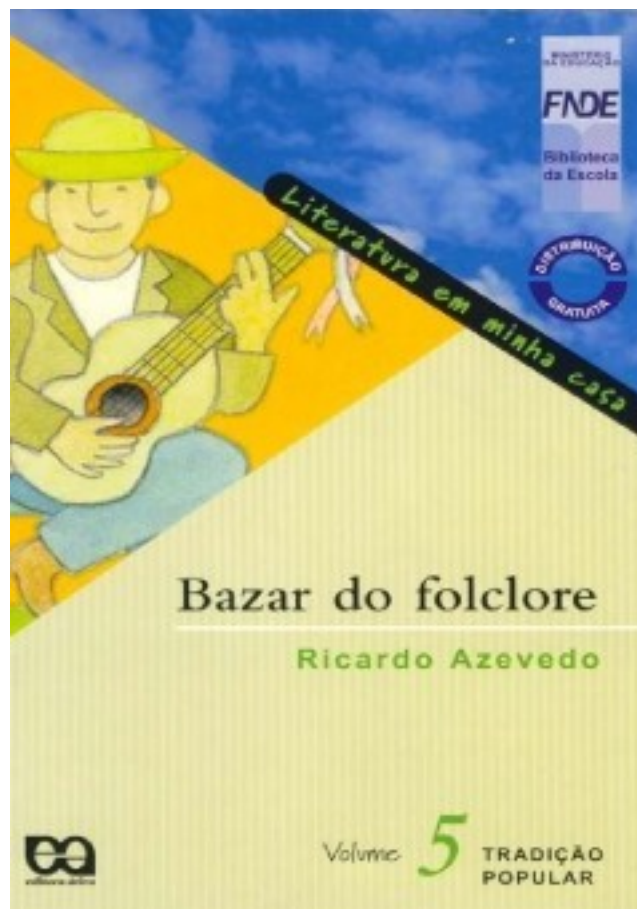




Bazar do folclore

Tradição popular

Ricardo Azevedo

Nas "prateleiras" deste "Bazar do folclore" você encontra de tudo: histórias, versos, descrições de monstros, adivinhas, receitas... Enfim, criações da rica cultura de tradição popular, que se mantém de pai para filho há séculos. E sempre ganhando novos ingredientes.

O paulistano Ricardo Azevedo, que escreveu e ilustrou esta obra, é autor de mais de noventa livros. Entre outras atividades, dedica-se desde 1986 a pesquisar a fundo o folclore.

Sumário

A princesa que se perdeu na floresta

Quadras populares

O Saci

Brincadeiras com as palavras

Receitas culinárias

A lara

Frases feitas

Três moços malvados

Adivinhas

O Lobisomem

Ditados populares

O vaqueiro que não sabia mentir

Conto

A princesa que se perdeu na floresta

Versão de um conto popular

Era um rei viúvo. Sua filha era mais linda do que as pedras preciosas e as estrelas mais brilhantes do céu. O rei adorava a filha, mas tinha um desgosto. Nunca ter tido um filho homem que pudesse, um dia, herdar seus domínios e comandar seus exércitos e os destinos de seu povo.

Mesmo assim, em lugar de casar-se de novo e tentar ter o filho que tanto almejava, o rei havia tomado uma decisão: seria sua filha, e mais ninguém, a futura rainha e senhora de tudo o que possuía.

E a princesa cresceu, cada vez mais bonita, mimada e difícil de dominar.

Desdenhava dos perigos. Nadava nas lagoas escuras. Gostava de arriscar-se pelas estradas, saltando barrancos e cercas com seu cavalo alazão.

Um dia, procurou o pai. Disse que pretendia fazer uma caçada. O rei ficou preocupado. Argumentou que lugar de mulher era em casa, perto do luxo, das roupas, das jóias e dos perfumes. A filha sorriu. Respondeu que gostava de jóias e perfumes, mas também de viajar, conhecer lugares distantes e andar pelas estradas enfrentando os imprevistos. O rei, como sempre, acabou concordando.

Tempos depois, a princesa partiu acompanhando um grupo de caçadores.

Foi elegante, vestindo saia de veludo e um par de luvas brancas. O mato ficava cada vez mais fechado e a menina cada vez mais feliz. Ia na frente de todos montada em seu alazão. Tanto andou, tanto fez, tanto correu que, quando viu, estava perdida na floresta. Nem por isso se preocupou. Como estava calor, resolveu procurar um rio para matar a sede. Acabou encontrando uma fonte, bebeu água e, para esperar os outros caçadores, acomodou-se numa pedra e dormiu.

Estava no mais lindo dos sonhos, quando apareceu um príncipe. O rapaz, filho de um rei vizinho, nunca havia visto antes uma pessoa tão bonita e delicada. Ficou esperando a moça acordar, mas ela, cansada, continuou dormindo profundamente. A noite estava chegando. O príncipe achou melhor ir buscar uma

carruagem para levá-la. Para marcar sua presença, pegou uma das luvas brancas da moça e foi embora.

Mal o rapaz partiu, a menina abriu os olhos. Percebendo o anoitecer, saltou em seu cavalo e saiu em busca dos companheiros. Varou a noite escura sem encontrar ninguém. Acabou chegando a um país distante. Com medo de revelar quem era e correr o risco de ser considerada impostora, foi até uma loja, comprou roupas bem simples e arranjou emprego de criada no palácio do rei. A rainha logo simpatizou com a moça, determinando que ela passasse a fazer companhia à sua filha, a princesa, que, infelizmente, era louca. A pobre doente passava, de tempos em tempos, por momentos incompreensíveis de desânimo e tristeza. Nessas horas, trancava-se no quarto, deitava-se na cama e não queria comer nem falar com ninguém. Além disso, sofria de delírios, às vezes não sabia quem era, escutava vozes, dançava sem ouvir música e, uma vez, chegou a rasgar as próprias roupas e sair despida pelas ruas da cidade.

A outra princesa, a que agora tinha virado criada, com pena, procurando tratar a menina doente da melhor forma possível, resolveu ensiná-la a jogar cartas. Certa tarde, o céu ficou escuro e as luzes do castelo e da cidade se apagaram. Assustadas, as pessoas correram trancando-se em suas casas. A princesa criada fez diferente. Mandou a menina doente ficar no quarto esperando e saiu para ver se descobria a razão daquela inesperada falta de luz. Andou, andou até enxergar um clarão no meio do mato. Chegando perto, viu dois imensos cachorros peludos, em volta de uma fogueira, andando sobre duas patas e mexendo uma colher, num caldeirão. Junto deles, um homem mal-encarado recitava:

Gira que gira que enquanto girar
A doce princesa não pode pensar
Mexe que mexe que enquanto mexer
A doce princesa vai enlouquecer

A jovem não teve medo. Saiu de trás dos arbustos e, diante dos surpresos personagens, contou que a luz do palácio havia acabado. Pediu fogo para acender uma vela. Disse mais. Revelou que, justo agora, estava no meio de um animado jogo

de cartas com a princesa. Precisava de luz para terminar a partida. Ouvindo isso, o mal-encarado arregalou os olhos.

— Não é possível! — disse ele. — Todo mundo sabe que a princesa é louca e não consegue nem pensar, quanto mais jogar cartas!

