

Revista da

FACED

Universidade Federal da Bahia



9

ISSN 1516-2907

O que é o que é uma adivinhação?

RESUMO: Este artigo se propõe a traçar um perfil do conceito de *adivinhação* desde a literatura popular à teoria lingüística. Define-se, seguindo Hamon (1981) e Adam (1993), a adivinha como um gênero que se realiza predominantemente numa seqüência descritiva. Outro aspecto abordado consiste na natureza metalingüística das adivinhas que se destinam a despistar os interlocutores, visto que a competência do interlocutor, que propõe a adivinha, consiste em apresentar “pistas despistadoras” para afastar o desafiado de uma construção de sentido que assegure a descoberta do enigma proposto.

PALAVRAS-CHAVE: Adivinhação; Descrição; Formas textuais.

Angela Paiva Dionísio

Professora adjunta do Departamento de Letras da UFPE
angela_dionisio@uol.com.br

“Não há talvez uma ‘forma simples’ portuguesa mais desprezada ou menosprezada do que a adivinha.” SARAIVA, 1998, p.1

O que é o que é uma adivinhação?

No âmbito da literatura popular, a adivinha foi sempre definida como (i) “conjunto de analogias e de personificação” (CASCUDO, 1978b,p.65); (ii) conjunto de analogias e de personificações, encerram verdadeiros enigmas desafiadores de nossa imaginação (FRANCO, 1979, p.23-24); (iii) “mecanismo da formação das idéias e dos conceitos formulados por analogia, antinomia ou assimilação, evidenciando o formidável poder de descrição ou definição que possui o nosso povo” (OLIVEIRA, apud CASCUDO, 1978;p.65); (iv) “forma lúdica na qual a enunciação da idéia, fato, ou objeto ou ser, vem envolta numa alegoria, a fim de dificultar sua descoberta: ora é a linguagem metafórica, ora é a comparação que induz à decifração do enigma oral proposto” (ARAÚJO,1913;p.130).

Para os dicionaristas, a adivinhação é uma “brincadeira que consiste na proposição de enigmas fáceis para serem decifrados” (FERREIRA,1999;p.53) ou “brincadeira popular em que os participantes apresentam enigmas simples para serem solucionados pelos parceiros do jogo” (HOUAISS, 2001; p.85).

A noção de *adivinhação* que orienta este artigo é: gênero textual formado pelo par *pergunta-resposta*, em que se propõe um

enigma a ser desvendado. A relação entre fatos semânticos e informações pragmáticas subsidiam uma interação baseada num saber e numa curiosidade (ABAURRE; POSSETI, 1993; JOLLES, 1976). A pergunta, que deve ser clara, contém o enigma e quem a faz possui o saber. A resposta, que deve estar de modo cifrado, velado ou inesperado contida na pergunta, consiste no desvendar do enigma (SARAIVA, 1998). Este desvendar será resultado da interação entre aspectos lingüísticos, saberes e crenças, pois o comportamento verbal do indivíduo e a estrutura do código lingüístico subjacente ao comportamento estão abertos a influências sociais e culturais, uma vez que percepção e memória resultam de predisposições culturalmente determinadas. Seguindo Durkheim (1985), Schriffrin (1997;p.308) afirma que “a sociedade influencia o comportamento das pessoas, porque elas internalizam ‘fatos sociais’, ou seja, os valores, as crenças e as normas subsidiaram sua organização”. O entendimento destas influências requer a integração do que se sabe sobre gramática, cultura e convenções interativas na teoria geral da comunicação verbal.

Como os gêneros textuais são determinados historicamente, os usos sociais permitem que se reconheça um texto pelas expressões de abertura, tais como “*era uma vez*”, para contos, “*senhoras e senhores*”, para um pronunciamento público ou uma apresentação de espetáculo, “*você sabe a do português*”, para piadas sobre pessoas nascidas em Portugal, ou “*o que é, o que é*”, para adivinhações. Essa forma de enunciar uma adivinha, já era destacada nos trabalhos dos folcloristas Câmara Cascudo e Alceu Maynard Araújo. De acordo com levantamento realizado em mais de 3.000 adivinhas, as adivinhas podem ser antecedidas (i) pela forma enunciativa canônica (*o que é, o que é?*), (ii) pela forma canônica subjacente e (iii) por variações estruturais da forma canônica, conforme demonstra o quadro *Formas Enunciativas das Adivinhações*:

