

A ADIVINHAÇÃO NOS FOLHETOS DE CORDEL

Maria Claurênia Abreu de Andrade Silveira

UFPB

Neste texto, pretende-se abordar a adivinha (ou adivinhação), no que se refere à presença deste gênero literário oral em folhetos de cordel. Analisa-se o jogo da adivinha em folhetos em que os poetas constroem personagens expressivas como ‘heróis sem caráter’, como João Grilo e Camões, que detêm um saber que se reestrutura também pelo humor a que o jogo da adivinhação está ligado. Os folhetos analisados expõem diálogos entre as personagens, compostos pelo jogo das adivinhas que revelam o que para Paul Zumthor (1997) seria considerado como ‘escritura’, uma vez que registram a linguagem oral através do texto escrito. Santos (1993, p.123) afirma que tais folhetos poderiam ser classificados como uma “retomada escrita da tradição oral”.

- Sobre as adivinhas

Dentre os gêneros literários orais, as adivinhas, também conhecidas no Nordeste brasileiro como adivinhações, podem ser consideradas como um gênero que já teve amplo lugar nas rodas de conversa que se organizavam em noites de lua quando se contavam histórias, tomando a fresca da noite ou simplesmente quando se colocavam as cadeiras na calçada para a conversa, após o jantar.

Dizer adivinhação constitui-se desde sempre como uma brincadeira que se estabelece pela troca de textos, pelo desafio, de parte a parte, entre aqueles que dominam um repertório desse gênero oral. O embate organiza-se a partir do enigma que é lançado, aguardando e quase exigindo ‘a’ resposta. No folheto e em situações reais em que se ‘brinca de dizer adivinhação’, a relação entre as personagens revela a interação que Zumthor (1997, p.33) defende como “uma ação complexa pela qual uma mensagem poética é simultaneamente, aqui e agora, transmitida e percebida”, denominada pelo autor como ‘performance’. No jogo da adivinhação, no folheto quem lança o enigma e quem busca sua resposta se defrontam na intenção de vencer o jogo. Sem considerar a interação com o leitor, temática que nesta análise não tem espaço para ser desenvolvida, as duas personagens estão em franca interação. No

universo da oralidade, na produção de textos orais literários, no jogo das parlendas, na troca de adivinhas, nas várias interações, entre elas com contadores de histórias, sempre que alguém lança o texto oral, quem ouve, interage com quem diz integra uma situação de performance.

Pistas podem ser dadas por quem lança o desafio ou por algum participante da 'performance' que sabe a resposta e talvez por isso não se sinta inquirido por quem propôs a questão. Esse favorecimento que se expressa como 'auxílio' a quem está sendo questionado também pode fazer parte do jogo, enquanto se aguarda a solução do enigma lançado. Observa-se que aquele que 'mata a charada', soluciona o enigma já vivenciou performances como a que integra naquele momento. Faz-se necessário conhecer o gênero para saber elucidar o enigma. A memória cultural de quem elucidar adivinhas revela a vivência anterior dessas trocas orais.

O jogo da adivinhação se expressa como uma troca que é orientada pela atitude lúdica que se manifesta na intenção de 'vencer' o(s) outro(s) participante(s), demonstrar um saber especial, além de ser reconhecido por este saber. Dizer adivinhação pressupõe memorizar e saber utilizar um repertório de textos, que muitas vezes não é numeroso. Ser detentor de bem poucos textos já qualifica o participante a integrar-se no grupo que troca adivinhas. Se não detém nenhum texto na memória, também pode participar do jogo, pois a presença quase 'desavisada' de quem não sabe dizer nem elucidar adivinhas pode motivar quem detém um repertório desses textos, por reduzido que possa parecer, a propor a solução das questões lançadas.

As adivinhas também são temas de contos populares. Dentre eles, estão os que se baseiam ou que se estruturam a partir de um enigma a solucionar. São histórias permeadas por adivinhas, caracterizadas pela presença ativa de um tipo de sabedoria própria dos pícaros, daqueles heróis que vencem pela astúcia, pelo poder da palavra fluente, pela facilidade inata de 'pegar a deixa', de vencer o outro pela capacidade de lidar com os fatos, transformando-os em mote para criar uma situação cômica que reverta a seu favor. A trajetória do herói, a princípio pobre e sem perspectivas de vencer na vida, desde a sua saída de casa em busca de melhores condições de vida, até a conquista dos seus objetivos realizada através desse saber que nem todos detêm, que se revela como a ação de dizer palavras cifradas, compor adivinhas que não são solucionadas pela autoridade constituída que pode mudar o seu destino de penúria ou de morte.

