

Daniela Marini

**UM ESTUDO DAS ADIVINHAS:
O JOGO VERBAL**

Campinas
Julho de 1999

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL

08-7-99

Este exemplar é a redação final da tese
defendida por Daniela Marini

e aprovada pela Comissão Julgadora em
08 / 07 / 99.

Dea. ROSA LITTE FIGUEIRA

Daniela Marini

UM ESTUDO DAS ADIVINHAS: O JOGO VERBAL

Dissertação apresentada ao Curso de
Linguística do Instituto de Estudos da
Linguagem da Universidade Estadual de
Campinas como requisito parcial para a
obtenção do título de Mestre em
Linguística

Orientadora: Profa. Dra. Rosa Attié
Figueira

Unicamp
Instituto de Estudos da Linguagem

UNIDADE	BC
N.º CHAMADA:	
V.	Ex.
TOMBO BC/	39584
PROC.	229.199
C	☐
D	☒
PREÇO	12.511,00
DATA	02-12-99
N.º CPD	

CM-00137153-1

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA IEL - UNICAMP

M338e	Marini, Daniela Um estudo das adivinhas: o jogo verbal / Daniela Marini. - - Campinas, SP: [s.n.], 1999. Orientador: Rosa Attié Figueira Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem. 1. Adivinhações. 2. Tradição oral - Brasil. 3. Semântica. 4. Análise do discurso. I. Figueira, Rosa Attié. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.
-------	--

Comissão Julgadora

Profª. Dra. Rosa Attié Figueira (orientadora)

Prof. Dr. Sírio Possenti

Prof. Dr. Eduardo R. J. Guimarães

*Para R. I.,
que escolheu trilhar
esse caminho junto a mim*

Agradecimentos

- A Deus, por esta realidade
- A Profa. Dra. Rosa Attié Figueira, pela confiança que depositou em minha capacidade e pela preciosa orientação
- Aos professores do Departamento de Lingüística do Instituto de Estudos da Linguagem, pelas conversas e orientações informais
- Aos meus pais e a minha irmã, pelo apoio e incentivo que me fizeram forte nas horas mais difíceis
- Aos meus amigos, por me darem o privilégio de sua amizade, tornando, assim, meus dias mais agradáveis
- A CAPES, cujo auxílio financeiro possibilitou o desenvolvimento deste trabalho

SUMÁRIO

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO.....	12
-----------------	----

CAPÍTULO II

ALGUNS ESTUDOS SOBRE AS ADIVINHAS.....	20
I. YALISOVE.....	20
II. SHULTZ, NIPPOLD <i>ET ALII</i>	24
III. TODOROV.....	27
IV. ABRAHAMS E DUNDES.....	34
VI. GEORGES E DUNDES.....	47
VII. PEPICELLO E GREEN.....	51
UM JOGO REFERENCIAL?.....	65

CAPÍTULO III

AS CARACTERÍSTICAS FORMAIS DAS ADIVINHAS.....	68
NA FRONTEIRA ENTRE DOIS GÊNEROS: AS PIADAS E AS ADIVINHAS...	79

CAPÍTULO IV

EM DIREÇÃO A UMA RECLASSIFICAÇÃO DAS ADIVINHAS.....	87
---	----

CONCLUSÃO.....	102
----------------	-----

BIBLIOGRAFIA.....	107
-------------------	-----

RESUMO

Esta dissertação tem por objetivo a pesquisa de uma das mais tradicionais brincadeiras verbais encontradas na maior parte das sociedades: as **adivinhas** ou **adivinhações** como são conhecidas na cultura portuguesa e brasileira, **riddles** na inglesa, **devinettes** na francesa, **advinanzas** na cultura castelhana, **intovinelli** na italiana. Partindo da leitura de alguns estudos produzidos sobre o tema e provenientes de diversas áreas do conhecimento – a cognitiva, a antropológica, a lingüística – pretendemos lançar um olhar sustentado pela disciplina Lingüística sobre esse jogo que é, sem sombra de dúvidas, um rico material no qual a linguagem nos “revela” o seu funcionamento.