Quadro 1: Formas Enunciativas das Adivinhacões

Forma enunciativa		Estrutura Canônica	
		Exemplo	
O que é, o que é?	<i>O que é, o que é?</i>	(01) ¹	(1) As adivinhas utilizadas neste trabalho serão numeradas para facilitar a identificação, durante o desenvolvimento das análises.
	<i>Eu vou pro seu e você não vai pro meu?</i>	(Enterro) ²	
		Estrutura Canônica Subjacente	
Forma enunciativa		Exemplo	
(implícita, não dita)	<i>Tem pé não anda,</i>	(02)	(2) Nos exemplos, citados neste livro, empregamos como recurso metodológico, o <i>itálico</i> para os textos das adivinhas e o negrito para as respostas.
	<i>Tem olhos não vê,</i>		
	<i>É danado pra morder.</i> (Urtiga)		
Variações Estruturais da Forma Canônica			
Formas enunciativas		Exemplos	
Qual X ... ?	<i>Qual é o verbo que lido às avessas é o mesmo?</i>	(03)	
	(Reviver)		
O que é que X ... ?	<i>O que é que se tira antes de dar?</i>	(Fotografia)	(04)
O que X ... ?	<i>O que a formiga tem maior do que o boi?</i>	(O nome)	(05)
Quem X ... ?	<i>Quem é que vive na cadeia por causa do erro dos outros?</i>	(06)	
	(O carcereiro)		
Quantos, Quantas X ... ?	<i>Quantos bichos mata o caçador que acerta cinco coelhos,</i>	(07)	
	<i>dois jacarés, um gato e oito quatis?</i>		
	(22: lembre-se de que o gato tem 7 vidas)		
Como X ... ?	<i>Como você faria para ler água dura com quatro letras?</i>	(08)	
	(Gelo)		
Que é que X ... ?	<i>Que é que ninguém quer ter, mas tendo não quer perder?</i>	(09)	
	(Questão)		
De que X ... ?	<i>De que número você pode tirar a metade e ele passa a não vir nada?</i>	(10)	
	(Do número 8)		
O que é, que é X ... ?	<i>O que é que é inteiro e tem nome de pedaço?</i>	(11)	
	(A meia)		

Formas textuais de construção das adivinhas

Entende-se por *formas textuais* as diversas formas de construção em que as adivinhas podem se apresentar. Em nossas análises, foram detectadas, partindo do diálogo, seis formas textuais, podendo se manifestar em prosa ou em verso, sendo esta última mais freqüente (Gráfico 1).

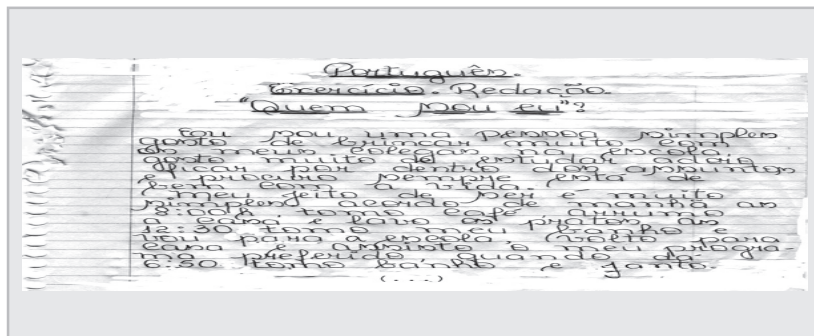


Gráfico 1: Formas Textuais das Adivinhas

Uma das características estruturais das adivinhas é sua natureza versificada. As adivinhações são textos criados para serem falados, assim como as construções versificadas. No texto-advinha não faltam elementos típicos do discurso poético. A combinação e seleção das palavras se fazem não apenas pela significação, mas também por vários elementos, principalmente fonéticos, que resultam em uma resposta de modo cifrado, como nos exemplos abaixo:

- (12) *Muito bonita, mas não tem cor: ,
É saborosa, mas não tem sabor.*
Resposta: **água**

- (13) *Eu verde nasci, rima A
De amarelo me cobri, rima A
Amarguei como fel rima B
Sou doce como mel rima B
Resposta: banana*

- (14) *Tem folhas e não é planta, rima A
Tem lombo e não de capa, rima B
O escolar que o abandona rima C
Da nota má não escapa. rima B
Resposta: **livro***

As quadras ou, no diminutivo, quadrinhas, estrofes formadas de quatro versos, por terem a estrutura menos elaboradas, são características das composições populares. Suas rimas não estão presentes apenas em versos pares, ficando soltos o primei-

ro e o terceiro versos, formando um esquema rimático: *abcb* nas quais o segundo verso rima com o quarto (adivinha (14)). Nas quadrinhas, também são freqüentes os versos em que as rimas estão nos primeiro e segundo versos e nos terceiro e quarto versos, formando o esquema *aabb*. A rima e o significado andam juntos nas quadras de adivinha como uma unidade indissolúvel.

Um aspecto que merece destaque é a apresentação de adivinhas em estrutura de conto, quer em prosa, quer em verso. Os contos apresentam uma história curta, simples, concentrando ações, tempo e espaço e oferecem uma amostra da vida através de um episódio, um flagrante ou instantâneo, um momento singular e representativo. Extraímos de Folclore do Brasil, de Luís da Câmara Cascudo, o conto *Frei João Sem Cuidados* e de Folclore Infantil de Veríssimo de Melo, um conto, sem título, para ilustrar o conto adivinha em forma de prosa (15) e em forma de verso (16), respectivamente:

(15) Frei João Sem Cuidados

Frei João era um frade muito caridoso e simples e que não se envolvia com os negócios dos outros nem se preocupava com assuntos alheios à sua pessoa. Como dava muitas esmolas era estimado por toda a gente, que o chamava “Frei João Sem Cuidados”.

