

KANOVA E O SEGREDO DA CAVEIRA, DO ESCRITOR MOÇAMBICANO PEDRO PEREIRA LOPES: DA TRADIÇÃO ORAL À RECRIAÇÃO LITERÁRIA¹

Avani Souza Silva

Resumo: “O rapaz e a caveira” é um conto africano que traz a lição da necessidade de ser prudente e figura em diversas antologias de contos populares e fábulas africanas em recolhas de diversos países do continente. As memórias da infância e o conhecimento da fábula municiaram o escritor moçambicano Pedro Pereira Lopes a reescrevê-la em forma de conto literário, intitulado *Kanova e o segredo da caveira* (2017). Analisaremos a obra, enfatizando o espaço, o enredo e sua estrutura narrativa, servindo-nos também dos estudos de Vladimir Propp (1984) acerca das funções das personagens nas narrativas maravilhosas. Baseamos nossas análises nas concepções de Walter Ong (1988) no que diz respeito ao conto popular e também de David Roas (2014).

Palavras-chave: O rapaz e a caveira. *Kanova e o segredo da caveira*. Literatura infantil e juvenil moçambicana.

Abstract: “O rapaz e a caveira” [“The boy and the skull”] is an African folk tale, which brings the lesson of the necessity to be prudent, and figures in many anthologies of popular tales and African fables in collections from various countries of the continent. The memories of childhood and the knowledge of the folk tale provided the Mozambican writer Pedro Pereira Lopes to rewrite it in a literary tale form, titled *Kanova e o segredo da caveira* [Kanova and the skull secret] (2017). We will analyze the work by emphasizing the space, the plot and its narrative structure, by serving them also on Vladimir Propp’s studies (1984) about the characters’ roles in the wonder narrative. We support our analysis on Walter Ong’s (1988) conceptions of folktales, and we also use the ideas of David Roas (2014).

Keywords: O rapaz e a caveira. *Kanova e o segredo da caveira*. Mozambican children and youth literature.

1 Título em língua estrangeira: “*Kanova e o segredo da caveira*, by mozambican writer Pedro Pereira Lopes: from oral tradition to literary recreation”.

*“Até mesmo para falar consigo próprio
é preciso fingir que se é duas pessoas”.*

Walter Ong

O conto “O rapaz e a caveira”, da tradição oral africana, foi reescrito pelo escritor moçambicano Paulo Pereira Lopes e intitulado *Kanova e o segredo da caveira*, publicado primeiramente em Maputo pela Escola Portuguesa de Moçambique e posteriormente no Brasil, em 2017, na série *Vozes Africanas*, da Editora Kapulana, como resultado de uma parceria com a instituição moçambicana. A partir de diferentes versões do conto, destacamos nelas os aspectos de engenhosidade e complexidade de que fala Walter Ong (1998), analisaremos a construção literária realizada pelo escritor moçambicano, enfatizando o espaço, o enredo e os diálogos intertextuais. O conto em questão é conhecido em diversos países africanos, não só de língua portuguesa. Entretanto, condizente com nossa área de pesquisa, passamos a fazer um pequeno resumo de seu surgimento nos países africanos de língua portuguesa, de que temos conhecimento.

A primeira recolha do conto “O rapaz e a caveira” de que se tem notícia nos países africanos de língua portuguesa foi realizada em Angola pelo linguista e missionário protestante suíço Héli Chatelain, que o traduziu do quimbundo, tendo sido publicada juntamente com outras narrativas em 1894,

nos Estados Unidos, sob a chancela de folclore quimbundo e com o título “O rapaz e o crânio”. Posteriormente, figurou com o título “A caveira e o falador”, publicada no *Fabulário de Portugal e do Ultramar Português*, organizado por Vieira de Almeida, em Lisboa, no segundo quartel do século XX. Em 1978, surge na antologia de Viale Moutinho, no Porto, com o nome “O rapaz e o crânio”. E em Moçambique, como seleção de narrativas moçambicanas publicadas em antologias, surge “O rapaz e a caveira”, de Lourenço do Rosário (1989; 2001a; 2001b; 2009). É de se destacar, contudo, que a narrativa popular “O rapaz e a caveira” apresenta diversas variantes e recriações em inúmeras antologias do conto popular angolano, publicadas no Brasil ou em Portugal.