Ao longo dos capítulos I e II, estaremos nos dedicando a traçar um pequeno histórico dos trabalhos já produzidos sobre o assunto em língua inglesa e analisaremos os que se revelaram mais relevantes do ponto de vista de uma teoria lingüística. Ainda, estaremos fazendo um levantamento das tipologias construídas com base nos dados que os autores recolheram e analisaram; para em seguida, no capítulo IV, podermos arquitetar uma classificação das adivinhas, adequada para o nosso “corpus”. No capítulo III, abordaremos principalmente as características estruturais das adivinhas. Faremos isso com o intuito de reconhecer em sua forma um tipo peculiar de gênero do discurso, segundo a definição de gênero discursivo proposta por Bakhtin (1997) e Todorov (1980). Para tal, contaremos também com a contribuição de Pepicello e Green (1984) relativamente a alguns critérios formais para a caracterização do gênero. Estes critérios estarão expostos no capítulo II e revisados no capítulo III, onde os limites de nosso objeto serão delineados, visto que entre nossos dados reconhecemos alguns que parecem estar no limite entre o gênero das adivinhas e um outro gênero discursivo, também voltado para o uso da linguagem como atividade lúdica - o gênero das piadas. Esses dados limítrofes nos fizeram perceber que a diferença entre os dois gêneros está para além de

uma dessemelhança estrutural. Os traços enunciativos serão também aqueles que elucidarão a questão. Finalmente, teremos no capítulo IV, uma reclassificação das adivinhas com base em manobras discursivas necessárias para que se possa compreender o jogo. Com isso, pretendemos descobrir os diferentes recursos lingüísticos sobre os quais o jogo se assenta. Será neste capítulo também que duas classes de adivinhas, ignoradas por vários autores - as adivinhas de obviedade e as adivinhas de incongruência – serão incluídas na classificação. Como veremos, do mesmo modo que as demais classes, estas últimas assentam-se sobre o funcionamento da linguagem e sobre certas expectativas dos interlocutores em relação a este funcionamento. Elas estarão devidamente descritas no capítulo IV.

PALAVRAS-CHAVE:

1. Adivinhas
2. Gênero do discurso
3. Análise estrutural
4. Tipologia
5. Semântica

*Mais de vinte senhoritas
são mudas quando isoladas,
mas dizem todas as coisas
se acaso estão de mãos dadas.*

(As letras do alfabeto)

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

O assunto desta dissertação revelou ser, desde as primeiras leituras, um tema que demandaria um trabalho árduo, mas, ao mesmo tempo, um trabalho recompensado por muitos momentos de satisfação e deleite. O difícil acesso aos trabalhos de pesquisadores de áreas afins apontava-nos um caminho custoso a percorrer: encontrar dentro da disciplina da Lingüística pesquisas sobre o assunto. Afinal, trata-se da análise de um objeto pouco estudado por nós, lingüistas: as adivinhas de língua portuguesa. Mas como se explica tamanho desinteresse por esse objeto que para nós se revelara tão rico, tão valioso do ponto de vista de uma análise lingüística? Talvez, como bem justificou Chiaro em suas pesquisas sobre as piadas, os poucos trabalhos existentes relativos ao humor na área da Lingüística devem-se ao fato da existência de um sentimento amplo de que a respeitabilidade acadêmica está diretamente relacionada ao estudo de questões não prazerosas:

"Perhaps the lack of abundance of major words in the field could be due to the fact that there is a widespread feeling that academic respectability is directly correlated to unenjoyable subject matter, thus the study of humour, by its very nature, cannot be taken seriously."

(Chiaro, 1992: 1).

Seria também o caso das adivinhas? Talvez. O fato é que, sendo a adivinhação um fenômeno lingüístico por excelência, torna-se imprescindível uma abordagem desse tema por pesquisadores da área da Lingüística. Sentimos a necessidade de avisar nossos leitores de que, já há algum tempo, tem-se tomado a adivinha como objeto de estudo. As adivinhas são um gênero folclórico relativamente antigo. Podemos observar o interesse

de Aristóteles¹ por este tipo de jogo, no que concerne a sua relação com a metáfora. Embora as análises da lingüística moderna sobre o tema sejam relativamente recentes e poucas - principalmente os trabalhos em língua portuguesa sobre as adivinhas do português -, folcloristas e outros estudiosos tiveram a curiosidade de observar e descrever essa atividade amplamente praticada pela maioria das sociedades. Partiremos da leitura do livro de Pepicello e Green (1984)² e do texto de Abrahams e Dundes (1972)³ para dar uma **breve notícia** dos primeiros trabalhos feitos sobre o assunto.

Com o movimento de estudo folclórico no século XIX, alguns estudiosos como Karl Müllenhoff em 1855⁴ e Gaston Paris em 1877⁵ propuseram uma investigação comparativa das adivinhas, investigação esta que atingiu seu auge com os trabalhos de Antti Aarne por volta de 1918⁶. Esses estudos tomavam como base de comparação a natureza das soluções ou respostas contidas nas adivinhas. Em 1911, o folclorista argentino Robert Lehmann-Nitsche⁷ inovou esse estudo comparativo fazendo da natureza da comparação a base de suas investigações. Entretanto, foi com a dissertação de Robert Petsch em 1899⁸ que as análises modernas dos traços estilísticos das adivinhas começaram.