Ora, uma vez o Rei passou pela terra em que morava Frei João e sabendo da tranqüilidade em que vivia o frade mandou um criado dizer a ele que no outro dia viesse procurá-lo para responder a três perguntas: Onde é o meio do Mundo? Quanto pesa a lua? Em que pensa o Rei?

O frade ficou desesperado, sem atinar com a explicação, e passou a noite estudando e chorando. Pela manhã um vaqueiro que trabalhava para ele veio vê-lo e, sabendo do caso, ofereceu-se para substituí-lo junto ao Rei. Frei João aceitou e o vaqueiro, vestido de frade, foi onde estava o Rei nas horas combinadas.

O rei, cercado de seus amigos, perguntou:

- *Onde é o meio do mundo?*
- **O meio do mundo fica onde está o Rei meu senhor.**
- Por quê?
- O mundo sendo redondo qualquer lugar é o meio.
- Bem respondido. *Quanto pesa a lua?*
- **Pesa uma libra porque se divide em quatro quartos.**
- Respondeu bem. *Em que estou pensando?*
- **Rei meu senhor está pensando que eu sou Frei João Sem Cuidados e sou apenas o seu vaqueiro!**

O Rei achou muita graça no desembaraço do vaqueiro, recompensando-o, e deixou Frei João Sem Cuidados em paz.

(16) Massa matou Pita,
Das sete, escolhi a melhor.
Atirei no que vi,
Matei o que não vi;
Com palavras santas
Assei e comi;
Entre o céu e a terra,
Água bebi.

Resposta:

- **Envenenaram um pão e a cachorra comeu-o e morreu. Os ladrões comeram a cachorra e morreram todos os sete. Das sete espingardas, escolhi uma. Atirei num passarinho e matei outro. Não tinha lenha. Então, queimei o Evangelho, fiz fogo e assei um pássaro. Num pé de árvore, tem um buraco. Aí bebi água da chuva.**

Observando o conto *Frei João Sem Cuidados* numa perspectiva textual, podemos afirmar que a terminologia conto de adivinhação é inadequada. Na realidade, temos um conto no qual o diálogo entre os personagens –o Rei e o vaqueiro– se dá por meio da decifração de enigmas propostos pelo Rei, ou seja, temos adivinhas inseridas em uma narrativa. Tal fato não assegura ao texto o título de narrativa de adivinhação. Definimos, pois, o texto *Frei João Sem Cuidados* como um conto, mas um conto *com adivinhações* e não *de* adivinhação. Uma preposição, neste caso, revela uma diferença conceitual. A adivinha (16) traz, realmente, o enigma na forma de uma narrativa, pois se verifica uma seqüência de ações, durante as quais vários fatos são narrados, como por exemplo: *Massa matou Pita, Atirei no que vi, Matei o que não vi, Assei e comi.*

As adivinhas construídas na forma de verso também podem ser encontradas em *letras de músicas*, como por exemplo *Adivinha o que é*, de Renato Rocha:

(17) **Adivinha o que é**
Quem adivinha o que é
Que cai em pé
E corre deitada
E faz a terra ficar molhada
Adivinha o que é?

- A chuva é que é

Tem asa, não voa nada

Tem bico, mas não dá bicada

Ave não é

Adivinha o que é?

- Bule de café

Quanto mais se tira

Fica maior

Quanto mais se bota

Fica menor

O que é?

- Um buraco qualquer

Uma casinha branca

Sem porta sem tranca

Nunca fica de pé? Adivinha o que é?