Além dessas, há as adivinhas que podem ser concebidas como textos avulsos, mas que em conjunto, essas adivinhas fundem-se em uma só, considerando que para serem elucidadas faz-se necessário retomar a narrativa para ter a revelação. A construção/ solução da adivinha através de uma história é classificada por Cascudo (1984) como ‘História da Adivinhação’. Esse gênero da narrativa relata a demanda de um herói que, à medida que vence obstáculos na sua caminhada ao palácio do rei, compõe a adivinha redentora que o fará alcançar seus objetivos que se de dizer uma adivinhação que a princesa não seja capaz de adivinhar. As sequências dessa narrativa relatam a construção da adivinha, revelando o enigma. Construir uma adivinha que se mostra insolúvel para aqueles mais hábeis no jogo de adivinhar, retirar esse texto das coisas do cotidiano da personagem, a partir de uma visão nova das coisas antigas, são ações que, integradas, constituem a comprovação desse saber.

Participar do jogo da adivinhação expõe uma capacidade de quem pode estar diante do rei. O saber abre portas, dá demonstrações de um poder que não seria próprio das pessoas da corte, da elite, mas de pessoas do povo, desde que se mostre capaz de vencer não só pela astúcia mas também pela capacidade de dizer, pelo domínio de uma palavra especial. O rapaz que consegue realizar o feito de vencer o rei pelo uso específico dessa palavra cifrada é aquele que nem a própria mãe acredita que ele seja bem sucedido na demanda. Um moço sem posses, que mora nos confins do reinado, com restrições físicas (amarelo) e intelectuais (bobo), com remotas possibilidades de alcançar seus objetivos espelha os muitos brasileiros que, em condições análogas, saíram de casa para longe, emigraram em busca de melhores condições de vida e, como na história, poucos, somente os mais astutos foram bem sucedidos.

A história da adivinhação, como tantos contos cujo herói detém ‘o saber do mundo’, a astúcia do ‘sabido’ valoriza o saber próprio daqueles que divisam a escolha certa nas entrelinhas dos fatos da vida, daqueles que divisam a escolha certa nas entrelinhas dos fatos da vida, daqueles que, sem perder de vista seus objetivos, conseguem construir as trilhas corretas a seguir entre tantas possibilidades a escolher. O herói referido no conto de adivinhação que ‘com massa matou Pita e com Pita matou sete, atirou no que viu e matou o que não viu’ constitui-se como uma personagem que, a exemplo de pícaros bem brasileiros, nordestinos, como João Grilo, Camões (também denominado ‘Camonge’) utilizam a única arma de que dispõem para ‘darem-se bem’ de uma maneira divertida: o ‘dom da palavra’. A verve de contador ou de cantador lhes garante vencer o outro pela palavra ágil e precisa.

Essa temática do ‘sabido’ que vence pela astúcia e presença de espírito tem tido no folheto de cordel campo aberto para consagrar personagens picarescas em narrativas em que ‘o pobre’ enfrenta o rei em embates de adivinha e vence, se não pela coragem e inteligência, mas sempre pela astúcia. Os folhetos aqui analisados expõem as adivinhas como expressão de um saber popular, expressa por uma personagem específica que desestabiliza a autoridade constituída, representada pelo rei, através desse saber da palavra, revelado pela capacidade de atualizar um repertório de adivinhas, utilizando-as a favor de quem pode ser considerado ‘oprimido’, quando se sente ameaçado pela dominação e pelo arbítrio.

