

ALGUNS FAZ-MAL CORRENTES NO NORDESTE

Participam do folclore mágico no Nordeste todo tipo de *faz-mal*: os que se referem à infância, os que estão ligados ao ato de dormir, os que dizem respeito à água, à lua, à casa, à morte, à religião. Todos eles, no fundo, parecem ter a sua razão de ser, acreditados pelos homens do campo, pelas mulheres mães de família, pelas moças casadouras e até mesmo pelas crianças que, ao terem conhecimento dos *faz-mal*, respeitam-nos.

Agrupando os *faz-mal* relacionados com cada assunto, teremos um melhor conjunto. Procedendo assim é que consegui reunir os *faz-mal* religiosos:

Faz-mal achar uma criança bonita e não dizer: - Benza-te, Deus! Pode botar *mau-olhado* nela.

Faz-mal morrer sem a vela na mão: a alma do falecido não vai encontrar o caminho do Céu.

Faz-mal a pessoa dormir com sede: o anjo da guarda pode ir beber água e se afogar no poço.

Faz-mal dormir nu: o anjo da guarda fica com vergonha e vai embora.

Faz-mal não rezar o Credo ao levantar-se da cama: a Pessoa fica à mercê dos inimigos.

Faz-mal comer carne na sexta-feira. A pessoa que assim proceder está comendo carne de Jesus.

Faz-mal comer com o chapéu na cabeça: Nosso Senhor se retira da mesa.

Faz-mal matar o passarinho *lavadeira* porque este passarinho é que lava a roupa de Nosso Senhor.

Faz-mal sair na rua no dia de São Bartolomeu: pode acontecer alguma desgraça porque é o dia em

que o Diabo anda solto.

Faz-mal falar sozinho, porque quem fala sozinho está falando com o Diabo.

Faz-mal abrir guarda-chuva dentro de casa. Quem assim procede está chamando o Santíssimo.

Faz-mal bocejar sem rezar o Credo: o Diabo pode entrar no coração da pessoa.

Faz-mal não levar uma estampa de Nossa Senhora dos Navegantes quem viajar de navio. O navio pode afundar.

Vejamos, em seguida, alguns *faz-mal* ligados à morte:

Faz-mal perder a aliança de casamento. A pessoa que perde morre primeiro.

Faz-mal a pessoa acender três velas seguidas: é morte certa na família.

Faz-mal provocar a morte de um gato: como o gato tem sete fôlegos, a pessoa terá sete anos de atraso.

Faz-mal provocar a morte de um cachorro: quem assim faz fica devendo uma alma.

Faz-mal matar urubu: dá um azar muito grande.

Faz-mal matar grilo porque o grilo chama dinheiro.

Faz-mal matar sapo cururu sem ser de uma pancada só.

Faz-mal o doente mudar de cabeceira na cama: é morte certa.

Faz-mal passar na frente de um enterro: morre quem assim fizer.

Faz-mal o enterro parar na frente da casa de uma pessoa. A pessoa morre.

Faz-mal pisar na sombra de uma pessoa. Ou a pessoa morre logo ou morre logo a pessoa que pisou.

O fogo, elemento purificador presente, simbolicamente, em todas as religiões, também tem as suas proibições:

Faz-mal menino brincar com fogo: quando for dormir, mija na cama.

Faz-mal mijar no fogo: a boca fica seca, sem cuspo.

Faz-mal botar no fogo os cabelos cortados de uma pessoa: ela fica doida.

Faz-mal botar uma correia no fogo: os bens materiais da pessoa diminuem.

O ato de dormir merece (o povo acredita que quando uma pessoa dorme sua alma vai passear) alguns *faz-mal* bem interessantes:

Faz-mal dormir com sede: o anjo da guarda se levanta de noite para beber água e pode se afogar no poço, no açude, na cacimba.

Faz-mal dormir sem água em casa: a alma vai beber água e se cair no poço, a pessoa morre.

Faz-mal dormir em cima da mesa da sala de jantar: dá azar.

Faz-mal a pessoa dormir nua: o anjo da guarda fica com vergonha e vai embora.

Faz-mal a pessoa dormir com os pés na direção da porta do quarto. A pessoa pode morrer de repente, sem doença.

A criança, apesar de sua inocência, reúne uma porção de *faz-mal*, alguns dos quais até mesmo pitorescos:

Faz-mal menino brincar com fogo: mija na cama, fica mijão. Só fica bom do hábito se o pai lhe der uma surra com um muçum.