- O ovo é que é

Que quanto mais

Você dá e divide

Mais cresce

Parece multiplicar

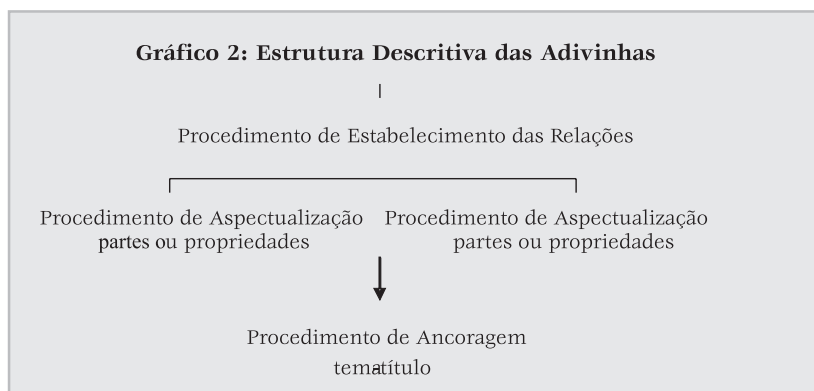
Quem adivinha o que é

- Que é amar

A natureza descritiva das adivinhas

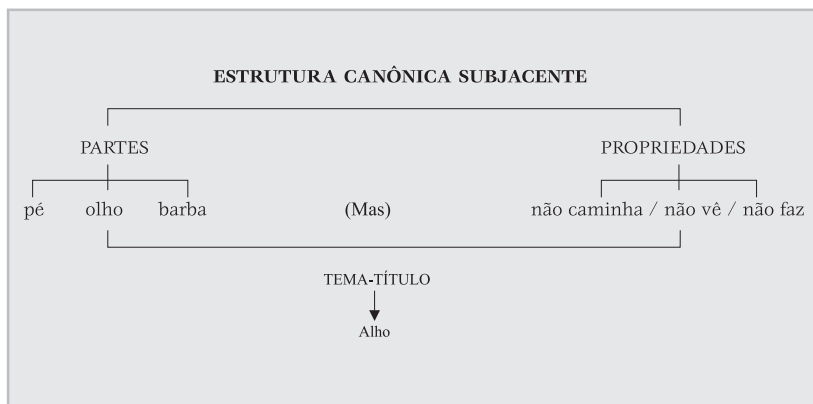
A noção de descrição, aqui empregada, está respaldada pelos trabalhos de Hamon (1981) e Adam (1993). Para Hamon (1981;p.41), “um sistema descritivo é um jogo de equivalência hierarquizada: equivalência entre uma denominação (uma palavra) e uma expansão (um conjunto de palavras justapostas em lista, ou coordenadas e subordinadas em um texto (...)). A seqüência prototípica da descrição é para Adam (1993) composta por um tema-título e quatro macro-operações: o *procedimento de ancoragem* (identifica o *todo* que constitui o tema-título), o *procedimento de aspectualização* (apresenta uma classificação de elementos deste *todo* ou *partes deste todo* a ser descrita), *procedimento de estabelecimento de relações* (estabelece as relações entre as propriedades do objeto e uma outra propriedade àquelas associada) e *procedimento de encadeamento pela sub-tematização* (faz o encadeamento de uma seqüência em uma outra, por isso é considerada a “fonte de expan-

são descritiva”. Este último procedimento parece-nos impossível de ser constatado em adivinhas, já que uma descrição pode provocar o surgimento de outra descrição no processo interativo, mas uma adivinha não se encontra inserida em outra adivinha. O gráfico 2 - Estrutura Descritiva das Adivinhas- permite a seqüência prototípica da descrição presente no gênero textual adivinhas:

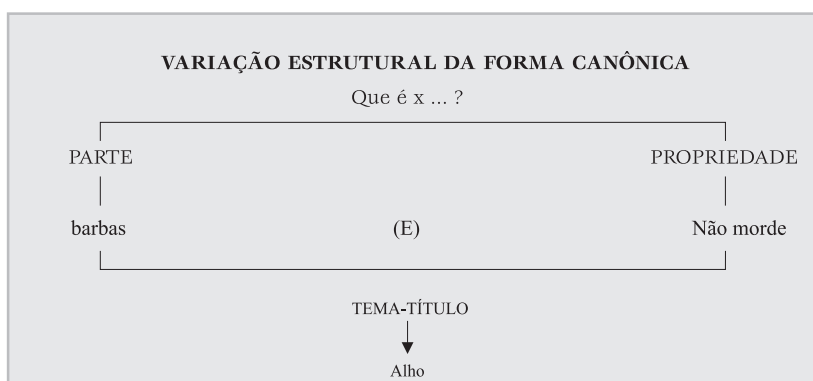


Tomaremos para análise três adivinhas com o mesmo tema-título (alho), para desenvolvermos algumas considerações sobre os *procedimentos de aspectualização* e de *estabelecimento de relações*. O primeiro procedimento é responsável pela fragmentação em partes do tema-título e pela focalização de suas propriedades, que estarão sempre em oposição às partes citadas, favorecendo à elaboração do enigma. O *procedimento de estabelecimento das relações* diz respeito à operação de assimilação, que pode ser metonímica e/ou metafórica. Este procedimento estabelece as relações entre as *partes selecionadas* e as *propriedades* que lhes são atribuídas. Vejamos as adivinhas (18), (19) e (20):

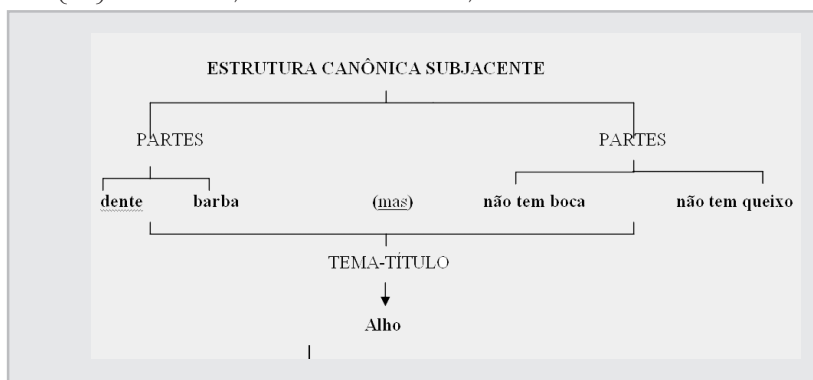
(18) *Tem pé, mas não caminha*
Tem olho, mas não vê,
Tem barba, mas não faz.