Fingindo surpresa, a moça deu risada. Disse que o homem estava enganado. Contou que era criada da princesa fazia tempo e que a moça era muito bonita, esperta e inteligente. No baralho, então, completou, era quase invencível.

Furioso, o homem começou a gritar:

— Quer dizer que vocês estavam me enganando esse tempo todo? — E agarrando os cachorros pela nuca, atirou-os no caldeirão fumegante.

Enquanto isso, a menina acendeu a vela, despediu-se e voltou correndo para o palácio. Encontrou as luzes acesas e a princesa completamente curada, pois seu encanto havia chegado ao fim.

A fama da criada correu mundo, chegando aos ouvidos de outro rei. A filha deste, infelizmente, também era doente. A coitada não conseguia falar. Seu pai mandou convocar os serviços da criada, que, imediatamente, aceitou o desafio.

Chegando ao palácio, logo fez amizade com a princesa muda. As duas passavam o dia conversando através de gestos, fazendo caretas e dando risada. A criada, enquanto isso, investigava, tentando encontrar algo que pudesse estar causando a doença da moça. Sem descobrir nada, pediu autorização para dormir no quarto da muda. O rei concordou.

Na primeira noite, assim que a princesa doente fechou os olhos, a criada escutou um ruído. Fingindo que estava dormindo, ficou espiando com o rabo do olho. Um alçapão abriu-se no chão do quarto e dele saiu um cachorro imenso, escuro e tão feio que, horrorizada, a moça não conseguiu continuar de olhos abertos. No dia seguinte, procurou o alçapão no piso do quarto, mas não encontrou nada. Na segunda noite, aconteceu a mesma coisa. O cachorro apareceu e, de novo, a moça não teve forças para olhar. Na terceira noite, a princesa criada criou coragem e respirou fundo. Já passava de meia-noite. O palácio parecia mergulhado num silêncio de morte. Mais uma vez, o alçapão abriu-se no piso do quarto deixando passar o cachorro. O animal andava sobre duas patas, arrastando o rabo peludo no chão. A criada ficou só espiando. O monstro aproximou-se da princesa muda, colocou um

anel dourado em seu dedo e beijou-a longamente. Em seguida, voltou para o alçapão e desapareceu. Mais que depressa, a criada saltou, arrancou a aliança do dedo da menina, atirou longe pela janela e voltou para a cama. Antes da madrugada, o cachorro voltou e beijou a pobre menina de novo.

Ao notar que o anel havia sumido, ficou muito agitado. Vasculhou as camas das duas moças, falou coisas incompreensíveis, farejou e agachou-se no chão, examinando os quatro cantos do quarto. O dia vinha raiando.

Ganindo desesperado diante dos raios de sol, o cachorro saltou no alçapão e desapareceu.

No dia seguinte, a princesa muda acordou falando. O encanto havia se quebrado. E a moça chamou as pessoas pelo nome. E cantou. E gritou. E dançou. Chorando de felicidade, o rei organizou uma festa, convidando o povo e os nobres do reino.

Passado um tempo, mais um pedido veio de longe. Agora era um rei que já nem dormia de tanta preocupação. Seu filho tinha encontrado uma moça, um dia, no meio da floresta. O rapaz apaixonou-se perdidamente mas ela havia desaparecido. O rei estava aflito. Seu filho, antes um gigante de força e saúde, caíra doente e não queria mais comer nem saber de nada.

Para o moço, a vida não fazia mais sentido longe daquela moça.

A princesa que um dia havia se perdido na floresta sentiu que devia atender ao pedido daquele pai desesperado e viajou. Encontrou o pobre príncipe deitado na cama, de olhos fechados. O jovem parecia mais morto do que vivo. Segurava entre as mãos uma luva branca. A moça ficou surpresa. Era exatamente uma das luvas que havia perdido um dia na mata.

— Mas eu conheço essa luva! — exclamou ela.

O rapaz continuou imóvel na cama. A princesa contou que era dona daquela luva. A voz do rapaz veio fraca e rouca:

— Se isso for verdade, você deve ter a outra.

— Está aqui na minha mão! — respondeu a moça.

Só então o príncipe abriu os olhos. Ao ver a luva e depois a moça, deu um salto da cama e, gritando, chamou a família. Anunciou que havia achado a pessoa que tanto procurava e agora já não sentia vontade de morrer.

Foi um dia de encanto e alegria.

A princesa revelou quem era e como havia se perdido na floresta.

Chorou. Disse que sentia saudade de seu pai.

O príncipe pediu a moça em casamento.

O pai da princesa foi avisado, e em menos de um mês, na mais linda festa que jamais houve, foi celebrado o casamento dos dois jovens. Como madrinhas vieram a princesa que antes não sabia falar e a outra que, um dia, foi tida como louca.

Quadras populares

Também chamadas de versos populares, as quadrinhas são poemas de quatro linhas. Têm ritmo e podem ser recitadas ou cantadas. Como o final da segunda linha sempre rima com o da quarta, fica fácil decorar.

Você me mandou cantar

Pensando que eu não sabia

Pois eu sou que nem cigarra

Canto sempre todo dia.

Lá no fundo do quintal

Tem um tacho de melado

Quem não sabe cantar verso

É melhor ficar calado.

Batata não tem caroço

Bananeira não tem nó

Pai e mãe é muito bom

Barriga cheia é melhor.

Menina dos olhos grandes
Não olha tanto pra mim
Se não queres meu amor
Por que me olhas assim?

Se o raio não queimou
Se o gado não comeu
Em cima daquele morro
Tem o capim que nasceu.

Uma velha muito velha
Mais velha que o meu chapéu
Foi pedida em casamento
Levantou as mãos aos céus.

Subi na serra do fogo
Com sapato de algodão
O sapato pegou fogo
E eu voltei de pé no chão.

Um surdo disse que ouviu
Um pobre mudo dizer
Que um cego tinha visto
Um aleijado correr.

A roseira quando nasce
Toma conta do jardim
Eu também ando buscando
Quem tome conta de mim.

Eu amo a quem não me quer
E desprezo a quem me ama

Fujo de quem me procura
Quero bem a quem me engana.

O fiado já morreu
Foi com o dono enterrado
Quem quiser beber cachaça
Só pagando adiantado

Já fui galo, já cantei
Já fui dono do terreiro
Não me importo que outros cantem
Onde eu já cantei primeiro.

Monstrenhos

Nosso folclore é rico em monstrenhos, também chamados de mitos.

Essas histórias de seres sobrenaturais são muito antigas e variam de uma região para outra. Neste livro, foram escritas de modo a preservar o jeito como se fala.

O saci

Gente da cidade grande, acostumada com luz elétrica, entregador de “pizza”, televisão, poluição, telefone celular, trânsito e computador, não entende nada de saci e só vai ver o saci no dia de São Nunca.

Acontece que o saci é filho do mistério, filho do vento que assobia, filho das sombras que formam figuras no escuro da floresta, filho do medo de assombração. O saci é uma dessas coisas que ninguém explica.