Já na segunda metade desse século, uma aproximação literária européia das adivinhas que enfatizavam sobretudo as questões de origem, difusão, classificação e forma foi feita por Mathilde Hain em 1966⁹, enquanto que os estudos de Laurits Bødker (1964)¹⁰ se preocupavam basicamente com a definição de gênero e subgênero. Nesta mesma época, estudos que abordavam as funções das adivinhas foram inaugurados por

¹¹ In: *Retórica*, livro III, capítulo 2 e *Poética*, XXII.

² Pepicello, W.J. and Thomas A. Green. (1984). *The Language of Riddles*. Ohio State University Press: Columbus.

³ Abrahams, R. D. and Alan Dundes. (1972). "Riddles." In: Richard M. Dorson ed., *Folklore and Folklife*. The University of Chicago Press: Chicago.

⁴ Müllenhof, K. (1855). "Nordische, englische und deutsche Rätsel." *Zeitschrift für deutsche Mythologie* 3: 1-20.

⁵ Paris, G. (1877). "Preface" to Eugène Rolland, *Devinettes et énigmes populaires de la France*. Paris, Pp. 1-xvi.

⁶ Aarne, A. (1918-20). *Vergleichende Rätselforschungen*. Folklore Fellows Communications, 26-28. Helsinki.

⁷ Lehman-Nitsche, R. (1911). *Folklore Argentino, I, Adivinanzas rioplatenses*. Buenos Aires.

⁸ Op. cit.

⁹ Hain, M. (1966). *Rätsel*. Stuttgart: J. B. Metzler.

¹⁰ Bødker, L, et al. (1964). *The Nordic Riddle: Terminology and Bibliography*. Copenhagen: Rosenkilde and Bagger.

Donn V. Hart¹¹. Entretanto, as primeiras tentativas de aplicação de uma teoria lingüística nas adivinhas foram feitas por Scott (1965 e 1969)¹². Em seu primeiro trabalho, o autor procurou isolar, definir e classificar os aparatos estilísticos das adivinhas oriundos de uma base lingüística, o que resultou na caracterização da adivinha como “uma unidade de discurso que consiste de uma fenda proposicional obrigatória preenchida por uma sentença *p*, e uma fenda obrigatória de resposta preenchida por uma sentença *a*” (1965: 69). Scott sugere que a adivinha seja vista como uma estrutura “tapa buracos” onde os vários tampões (conteúdos) são inseridos nas fendas apropriadas (estrutura da adivinha). Já em seu segundo trabalho, Scott propõe o tratamento da estrutura das adivinhas em termos de constituinte imediato e análises de tópico-comentário. Em 1963, Georges and Dundes¹³ fizeram uma tentativa de delinear as características morfológicas das adivinhas da língua inglesa e enfatizaram a importância das “oposições” ou contradições internas nas adivinhas. Mais tarde, Abrahams (1968)¹⁴ propôs algumas estratégias de performance folclórica com especial atenção voltada para as adivinhas. Nesse estudo, a contradição interna da adivinha é uma dentre quatro técnicas pelas quais a imagem apresentada na pergunta da adivinha sofre alterações e é “danificada” para que assim ela possa ser indecifrável. Por volta de 1971, os trabalhos de Elli Königs Maranda (1971, 1971/a, 1971/b)¹⁵ tentam combinar as análises lingüística, literária e cognitiva para se ter uma visão geral da adivinha. Abrahams and Dundes (1972)¹⁶ vêm a contribuir para os estudos, abordando primeiramente a relação entre o texto das adivinhas, sua performance e contexto social. Ainda na década de setenta, iniciam-se as pesquisas cognitivas relacionadas ao tema com a publicação dos trabalhos de T. R. Schultz “Development of the Appreciation of Riddles” (Schultz, 1974) e de D. Yalisove “The Effect of Riddle

¹¹ Hart, D. V. (1964). *Riddles in Filipino Folklore*. Syracuse: Syracuse University Press.

¹² Scott, C. (1969). “On Defining the Riddle: The Problem of a Structural Unit.” *Genre* 2:129-42.

¹³ Georges, R. A. And Alan Dundes. “Toward a Structural Definition of the Riddle.” *Journal of American Folklore* 76 (1963): 111-18.

¹⁴ Abrahams, R. D. “Introductory Remarks to a Rhetorical Theory of Folklore.” *Journal of American Folklore* 81 (1968): 143-58.