(19) *Que é que tem barbas e não morde?*



(20) *Tem dente, mas não tem boca,*



As partes selecionadas são *pé, olho, barba*, em (18), *barbas*, em (19) e *dente e barba*, em (20). O estabelecimento de relações se dá por meio dos operadores discursivos “*mas*” e “*e*”, que marcam

uma orientação argumentativa entre partes e propriedades. Em (18), está atrelada às três partes selecionadas a negação de três propriedades peculiares a essas partes, pois quem possui *pé, olho e barba*, em princípio, *pode caminhar, pode ver e pode fazer a barba*. Em (19), a relação entre a parte selecionada (barbas) e a propriedade atribuída (não morde) exige a inferência de outras partes (*boca e dentes*) que lhe assegure a formação do enigma. Já em (20), o enigma percebe-se que há uma relação entre as partes (*dente e barba*) e ausência de outras partes que deve preexistir as primeiras (*boca e queixo*). Nos três exemplos em estudo, a formação do enigma se processa através de uma orientação argumentativa de oposição e negação.

Adivinhações em contextos interacionais artificiais e naturais

Inicialmente, observemos fragmentos de dois trechos de interações guiadas por adivinhas em condições distintas de produção. No fragmento 1, conversa simulada por Edilberto Trigueiros (1997; p.35), os interlocutores seguem um planejamento discursivo previamente elaborado, assim como acontece nas novelas, nas peças de teatro, por exemplo. Esse tipo de interação simboliza a *conversação artificial*. Já no fragmento 2, conversa informal entre pessoas conhecidas, na comunidade de Pedra D'água, interior paraibano, é possível perceber que a interação se dá de forma natural e informal, tendo em vista que é relativamente não-planejada, ou seja, a construção da interação vai sendo "planejada e replanejada a cada novo 'lance' do jogo da linguagem" (KOCH, 1997; p.63). Este tipo de interação é denominado de *conversação natural*, ou seja, aquelas que são produzidas em situações naturais.

Fragmento conversacional 1:

- O que é, o que é:

- *é vremêa mas todo mundo diz que é verde?* (21)

Um dos da roda salta logo:

- É carne verde.

Grandes risadas. Pois não é que seu Leandro é mesmo danado! Adivinhou logo. Êta home!

- *Quá é o bicho qui come cum rabo?* (22)

Ninguém adivinha. Essa é danada.

– Diga logo, seu Tonho, reclamam.

E seu Tonho, muito divertido:

– Apois não sabe? É todos, que nenhum bicho tira o rabo pra mode cumê!

E todos: – É mesmo.

Mas seu Tonho é inesgotável e logo se sai com outras:

– *Quá é a rôpa que a muiê veste e o marido não vê?* (23)

– É o luto.

– E que é que a casada tem mais largo do que a moça?

– **É a cama.**” (24)

Fragmento conversacional 2:

01. P01 como é que é menina?

02. M11 tá com sono? ((várias pessoas falam e riem ao mesmo tempo))

03. P01 repete que eu num ouvi nada

04. M04 eh: ela perguntô se tá com sono ((rindo))

05. P01 como é que é?

06. M11 tá com sono?

07. P01 tô com sono não

08. M11 então vamo vai lá vamo trabaiá agora

09. P01 perai começa de novo que ela falô e eu não ouvi nada

10. M12 pra gravá aí ((rindo))

11. P01 não é não é que eu num tô ouvindo

12. M12 é tu?

13. M11 é

14. P01 é

15. M11 ***é...me chamo barca carrego ser ando de noite pra todo mundo vê*** (25)

16. H02 ()

17. P01 me chamo barca

18. M11 barca... carrego ser

19. P01 carrego ser

20. M11 ando de noite pra todo mundo vê ando pra todo mundo vê

21. P01 vela?

22. M11 não ((várias pessoas riem))

23. P01 me chamo barca carrego ser é?

24. M11 é
25. P01 [[ando de noite?
26. M11 [[ando de noite
27. M11 pra todo mundo vê
28. P01 pra todo mundo vê? ((várias pessoas comentam entre si a adivinha))
29. P01 eu num sei não
30. M12 eu também num sei não
31. M13 vela?
32. M11 não
33. H02 é nos ([)
34. M13 [é é a ()
35. H02 nos meus projeto é um BARco
36. M11 não
37. H02 é não?
38. M11 quase que cê dizia
39. M12 é a lua?
40. M11 não ... quase que ele dizia
41. H04 barca?
42. M11 não ... nada ((várias pessoas continuam tentando adivinhar,
43. conversando entre si, de forma inaudível))
44. M14 estrela?
45. M11 uhum um ((balançando a cabeça negativamente))
46. M07 que danado é?
47. P02 e é o quê?
48. P01 sei não... é o quê?
49. M11 **num é balão home**
50. H02 é mermo ((risos e comentários entre os interlocutores))
51. P01 balão é?
52. M11 num é?
53. ((várias pessoas falam tentando explicar a adivinhação))
54. M11 leva muita gente no balão?
55. P01 carrega o ser como?
56. H02 o ser é o nome o nome do balão
57. M11 é o nome
58. P01 ah: sim::: ((todos riem bastante))]
59. H02 ganhô ((dirigindo-se a M11))
60. P01 ganhô eu não sabia não ((risos))