Importante observar que os contos referidos podem ser considerados, e são por muitos estudiosos, como pertencentes ao acervo da literatura oral africana. Todavia, não adotamos este termo, literatura oral, por questões metodológicas, conforme nos ensina Walter Ong, preferindo referenciá-las como narrativas artísticas orais:

Possuímos o termo “literatura”, que essencialmente significa “escritos” [...] para abranger um dado corpo de materiais escritos – literatura inglesa, literatura infantil -, mas nenhum termo ou conceito comparavelmente satisfatório, referente a uma herança puramente oral, como as

histórias orais tradicionais, os provérbios, as preces, as expressões formulares ou outras produções orais. (ONG, 1998, p. 19)

O filósofo e historiador norte-americano esclarece:

Pensar na tradição oral ou numa herança de apresentações, gêneros e estilos orais como “literatura oral” é pensar em cavalos como automóveis sem roda. [...] O mesmo vale para aqueles que falam em termos de “literatura oral”, isto é, “escrita oral.” [Sendo assim] “não é possível, sem causar uma distorção [...] descrever um fenômeno primário começando por um fenômeno subsequente secundário e comparando as diferenças. (ONG, 1998, p. 21)

Mesmo sendo anônimas e sujeitas às mudanças que ocorrem cada vez que se realizam na oralidade, as narrativas artísticas orais, e seu nome já traz essa característica, são, de acordo com Ong, engenhosamente produzidas, com complexidade e criatividade. Há diversos elementos estruturais que são mobilizados na composição dessas narrativas para facilitar sua perpetuação na oralidade, como, por exemplo, os recursos linguísticos de repetição que ativam a memória, o uso de determinados tempos verbais, as frases mais curtas, as rimas, o ritmo, assonâncias, inclusão de cantigas etc. Walter Ong enumera ainda algumas características do pensamento da expressão fundados na oralidade: são mais aditivos que subordinativos; mais

agregativos do que analíticos; redundantes e copiosos; conservadores; próximos ao cotidiano da vida humana (ONG, 1998, p. 51).

Para ele, o pensamento oral pode ser bastante sofisticado:

As sequências longas [produzidas pelo pensamento oral], como as como as genealogias, por exemplo, não são analíticas, mas agregativas. Porém, as culturas orais podem produzir organização de pensamentos e de experiências extremamente complexas, inteligentes e belas. O pensamento oral não é ilógico ou pré-lógico, sendo este um tipo de julgamento que fez com estudiosos durante séculos acreditassem que a *Ilíada*, por exemplo, por sua complexidade de habilidade de construção fosse essencialmente produto de uma cultura escrita, o que se mostrou falso. (ONG, 1998, p. 69-70)

Outra particularidade para a qual chamamos a atenção é o recurso à violência: “A narrativa oral é muitas vezes caracterizada por uma descrição entusiástica da violência física” (ONG, 1998, p. 55). Nesse sentido, podemos enumerar dezenas de narrativas orais africanas em que a violência se manifesta, seja em brigas e disputas entre animais; castigos impostos àqueles que violam regras comunitárias; planos mirabolantes como aquele em que o muquém propõe à rola comerem suas próprias mães, descritos no conto

santomense “O muquém e a rola”; o conto angolano “O pequeno leopardo e a pequena cabra”, em que a cabra acaba comendo o filhote do leopardo, seu amigo de brincadeiras, e induz os pais do leopardo a comerem a carne do próprio filho, que tinha sido aconselhado por eles a matarem a cabra primeiro. Também, como não poderia deixar de ser, o conto tradicional em questão: “O rapaz e a caveira”. Todas essas narrativas apresentam o substrato da fábula, especialmente quando tangenciam uma moralidade, porém dada sua estrutura mais longa e mais complexa, nós as designamos como contos ou simplesmente narrativas orais, apoiando-nos na definição de Walter Ong já mencionada acima.

Reunindo as propriedades dos contos populares enumeradas por André Jolles (1976), Câmara Cascudo (1984) ou Vladimir Propp (1984), sintetizamos nas seguintes: oralidade, anonimato, mobilidade, antiguidade, permeabilidade e repetibilidade. Os próprios nomes das características já indiciam o que elas representam, sendo que a permeabilidade é aquela que permite com que partes de um conto sejam encontradas em outros de temáticas, inclusive, diferentes. A característica da mobilidade é que possibilita o trânsito dessas narrativas em diversas partes do mundo, como é o caso de “O rapaz e a caveira”, em que há registros dele em Angola e em Moçambique, por exemplo.

A seguir, transcrevemos a versão original do conto recolhido por Héli Chatelain, em Angola. A versão recolhida em Moçambique, por Lourenço do Rosário e reescrita por ele, encontra-se, como dissemos anteriormente, como paratexto no livro *Kanova e o segredo da caveira*, razão por que não vamos transcrevê-la aqui.

O rapaz e o crânio

Um rapaz foi fazer uma viagem e no caminho encontrou uma cabeça humana. As pessoas costumavam passar por ela sem fazer caso, mas o rapaz não procedeu assim. Aproximou-se, bateu-lhe com um pau e disse: Deves a morte à tua estupidez. O crânio respondeu: A estupidez me matou, a tua esperteza também em breve te matará. O rapaz aterrorizou-se tanto que, em vez de prosseguir, voltou para casa. Quando chegou contou o que se passou. Ninguém acreditou: Estás a mentir. Já temos passado pelo mesmo lugar sem nada ouvirmos dessa tal cabeça. Como é que ela te falou? Vamos lá, e se, quando eu bater na tal cabeça, ela não falar, cortai a minha. Todos partiram e no sítio referido o rapaz bateu e repetiu: A estupidez é que te causou a morte. Ninguém respondeu. As palavras são pronunciadas outra vez e como o silêncio continuasse os companheiros gritaram: Mentiste! – e degolaram-no. Imediatamente o crânio falou: A estupidez fez-me morrer e a esperteza matou-te. O povo compreendeu então a injustiça que cometera, mas é que espertos e estúpidos são todos iguais. (CHATELAIN, 1964, p. 455)