¹⁵ Maranda, E. K. (1971). “The Logic of Riddles”, in: Pierre Maranda and Elli Königs Maranda eds., *Structural Analysis of Oral Tradition*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

¹⁶ op. cit.

Structure on Children's Comprehension of Riddles" (Yalisove, 1978). Em 1979¹⁷, McDowell propõe uma tipologia das "transformações lúdicas" ou mecanismos que usam o *código* lingüístico e cognitivo para "enganar" o desafiado. O trabalho apresenta vários problemas, dentre eles a visão um pouco limitada de linguagem como sistema de relações lógicas. Nosso breve histórico conclui-se com o excelente trabalho de Pepicello e Green¹⁸ e suas análises e classificação das adivinhas divididas em dois grandes grupos: ambigüidade gramatical e metafórica. Alguns desses estudos foram por nós selecionados pela sua relevância e pela contribuição que trazem para uma classificação das adivinhas. Serão retomados detalhadamente no capítulo seguinte os trabalhos de Yalisove (1978), Schultz (1974), Nippold *et alii* (1988), Abrahams e Dundes (1972), Todorov (1980), Georges e Dundes (1963) e Pepicello e Green (1984).

Atualmente, alguns estudos têm sido feitos por estudiosos da área de cognição (psicólogos, principalmente). Entretanto, eles apenas tangenciam as questões de natureza lingüística para tentarem dar conta de estabelecer, ou uma idade aproximada na qual as crianças estão aptas a apreciar esse jogo, ou as várias etapas nas quais podem-se notar algumas mudanças no desenvolvimento cognitivo da criança relativas ao processo de aquisição de linguagem. Desse modo, nossa pesquisa, analisando as adivinhas em língua portuguesa, tem por finalidade avançar no estudo deste rico material. E quando se trata das adivinhas que circulam entre nós, falantes do português, cabe lembrar que foram exploradas num estudo folclórico de Melo (Melo, 1950) e, recentemente, observam-se alguns estudos feitos pela Profa. Dra. Rosa Attié Figueira do Departamento de Lingüística do Instituto de Estudos da Linguagem da UNICAMP¹⁹, com relação à criação espontânea precoce desse jogo por criança de quatro anos e meio.

Desde já adiantaremos que, através de uma descrição formal de sua estrutura, as adivinhas serão consideradas um tipo de gênero discursivo no sentido bakhtiniano do termo. Segundo Bakhtin, os gêneros do discurso caracterizam-se por possuírem tipos

¹⁷ McDowell, John (1979). *Children's Riddling*. Bloomington: Indiana University Press.

¹⁸ op. cit.

¹⁹ Figueira, R. A. (1998). "Children's Riddles: What do they tell us about change in language acquisition?". In: *Cadernos de Estudos Lingüísticos* 33, pp. 15-26.

relativamente estáveis de enunciados dentro de uma esfera de utilização da língua e, para Todorov (Todorov, 1980), cada gênero possui uma propriedade discursiva específica que depende quer do aspecto semântico, quer do sintático, quer do pragmático, quer do interacional. Será dentro de alguns desses contextos que estudaremos o caso das adivinhas como constituintes de um tipo de gênero da comunicação verbal, pois caracterizam-se por uma forma particular de estruturação de seus enunciados e, além disso, concebem a figura do interlocutor como a pessoa desafiada para resolver um enigma. Desse modo diremos que a adivinha é constitutiva de um gênero que se caracteriza, entre outros traços, por ser uma interação verbal lúdica. Como Bakhtin (Bakhtin, 1997) propõe:

“As diversas formas típicas de dirigir-se a alguém e as diversas concepções típicas do destinatário são as particularidades constitutivas que determinam a diversidade dos gêneros do discurso.”

(Bakhtin, M., 1997: 325)

Outra proposta desta dissertação é a descrição dos diferentes mecanismos envolvidos na produção do efeito cômico e conseqüente tipologização desses mecanismos. Adiantando-nos novamente, podemos dizer que um dos traços mais marcantes e freqüentes das adivinhas é, sem dúvida, a polissemia. Consideramos que esse tipo de jogo constrói-se, em sua maior parte, sobre a homofonia de itens lexicais, morfemas e até mesmo sobre estruturas sintáticas potencialmente polissêmicas. Essa característica não é exclusiva desse gênero, visto que a criação propagandística e as piadas exploram amplamente a polissemia²⁰.

²⁰ Este tema será apropriadamente abordado no capítulo referente às análises.

