.15).

A aparente contraposição entre a tecnologia do domínio industrial, representada na figura de Pedro Pietra, o gigante Piaimã, comedor de gente, símbolo da exploração dos recursos naturais, da imagem do trabalho, do sistema burocrático e das instituições impessoais e o mundo mítico, do ócio e do prazer macunaímico é borrada a partir do processo de "hibridização", em que o gigante Piaimã é, na verdade, uma personagem mítica e, Macunaíma, seduzido pela dimensão tecnológica de São Paulo, digere os mecanismos da megalópole.

O importante, afinal, é ver, em todo esse trabalho, as polaridades, os paradoxos e, não apenas, um ponto de vista unilateral. Pois é preciso ter uma *tecnognose*<sup>[1]</sup>, um conhecimento profundo da tecnologia em todas as suas dimensões: positivas e negativas. Em *Macunaíma*, percebemos essa polaridade, que não se quer estática, mas oscilante, como um pêndulo que não pára de se movimentar.

## Referências

- ANDRADE, Mário de. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Belo Horizonte/Rio de Janeiro: Garnier, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Edição crítica. Madrid; Paris; México; Buenos Aires; São Paulo; Rio de Janeiro; Lima: ALLCA XX, 1996.
- BARTHES, Roland. *Mitologias*. São Paulo: DIFEL, 1987.
- \_\_\_\_\_. *La Torre Eiffel: textos sobre la imagem*. Barcelona: Paidós, 2001.
- BAUDRILLARD, Jean. *Senhas*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura*. In: \_\_\_\_\_. *Obras escolhidas*. vol 1. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_. *A modernidade e os modernos*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.
- BERMAN, Marshall. *Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- BRANDÃO, Euro. *O século da máquina e a permanência do homem*. São Paulo: Edições GRD, 1992.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: the virtual subject in Post-Modern Science Fiction*. Durham: Duke University Press, 1998.
- DAVIS, Erik. *Techgnosis. Myth, Magic + Mysticism in the Age of the Information*. New York: Three Rivers Press, 1998.
- DORFLES, Gillo. *Novos ritos, novos mitos*. Lisboa: edições 70, s.d.
- ELIADE, Mircea. *Aspectos do mito*. Lisboa: Edições 70, s.d.
- FROMM, Erich. *A revolução da esperança: por uma tecnologia humanizada*. São Paulo: Circulo do Livro, s.d.
- GUSDORF, Georges. *A agonia da nossa civilização*. São Paulo: Convívio, 1982.
- HARAWAY, Donna J. *Manifesto Ciborgue*. In: \_\_\_\_\_. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- HEIDEGGER, Martin. *Ensaio e Conferências*. Petrópolis: Vozes, 2001.
- HOFFMANN, E.T.A. *Contos Fantásticos*. Rio de Janeiro: Imago, 1993.
- HOLANDA, Sérgio Buarque de. *Visão do paraíso: os motivos edênicos no descobrimento e colonização do Brasil*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.
- MARTINS, Herminio. *Hegel. Texas e outros ensaios de Teoria Social*. s. l. : Século XXI, s. d.
- MELO E SOUZA, Gilda de. *O tupi e o alaúde*. In: ANDRADE, Mário de. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Edição crítica. Madrid; Paris; México; Buenos Aires; São Paulo; Rio de Janeiro; Lima: ALLCA XX, 1996.
- WERTHEIM, Margaret. *The Pearly gates of Cyberspace: a History of space from Dante to Internet*. New York: WW. Norton and Company, 1999.

Recebido em 05/09/06. Aprovado em 10/10/06.

**Title:** The Mythical and the Technological Imaginary in *Macunaíma*, by Mario de Andrade

**Author:** Alexandra Vieira de Almeida

**Abstract:** This paper discusses the relationship between the mythical and technological imaginary in Mário de Andrade's *Macunaíma*. Overcoming binary distinctions between organic and inorganic, we will see how myth and technology are intertwined. For instance, imported commodities attract Macunaíma, whereas the capitalist giant, Piaimã is indeed an ogre, a fact that refers to a mythical imaginary.

**Keywords:** myth; technology; sacred.

**Titre:** L'imaginaire mythique et technologique chez Macunaíma, de Mário de Andrade

**Auteur:** Alexandra Vieira de Almeida

**Résumé:** Cet article se propose de faire un rapport entre l'imaginaire mythique et technologique dans l'œuvre *Macunaíma*, de Mário de Andrade. Dépassant les frontières de la division binaire entre l'organique et l'inorganique on aperçoit comment les aspects du mythe et de la technologie se mélangent, étant donné que *Macunaíma*, par exemple, s'enchantent avec des objets venus de l'extérieur et le géant capitaliste Piaimã, en vérité, c'est un ogre, nous emmenant à l'imaginaire mythique.

**Mots-clés:** mythe; technologie; sacré.

**Titulo:** El imaginario mítico y tecnológico en *Macunaíma*, de Mario de Andrade

**Autor:** Alexandra Vieira de Almeida

**Resumen:** O presente artigo se propõe a fazer uma relação entre o imaginário mítico e o tecnológico na obra Macunaíma, de Mário de Andrade. Ultrapassando as fronteiras da divisão binária entre orgânico e inorgânico percebe-se como os aspectos do mito e da tecnologia se mesclam, sendo que Macunaíma, por exemplo, se encanta com objetos vindos do exterior e o gigante capitalista Piaimã, na verdade, é um ogro, reportando-nos para o imaginário mítico.

**Palabras-clave:** mito; tecnologia; sagrado.

---

[1] Expressão utilizada por Erik Davis no seu livro *Technosis. Myth, Magic + Mysticism in the Age of the Information*.