Se a pena para o rapaz foi capital, como ele mesmo propôs caso a caveira não falasse, a nós nos afigura como muito forte, e, como lembra Ong, é manifestação da violência física que caracteriza as narrativas orais. Há também a violência simbólica: suave, insensível, invisível, como nos lembra Bourdieu (2003, p. 7). Porém, a violência física é a mais comum e visível. O próprio escritor Paulo Pereira Lopes, no livro referido, menciona a sua discordância com pena tão violenta, motivo principal porque mudou a história, transformando a caveira em verdadeira aliada do rapaz, aqui identificado como Kanova.

Apontamos uma particularidade na versão de Chatelain: o rapaz, de certa forma, é assertivo em relação à caveira e aos motivos pelos quais ela estava ali jogada. A forma com que se refere a ela é desrespeitosa. Sem nem saber a razão pela qual ela estava insepulta, ele a aborda da seguinte maneira: “Aproximou-se, bateu-lhe com um pau e disse: Deves a morte à tua estupidez” (CHATELAIN, 1964, p. 455). Dá para inferir que o rapaz teria ofendido a caveira e recebeu o troco. E tanto é possível essa interpretação que, no final, depois que ele foi decapitado, a caveira se manifesta e fala, o que leva os algozes do rapaz a compreenderem a injustiça que cometeram. O foco, porém, está na injustiça, e não

na postura do rapaz. Isso aponta para uma avaliação da violência física na narrativa. Por que ela aconteceu? Quem a provocou? A resposta indica para o próprio rapaz que, imprudente, apostou sua própria cabeça.

Podemos indicar quatro aspectos de moralidade na narrativa, apontando os seguintes ensinamentos: a importância do respeito, da prudência e do comedimento, o quão negativo é o exagero e a impiedade, seja do rapaz que aposta sua vida, seja dos seus julgadores que levam a aposta até as últimas consequências, e a inutilidade e violência da pena capital.

Em relação à versão do conto escrita por Pedro Pereira Lopes, sublinhamos alguns pontos de sua estrutura narrativa que, se ao mesmo tempo subverte a versão original, distanciando-a da moral que ele encerra, cria uma nova moral e o aproxima de narrativas maravilhosas.

Presentifica-se um elemento sobrenatural no conto que é o fato de uma caveira falar. E um elemento religioso que é a necessidade de sepultamento dos mortos, de que a caveira foi privada, necessidade essa antecipada na Bíblia e tematizada na Literatura moçambicana no conto “O enterro da bicicleta”, de Nelson Saúte (SAÚTE, 2007). Esse elemento sobrenatural, que a princípio assusta a

personagem, fazendo-a dar uma pirueta para bem longe da caveira, é naturalizado na narrativa, revestindo-se do maravilhoso, categoria estética no qual inscrevemos o conto em questão: “No maravilhoso, a sobrenaturalidade explica os fatos, que são aceitos pelas personagens e pelo leitor, num pacto narrativo que não pressupõe o questionamento e o confronto com o mundo extratextual” (SILVA, 2015, p. 297).

Em contrapartida, em uma categoria estética próxima do maravilhoso, o fantástico, o leitor tem que se reconhecer no espaço ficcional, o que o leva à inquietude, à dúvida, a hesitação quanto à veracidade dos fatos que essa categoria estética de narrativa suscita. Por isso, nesse sentido, a participação do leitor é fundamental, porque ele necessita contrastar a história que está sendo narrada com sua realidade extratextual. O fantástico exige a hesitação, a perplexidade, o estranhamento e a dúvida nas personagens ou no leitor ou narrador, ou ainda em todos simultaneamente. O conto em questão se insere no âmbito do fantástico ou tem proximidade maior com o maravilhoso?

No maravilhoso, o leitor aceita os fatos com naturalidade, mesmo que eles não encontrem realização do mundo material e tangível em que vivemos. Decorre daí o estatuto

de leitura do maravilhoso: a aceitação dele pelo leitor. Contrariamente, como lembra o escritor e crítico literário espanhol David Roas (2014), o fantástico tem a clara função de desestabilizar limites, questionar os sistemas de percepção do real que é compartilhado por todos. Para o crítico espanhol, o fantástico faz com que o leitor perca a sua segurança diante do real. E isso não acontece com a narrativa maravilhosa. Esclarecido esse aspecto da narrativa, consideramos que o conto em questão se insere no âmbito do maravilhoso.