Por exemplo. É muito fácil explicar uma casa. Ela tem tijolos, portas, paredes, janelas e serve para morar. É muito fácil também explicar um cachorro. É

um animal mamífero, pertence à espécie canina, abana o rabo, às vezes morde, faz xixi no poste, é amigo das pulgas e serve para latir e tomar conta de casas e apartamentos.

Agora, tente explicar o gosto. Por que tem gente que gosta de uma coisa e gente que gosta justo do contrário?

Experimente explicar a beleza ou explicar um sentimento ou as coincidências que acontecem ou o gosto ou os sonhos, os acasos ou um pressentimento. Você já teve um pressentimento? Já sentiu que uma coisa ia acontecer e, no fim, ela aconteceu mesmo? Pois bem, agora tente explicar!

Às vezes a gente está calmamente em casa com uma coisa na mão. O telefone toca. A gente atende. Bate um papo. Quando desliga, cadê a coisa que a gente estava segurando? Sumiu! A gente não consegue acreditar.

A coisa estava aqui agorinha mesmo! A gente procura em todo canto, xinga, reclama, arranca os cabelos, vira a casa de cabeça pra baixo e nada.

De repente, olha pro lado... não é possível! A coisa estava ali o tempo todo bem na cara da gente!

Numa casa de caboclo, quando isso acontece, as pessoas dizem que foi obra do saci. Dizem que o saci tem mania de esconder as coisas e depois fica escondido, dando risada, enquanto a gente faz papel de bobo.

O saci é um ser misterioso habitante do mato. Sua aparência é a de um negrinho pequeno e risonho, de uma perna só, com um capuz vermelho enterrado na cabeça, sem pêlos no corpo, nem órgãos para fazer xixi e cocô. Costuma ter três dedos nas mãos, que são furadas, e, quando quer, solta um assobio misterioso e fica invisível. Além disso, vive com o joelho machucado e sabe comandar os mosquitos, pernilongos e pulgas que vivem atazanando a vida da gente. Tem outra coisa: o malandrinho aprecia fumar cachimbo e consegue soltar fumaça pelos olhos! Quando está de bom humor, pode ajudar as pessoas a encontrar objetos perdidos.

Em compensação, adora pregar as piores peças nos outros: faz os viajantes errarem seu caminho, esconde dinheiro e coisas de estimação, faz vasos, pratos e copos caírem sem motivo e quebrarem, gosta de judiar dos bichos e é especialista em fazer comida gostosa dar dor de barriga. De vez em quando, o saci sai girando em volta de si mesmo, feito um pião maluco, e gira tanto, tanto, tanto que até levanta

as folhas secas e a poeira do chão.

Aliás, muitos afirmam que é só por isso que existem os rodamosinhos.

O saci tem vários nomes, dependendo da região onde aparece: pode ser saci-cererê, saci-pererê, saci-saçura, saci-sarerê, saci-siriri, saci-tapererê ou saci-trique. Às vezes é chamado de Matitaperê, Matintapereira ou Sem-fim, que, na verdade, são nomes de pássaros. É que em certos lugares, dizem, o danado, quando perseguido, dá risada, vira passarinho e desaparece deixando todo mundo de queixo caído.

O saci pode ser perigoso. Às vezes chama as criancinhas, canta, dança, inventa lindas histórias e acaba fazendo as infelizes se perderem na floresta. Pode também fazer um caçador entrar no mato e nunca mais voltar.

Para dominar o saci só tem um jeito: primeiro, pegar uma peneira.

Segundo, esperar um rodamosinho dos fortes. Terceiro, atirar a peneira bem em cima do pé-de-vento. Quarto, agarrar o saci que aparecer preso na peneira. Quinto, arrancar seu capuz e, sexto, prender o espertinho dentro de uma garrafa. Sem aquele gorro vermelho o saci fica apavorado, ameaça, geme, choraminga, fala palavrão, implora e acaba fazendo tudo o que a gente quer.

Pode até ser bom morar na cidade, mas como seria gostoso, um dia, assim, de repente, encontrar um saci de verdade fazendo bagunça, fumando cachimbo, soltando fumaça pelos olhos, virando passarinho e sumindo no espaço!

Brincadeiras com as palavras

A língua portuguesa serve para a gente falar, contar casos, conversar, escrever ou ler cartas e livros, xingar, cantar, fazer discurso, falar besteira, falar sabedoria, mandar recados e tudo o mais. No Brasil, todo o mundo conhece a língua portuguesa. Tanto é verdade que a gente pode sair por aí, viajar para o norte, para o sul, para o lado que quiser e sempre vai ser entendido e entender o que as pessoas estão falando. Mesmo as pessoas que infelizmente ainda não aprenderam a ler e a escrever sabem falar a língua portuguesa, e isso já ajuda muito.

Partindo da nossa língua, é possível inventar outras línguas. São línguas secretas, línguas de brincadeira, mas que podem ser muito úteis e divertidas. Por exemplo, às vezes alguém precisa mandar uma mensagem secreta, um recado para ser lido e compreendido apenas pela pessoa que irá recebê-lo. Nessas horas uma língua inventada pode ser importante.

Línguas inventadas servem também, pura e simplesmente, para brincar e se divertir um pouco.

Língua do pê

Brincadeira com as palavras

Regras da língua do pê: em primeiro lugar, divide-se cada palavra em sílabas. Cada sílaba será repetida substituindo-se cada consoante por "p".

As vogais serão repetidas na nova sílaba criada. Os acentos deverão ser sempre mantidos, inclusive o til. Exemplo: “Vamos embora porque já é tarde”, fica: “Vapamospos empemboporapá porporquepê japá epé tarpardepê”. Pode-se optar, eventualmente, por não repetir certas consoantes, mantendo-as somente na sílaba com "p". Para ficar no mesmo exemplo, teríamos: “Vapamopos epemboporapá poporquepê japá epé tapardepê”. No caso, foram excluídos o "s" de vamos, o "m" de embora, o "r" de porque e o "r" de tarde. Pode-se também excluir a segunda consoante em sílabas com "pr", "tr", "bl" e outras. Assim, a palavra “problema” ficaria “poprobeplemapá”, em vez de “proprobleplemapá”, tendo, desta forma, sua pronúncia facilitada.

Que tal fazer um treino? Faz de conta que a gente tem este texto:

Era uma vez um rei muito poderoso. Certa manhã, ao acordar, reparou que tudo estava escuro. Tateando, cruzou o quarto e abriu a janela. Para sua surpresa, o céu estava escuro, o chão estava escuro, as árvores estavam escuras e o mar estava escuro.

Na língua do pê, o texto ficaria assim:

“Eperapá upumapá vezpez umpum reipei muipuitopô popodeperoposopô”.

Agora faça o resto. Depois crie ou escolha um texto qualquer e ponha na língua do pê!

Disparate

Brincadeira com as palavras

O disparate é um jogo de inventar histórias. Junta-se um grupo de pessoas, uma tira comprida de papel e um lápis. Cada pessoa tem que responder a uma série de perguntas (veja o exemplo abaixo). Dependendo do número de participantes, podem ser feitas mais, ou menos perguntas.

Quem começa o jogo responde, por escrito, à primeira — quem era ele? —, depois dobra a tira de papel e passa para o segundo, que faz o mesmo, e assim por diante até completar todas as perguntas. Após cada resposta escrita, o papel deve ser bem dobrado. Ninguém pode saber o que o outro escreveu. No fim, alguém desdobra a tira inteira e lê em voz alta a história maluca que se formou.