Adotando desde o princípio a visão de que a adivinha é uma interação verbal **lúdica**, afastaremos qualquer possibilidade de se considerar a noção de língua como código. Mas por que não considerar a noção de código lingüístico? – podem estar se perguntando alguns leitores. Explicamo-nos. A noção de código, além de implicar uma relação unívoca entre forma e sentido, traz consigo também a idéia de um funcionamento lingüístico enquanto mera transmissão de informações. É exatamente o oposto disso o que temos no jogo. Ora, se uma das principais características da adivinhação é a pluralidade de sentidos, parece-nos evidente que, precisamente por isso, não se pode considerar a matéria lingüística em que a adivinha é construída como procedente de um código. Aliás, a pluralidade de sentidos ou polissemia não só está presente no jogo, como também está presente em qualquer atividade lingüística. A possibilidade do *equivoco*, fenômeno constitutivo da língua, basta-nos para nos fazer tomar distância de uma concepção de língua como um mero sistema lógico-matemático. Seus deslizamentos de sentido (que fazem outros sentidos) tornam evidente o lugar crucial do equivoco no funcionamento da linguagem. Segundo Ferreira (1994), a língua é um sistema sintático intrinsecamente passível de jogo – jogo de sentidos -, e *“dentro desse espaço de jogo as marcas significantes da língua são capazes de deslocamentos, de transgressões, de rearranjos. É isso que faz com que um determinado segmento possa ser ele mesmo ou outro, através da metáfora, da homofonia, da homonímia, dos lapsos de língua, dos deslizamentos sêmicos, enfim, dos jogos de palavras e da dupla interpretação de efeitos discursivos”*.

Ainda, o jogo da adivinhação é uma atividade lúdica e com isso, desmonta-se a hipótese de que a linguagem é puramente informacional. E é através dessa atividade lúdica que as adivinhas despertam a função epilingüística nos indivíduos envolvidos em sua performance. Os usuários do sistema lingüístico participam de um processo de tomada de “consciência” do funcionamento das estruturas lingüísticas para o entendimento da adivinha, sendo levados a perceber as diferentes estruturas ou os diferentes mundos discursivos aos quais são submetidos pela brincadeira. Mas afinal, do que ou por que achamos graça, nos surpreendemos ao tomarmos parte dessa prazerosa

atividade? Talvez, como Possenti colocou (Possenti, 1998), à moda de Freud, rimos pelo prazer da “descoberta familiar de um conhecimento lingüístico” compartilhado.

Analisando as estruturas lingüísticas envolvidas na produção e/ou compreensão desse jogo verbal, tentaremos chegar a uma tipologia que abranja o maior número de adivinhas da língua portuguesa que estão presentes em nosso ‘corpus’. Não é nossa pretensão fazer uma classificação exaustiva ou esgotar todos os tipos de jogos que encontrarmos, mesmo porque teremos, sem dúvida alguma, exemplos que se encaixarão em mais de uma classe, ou até mesmo em nenhuma delas. Devemos acrescentar ainda que o fato de insistirmos na construção de uma tipologia para as adivinhas é justificável, visto que, como veremos adiante, os trabalhos de classificação até agora produzidos não dão conta de alguns tipos de adivinhas encontrados no nosso ‘corpus’. Lembremos mais uma vez que as classificações feitas até o momento foram de adivinhas em língua estrangeira. Dito isso, passaremos agora à apresentação das fontes dos nossos dados. Estas constituem-se de dois tipos:

- fontes primárias - são as adivinhas extraídas dos livros:
 - *O que é O que é?* (números 1, 7 e 9) publicados pela editora Ediouro
 - *O que é O que é?* (1992) De Denise Caccese Perroti & Eva Furnari publicado pelas Edições Paulinas
- fontes secundárias - são as adivinhas que nos chegaram - via oral e escrita - pela contribuição de várias pessoas cientes do nosso trabalho e as que se revelaram na nossa memória, provavelmente aquelas que aprendemos e memorizamos durante a vida.

Para uma melhor visualização dos exemplos que pertencem ao nosso ‘corpus’, adotaremos, nesta dissertação, a seguinte notação: o dado receberá, logo após sua exposição, o número que o identifica como sendo o de nossa coleta. É o caso da adivinha abaixo:

O que é o que é que ninguém pode ver, mas está sempre à nossa frente?