Segundo Roas, o maravilhoso é inventado e acontece em espaço e tempo indeterminados. Atemporalidade e espaço desconhecido e imaginário caracterizam o maravilhoso. Assim, na esteira da versão coletada por Lourenço do Rosário, o conto em questão também rompe com a não espacialidade própria das narrativas orais e, como na narrativa-base, o espaço onde se desenrola o enredo é identificado como Mopeia, distrito da província da Zambézia, no interior de Moçambique. Na sua construção literária, o escritor vai além: introduz a personagem do mambo (Rei, na língua ronga) e seus funcionários (o chefe do seu guarda-roupa, alfaiates e artesãos), crianças e animais e dá nome ao herói. A caveira passa a ser personagem atuante, dividindo

o protagonismo com o herói, constituindo uma função importante das personagens nas narrativas maravilhosas (PROPP, 1984): o ajudante. Além disso, há o objeto mágico, a viagem e a prova submetida ao herói, todos elementos da estrutura narrativa maravilhosa.

Assim, o conto que tem poucas personagens atuantes diretamente no enredo é dinamizado com diversas outras personagens, mudando, desta forma, sua estrutura narrativa e aproximando-a da narrativa literária. Outros elementos importantes nos contos maravilhosos são os objetos mágicos. Ou seja, o herói empreende uma viagem em busca de objetos mágicos que irão resolver seu problema crucial imposto pelo Rei. Na verdade, a pele de leopardo e as penas do pavão e da avestruz não são essencialmente mágicas, mas desempenham essa função, porque atendem ao desejo do Rei e modificam o enredo, solucionando o conflito.

Interessa-nos, particularmente, o tema da viagem. Esse tema nos parece muito caro ao escritor. Senão, vejamos: a viagem é tematizada em *Kanova e o segredo da caveira* (2017), em *Viagem pelo mundo num grão de pólen e outros poemas* (2015); sugerida em vários poemas no livro *O comboio que andava de chinelos* (2019); e o projeto de escrever o livro *A história do João Gala-Gala* foi concebido

durante uma viagem de avião que o escritor fez de Sofala para Maputo, em que, lendo uma revista de bordo, deparou-se com uma matéria sobre o músico e compositor moçambicano Chico António, autor da canção que inspirou o livro, derivando daí uma feliz parceria na realização da obra. Em *A história do João Gala-Gala*, presentifica-se o diálogo entre música e literatura, tão importante para a formação de leitores literários.

A viagem é um tema muito antigo da Literatura, que possibilita a mudança na estrutura narrativa das obras, deslocando tempo, espaço e foco narrativo, trazendo novas personagens, percepções e vivências para personagens e narrador. Para Cláudio Guillén (1985, p. 31), todos os temas mudam, se subdividem, abarcando os temas de amor e morte: “mudam não só as formas, as palavras e a individualidade, mas também aquilo que os homens e mulheres sentem, valorizam e dizem”. Um desses temas é a viagem, presente nas narrativas épicas, clássicas e contemporâneas ao longo da história do homem.

Na obra em questão, a viagem é um componente importante, porque é por intermédio dela que acontece a trajetória do herói, essencial no conto maravilhoso. O herói enfrenta diversas situações, algumas de difícil

resolução, para conseguir o objeto mágico, retornar ao ponto inicial da narrativa e resolver o conflito. Essa é a estrutura básica das narrativas maravilhosas. No presente conto, acontece exatamente isso: o herói parte em busca de um objeto mágico do qual até então ele não tem conhecimento. Esse conhecimento obteve com a caveira, que no caso tem a função de ajudante, de acordo com a taxinomia de Vladimir Propp:

Espantado com tanta bravura e desapontado com a prepotência dos homens, o crânio dispôs-se a ajudá-lo [Kanova]. Ele conhecia um canto secreto e mágico na floresta onde vivia uma espécie rara de leopardos. De certeza que haveria ali um exemplar morto do qual Kanova poderia retirar a pele e usá-la como entendesse. Puseram-se a caminho. Mal chegaram. Puseram-se a caminho. (LOPES, 2017, p. 9)

Em sua jornada, o herói enfrenta dificuldades para obter os objetos mágicos: tem que convencer os animais a não comê-lo, e ao invés disso, ajudá-lo. Portanto, o herói se serve da astúcia e inteligência, atributos indispensáveis para o sucesso da jornada do herói nas narrativas maravilhosas:

Mal chegaram ao recanto dos leopardos, viram-se cercados pelos ferozes felinos. O líder do grupo aproximou-se de Kanova e num grosso rugido disse: - O que fazes no nosso território, homem? És um caçador?