Seqüência de perguntas para montar o jogo:

1. Quem é ele? Diga o nome de alguém conhecido.
2. Quem é ela? Diga o nome de alguém conhecido.
3. Como ele estava? Imagine como.
4. Como ela estava? Imagine como.
5. Onde eles estavam? Imagine um lugar.
6. Quem chegou? Diga o nome de alguém conhecido.
7. O que ele disse? Blá, blá, blá.
8. O que ela disse? Blá, blá, blá.
9. O que disse o último que chegou? Blá, blá, blá.

10. O que ele fez? Imagine o quê.
11. O que ela fez? Imagine o quê.
12. O que fez o último que chegou? Imagine o quê.
13. O que aconteceu com ele? Imagine o quê.
14. O que aconteceu com ela? Imagine o quê.
15. O que aconteceu com o último que chegou? Imagine o quê.

Agora reúna seus amigos e bom divertimento!

Trava-línguas

Brincadeira com as palavras

Se a aranha arranha a rã,
Se a rã arranha a aranha.
Como arranha a aranha a rã?
Como a rã arranha a aranha?

O tempo perguntou pro tempo
qual é o tempo que o tempo tem.
O tempo respondeu pro tempo que
não tem tempo de dizer pro tempo
que o tempo do tempo
é o tempo que o tempo tem.

Um sapo dentro do saco
O saco com o sapo dentro
O sapo batendo papo
O papo cheio de vento.

A sábia não sabia que o sábio
sabia que o sabiá sabia
que a sábia sabia que o sábio
não sabia
que o sabiá não sabia que a sábia
não sabia
que o sabiá sabia assobiar.

Receitas culinárias

Lave as mãos, prenda o cabelo, separe todos os ingredientes. Chame um adulto para ajudar com a faca e o fogão. É hora de ler as instruções e preparar quitutes com gosto de fazenda e festa junina. Para manter a tradição, vale oferecer a quem a gente gosta.

Pão de queijo

2 copos de queijo curado ralado
2 copos de polvilho doce peneirado
2 ovos inteiros
sal à vontade
leite até ficar no ponto de enrolar

Amasse tudo muito bem. Unte a mão com óleo e faça as bolinhas, colocando numa assadeira. Leve ao forno médio por uns 20 a 25 minutos até que os pãezinhos fiquem corados.

Quindim

10 gemas

2 claras
250 gramas de açúcar cristal
1 colher de sopa de margarina
1/2 coco fresco ralado (ou 1 pacote de coco ralado)

Misture todos os ingredientes, deixe descansar alguns minutos e coloque numa fôrma pequena de pudim, já untada de margarina e polvilhada com açúcar cristal. Em seguida, cozinhe em banho-maria por uns 40 minutos, até o doce desgrudar das laterais da fôrma. Pode ser feito tanto no forno quanto no fogão.

Bolinho-de-chuva

2 xícaras (de chá) de farinha de trigo
3 colheres (de chá) de fermento em pó
1/2 colher (de chá) de sal
1 ovo inteiro bem batido
2/3 de copo de leite óleo para fritar açúcar e canela para enfeitar

Misture tudo numa tigela. Depois vá pondo às colheradas no óleo bem quente para fritar. Quando dourarem, retire, escorra e passe em uma mistura de açúcar e canela.

Cocadinha

1 lata de leite condensado
2 vezes a mesma medida (a lata) de açúcar
2 pacotes de coco ralado
1 colher (de sopa) de margarina

Junte todos os ingredientes numa panela e leve ao fogo baixo, mexendo sempre até aparecer o fundo da panela e ficar bem solto do fundo. Despeje a massa

em pia de mármore ou inox untada com margarina, corte-a em quadrados enquanto ainda estiver morna e deixe esfriar.

Monstrengos

A lara

Todo o mundo sabe o que é um desejo proibido. São aquelas coisas que a gente sente vontade de fazer mas sabe que não deve.

É o caso, por exemplo, da pessoa gorda, pesando duzentos e tantos quilos, que passa diante da loja de doces e fica parada olhando a vitrine. A pessoa suspira. Aqueles bombons crocantes de chocolate. Aquelas tortas de massa folhada. A pessoa geme. Aqueles pasteizinhos. Aquelas balas recheadas de ovo. A pessoa sabe que precisa perder peso. Sabe que o melhor é dar o fora, mas aquelas delícias açucaradas parece que têm um canto sedutor, parecem uma espécie de ímã irresistível puxando e puxando.

Outro caso. O aluno precisa estudar matemática. A prova vai ser no dia seguinte, logo cedo. O menino, ou menina, chega da escola, almoça e vai para o quarto. Quando abre a janela, que dia maravilhoso! A criança pega o livro. Que céu azul! A criança tenta se concentrar. Os passarinhos cantam. A criança sabe que precisa estudar. Sabe que a prova não vai ser fácil. Escuta sua turma jogando bola lá fora, rindo, brincando... É quando vem o desejo proibido: atirar os livros para o alto, gritar: — Dane-se o mundo! — e ir correndo brincar.

Um último exemplo: quem resiste a passar diante de uma torta cremosa de chocolate e não tirar uma lasquinha?

Tudo isso tem a ver com a lara.

É que a lara representa o desejo proibido, a tentação. Está ligada àquelas coisas que a gente tem vontade de fazer mas sabe que é melhor não.

Dizem que é uma mulher belíssima, um ser encantado, habitante do fundo das águas. Em certas regiões, é conhecida como Mãe-d'Água, a dona das águas, dos rios, dos lagos, lagoas e igarapés. Graças a seu canto mavioso e a sua beleza

inigualável, a lara consegue atrair suas vítimas para, depois, levá-las para seu reino perdido no fundo das águas.

Uma lenda antiga conta que, certa vez, um índio chamado Jaguarari estava pescando tucunaré quando enxergou uma moça boiando no rio. Era a coisa mais linda que o rapaz já tinha visto na vida. Os cabelos da moça tinham a cor das flores e das plantas. Sua boca tinha o brilho do sol. Sua pele era cheirosa e macia. E seus olhos de jabuticaba? E sua voz? A lenda diz que os passarinhos ficavam em silêncio quando a moça cantava. Até as cachoeiras paravam de correr para não atrapalhar seu canto.

A tal moça bonita era a lara.

Segundo a lenda, a lara abriu os braços para Jaguarari, sorriu e desapareceu no escuro profundo. Desde aquele dia, Jaguarari nunca mais foi o mesmo. Não queria mais saber de conversa. Não tinha fome. Passava as noites andando sem rumo. Não conseguia arrancar aquela moça encantada do pensamento. Um dia, desesperado, pegou a canoa e partiu para o meio do rio. Dizem que a lara apareceu, Jaguarari mergulhou com ela e nunca mais voltou.

Na verdade, em todos os cantos do mundo, existem histórias de mães-d'água.

Na Europa, elas são as famosas sereias, descritas como mulheres loiras e lindas, às vezes metade mulher, metade peixe, que vivem nos rios e nos mares penteando a cabeleira, admirando-se diante de espelhos, cantando e fazendo os navegantes perderem o juízo.