- Adivinhas nos folhetos de cordel

Em 1948, segundo informação da Editora Luzeiro, João Ferreira de Lima escreveu o folheto intitulado *As palhaçadas de João Grilo*. Devido ao sucesso da publicação, o folheto foi ampliado para 32 páginas e relançado com o título *Proezas de João Grilo*. Informação mais confiável trouxe Santos (1993, p.124) que, com base em publicação de Liêdo Maranhão de Souza (1976, p.13) afirma que o primeiro folheto sobre João Grilo é de autoria de Leandro Gomes de Barros, publicado antes de 1918 (ano do falecimento do autor). Informa também que Antônio Pauferro da Silva escreveu um folheto de 16 páginas, intitulado *As perguntas do rei e as respostas de João Grilo* e Paulo Nunes Batista escreveu e publicou um folheto também de 16 páginas, *As novas proezas de João Grilo*. Registra, inclusive, que há folhetos publicados com autoria atribuída a João Martins de Athayde que teria ampliado de trinta e duas, para sessenta e quatro páginas, o folheto *As proezas de João Grilo*. Tal fato teria ocorrido “entre os anos de 1943 e 1945, quando Delarme Monteiro era revisor dos trabalhos de Athayde e recebera deste a incumbência de escrever as páginas complementares, que constituíram o segundo volume do trabalho, recebendo a quantia de doze mil réis por página que escrevesse”. O testemunho de Delarme Monteiro registrado por Souza (1976) permite refazer o percurso de transformação do folheto até a sua publicação, ampliado e publicado como sendo de João Martins de Athayde.

A informação da Editora paulista tenta acomodar, sem preocupação com a ordem em que este folheto teve os seus direitos de publicação transferidos e com eles, como acontecia no mundo do folheto, no início do século passado, o direito de que os proprietários das obras,

outros poetas que compravam títulos ou mesmo a produção inteira dos folhetos, garantindo o direito de republicar o folheto como se fosse de sua autoria. Assim, tal informação, no que se refere à relação de João Martins de Athayde com a obra de Leandro Gomes de Barros exibe dados discordantes dos pesquisadores anteriormente citados. Fato comprovado e difundido é que a personagem João Grilo inspirou autores de folhetos como João Martins de Athayde, Paulo Nunes Batista e Antônio Pauferro da Silva. Ganhou notoriedade internacional como personagem da peça ‘O Auto da Compadecida’, do teatrólogo Ariano Suassuna, especialmente quando ganhou espaços e prêmios não só no teatro, mas também nas telas do cinema e da televisão.

João Grilo é uma personagem caracterizada como predestinado a vencer, embora não aparente essa capacidade de resistência de resistência diante das vicissitudes da vida.

Assim mesmo ele criou-se
Pequeno, magro e sambudo,
As pernas tortas e finas,
A boca grande e beiçudo.
No sítio onde morava,
Dava notícia de tudo¹(p.1)

Na primeira parte do folheto, o autor apresenta, em detalhes, a personagem, mostrando-lhe a personalidade astuta, brincalhona, corajosa, decidida, que preocupa aqueles que o amam por não querer se adequar ao que a ele estava reservado: a pobreza e a submissão aos poderosos. A sua certeza de vencer é tanta que, diante do choro aflito da mãe, expõe a sua confiança no seu destino de vencedor.

A senhora pensa em carne
De quatro mil réis o quilo?
Ou talvez no meu destino
Que à força hei de segui-lo?
Não chore, fique bem certa -
A senhora só se aperta
Quando matarem João Grilo! (p.13)

É essa confiança que leva João Grilo a enfrentar o rei, como herói consagrado das narrativas em que as adivinhas mostram sua verve, nesse jogo que exige agilidade de pensamento, um saber acumulado, boa memória além de inteligência no trato com as palavras.

¹ Estrofes retiradas do folheto de autoria de João Ferreira de Lima, intitulado *Proezas de João Grilo*. São Paulo: Luzeiro, 1979.

Bartolomeu do Egito
Foi um rei de opinião
Mandou convidar João Grilo
Pra uma adivinhação.
João Grilo disse: - Eu vou!
No outro dia embarcou,
Para saudar o Sultão. (p.17)

A possibilidade da morte, se não for bem sucedido no embate, ronda João Grilo, da mesma forma que a morte da esperança de dias melhores na terra em que foram gerados ronda tantos rapazes que são movidos pelo desejo de emigrar para os grandes centros em busca da boa sorte. A morte que ameaça João Grilo só pode ser vencida com a demonstração de um saber específico.