Onde estão as tuas armas? – Venho em paz, não sou caçador e não carrego armas para além da minha coragem... – Coragem? Vê-se mesmo que não passas duma criança, és muito ingênuo! – riu-se o leopardo. – Somos uma espécie perigosa, sabias? Alimentamo-nos de carne. Tu és uma refeição suculenta para nós! (LOPES, 2017, p. 10)

Esse ponto é de virada da narrativa, se é que podemos dizer assim, porque Kanova precisará de sua sensibilidade e astúcia para convencer os leopardos a não o comerem, como anunciou um deles ao dizer que ele era uma refeição suculenta. Kanova então vai dizer com sinceridade que se eles, os leopardos, o comerem, farão um grande mal à mãe dele, que o espera. Porém, a desculpa da mãe não os sensibilizou, e então Kanova contou a estória do mambo e suas exigências, o que provocou risos na matilha. Aí então, o líder dos felinos propôs a ele uma adivinha. E que se ele a acertasse, daria a ele uma pele. A adivinha proposta foi a seguinte: “É mais forte do que o abraço do elefante; o seu rugido é mais forte do que o do leão; as árvores ajoelham-se perante ele e é mais rápido do que qualquer leopardo?” (LOPES, 2017, p. 10).

Essa adivinha é complexa, rompendo com os paradigmas conhecidos: o rugido do leão é o mais forte da floresta, podendo ser ouvido a mais de três quilômetros de distância;

e o guepardo, parecido com o leopardo, pode alcançar cerca de 115 km/h em poucos segundos. Sua velocidade pode variar de 0 a 72 km/h em apenas 2 segundos. Entretanto, o autor utilizou a figura do leopardo e não a do guepardo, conferindo àquele o poder de maior velocidade do mundo, em terra, uma vez que os últimos é que constituíam uma espécie rara de leopardos, mais velozes. A adivinha se torna mais complexa, porque reúne três condições que tem que ser contempladas num único ser: ter o abraço mais forte do que o elefante, o rugido mais forte do que o do leão e rapidez maior do que a do leopardo.

A adivinha, portanto, funciona como o obstáculo ou prova na trajetória do herói e ele terá que superá-lo para o sucesso de sua busca e a solução do conflito. Ao propor a adivinha, o líder dos leopardos está colocando um obstáculo para o herói, cumprindo o script das narrativas maravilhosas orais. E o herói, ajudado pela caveira na reflexão que ambos fizeram a respeito, oferece a resposta certa: “O vento”. Assim, o herói supera o obstáculo em sua trajetória para obter o objeto mágico. Aqui cabe uma observação a respeito das adivinhas, forma simples de narrativa que traz um enigma e que constitui uma brincadeira muito utilizada pelas crianças não só nos países

africanos de língua portuguesa, mas no mundo inteiro, desde os mais remotos tempos.

Contudo, a adivinha que mais se popularizou no mundo é aquela que a esfinge apresentou a Édipo, na tragédia de Sófocles (496aC – 406aC): “qual é o animal que tem quatro patas de manhã, duas ao meio-dia e três à noite?”. Com o conhecimento do enigma, foi permitido a Édipo entrar em Tebas e, como prêmio, desposar Jocasta, sua mãe (SÓFOCLES, 2004). Aqui reside o eixo estruturador da tragédia, centrada no destino de Édipo anunciado pela pitonisa de Delfos: matar seu pai, Laio, e desposar sua mãe, Jocasta. A profecia se cumpriu, e Édipo, anos mais tarde, ao saber de seu destino pelo oráculo, entra em desespero e se cega, enquanto sua mãe, Jocasta, se suicida. A tragédia se desenrola e permite o conflito ético, moral e emocional pela chave que é oferecida pela esfinge: a adivinha.

A adivinha é uma forma simples, popular e encerra um enigma, porém sua construção é complexa e engenhosa, para dificultar sua solução por parte do interlocutor. Ela é um desafio. Segundo Walter Ong, numa cultura oral primária [sem escrita] não tem textos e então são criadas estratégias para reunir o material organizado para fins de recordação: “[...] para resolver efetivamente o problema da retenção e da

recuperação do pensamento cuidadosamente articulado, é preciso exercê-lo segundo padrões mnemônicos, moldados para uma pronta repetição oral” (ONG, 1998, p. 45). Portanto, as fórmulas ajudam a implementar o discurso rítmico e funcionam como apoios mnemônicos, tal como acontece com os provérbios, adivinhas, parlendas, etc.

André Jolles define as adivinhas como formas simples, ou seja, formas populares, espontâneas, surgidas anonimamente na oralidade. É claro que elas também podem ser produzidas a qualquer momento para atender a determinadas necessidades culturais, e o são. Uma forma moderna de adivinha, segundo Jolles, são as palavras cruzadas. As adivinhas mais antigas são as que permanecem, sempre atualizadas, contudo, distanciando-se da forma simples:

A Etnografia estabelece uma diferença entre as adivinhas que se oferecem na “seção de passatempos” e as que ela coleciona e compila, as chamadas “adivinhas verdadeiras”, ou ainda as “adivinhas populares”; o motivo da diferenciação está, provavelmente, no fato de as primeiras, uma vez adivinhadas e uma vez publicada a solução do número seguinte, serem esquecidas, ao passo que as outras “fazem parte do folclore” [cultura popular, entendemos] e “têm curso permanente”, vale dizer, nunca deixam de ser apresentadas. (JOLLES, 1976, p. 117)