Por vezes, as sereias conseguem seduzir os homens contando histórias do fundo do mar. Outras vezes, conseguem fazer com que os viajantes, distraídos com seus encantos, larguem o controle dos barcos e acabem se espatifando nas pedras rochosas.

Histórias muito antigas, vindas da África, contam que no fundo do mar habita uma deusa, lemanjá, muito poderosa, capaz de influenciar as coisas e os rumos de nossa vida. Até hoje existe o costume de levar presentes, perfumes, colares, pentes, sabonetes, essas coisas de que as mulheres gostam, à rainha do mar. Muitos pescadores garantem que é essa deusa quem determina se sua rede vai voltar vazia ou cheia de peixes. Tal como a lara e as sereias, a poderosa lemanjá, se quiser,

também pode levar homens embora para sempre.

Na Grécia Antiga, contava-se a história do astuto Ulisses, o herói dos mil ardis. Depois de ter participado da famosa Guerra de Tróia, durante sua viagem de volta à Ítaca, onde morava, viu-se obrigado a cruzar a perigosa Terra das Sereias. Acontece que Ulisses era atrevido. Resolveu que ia conhecer o canto daquelas verdadeiras feiticeiras aquáticas e, para isso, seguiu os conselhos de sua amiga Circe: primeiro, tapou com cera os ouvidos de seus companheiros de viagem. Depois, pediu a eles que o amarrassem, bem amarrado, no mastro do navio. Assim, graças a esse estratagema, o guerreiro dos mil disfarces passou pertinho das sereias e, maravilhado, quase enlouquecido, pôde admirar suas maravilhas e ouvir seu canto indescritível, sem correr o risco de ser levado, antes do tempo, para o abismo inevitável da morte.

laras, sereias, mães-d'água.

Pensando bem, talvez representem algo presente na alma de todo ser humano: a vontade secreta de experimentar o novo, mesmo correndo riscos. O sonho de encontrar, no desconhecido, o paraíso e a felicidade perdida.

O mito de Ulisses, em todo caso, nos ensina que existe um meio-termo: é possível, sim, experimentar o canto extraordinário da sereia e sobreviver a ele. Basta ter coragem e, claro, saber usar a cabeça.

Frases feitas

Certas frases, de tão repetidas, viraram uma fórmula pronta para expressar uma idéia. Estão tão assimiladas ao idioma que às vezes, sem querer, pronto: soltamos uma frase feita. Às vezes, elas querem dizer uma coisa bem diferente do que pensamos ao ouvi-las pela primeira vez. Mas até isso mostra a riqueza e a poesia dessas expressões.

Dar uma colher de chá

Dar uma colher de chá é perdoar, é dar uma chance, dar uma oportunidade

para alguém tentar de novo, corrigir um erro que cometeu, recomeçar, fazer mais uma tentativa. A gente ganhou o jogo por dois a zero. O jogo acabou, mas a gente vai dar uma colher de chá: mais cinco minutos pra ver se vocês conseguem pelo menos marcar um golzinho. Outro exemplo: — Por favor, professora, dá uma colher de chá! Não dá zero não!

Conversa mole pra boi dormir

Conversa mole pra boi dormir é aquela conversa chata que não acaba mais, que dá sono e ninguém agüenta escutar. Ou então é quando uma pessoa está mentindo, querendo enganar, enrolar a gente, tentando “ganhar tempo”, dizendo coisas que a gente sabe que são só embromação. A Rosinha não quis dizer a verdade e veio com aquela conversa mole pra boi dormir. Ou então: o vendedor queria vender o produto de qualquer jeito e começou com aquela “lengalenga”, aquela conversa mole pra boi dormir.

Dor-de-cotovelo

Quando uma pessoa anda invejosa, com raiva por não ter uma coisa que o outro tem, sente ciúme, acha que alguém teve mais sorte, passa quieta, de “cara amarrada” com “jeito de quem comeu e não gostou”, é porque está com dor-de-cotovelo. A Carla viu a Adriana com o Clóvis e morreu de dor-de-cotovelo. O Zé Luís viu a bicicleta nova do Caio e ficou até com o cotovelo inchado.

Minhoca na cabeça

Ficar com minhoca na cabeça é ficar desconfiado, é suspeitar que alguma coisa ruim vai acontecer, é ficar inseguro achando que alguém está contra a gente. Pode ser também ficar imaginando coisas, fazendo fantasias de qualquer tipo. Juliana sorriu para Rodrigo. Agora ele anda cheio de minhoca na cabeça. Outro exemplo: o professor disse que ia castigar o Beto. Agora ele vive preocupado, cheio de minhoca na cabeça.

Conto

Três moços malvados

Versão de um conto popular

Eram três moços malvados. Gostavam de entrar no mato e caçar tudo quanto é bicho. Levavam espingarda de chumbo grosso, espingarda de cartucho e até revólver de dois canos. Ficavam o dia inteiro dando tiro.

Matavam arara, papagaio, tucano, bem-te-vi, sanhaço, tiziu, caga-sebo, pintassilgo, joão-de-barro, andorinha, rolinha, sofrê, sabiá, sem-fim e curupião. Matavam macuco, caburé, curiango, coruja, mutum-de-penacho, pica-pau, saíra, garça, quero-quero, socó, jaburu, irerê e pato-do-mato. E também bicho grande que nem tamanduá, tatu, gambá, bicho-preguiça, veado, ouriço, capivara, cutia, paca, preá, anta, macaco, quati, tartaruga e cachorro-do-mato.

Os três bandidos caçavam por caçar. Matavam por divertimento.

Gostavam de ver quem tinha melhor pontaria, quem acertava num tiro só, quem destruía mais.

Um dia, durante a caçada, escutaram uma voz grossa gritando no fundo do mato:

— Olha o laço!

Os três estranharam. E a voz grossa:

— Olha o laço!

Os três pararam para ouvir melhor, e a voz grossa só no:

— Olha o laço!

Os moços acharam graça. Um deles disse:

— Vamos procurar o tal do laço pra gente olhar?

Os outros acharam ótima idéia. E assim os malvados foram se embrenhando na mata.

Andaram que andaram que andaram cada vez mais fundo, cada vez mais longe de tudo. A floresta foi ficando escura e cheia de sombras.

Os moços acabaram indo parar numa clareira. Debaixo de um imenso pé de jatobá encontraram três sacos cheios de dinheiro. Festejaram dando tiros para o alto.

— A gente agora tá podre de rico!

E logo fizeram uma combinação. Enquanto um deles ia até a cidade comprar vinho para comemorar, os outros dois ficariam na clareira tomando conta do tesouro.

Um dos moços partiu e os outros dois ficaram.

Um dos que ficaram, olhando aquele dinheirão, começou a fazer contas e pensou:

"Vou acabar com meu colega. Quando o outro voltar dou cabo dele também. Assim o dinheiro fica todinho pra mim."

E o malvado não pensou duas vezes. Sacou a arma, atirou no companheiro, matou-o e enterrou o corpo ali mesmo. Depois, acendeu um cigarro e ficou esperando sentado debaixo do jatobá.