61. H02 e é pra todo mundo vê mermo
62. P01 exato é... tem razão ((H02 rir))
63. M05 faça ôtra aí ((dirigindo a M11, que é sua filha))
64. H02 **quem é que sabe me expricá quem é que tem a tripa dentro d'água?** (26)
65. P01 ((risos)) como é que [é
66. M11 [é a lui]
67. H02 **é é a lui**
68. P01 a luz?
69. H02 uhurum [tem a tripa dentro da água
70. M12 [é
71. H02 se bem que num é água é querosene né?
72. P01 sim:: é: [é o pávio né?
73. M11 [é o pávio]
74. P01 aprendi duas já... fazê amanhã quando chegá em Campina ((rindo))
75. ((Várias conversas paralelas sobre a adivinhação))
que mais?
76. M12 conta uma aí Naíde
77. M15 não eu num sei não ... dii Maria ((dirigindo-se a outra interlocutora))
78. M16 eu só sei () ((risos))
79. P01 essa aí eu sei ((risos))
80. H02 *o que é que tuão que fai bate no céu?*
(27)
81. P02 é o quê?
82. M11 **é o comê**
83. H02 tudo quanto fai bate no céu
84. M11 é o comê
85. M12 é o céu da boca
86. M11 o que é o que é que [:
87. P02 [é o comê é?
88. P01 é o comê mermo?
89. H02 sabidinha né?() (risos)
90. M11 **vô dizê ôtra o que é o que é que no má tem e mulé tem?** ((risos)) (28)
91. P01 eme
92. M17 [[não
93. M04 [[não
94. M11 **barra ... barra de saia**

Analisando os dois fragmentos acima, verificamos que no **procedimento de ancoragem**, o tema-título aparece, apenas, no final da seqüência descritiva (afetação), pela própria natureza do jogo lingüístico que é a adivinha. É tarefa do desafiado descobrir o tema-título, ou seja, a resposta da adivinha. Para o desafiador, a resposta é um segredo a ser preservado e para o desafiado, o enigma a ser desvendado. Por isso o tema-título só poderá surgir após a enunciação da seqüência descritiva. No fragmento de conversa artificial, o prazer da descoberta e o reconhecimento da vitória pelos demais interlocutores ficam evidentes logo no início da conversa, pois após a enunciação da seqüência descritiva da adivinha (“O que é, o que é: - é vremêa mas todo mundo diz que é verde?”), a apresentação correta do tema-título (“É carne verde”) é seguida de grandes risadas e do comentário avaliativo do narrador (“Pois não é que seu Leandro é mesmo danado! Adivinhou logo. Êta home!”). Quando ninguém consegue descobrir a resposta (“Quá é o bicho qui come cum rabo?”), cabe então a desafiador apresentar o tema-título (“É todos, que nenhum bicho tira o rabo pra mode cumê!”) e, a exemplo do que ocorreu na conversa espontânea, os ouvintes ficam impacientes (“Diga logo, seu Tonho, reclamam”).

O fragmento de conversa natural que está sendo analisado ocorreu numa comunidade negra, analfabeta, semi-isolada, chamada Pedra D’água no interior da Paraíba (DIONISIO,1998). Numa das primeiras noites em que dormimos na comunidade, estávamos conversando numa calçada com cerca de 12 pessoas, quando uma delas, a informante que domina o maior número de adivinhações no grupo, pergunta se eu, Ângela, estou com sono (linha 02). A expressão “vamo trabaiá agora” (linha 08), mediante a minha negação de estar com sono, já deixou evidente que eu seria a grande desafiada da noite, mas a maioria dos presentes se integrou ao jogo. Como já foi mencionado, as adivinhações consistem num jogo de linguagem em que um *saber* e uma *curiosidade* guiam o processo interativo. O desafiado deve recorrer aos procedimentos de aspectualização e de estabelecimento das relações para desvendar o enigma que lhe é apresentado na pergunta, pois é através da identificação das associações entre as propriedades selecionadas e uma outra propriedade àquelas associadas, que o indivíduo poderá descobrir o tema-título. A adivinha (25) proposta por M11 foi “*me chamo barca carrego ser ando de noite pra todo mundo vê*” e contou

com cinco tentativas de descoberta do tema-título por interlocutores diferentes (P01, linha 21; M13, linha 31; H02, linha 35; M12, linha 39; H04, linha 41). Várias pessoas entraram no jogo e cinco arriscaram suas respostas: *vela* (linha 21), *barco* (linha 35), *lua* (linha 39), *barca* (linha 41), *estrela* (linha 44). As respostas *vela*, *lua* e *estrela* parecem retomar apenas o aspecto –ando de noite– do enunciado do desafiador enquanto as respostas *barco* e *barca* retomam o fato de transportar seres. Porém todas as respostas foram seguidas de um *não* proferido por M11. Depois do fracasso de todas as tentativas, criou-se um clima de impaciência e desejo de saber a resposta, ou seja, todos se renderam à desafiadora:

- 46. M07 que danado é?
- 47. P02 e é o quê?
- 48. P01 sei não... é o quê?