(O futuro)

(Seq. 187)

CAPÍTULO II

ALGUNS ESTUDOS SOBRE AS ADIVINHAS

Dentre as leituras feitas, destacaremos a seguir as que mais contribuíram para a nossa pesquisa. É preciso notar que uma resenha dos principais textos que podem contribuir para o nosso trabalho faz-se necessária, uma vez que será a partir desses textos que poderemos criticar e reavaliar as classificações, no sentido de construir nossa própria tipologia. Devemos ressaltar também que a ênfase dada às características do objeto foi feita a partir da delimitação que cada autor permitiu-se fazer. Deste modo, pesquisadores como Schultz (1974), Yalisove (1978) e Nippold *et alii* (1988), com o objetivo de entender a dificuldade das crianças face à compreensão das estruturas ambíguas, propuseram uma classificação para alguns tipos de adivinhas assentadas sobre o fenômeno da ambigüidade. Já Todorov (1980) preocupou-se em estudar as adivinhas como constituintes de um gênero discursivo. É nesse trabalho que encontraremos fortes argumentos para manter a tese de que as adivinhas organizam um tipo peculiar de gênero do discurso. Abrahams e Dundes (1972), mais do que caracterizar a adivinha, propõem um estudo dos vários tipos de jogos verbais que surgem nas sessões de adivinhações. Georges e Dundes (1963) classificam vários tipos de adivinhas de acordo com o tipo de oposição presente em sua estrutura. Pepicello e Green (1984) elaboram seus estudos de modo a dar conta de uma distinção entre as adivinhas e outros gêneros semelhantes, e a partir daí, tentam uma classificação baseada nos diferentes níveis de ambigüidade estrutural. Talvez seja neste estudo que encontraremos subsídios mais relevantes para a nossa análise estrutural das adivinhas.

I.YALISOVE

As pesquisas realizadas por Yalisove (1978) concluem que, num estágio tardio do desenvolvimento cognitivo, a criança desperta para o fato de que a linguagem não

necessariamente refere-se ao mundo real, mas pode também criar e referir-se a um mundo hipotético (como é o caso de uma de suas classes de adivinhas). Adotando uma visão construtivista da linguagem, o autor ainda relaciona esse período com o estágio que Piaget chamou de estágio do pensamento operacional formal (que surge por volta dos 11-12 anos), o qual implica na habilidade cognitiva de se considerar o hipotético como lógico. A classificação de Yalisove baseia-se no tipo de ligação entre a pergunta e a resposta da adivinha. Para ele, *“toda adivinha possui um elemento enganoso, algo que faz com que a resposta seja difícil de ser adivinhada, e um elemento de resolução, algo que torne a resposta sensata”*¹. Deste modo, a classificação de Yalisove (1978) compreende as seguintes classes e subclasses:

I.1) adivinhas de realidade - são as que utilizam como estratégia armadilhas conceituais presentes dentro de um contexto que considera o real como parte do enigma. Segundo o autor, não há uso de jogos de palavras e muito menos de algum “elemento incongruente”. Uma representante desse tipo seria a adivinha:

(1) *Quantas correntes são necessárias para ligar a Terra à Lua?*²

(Uma só, se ela for bem grande)

I.2) adivinhas de ambigüidade - Yalisove não define o que estaria chamando de estrutura ambígua. No entanto, a leitura que fazemos de seus exemplos permite-nos afirmar que a classe das “adivinhas de ambigüidade” incluem os jogos que possuem uma interpretação outra, em um dos níveis de sua estrutura. Para essa classe Yalisove propõe as seguintes subclasses:

¹ *“Each riddle has a misleading element, something that makes the answer difficult to guess, and a resolution element, something that makes the answer sensible.”*

² Atendendo à solicitação da banca do exame de qualificação, tomamos a iniciativa de traduzir os exemplos em língua estrangeira para facilitar a vida do leitor, embora correndo o risco de dissolver o elemento do jogo lingüístico e, conseqüentemente, a graça da brincadeira

I.2.a) adivinhas de pressuposição - segundo o autor, são aquelas em que o tema de uma pergunta toda parece ser questionado, e, entretanto, uma pressuposição geral, normalmente admitida ou suposta, é a verdadeira resposta. Ex:

(2) *Por que os pássaros voam para o sul?*

(Porque é muito longe para se ir andando)

Yalisove afirma que o que parece ser questionado é o “motivo que leva os pássaros a migrarem para o sul no inverno (e não para o norte)”. Entretanto, a resposta é dada à pergunta “porque os pássaros usam o vôo como modo de locomoção para ir para o sul?”. Considera-se um pressuposto que é inquestionavelmente aceito e sobre ele recai a pergunta: sabe-se que pássaros usam o vôo como meio de locomoção para trajetos longos. Yalisove, intuitivamente, está referindo-se à **variação do escopo** como técnica pela qual a resposta da adivinha é viabilizada. A forma interrogativa, representada pelo item lexical “por que”, pode incidir tanto sobre o tema da sentença toda (“os pássaros voam para o sul”), como também apenas sobre uma de suas partes (o sintagma “para o sul”). Se quiséssemos invalidar a pergunta como uma adivinha, isto é, se quiséssemos retirar dela o elemento que causa o outro sentido da estrutura interrogativa, bastaria restringirmos o escopo da interrogação pela manipulação da estrutura gramatical, como por exemplo em: “Porque é para o sul que os pássaros voam?”.