Acontece que o moço que foi à cidade comprar vinho teve uma idéia parecida:

"Levo o vinho cheio de veneno. Assim os dois bebem, morrem e eu fico com o dinheiro todo."

E fez isso mesmo. Comprou um garrafão de vinho tinto, encheu de veneno de rato e voltou para dentro do mato.

Quando chegou à clareira, levou um tiro e morreu na hora.

O último moço, o bandido que sobrou, sentou numa pedra para descansar. Olhando os três sacos de dinheiro, esfregou as mãos de felicidade.

— Agora sim! — disse ele. — Fiquei rico. Não vou trabalhar nunca mais.

Vou passar o resto da vida comprando coisas, casas, roupas, carros, jóias, fazendas...

Dizendo isso, arrancou a rolha do garrafão de vinho e bebeu quase tudo de um gole só.

Foi engolir o vinho e cair duro no chão.

Assim, o laço do diabo terminou de apertar seu nó.

Adivinhas

O que é o que é? Parecem não ter pé nem cabeça, mas costumam nos divertir com respostas surpreendentes. Isso mesmo: são as adivinhas.

1) O que é, o que é:

É perigosa de armar

Sempre é melhor não entrar

Ninguém gosta de perder

Todo o mundo quer ganhar?

2) O que é, o que é:

Tem dente mas não tem boca

Não morde, mastiga ou come

É careca e tem cabelo

Quem adivinha seu nome?

3) O que é, o que é:

Essa adivinha é dureza

Quem começa nunca acaba

Responda quem tem certeza

Por que é que o boi sempre baba?

4) O que é, o que é:

São luzes mas não têm fio

São quietas e agitadas

Se dormem durante o dia

A noite passam acordadas?

5) O que é, o que é:

Que coisa, que coisa é

Passa a vida na janela

E mesmo dentro de casa

Está sempre fora dela?

6) O que é, o que é:

Costuma chegar na hora

Às vezes vem de repente

Quando vive dá trabalho

Só morta fica contente?

7) O que é, o que é:

É água e não vem do mar

Nem na terra não nasceu

Do céu ela não caiu

Todo mundo já lambeu?

8) O que é, o que é:

Essa aqui não é bolinho

Adivinhe se puder

Quanto mais quente ele está

Mais fresco o danado é?

9) O que é, o que é:

Ele é magro pra chuchu

Tem dentes mas nunca come

E mesmo sem ter dinheiro

Dá comida a quem tem fome?

10) O que é, o que é:
Buraco sem serventia
Não existe quem não tem
Homem tem, mulher tem
Velho e criança também?

11) O que é, o que é:
Essa aqui não vai ser fácil
Quero ver adivinhar
É coisa que ninguém tem
Mas que todo o mundo dá?

Respostas das adivinhas

- 1) Briga.
- 2) Pente.
- 3) Porque não sabe cuspir.
- 4) Estrelas.
- 5) Botão.
- 6) Fome.
- 7) Lágrima.
- 8) Pão.
- 9) Garfo.
- 10) Umbigo.
- 11) Tapa.

Monstrengos

O Lobisomem

Quando, num lugar, aparece um homem magro e abatido, caladão, sempre olhando torto, com sobrancelhas grossas e orelhas compridas, é melhor ficar esperto: o tal sujeito pode ser o Lobisomem!

Toda meia-noite, de quinta para sexta-feira, o homem que vira Lobisomem desaparece, vai para uma encruzilhada deserta, tira a roupa, a qual costuma deixar virada do avesso, e fica se esfregando no chão, em cima de estrume de vaca ou cavalo, até se transformar no homem-cachorro.

Depois, parte alucinado uivando pela noite adentro, visitando sempre sete cemitérios. Essa viagem louca pela escuridão chama-se fadário. É o fado. É o destino. É o castigo que ele precisa cumprir.

Quando o primeiro galo da manhã canta, o cachorrão do diabo vira gente de novo, veste a roupa e volta para casa exausto. No dia seguinte, está ainda mais magro, murcho e desanimado.

Ninguém sabe de onde vem esse monstrengo vira-lata cabeludo.

Muitos dizem que toda pessoa que cometeu um crime medonho, quando se casa, se por acaso tiver sete filhas, o filho seguinte, nascendo homem, vira Lobisomem.

Se isso for verdade, o Lobisomem é sempre filho do crime, da culpa, de uma coisa muito errada que um dia aconteceu.

Quem já viu afirma que é um animal escuro, cabeludo, do tamanho de um bezerro, com orelhas enormes, parecidas com as asas de um morcego.

Outros dizem que é um bicho estranho, metade homem, metade cachorro, que aparece soltando fumaça pelo nariz.

Tem gente que jura que, da cintura para cima, o Lobisomem é uma espécie de homem-cachorro, com focinho e cara peluda, mas, da cintura para baixo, ele parece mais um porco, com rabinho enrolado e tudo.

Uma coisa é certa: nenhum Lobisomem gosta de ser o que é. Ser Lobisomem é uma sina, uma força, um destino que ele simplesmente não consegue evitar. Por isso vive tristonho e cabisbaixo.

Outra coisa: todo Lobisomem de verdade aprecia sal puro e, pior, adora comer cocô de galinha! Por essa razão, quem vira Lobisomem tem sempre os dentes

sujos e um bafo capaz de assustar qualquer nariz.

Tem cada história de Lobisomem que dá medo.

Lá em Rio do Antônio, perto de Caculé, interior da Bahia, vivia uma mulher, grávida de sete meses. Certa noite, o marido chegou dizendo que precisava sair com ela. Era noite de lua cheia. O homem queria passear. A moça estranhou, mas foi. Quando deu meia-noite, os dois chegaram a uma encruzilhada. Então o marido botou a mão na cabeça. Lembrou que precisava fazer não sei o que lá, que ia embora, que era só um minutinho.

A mulher ficou esperando sozinha. De repente, a coitada sentiu um cheiro forte de enxofre. Um cachorrão preto do tamanho de um burro, de orelhas imensas e dois olhos cheios de fogo saiu do mato soltando fumaça pelo focinho. Mesmo barriguda, a moça voou, correu e trepou numa árvore bem alta. A infeliz vestia um xale de lã vermelha. Contam que o monstro não conseguiu morder sua perna mas arrancou um pedaço do xale. O tempo passou. Quando o galo cantou, a coisa sumiu e, logo depois, o marido chegou. Veio suado. Parecia cansado. Pediu desculpas. Os dois foram para casa. No outro dia, a moça acordou cedo. O marido ao lado roncando. A mulher olhou bem para ele e quase desmaiou. O sujeito dormia de boca aberta. Entre os dentes amarelos havia um monte de lã vermelha. O Lobisomem era ele mesmo!

Para afastar o homem-cachorro dizem que vale a pena desenhar uma estrela de seis pontas, chamada também de Sino Salamão ou Signo de Salomão, na porta de casa.

Outra coisa que funciona, se por acaso o cachorro danado aparecer, é fechar os olhos, esconder os dentes e as unhas da mão, e rezar assim:

São Romão está em Roma
A cabeça em Portugal
Deus me livre, Deus me guarde
Do cão bravo, cão malvado
Que vem vindo me danar.
São Romão sejai comigo
Para sempre do meu lado

Para sempre meu amigo.