Eu tenho doze perguntas
Pra você responder,
No prazo de quinze dias.
Escute o que eu vou dizer:
Veja lá como se arruma -
É bastante faltar uma,
Está condenada a morrer. (p.18)

Com uma adivinha tradicional, tem início a prova das adivinhas pela qual João Grilo passou com absoluto sucesso. Tal adivinha lembra os tempos primordiais quando à força de uma adivinhação solucionada libertava-se um povo como no episódio de Édipo vencendo a Esfinge. João Grilo enfrenta o sultão com a força da sua capacidade de solucionar enigmas e, como o herói grego, vence a morte superando seu destino.

Responda qual o animal
Que mostra mais rapidez,
Que anda de quatro pés
De manhã por sua vez,
Ao meio dia com dois,
Passando disso, depois,
À tardinha anda com três.

O grilo disse: - É um homem,
Que se arrasta pelo chão
No tempo que engatinha.
Depois toma a posição,
Anda em pé bem seguro
Mas, quando fica maduro,
Faz três pés com um bastão. (p.18)

Esse saber de João Grilo não é o que se adquire na escola, mas sim aquele que nem todos conquistam através dos ensinamentos provindos da experiência de vida. Essa aprendizagem empírica é valorizada nos folhetos de cordel. João Grilo representa tantos meninos inteligentes que, sem oportunidades de acesso a uma boa escola, para sobreviver ou mais, vencer na vida, estes necessitam apelar para a agudeza de espírito, para a sabedoria que reside na capacidade de detectar possibilidades de sobrevivência e crescimento onde era aparentemente impossível existir. É esse tipo de sabedoria que referenda a personagem picaresca, o ‘sabido’ sem estudo, mas que detêm o saber legado pela vivência do cotidiano, marcado pela dureza da vida. Cada questão que lhe é posta recebe uma resposta plenamente satisfatória, até conduzi-lo ao reconhecimento da sua inteligência pelas camadas mais altas da sociedade. O rei rende-se ao engenho e arte de João Grilo.

Toda corte imperial
Pedi desculpas a João
E muito tempo falou-se
Naquela dura lição.
E todo mundo dizia
Que sua sabedoria
Era igual a Salomão. (p.32)

Neste folheto, as adivinhações também são sentenças de morte, mas não é um herói que deve propor a adivinha e sim dar soluções a todas aquelas que o rei julgar necessário lhe propor. No folheto de autoria de José Costa Leite, intitulado *O casamento de Camões com a filha do rei*, não só o reconhecimento da sua inteligência, como no caso de João Grilo, mas também a mão da princesa em casamento é dada a Camões para premiar a sua capacidade em solucionar as questões propostas pelo rei. Esse final feliz é registrado em acróstico, que referenda a autoria do texto:

Camões ficou no reinado
O rei lhe deu no momento
Sua filha em casamento
Tânia, um anjo aprimorado
A princesa com agrado
Lhe beijou sem ter demora
E Camões até agora
Imortalizado ficou
Tudo que o rei perguntou
Ele respondeu na hora

Seguindo a mesma linha dos folhetos cômicos, tendo uma personagem picaresca como herói satírico, o folheto de Severino G. de Oliveira, *As perguntas do rei e as respostas de Camões* relatam as agruras do rei (e da rainha) diante das ‘astúcias’ de Camões.

O rei ali levantou-se
E lhe disse vagabundo
me responda outra pergunta
em menos de um segundo
divida a terra e me diga
onde fica o mundo?

Camões pegou um compasso
Com muita coragem e fé
fez uma roda no chão
e no meio botou o pé
e disse para o rei olhe
o meio do mundo onde é.

Neste folheto, evidencia-se o escatológico quando o rei não consegue dar um banho de urina em Camões, mas este consegue desmoralizar o rei. A arte das personagens picarescas reside em saber utilizar as mesmas armas com que foi agredido para reverter a situação em seu proveito e com isso motivar o riso, com sua astúcia, como pobre ‘sabido’, desmoralizar o rei. Camões prometera, no espaço de um mês, encontrar, para o rei, uma botija em uma casa abandonada. Em vez disso,

Camões foi ao sobrado
e um buraco cavou
depois comprou uma jarra
no mesmo cano enterrou
começou estercar dentro
até que superlotou.

Quando a jarra estava cheia,
Camões cobriu desta vez
com 100 moedas de ouro
e saiu com rapidez
foi convidar o rei mesmo
no dia que fez um mês.