I.2.b) adivinhas de trocadilhos - segundo Yalisove, são adivinhas em que “uma palavra ou sentença é apresentada num contexto que, geralmente, é incontestável quanto ao seu significado e, entretanto, a resposta leva para um caminho outro quanto ao significado previsto”³. A definição que Yalisove faz desta subclasse é imprecisa e talvez até redundante, visto que a proposta do gênero da adivinhação parece ser exatamente esta: a

³ “In puns, a word or phrase is presented in a context that is usually taken one way but the answer refers to another less obvious meaning.” (Yalisove, 1978: 174)

de causar um desvio da resposta correta. O exemplo que o autor nos oferece parece ser um caso claro do que na literatura se convencionou chamar de homofonia:

(3) *What is black and white and re(a)d all over?*⁴

(*A newspaper*)

Podemos observar nesse exemplo o jogo de palavras homônimas, mais precisamente neste caso, o jogo das palavras homófonas “red” (“vermelho”) e “read” (forma do pretérito do verbo *read* - “ler”). Este tipo de adivinha será explorado no capítulo IV, lugar de sua análise e reclassificação. Continuemos com a tipologia de Yalisove:

I.2.c) adivinhas de menção ao nome (“name-mention riddles”) - são os tipos de adivinhas em que uma palavra refere-se a ela mesma. Ex:

(4) *Onde você encontra dinheiro?*

(*No dicionário*)

Aqui, a adivinha parece, à primeira vista, referir-se ao objeto do mundo “dinheiro” e não à palavra “dinheiro”, que é a resposta correta. Esta subclasse será por nós retomada no capítulo dedicado à reclassificação. Por hora basta-nos dizer que, para nós, este exemplo é um caso típico de uso e menção.

I.3. adivinhas de contra-senso ou de absurdo - segundo Yalisove, uma impossibilidade é postulada na pergunta ou oferecida na resposta como solução e, quando mentalmente

⁴ *O que é que é preto, branco e é vermelho/lido por inteiro? O jornal*

recusada, permite que a adivinha seja respondida logicamente. Embora o autor traga o exemplo da adivinha abaixo, ele não explica qual seria a resposta lógica dada:

(5) *Como se faz para colocar seis elefantes num fusca?*

(Dois na frente e quatro atrás)

Pelo que podemos observar, o tipo de lógica envolvido na adivinha acima para a validação de sua resposta seria a da pura distribuição matemática, enquanto que uma explicação lógica para o volume dos seres referidos é totalmente ignorada.

A tipologia de Yalisove oferece-nos subsídios importantes para uma reclassificação, exatamente pelo fato de a considerarmos uma tipologia imprecisa. As adivinhas de Yalisove são classificadas de acordo com uma tipologia que, aparentemente, não obedece a uma determinada teoria ou descrição da linguagem. Uma classificação mais detalhada e que chega perto dos moldes classificatórios de uma teoria lingüística é oferecida por Shultz (1974). O autor centra suas pesquisas na área da psicologia cognitiva com o propósito de acompanhar o desenvolvimento da criança na apreciação de adivinhas. Dado esse propósito, sua classificação para as adivinhas acaba por focalizar somente o domínio da técnica da ambigüidade. Apesar de parecer uma tipologia mais trabalhada no que se refere à ambigüidade, as classificações de Shultz são oriundas ainda de uma certa “intuição” sobre níveis estruturais da linguagem, níveis estes que podem conter a ambigüidade. Usamos a palavra “intuição” pois, assim como nos estudos de Yalisove, Shultz não deixa claro o que entende por ambigüidade. Entretanto, das duas classificações, a sua parece ser mais clara e objetiva, ao menos para os leitores que conhecem um pouco de teoria ou descrição lingüística.