Para acabar com a sina desse monstrengo tem um jeito: primeiro, seguir o magrela esquisito até a encruzilhada; segundo, esperar o sujeito virar monstro e sumir no mundo; terceiro, trocar suas roupas por roupas novas, compradas na loja, nunca usadas antes. Dizem que quando o Lobisomem vira homem de novo, se vestir roupa nova, perde o encanto na hora.

Quem conseguir enfiar uma faca de prata no coração do Lobisomem ou acertar um tiro com bala lambuzada de cera de vela de igreja também acaba com o fadário do cachorrão, que assim volta a ter uma vida normal como todo mundo.

Mas o mais importante é o seguinte: esse monstro covarde, em geral, só ataca três tipos de pessoas: mulher esperando filho, criança pequena que não consegue se defender e gente velha.

É por isso que o Lobisomem assusta tanto.

É por isso que ninguém aceita o Lobisomem.

Matar uma mulher ou um bebezinho que ainda nem nasceu é acabar com a esperança de que a vida vai continuar.

Acabar com as crianças pequenas é matar a possibilidade do futuro. Toda criança um dia vai crescer e tomar conta do mundo. No dia que não existir mais gente miúda, a humanidade simplesmente vai desaparecer. Quem no futuro vai tomar conta do mundo em que vivemos?

Por outro lado, acabar com os velhos é acabar com a História. Só as pessoas velhas viram o passado com os próprios olhos, sabem das coisas que aconteceram faz tempo, sabem das experiências que deram certo e das outras que é preciso evitar. Sem a memória dos mais velhos, a humanidade estaria condenada a ficar patinando, sempre repetindo e repetindo os mesmos erros.

Essa é a verdade verdadeira sobre o Lobisomem: esse monstrengo covarde e cruel, metade bicho, metade gente, é o retrato do Mal.

E o Mal é tudo aquilo que vem para destruir a permanência, a alegria e o sonho do homem na Terra.

Ditados populares

Podem ser chamados de ditos, provérbios ou adágios. Muitas vezes, quando ouvimos um conselho, ele vem na forma de um ditado popular e acompanhado da frase: "Como já dizia a minha avó..." É que os ditados são a própria sabedoria popular e seus assuntos são a existência e suas dificuldades.

Antes solto magricela que gordo na prisão.

Coice de égua não faz mal a cavalo.

Em terreiro de galinha, barata não tem razão.

Laranja madura na beira da estrada ou está azeda ou tem marimbondo.

Mais vale um burro vivo do que um doutor morto.

Mais vale um ovo hoje que uma galinha amanhã.

Mocidade preguiçosa, velhice trabalhosa.

Para baixo todo santo ajuda.

Pobre quando põe a mão no bolso só tira os cinco dedos.

Quem quer ser mais do que é, fica pior do que está.

Suspiro de rato não derruba queijo.

Quem gosta, volta.

Quem planta, colhe.

Roupa suja se lava em casa.

Tudo no mundo tem fim.

Conto

O vaqueiro que não sabia mentir

Versão de um conto popular

Era uma vez um fazendeiro muito rico. O fazendeiro tinha dois orgulhos.

Primeiro, seu boi Barroso, o maior, o mais forte, o mais bonito, o animal mais valioso de toda a região. Segundo, um vaqueiro que trabalhava na fazenda. O moço era de confiança. O moço não sabia mentir.

O fazendeiro costumava dizer:

— Por esse eu ponho a mão no fogo! Esse só mente pra mim no dia de São Nunca!

O povo caçoava:

— Todo mundo mente! Vai esperando. Um dia esse vaqueiro ainda lhe passa a perna!

Mas o fazendeiro discordava:

— Não tem como! Confio nele demais. Tanto é verdade que deixo meu boi de estimação na mão dele. Só aquele moço pra cuidar do boi Barroso, o meu bichinho adorador, aquela jóia cheia de carne, que muge, tem dois chifres e quatro patas.

Um dia, o fazendeiro vizinho, um sujeito malvado e invejoso, resolveu acabar com aquela história. Foi visitar o outro e veio com essa:

— Quer valer quanto? Aposto um saco cheio de dinheiro como faço aquele moço safado contar uma mentira da grossa.

O fazendeiro não pensou duas vezes:

— Tá apostado! — disse, estendendo a mão para selar o compromisso.

Mas o tal vizinho tinha uma idéia na cabeça. Voltou para sua fazenda e já foi chamando a filha. A moça era uma flor de tão linda.

— Você vai me ajudar a fazer aquele danado mentir.

E contou qual era o plano. A moça ficou assustada:

— Pai! Isso eu não faço não!

O fazendeiro não era de brincadeiras. Mandou a filha fazer e pronto. A moça gritou:

— Não vou!

O fazendeiro insistiu. E a moça:

— Não quero!

Mas aquele fazendeiro era mau. Tanto falou, tanto fez, tanto bateu, tanto maltratou que a filha, no fim, não teve jeito.

E assim foi.

Um dia, o vaqueiro que não sabia mentir estava longe, no pasto, tomando conta do boi Barroso, quando a moça apareceu.

Veio toda cheirosa, usando um vestido de flores do campo.

O vaqueiro achou a moça muito bonita.

— Vaqueiro, preciso falar com você!

E a moça, fazendo o que o pai tinha mandado, disse que gostava do moço.

O vaqueiro estranhou.

— A gente nem se conhece!

A moça chegou perto. Naquele dia, os dois só conversaram.

Passou o tempo.

A moça apareceu de novo. Veio toda cheirosa, usando um vestido de conchas do mar.

O vaqueiro achou a moça muito linda.

— Vaqueiro, preciso falar com você!

E a moça, fazendo o que o pai tinha mandado, disse que não conseguia tirar o moço da cabeça.

O vaqueiro ficou sem jeito, mas gostou.

A moça chegou mais perto. Naquele dia, os dois se abraçaram.

Passou o tempo.

A moça apareceu de novo. Veio toda cheirosa, usando um vestido de estrelas do céu.

O vaqueiro achou a moça mais linda do que tudo.

— Vaqueiro, preciso falar com você!

E a moça, fazendo o que o pai tinha mandado, disse que queria namorar o moço.

O vaqueiro já estava apaixonado pela moça.

Naquele dia, os dois namoraram o dia inteiro.

Na despedida, fazendo o que o pai tinha mandado, a moça pediu:

— Agora quero uma prova de amor.

Os olhos do vaqueiro brilharam:

— Por você, moça, eu faço tudo!

A filha do fazendeiro segurou o moço pelos ombros:

— Então mate o boi Barroso!

O rapaz estremeceu.

— Mas o Barroso vale ouro! — disse ele. — É o maior, o mais forte, o mais bonito, o mais valioso animal de toda a região. Peça outra coisa, moça bonita! Peça tudo, menos isso!

Mas a moça só queria saber do boi.

— O boi Barroso é o xodó do meu patrão! — gritou o vaqueiro.

A moça por dentro chorava. Mas por fora ficou firme:

— É por isso mesmo! — disse ela. — Essa vai ser a prova de seu amor!

O moço examinou a moça e balançou a cabeça. Depois, puxou a peixeira da cinta e matou o boi Barroso ali mesmo.

A moça foi embora. Chegou em casa chorando. Contou tudo para o pai.