Faz-mal menino pagão dormir no escuro.

Faz-mal menino brincar com flores: pode *virar anjo*, morrer.

Faz-mal enguiçar um menino que estiver deitado no chão: ele não cresce mais.

Faz-mal menino bater na mãe porque vira lobisomem.

Faz-mal menino não chorar no ato do batismo, quando o padre molhar sua cabeça: ele não se cria, morre.

Faz-mal menino botar as mãos em sua cabeça: chama a morte para os pais.

Faz-mal mostrar o menino no espelho: o menino custa a falar.

Faz-mal jogar fora, com violência, a água na qual o menino novo tomou banho: quando crescer, ele fica malcriado.

Faz-mal torcer a roupa do menino novo que está sendo lavada: ele passa a sentir cólicas.

A casa - a sepultura em vida, como dizia meu avô paterno - aglomera, também os seus *faz-mal*:

Faz-mal criar pombos em casa: dá azar.

Faz-mal levantar a cumeeira da casa em construção, sem festa, sem foguete: o Diabo também fica morando na casa quando estiver pronta.

Faz-mal construir casa na esquina da rua: traz desgraça para os que nela vão morar.

Faz-mal criar pavão em casa ou enfeitar os jarros com suas penas: dá azar, faz tudo dar errado.

Faz-mal varrer a casa de dentro para fora: dá azar.

Faz-mal varrer a casa à noite: dá azar.

Faz-mal varrer a casa no dia seguinte à morte de uma pessoa: mais gente da casa morre logo em seguida.

Faz-mal botar duas vassouras juntas num canto de parede: provoca briga do marido com a mulher.

O homem do campo tem uma verdadeira adoração e respeito pela água que faz nascer e crescer sua lavoura, mata a sede e participa da higiene do corpo e das roupas da família e ajuda a criar os animais domésticos. Os povos primitivos adoravam a água mas temiam as tempestades de inverno com seus relâmpagos e trovões, coisas do sobrenatural.

Faz-mal a pessoa beber água com um candeeiro na mão: a pessoa morre sem fala.

Faz-mal dormir com a casa sem água: se a alma tiver sede e for beber água numa cacimba e se, por arte do Diabo, cair dentro do poço, o corpo, que ficou na cama, morre.

Faz-mal a pessoa dormir com sede: o anjo da guarda pode ir beber água numa fonte e, se cair dentro, a pessoa morre.

Faz-mal a pessoa ver sua imagem refletida na água de uma cacimba: o Diabo pode levar a pessoa para as profundezas do Inferno.

Faz-mal a pessoa não se benzer antes de tomar banho num rio, num açude, num rio: a pessoa pode morrer afogada.

Vejamos, finalmente, alguns *faz-mal* diversificados, de vez que a temática não comporta agrupá-los:

Faz-mal fazer negócio em tempo de lua minguante: o lucro míngua, fica muito pequeno.

Faz-mal não tirar o chapéu toda vez que o sino da matriz dá as doze badaladas do meio-dia.

Faz-mal contar histórias durante o dia: a pessoa pode criar rabo.

Faz-mal apontar as estrelas. A pessoa que assim faz, pode criar verrugas.

Faz-mal assobiar à noite: o assobio chama cobra.

Faz-mal negar esmola na hora do almoço: dá azar.

Faz-mal a galinha cantar como galo: é sinal de agouro.

Faz-mal moça pisar no rabo de um gato: não casa, fica no caritó.

Faz-mal dar roupa usada sem antes tirar os botões. Dá azar.

Faz-mal dar sapato usado: dá azar.

Faz-mal dar lenço de presente: acaba a amizade.

Faz-mal emprestar (é melhor dar) sal: dá atraso na família da casa.
Faz-mal deixar uma tesoura aberta: é agouro, porque a tesoura vai cortar a mortalha de alguém da casa.
Faz-mal cruzar o talher no prato: dá azar, morre alguém da casa.
Faz-mal deixar os chinelos emborcados: dá azar.
Faz-mal espanar teia de aranha: espanta a riqueza.
Faz-mal deixar mala e gavetas abertas: dá azar.

Fonte: MAIOR, Mário Souto. *Os Mistérios do faz-mal*. Recife: 20-20 Comunicação, 1996. 103p.