O rei saiu com Camões
sem fazer cara de choro
E quando chegou no quarto,
que viu o grande tesouro
disse, Camões eu preciso
tomar um banho de ouro.

Pegou a jarra amarrou
sobre os caibros do telhado
ficando debaixo dela
bateu com um ferro pesado
quando a jarra abriu em banda
foi merda pra todo lado. (p.16)

Mesmo tendo desafiado a autoridade do rei, Camões deixou saudades na Corte, uma vez que a sua capacidade de desmontar a estrutura hierarquizada do poder tinha o aval de todos aqueles que se espelhavam nele e o admiravam pela coragem de divertir-se desmoralizando os poderosos na sua figura maior, o rei.

- A título de conclusão:

O conto popular, como a literatura de cordel, e inspirada no universo popular, a literatura erudita constroem e reeditam a personagem que representa o também denominado ‘sabido sem estudo’, aquele aqui referido, detentor absoluto de saberes empíricos, que poderia ser também apontado com a denominação própria da grande literatura, como pícaro, que exhibe a mesma disposição para desmoralizar as autoridades constituídas. A utilização do escatológico reforça essa intenção, uma vez que põe em evidência a ação desrespeitosa de alguém do povo sem possibilidade de revanche por parte do poderoso atingido. O inusitado da situação criada expõe um saber de malandro astucioso que vem, através de um ardil, minar as amarras do poder. Rico é o acervo dessas histórias na oralidade, criando uma cadeia de textos que garantem a permanência desse tipo de personagem.

O folheto de cordel troca narrativas também com o conto popular e por sua vez, o conto alimenta o folheto com narrativas e suas variantes e vice-versa, em um intercâmbio de temas que compõem e enriquecem a literatura, não só a denominada popular, mas também a considerada ‘grande literatura’.

No que concerne à linguagem cifrada das adivinhas, pode-se afirmar que essa forma de expressão, como todas as outras que exige a memorização e o domínio de um repertório de textos orais classificam com espécie aqueles que detêm e sabem pôr em prática esses textos. Entre tais textos literários que remontam a uma tradição de trocas orais estão as adivinhas, ou adivinhações. Na nossa tradição mais recente, ‘brincar de adivinhação’ era e tem sido motivo de revelação de um saber dominado por poucos, por pessoas da comunidade reconhecidas por esse saber. Os folhetos aqui analisados exibem marcas distintas destes saberes, expressas em

narrativas que, além de marcarem as adivinhas como textos especiais, apontam seus detentores como heróis populares, vencedores, não pela força, mas pelo saber e, principalmente, pela astúcia.

- Referências

ATHAYDE, João Martins. *As proezas de João Grilo*. Juazeiro do Norte: Lira Nordestina (filhas de José Bernardo da Silva). Republicação MEC/ PRONASEC RURAL - SEC PB/ UFPB – FUNAPE. (Biblioteca da Vida Rural Brasileira), 1981.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Literatura Oral no Brasil*. 3ed. Belo Horizonte: Ed. Itatiaia; São Paulo: EDUSP, 1984. Coleção Reconquista do Brasil, nova série; v. 84.

LEITE, José Costa. *O casamento de Camões com a filha do rei*. Condado (PE): A voz da poesia nordestina (José Costa Leite). Republicação MEC/ PRONASEC RURAL – SEC PB/ UFPB – FUNAPE, [1973].

LIMA, João Ferreira de. *Proezas de João Grilo*. São Paulo, Luzeiro, 1979.

OLIVEIRA, Severino G. *As perguntas do REI e as respostas de CAMÕES*. S/l, s/ed., s/d. 16 p.

SANTOS, Idelette M. Fonseca dos. Pícaros e malandros no cordel: uma galeria de tipos. In: *O Foco – Revista Internacional de Língua Portuguesa (RILP)* – Especial de Literatura oral e popular. Lisboa: Associação das Universidades de Língua Portuguesa, Jul. 1993.

SOUZA, Liêdo Maranhão de. *Classificação popular da literatura de cordel*. Petrópolis (RJ): Vozes, 1976.

ZUMTHOR, Paul. *Introdução à poesia oral*. Tradução de Jerusa Pires Ferreira, Maria Lúcia D. Pochat e Maria Inês de Almeida. São Paulo: Hucitec, 1997.