O malvado caiu na gargalhada. No outro dia, foi visitar a fazenda do vizinho. Já chegou caçoando:

— Cadê meu saco de dinheiro?

O outro não entendeu:

— Como é que é isso?

E o recém-chegado:

— Vim cobrar minha aposta, ué!

O fazendeiro estranhou.

— Cobrar a troco de quê?

E o malvado:

— Pois chame o tal vaqueiro de sua confiança.

O fazendeiro mandou chamar. O moço veio de cabeça baixa e chapéu na mão.

O fazendeiro malvado só ria:

— Diga a ele, vaqueiro. Conte que fim levou o famoso boi Barroso.

O fazendeiro malvado achava que o vaqueiro que não sabia mentir dessa vez ia mentir, mas o vaqueiro, puxando uma viola, cantou:

Eu estava no meu canto

Uma flor saiu do chão

Cresceu e fez um pedido

Que rasgou meu coração

Pedi que eu matasse o boi

Aquele boi fabuloso

Aquele bicho jeitoso

O famoso boi Barroso

Eu disse que não podia

Ela disse que queria

Eu disse que não devia

Ela fez que não me ouvia

E disse mais, meu senhor,

Veio pra perto e falou

Queria sentir firmeza

Certeza do meu amor

Eu amava de verdade,
Sentia amor pra valer
Mas se o amor é invisível
O que é que eu posso fazer?
Pra provar que ele existia
Mostrar que tamanho tinha
Cometi uma maldade
Foi crime, foi culpa minha

Eu matei o boi Barroso
Aquele boi amoroso
Aquele bicho manhoso
Aquele boi precioso

Fiz loucura aquela hora
Por estar apaixonado
Se errei, eu pago agora
Mereço ser castigado!

O dono do boi ficou louco da vida:
— Mataram meu boi Barroso!
O vizinho ficou de queixo caído:
— O danado não mentiu!

Foi quando surgiu a moça. Veio toda cheirosa, usando um vestido branco.
Pedi a palavra. Disse que estava arrependida. Chorou. Contou a verdade. Gritou.
Disse que tinha feito tudo obrigada pelo pai.

Ao ouvir isso, o vaqueiro que não sabia mentir ficou tristonho.
Mas a moça continuou.
Confessou que tanto veio, tanto foi, que acabou gostando do vaqueiro.
Disse que agora estava apaixonada e queria casar com ele.
E assim acabou essa história.

O fazendeiro malvado pagou a aposta e foi expulso da fazenda, prometendo deixar sua filha casar com o vaqueiro.

O dono do boi Barroso acabou perdendo o rapaz, reconheceu seu valor e ainda deu a ele, de presente de casamento, o saco de dinheiro ganho na aposta.

O vaqueiro que não sabia mentir e a moça bonita se casaram logo depois numa festança que durou muitos dias e muitas noites.

O assunto e o autor deste livro

Tanta coisa que você aprendeu sobre o folclore, e ainda não foi suficiente para sua curiosidade? Pois bem, estas páginas são justamente para quem quer sempre um pouco mais. Nelas, você vai encontrar informações sobre a cultura de tradição popular e sobre Ricardo Azevedo, que escreveu e ilustrou o “Bazar do folclore”.

De Boca em Boca

O folclore é do tamanho do infinito. Um universo formado por festas, danças, rezas, simpatias, mitos, histórias, brincadeiras, ritmos, comidas e costumes inventados pelo povo. Nesse universo se misturam a poesia, o encanto, a malícia e a sabedoria da cultura popular que, contada de boca em boca, vai se perpetuando e se transformando através dos tempos.

Numa noite, sua avó conta uma história sobre uma princesa muito bonita.

Você gosta e conta para o seu amigo, que conta para o irmãozinho. E, assim, devagarinho, a história vai se mantendo viva.

No dia-a-dia, o folclore sobrevive. E é do mesmo dia-a-dia que ele extrai a sua matéria-prima. As histórias de sacis e lobisomens que assustam até aos mais corajosos quando contadas em noites de lua cheia, no fundo, tratam de fatos que nem sempre conseguimos explicar direito: objetos que somem e reaparecem em

lugares diferentes, crimes, medos, pesadelos, azar e sorte.

Da mesma forma, as adivinhas e os ditados falam de coisas que fazem parte da nossa vida, como o amor, a morte, a saudade, o trabalho e a família. E temas humanos importantes como solidariedade, lealdade, sedução, inveja e maldade estão em contos populares como “A princesa que se perdeu na floresta, Três moços malvados” e “O vaqueiro que não sabia mentir”. Que, além disso, mostram ardis, espertezas, artimanhas e magias.

Todo mundo já deve ter visto algum amuleto, como as figas, ou admirado aquelas garrafas com desenhos feitos de areia. Pois essas são apenas algumas das formas com que os artistas populares representam a realidade e as suas crenças.

Uma amostra de toda essa riqueza está em “Bazar do folclore”, uma compilação do livro “Armazém do folclore”, publicado em 2000. Um dos frutos de uma grande pesquisa que Ricardo Azevedo começou, a sério, em 1986, mas que também incorporou lembranças de coisas vistas e ouvidas desde a infância. Depois de estudar a literatura especializada e observar as manifestações do folclore nas conversas e nos pensamentos do dia-a-dia, Ricardo pôs mãos à obra.

Em suas incursões pelo assunto, o escritor não se limitou à função de simplesmente registrar as manifestações do folclore. A partir de tudo o que foi recolhido, e com todo o respeito que a tradição merece, Ricardo também deu seus toques de autor. Ao mergulhar no folclore, ganhou intimidade suficiente para recriá-lo. E essa é sua melhor contribuição para manter a poesia, a fantasia e a sabedoria da cultura popular ainda mais vivas e vigorosas.

Duas vezes autor

Ricardo Azevedo é um paulistano pai de três filhos que gosta de ler, ouvir música e encontrar os amigos para bater papo. Não tem nada, portanto, da imagem extravagante que alguns fazem dos escritores. Desde muito cedo, percebeu que gostava de inventar histórias. Na verdade, sonhava em fazer um livro ilustrado, já que também sempre dedicou-se ao desenho.

O primeiro texto surgiu aos dezessete anos, embora tenha sido publicado muitos anos depois. É “Um homem no sótão”. Ao ilustrá-lo, Ricardo descobriu como os desenhos podem falar de coisas que nem sempre aparecem no texto, enriquecendo, transformando e até contando uma outra história paralela. E gostou. Daí para a frente, foram mais de noventa livros publicados.

Os personagens de Ricardo são muitos. E vão bem além dos lobisomens, sacis e demais criaturas do imaginário popular. Em seus livros, encontramos tios birutas, jardineiros poetas, cozinheiras fadas, corintianos tímidos e cabeludos, escritores que conversam com as próprias criações...

Mas embora às vezes seja rotulado de escritor infanto-juvenil, Ricardo Azevedo não escreve para uma faixa etária específica. Afinal, lembra o autor, crianças, jovens e adultos vivem todos no mesmo mundo, e nele compartilham diversas experiências. E a melhor forma de entrar nesse universo tão cheio de emoções é falar numa linguagem direta e clara, acessível a todos.