Para o linguista holandês, a adivinha, do lado do interrogador, tem por finalidade e por função indagar se o interrogado está maduro para tal iniciação e conferir-lhe, ao mesmo tempo, uma possibilidade de acesso a esse domínio fechado. A resolução da adivinha coloca o interrogado no nível do saber e da dignidade do interrogador. Há adivinhas que é caso de vida ou morte, como a da esfinge, e por isso recebem o nome, de acordo com Jolles, de adivinhas cruciais ou ainda adivinhas de solução crucial. Enquadra-se, portanto, nesta categoria a adivinha proposta pelo líder dos leopardos.

Jolles explica: “[...] toda a vez que encontramos essa Forma Simples, só podemos repetir a fórmula: adivinha do examinador ou adivinha do acusado, sempre que a adivinha alcança o seu significado mais profundo, é a vida que está em jogo, é nossa cabeça que se joga” (JOLLES, 1976, p. 115). Assim, na resolução da adivinha, estava em jogo a vida de Kanova, sua cabeça, e ele saiu vitorioso, conseguindo assim a pele de leopardo e demonstrando que tem a dignidade do seu inquiridor.

O estudioso alerta que “uma adivinha insolúvel não é uma adivinha”. E pontua que a Adivinha se aproxima do Mito, ambos em busca de respostas. No Mito, há uma questão existencial, o homem interroga o universo e seus fenômenos

acerca da natureza profunda deles, e o universo dá-se a conhecer numa resposta, numa “profecia”. Na Adivinha, o homem já não está em relação com o universo, mas sim com outro homem que o interroga de modo que a pergunta o obriga a um saber (JOLLES, 1976, p. 111).

São muitas as formas de introduzir uma adivinha. No Brasil, ela é introduzida com a questão: “o que é o que é?”. Em Cabo Verde, chamadas *dibinhas* (adivinhas, em crioulo cabo-verdiano), elas se iniciam com a questão: “Qual a coisa, qual é ela?”. Exemplo: “Qual a coisa, qual é ela, tenho um boi, quando entra no curral e muge todas as vacas se ajuntam? Resposta: Quando o padre entrar na igreja e tocar o sino!” (IILP, 2010, p. 51). Já as adivinhas (*dibinhas*, em crioulo guineense), não são precedidas de pergunta, mas sim de um fato que exige a explicação para ele. Por exemplo: “Uma cabaça cheia de ossos. Resposta: A boca com os dentes completos” (IILP, 2010, p. 70).

Em Moçambique, a adivinha é anunciada como em Cabo Verde: “Qual é a coisa, qual é ela?”. Exemplo: “Qual é a coisa, qual é ela por mais que lhe batas não vês a ferida? Resposta: É a água” (IILP, 2010, p. 97). Também pode ser enunciada diretamente como uma questão, como nesta adivinha: “O barulho estridente do caule da mapira²? Resposta: A cólera de um homem esfomeado” (IILP, 2010, p. 99).

2 Mapira: semente muito utilizada em molhos, consumida no centro de Moçambique.

As adivinhas santomenses, por sua vez, também podem ser enunciadas como as cabo-verdianas: Qual é coisa, qual é ela? Mulher velha com todos os dentes. Resposta: Lenho de Palmeira. Ou então: Qual é a coisa, qual é ela? Uma canoa de doze lemos. Resposta: Centopeia. Em Angola, as adivinhas são apresentadas diretamente como um fato, uma afirmação ou uma percepção a ser esclarecida. Exemplo: A borboleta é uma folha. Resposta: A vida de uma pessoa é vento. Também pode ser enunciada como uma pergunta após uma afirmação: É uma velhinha que não faz senão dançar. Do que se trata? Resposta: A peneira. Já em Portugal, as adivinhas são apresentadas de várias maneiras. Exemplos: Adivinhar, adivinhar: qual é a coisa primeira que se faz ao acordar? Resposta: Abrir os olhos. Ou então: Qual é a planta que não dá flores nem frutos, e é de todas as mais útil para o homem? Resposta: A planta dos pés.

Como destaca Peter Hunt (2012, p. 179), os usuários de um texto (leitores ou ouvintes) não podem produzir ou decifrar histórias sem alguma competência implícita em relação à estrutura narrativa, e essa competência é adquirida por prática em ler e contar histórias. Portanto, solucionar adivinhas também exige uma familiaridade com o gênero e com a contação de histórias, e aqui eu destaco

o Arquipélago de Cabo Verde em que a contação de histórias, partidas³ e o desafio das adivinhas são atividades da vida comunitária no interior das ilhas, de que participam ativamente as crianças, como pudemos constatar nos estudos que empreendemos sobre a cultura crioula durante as pesquisas de doutorado.