O tema-título finalmente é apresentado por M11:

- 49. M11 num é **balão** home

Mas a simples menção do tema-título não desfaz o enigma, pois algumas pessoas não conseguiram estabelecer todas as relações entre o termo *balão* e as pistas que foram propostas, por isso foi necessária a retomada destas pistas com explicações (linhas 50 a 57), ou seja, os procedimentos de aspectualização de estabelecimento de relações, responsáveis pela formação do enigma precisaram ser explicitados. Depois dos esclarecimentos, todos concordam com a pertinência entre as pistas contidas na estrutura interrogativa e o termo apontado como aquele que abrange estas pistas:

- 58. P01 ah: sim:: ((todos riem bastante))]
- 59. H02 ganhô ((dirigindo-se a M11))
- 60. P01 ganhô eu não sabia não ((risos))
- 61. H02 e é pra todo mundo vê mermo
- 62. P01 exato é... tem razão ((H02 rir))

A construção de sentidos nas adivinhas

(3) As imagens, neste trabalho, estão sendo definidas como “representações mentais que começam como análogos conceituais da experiência perceptual imediata oriunda dos órgãos sensoriais periféricos. Como as imagens são análogos da experiência periférica, elas também são, portanto, análogos conceituais indiretos do ambiente, amplamente construído para incluir sociedade, fenômenos naturais, nossos próprios corpos e seus processos orgânicos (e mentais), e todo o resto do que é freqüentemente chamado de “realidade” ou “o mundo lá fora” (PALMER, 1996:p.47).

“O significado não existe no vácuo. No discurso, enunciados adquirem significados adicionais e situacionais, além de sua imagem³ convencional”, argumenta Palmer (1996;p.08). Segundo este autor, concebe-se o “discurso como sendo estruturado em si e governado pela imagem esquemática de eventos sociolingüísticos, pela sua própria imagem metalingüística ou metadiscursiva”. Como já afirmou Koch (1997;p.01), “o sentido de um texto, qualquer que seja a situação comunicativa, não depende tão-somente da estrutura textual em si mesma. Visto que não podem existir textos totalmente explícitos, o produtor de um texto precisa proceder ao ‘balanceamento’ do que necessita ser explicitado textualmente e do que pode permanecer implícito, por ser recuperável via inferenciação (...). Na verdade, é este o grande segredo do locutor competente”.

As adivinhações realizam-se por meio de enunciados metalingüísticos, cujo processamento envolve fatores de ordem social, cultural e lingüística. Como salienta Marcuschi (1997:26), “o texto enquanto um fenômeno empírico global [...] é um fato social consolidado nas práticas diárias”. Buscar uma resposta para desvendar o enigma proposto numa adivinhação requer a ativação dos sistemas de conhecimentos lingüístico, enciclopédico e interacional, uma vez que o processo de articulação e reconhecimento dos signos está estritamente relacionado com estes sistemas de conhecimentos.

Nem sempre as pistas lingüísticas oferecidas nem a identificação das relações são suficientes para se chegar à solução correta da adivinhação, como se constatou em (22). Ao propor um recurso metalingüístico (a letra “m”), baseado no domínio do código escrito a uma população analfabeta, P01 sugeriu uma resposta inadequada do ponto de vista pragmático. De acordo com a desafiadora (M11), o mar tem uma barra e a mulher tem a barra da saia e do vestido.

90. M11 vô dizê ôtra *o que é o que é que no má tem e mulé tem?* ((risos))

91. P01 eme

92. M17 [[não

93. M04 [[não

94. M11 **barra ... barra de saia**

Contrariamente ao empenho dos enunciados metadiscursivos, como as definições, que visam favorecer a construção de sentidos entre interlocutores no processamento textual oral ou escrito, as **adivinhacões** parecem caminhar em direção oposta. Os interlocutores, falante/escritor e ouvinte/leitor, não apresentam o mesmo espírito colaborativo geralmente empregado em enunciados metaformativos e metalingüísticos, visando ao sucesso da interação (DIONISIO,1998). No jogo das adivinhas, a competência do interlocutor, que propõe a adivinhação, consiste em apresentar “pistas despistadoras” para afastar o desafiado de uma construção de sentido que assegure a este interlocutor o desvendar destas pistas. Jolles (1976;p.111) destaca que “há um homem que interroga outro homem e de modo tal que a pergunta obriga o outro a um saber. Um dos dois possui o saber, é a pessoa que sabe, o sábio; um interlocutor o enfrenta e é levado, pela pergunta, a pôr em jogo suas forças,(...) para chegar a possuir também o saber e apresentar-se ao outro como sábio”.

Observando a adivinha (26) “*Quem é que tem a tripa dentro da água?*”, citada no fragmento de conversa espontânea, o desafiado deve perceber que (i) “quem” não remete a pessoas, como prescreve as normas gramaticais, (ii) “tripa” e “água” são associações às partes “pávio” e “querosene” do termo em disputa e (iii) o termo “luz” traduz uma relação metonímica com o objeto “lâmparina”.

Às vezes, o saber exigido no desvendar das adivinhas pode requerer uma análise das dimensões sincrônicas e diacrônicas, como se percebe na adivinha (25), “*me chamo barca carrego ser ando de noite pra todo mundo vê*”, pois um ponto que se pode questionar na explicação naquela adivinhação diz respeito à ambigüidade do tema-título *balão*: meio de transporte (carrego ser) ou objeto de diversão nas festas juninas (ando de noite)? Temos, assim um tema-título com dois referentes diferentes que se confundiram na história da língua. Um outro exemplo em que as tais dimensões são requeridas para o desvendar do enigma pode ser percebido na adivinha abaixo, extraída do Grupo Coquetel da EDIOURO e analisada por Corrêa (1993;p.41):

- O que é o que é: (29)
- É prêmio ao valor.
- É tom de cor.
- Dá forte sabor.
- É um ser falador.