O obstáculo ou prova (no caso, a adivinha), a viagem e o objetos mágicos são elementos constitutivos dos contos maravilhosos. Para Propp, as funções das personagens são limitadas à sua taxinomia, de que citamos algumas presentes na obra em questão:

[...] um dos membros da família sai de casa; falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo (objeto mágico, por exemplo); é divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir; o herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque etc., que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico; o meio mágico passa às mãos do herói; regresso do herói; [...]. (PROPP, 1984, p. 31)

Elemento estrutural da narrativa, a linguagem no conto é dinâmica e produz um diálogo com a infância, especialmente pelo uso das onomatopeias que oralizam o

3 Partidas são piadas ou casos engraçados, acontecidos ou inventados.

texto, intertextualizando-o com a linguagem dos quadrinhos e dos desenhos animados:

YAAAHHHH!

Zap!Zap!Zap!Zap!

Bump!

Sluuurp!

Grrrrr!

Mmm... Bzzz... Blá! Blá! Blá!

Ouuuu!

Sniff!

(LOPES, 2017, *passim*)

A representação das personagens e aspectos de sua personalidade também são marcados graficamente pela linguagem. Citamos uma que remete ao medo e à hesitação do chefe do guarda-roupa do rei diante da impossibilidade de atender aos desejos dele: “Aaaa... bem... po... po-podemos banhar as coroas numa mistura de cera de abelha ou resina, grande mambo. Elas ficarão a luzir como novas...” (LOPES, 2017, p. 6). Há, pois, uma correspondência tipográfica entre o significado e o significante, mostrando a hesitação, o titubeio, o receio do chefe do guarda-roupa em relação ao mambo: “po...po-podemos”.

A linguagem hesitante e graficamente representada dessa síncope traz humor à narrativa, pois um chefe de

guarda-roupa ficar com medo do mambo é realmente risível, porque ele é um homem adulto com comportamento infantil. E esse humor vai ser reafirmado quando são as crianças a serem recrutadas para a tarefa de buscar algo que satisfaça o rei. Ou seja, enquanto os adultos têm medo, as crianças mostram-se corajosas, como foi o caso de Kanova, que provocou até risos no chefe dos leopardos: “Coragem?! Vê-se mesmo que não passas duma criança, és muito ingênuo! – riu-se o leopardo. – Somos uma espécie perigosa, sabias? Alimentamo-nos de carne. Tus és uma refeição suculenta para nós!” (LOPES, 2017, p. 10).

A criança será alçada ao papel de herói que viaja em busca de um objeto mágico, encontra um ajudante, chega até o destino e vence os inimigos pela astúcia e inteligência superando o obstáculo ou a prova que lhe é colocada em forma de adivinha. Essa é uma particularidade do conto que atrai as crianças, porque elas se identificam com o herói, também criança.

Distanciando-se do conto original ou conto-base de Lourenço do Rosário, o atual propõe um fim diferente, rompendo com a moral de algumas narrativas orais africanas, em que a caveira, aliada do jovem herói, fala, porque desafiada, salvando o herói da morte e fazendo com que

o Rei cumpra sua promessa de entregar o trono ao herói se fosse verdadeira a estória da caveira que fala. Nesse sentido, há a presença de outra função das personagens dos contos maravilhosos de que nos fala Propp: “O herói se casa e sobe ao trono [ou então] outras vezes, trata-se somente de ocupar o trono” (PROPP, 1984, p. 58).

O conto literário também rompe com o final moralizante do conto em que foi inspirado. Se antes a fala da caveira era: “A estupidez fez-me morrer e a esperteza matou-te” (CHATELAIN, 1964, p. 455), agora passa a ser explicativa de razões até então desconhecidas nas recolhas já realizadas, e também avaliativas do caráter autoritário e egocêntrico da personagem rei introduzida na narrativa como um dos eixos estruturadores dela: “Tolo fui e, por isso, morri, enganado por quem eu considerava amigo! Tolo foi o senhor, por causa de uma coroa...! E sem ela ficará, pois nunca a mereceu” (LOPES, 2017, p. 18).

É de se acrescentar o uso de expressão em uma língua nacional moçambicana, a mais falada em Moçambique, a dar visibilidade a ela no texto literário, valorizando a oralidade: mambo (rei, chefe, em língua ronga), além de um léxico particular do português falado em Moçambique, como por exemplo, a expressão “cavaqueira”, a designar

conversa, bate-papo, além de “disparates”, a designar besteiras, bobagens. O uso do substantivo “disparates” é intensificado com a expressão chorrilho: “chorrilho de disparates”. Chorrilho significa chuva, torrente, e se formos traduzir com a expressão brasileira ficaria mesmo assim: uma chuva de disparates ou um amontoado de besteiras.

Por fim, concluímos que a obra *Kanova e o segredo da caveira*, do escritor moçambicano Pedro Pereira Lopes, e bem assim toda a sua obra abrigada sob o gênero infantil e juvenil, referenciada ao final, é muito adequada para adoção no Ensino Infantil e Fundamental no Brasil, atendendo não só às disposições da Lei 10.639/2003, que estipula o ensino da história e da cultura afro-brasileira (incluindo o estudo da História da África e dos africanos, a luta dos negros e a importância do povo negro na formação da sociedade brasileira em todos os aspectos), mas também colabora para a formação do leitor literário. E no caso específico de *Kanova* ainda tem um adicional importante que é o estudo comparativo do conto literário com o de tradição oral e suas manifestações, além, naturalmente, do enfoque artístico das ilustrações realizadas pelo designer gráfico e artista visual Walter Zand.

Referências

- ALMEIDA, Vieira de (Org.). *Fabulário de Portugal e do Ultramar Português*. Ilustrações no texto de Sá Nogueira. Litografias de Júlio Pomar. Lisboa: Fólio, 1961.
- BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. 3. ed. Tradução de Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- ALMEIDA, Vieira de. *O poder simbólico*. 15. ed. Tradução de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.
- CHATELAIN, Héli. *Contos populares de Angola – cinquenta contos em quimbundo coligidos e anotados por Héli Chatelain*. Lisboa: Agência Geral do Ultramar, 1964.
- CASCUDO, Luís da Camara. *Contos tradicionais do Brasil*. Rio de Janeiro/São Paulo: Itatiaia, Edusp, 1986.
- CASCUDO, Luís da Camara. *Literatura oral no Brasil*. Rio de Janeiro/São Paulo: Itatiaia, Edusp, 1984.
- GUILLÉN, Cláudio. *Entre lo uno y lo diverso*. Barcelona: Editorial Crítica, 1985.
- HUNT, Peter. *Crítica, teoria e literatura infantil*. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosacnaify, 2012.
- JOLLES, André. *Formas Simples*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.
- LOPES, Pedro Pereira. *Viagem pelo mundo num grão de pólen e outros poemas*. Ilustrações: Filipa Pontes. São Paulo: Kapulana, 2017.
- LOPES, Pedro Pereira. *Kanova e o segredo da caveira*. Ilustrações de Walter Zand. São Paulo: Kapulana, 2017.
- LOPES, Pedro Pereira. *O comboio que andava de chinelos*. Ilustrações de Walter Zand. Maputo: Escola Portuguesa de Moçambique, Centro de Ensino e Língua Portuguesa, 2019.
- LOPES, Pedro Pereira e Chico António. *A história de João Gala-Gala*. Ilustrações de Luís Cardoso. Maputo: Escola Portuguesa de Moçambique, Centro de Ensino e Língua Portuguesa, 2017.

- LOPES, Pedro Pereira e NEVES, Angelina. Ilustrações de Maurício Negro. *Por que é um livro mágico?* Maputo: Escola Portuguesa de Moçambique, 2020.
- MOUTINHO, José Viale (Org.) *Contos populares de Angola – folclore quimbundo*. 1 ed. Porto: Nova Crítica, 1978.
- ONG, Walter. *Oralidade e cultura escrita- A tecnologização da palavra*. Tradução de Enid Abreu Dobránszky. Campinas, SP: Papyrus, 1998.
- PROPP, Vladimir I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense, 1984.
- PROPP, Vladimir I. *As raízes históricas do conto maravilhoso*. Tradução de Rosemary Costhek Abílio et al. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- ROAS, David. *A ameaça do fantástico: Aproximações teóricas*. Editora Unesp, 2014.
- ROSÁRIO, Lourenço do. *A narrativa africana de expressão oral: transcrita em português*. Lisboa: Instituto de Cultura e Língua Portuguesa, 1989.
- ROSÁRIO, Lourenço do. *Contos africanos*. Lisboa: Texto, 2001a.
- ROSÁRIO, Lourenço do. *Contos moçambicanos do Vale do Zambeze*. Maputo: Moçambique Editora, 2001b.
- ROSÁRIO, Lourenço do (Org.). *Antologia do conto africano de transmissão oral*. Alfragide, Portugal: 2009.
- SÓFOCLES. *Rei Édipo*. Tradução de Ordep Serra. São Paulo: Peixoto Neto, 2004.
- IILP – Instituto Internacional da Língua Portuguesa. *Literatura oral em língua portuguesa - Adivinhas*. Praia, Cabo Verde: 2010.
- SILVA, Avani Souza. *Narrativas orais, literatura infantil e juvenil e identidade cultural em Cabo Verde*. Tese. São Paulo, Universidade de São Paulo, 2015. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-05082015-145237/pt-br.php>. Acesso em 10. jul. 2022.

Avani Souza Silva

Doutora em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa da Universidade de São Paulo, 2015.

Pesquisadora dos Grupos de Pesquisa Produções Literárias e Culturais para Crianças e Jovens e Timor-Leste: literatura, política e sociedade (CNPq/USP).

E-mail: avanissilva@gmail.com.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2406107030893887>.

ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0002-4761-7070>.