Resposta: **louro**.

“Essa adivinha solicita, portanto, do decifrador a escolha de uma única palavra, cuja configuração fônica, comum a vários itens lexicais, possa servir como elemento de síntese para as várias definições. De sua parte, o decifrador pode tomar a operação que se processa como o estabelecimento da polissemia de um único item lexical, o que é facilmente compreensível dado que o uso cotidiano da língua faz sobressair as relações sincrônicas entre as palavras - plano em que se (re)definem as relações polissêmicas - ao mesmo tempo em que faz submergir a sempre presente, mas nem sempre visível, dimensão diacrônica das palavras - plano em que ficam melhor aclaradas as relações de homonímia”.

É possível assegurar, após essas análises, que o texto-advinha pode perfeitamente ser definido como modalidade do tipo descritivo e que a seqüência textual, responsável pela construção da pergunta, assemelha-se a seqüência prototípica da descrição, proposta por Adam (1993), como já discutimos anteriormente. Outro ponto que merece ser destacado diz respeito ao uso de operadores discursivos no estabelecimento das relações na estruturação da pergunta, uma vez que a formação do enigma exige a criação de paradoxos semânticos, mesmo que aparentemente. Faz-se necessário salientar, ainda, que elaborar e compreender os enunciados do texto advinha significa, entre outros aspectos, realizar uma descrição lingüística que comprova (a) o domínio de estruturas variadas da língua portuguesa pelos informantes, mesmo analfabetos, e (b) a “consciência” dos interlocutores de que precisam compartilhar **determinados** conhecimentos para interagirem com êxito.

ABSTRACT: This article proposes to draw a profile of the concept of guessing from the point of view of popular literature and linguistic theory. According to Hamon (1981) and Adam (1993) guessing is a gender that occurs in a descriptive sequence. Another aspect analyzed is the metalinguistic nature of guessing maker, consists in presenting “disguising clues” to avoid the defied one can guess the proposed mystery

KEY WORDS: Guessing; Description; Textual forms.

Referências

- ABAURRE, M. B.; POSSENTI, S. **Língua portuguesa: vestibular da UNICAMP**. Campinas: Globo, 1993.
- ADAM, J. M. **Les textes: types et prototypes. récit, description, argumentation et dialogue**. Paris: Nathan., 1993.

- ARAÚJO, A. M. **Folclore nacional**. São Paulo: Melhoramentos, 1913
- CÂMARA JR, J. M. **Dicionário de filologia e gramática referente à língua portuguesa**. São Paulo: J.OZON Editor, 1968
- CASCUDO, L. C. **Folclore do Brasil** (pesquisas e notas). São Paulo: Editora Fundo de Cultura, 1980.
- CASCUDO, L. C. **Antologia do folclore brasileiro**. São Paulo: Martins, 1978a
- CASCUDO, L. C. **Literatura oral no Brasil**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1978b.
- CHIARO, D. **The language of jokes**. New York: Routledge, 1992.
- DIONISIO, A. P. **Imagens na oralidade**. 1908. Tese. UFPE.
- FERREIRA, A. **Novo dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1975..
- FERREIRA, A. B. de H. **Novo aurélio século XXI: o dicionário de língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999..
- FRADE, C. **Folclore brasileiro**. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1979.
- HAMON, P. **Introduction à analyse du descriptif**. Paris: Hachette, 1981.
- HORNBERGER, H. (Ed.) **Sociolinguistics and Language Teaching**, Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
- JOLLES, A. **Formas Simples**. São Paulo: Cultrix, 1976.
- HORNBERGER, H. (ed.).....
- KOCH, I. **O texto e a construção dos sentidos**. São Paulo: Contexto, 1979.
- MARCUSCHI, L. **Por uma proposta para a classificação dos gêneros textuais**. Recife, 1997. Mimeo.
- MAIOR, M. S. **Folclorerotismo**. Recife: Edições Pirata / Geração 65, 1981.
- MAIOR, M. S. Arquivo pessoal de adivinhações. Recife: [s.n.], 1998.
- PAES, J. P. **Lé com cré**. São Paulo: Ática, 1993.
- PALMER, G. B. **Toward a theory of cultural linguistics**. Austin: University of Texas Press, 1996.
- PEPICELLO, W. J.; GREEN, T. A. **The language of riddles**. Columbus: Ohio State University Press, 1984.
- POSSENTI, S. **Os humores da língua**. São Paulo, Mercado de Letras, 1998.
- SARAIVA, A. **Enigmática e poética das adivinhas populares portuguesas**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Folclore 253-A, 1998.

SCHIFFRIN, D. **Interaccional sociolinguistics**. In S. L. McKay e N,
1997.

TRIGUEIROS, E. **A língua e o folclore de Bacia do São Francisco**.
Rio de Janeiro: FUNARTE, 1977.