II. SCHULTZ, NIPPOLD et alii

A tipologia de Shultz é posteriormente resgatada por Nippold *et alli* (1988) e aplicada ao estudo do desenvolvimento cognitivo das crianças na apreciação de

propagandas que apresentam estrutura lingüística ambígua. Abaixo, apresentaremos o quadro de classificação de Shultz:

II.1. adivinhas de ambigüidade fonológica⁵ - desenvolvendo a tipologia de Shultz, podemos inferir que esta classe compreende os jogos de linguagem em que há a presença de uma dupla interpretação situada no domínio dos sons. Exemplo:

(6) *Why did the cookie cry?*

*(Because its mother had been a wafer so long)*⁶

Para nós, o duplo sentido desta adivinha sustenta-se pela homofonia existente entre as estruturas “a wafer” (uma bolacha) e “away for (so long)” (estar fora, ter saído), e pelo apagamento do lugar em que recai o acento primário e o acento secundário (aqui respectivamente marcados com o ícone de acento agudo para a sílaba de maior saliência sonora, e com o ícone de acento grave para a sílaba de menor saliência). A incidência do acento primário na segunda sílaba da cadeia sonora /awéyfar/ (-wey-) e não na última (-far), desfaz o duplo sentido existente entre as estruturas por permitir uma única leitura possível do segmento, a saber, o significado “bolacha”. Se o acento cair na última sílaba da cadeia sonora /awèyfár/ (-far) a única leitura possível será a do significado “estar fora”.

Na classificação de Yalisove, este exemplo cairia na classe do que o autor convencionou chamar de adivinhas de trocadilhos (cf. pp. 20 e 21 deste capítulo).

II.2. adivinhas de ambigüidade lexical - a ambigüidade situa-se no domínio de um item lexical por causa de sua homofonia com outra estrutura. Exemplo:

⁵ Os autores não definem os conceitos usados para a tipologia das adivinhas (ambigüidade fonológica, lexical, de estrutura sintática superficial e de estrutura sintática profunda), deixando a tarefa da compreensão dos termos para o leitor

⁶ *Por que a bolacha chorou? Porque sua mãe esteve fora/foi um waffer por muito tempo*

(7) *Why did the farmer name his hog Ink?*

(Because he kept running out of pen)⁷

Em inglês, o item lexical “pen” pode significar tanto “caneta” como “cercado para animais”. Portanto, verifica-se neste exemplo uma homonímia que é a responsável pelo insólito da resposta.

II.3. adivinhas de estrutura sintática superficial⁸ - a dupla interpretação situa-se dentro de um complexo estrutural ou dentro de uma expressão, como na adivinha abaixo:

(8) *Tell me how long cows should be milked*

(They should be milked the same as short ones, of course)⁹

A solução da pergunta está em se considerar o sintagma adjetival “long cows” e não o sintagma “how long” como o foco da significação. O exemplo, repetido abaixo com o uso de parentetização, poderá esclarecer melhor o jogo lingüístico. Para que a resposta faça sentido, deve-se considerar a interpretação (i) e desconsiderar a (ii):

(i) *Tell me how [long cows] should be milked*

(ii) *Tell me [how long] cows should be milked*

Este exemplo brinda-nos ainda com a possibilidade da interpretação de “long cows” por “vacas compridas”, visto que em inglês, o uso do adjetivo “long” para o nome

⁷ *Por que o fazendeiro deu o nome de Tinta no seu porquinho? Porque ele vivia escapando do chiqueiro/sem caneta*

⁸ A opção de uso da noção de “estrutura sintática superficial”, assim como “estrutura sintática profunda”, certamente provém das categorias da gramática gerativa-transformacional chomskyana. Entretanto, os autores não especificaram a qual das várias versões do modelo chomskyano se referem. Pela data da publicação do artigo de Shultz (1974) podemos supor que as categorias viriam do modelo de 1965, *Aspects of the Theory of Syntax*.

⁹ *Diga-me por quanto tempo as vacas devem ser ordenhadas?/Diga-me como as vacas compridas devem ser ordenhadas? Elas devem ser ordenhadas do mesmo modo que as vacas curtas, é claro*

“cows” na interpretação de (i) tornaria a sentença agramatical, pois o adjetivo só pode ser usado para referir-se à distâncias.

II.4. adivinhas de estrutura sintática profunda - são as adivinhas em que um termo possui mais de uma interpretação devido a sua estrutura sintática superficial ser derivada de duas estruturas sintáticas profundas diferentes. Desta maneira, o enunciado poderá ter duas interpretações. Ex:

(9) *What animal can jump as high as a tree?*

*(All animals. Trees cannot jump)*¹⁰

A primeira interpretação dessa adivinha seria a que considera o termo “animais” como o agente da ação de “pular” e “árvore” seria o termo com o qual se compara a ação de “pular” (“pular mais alto do que a altura de uma árvore”). A segunda interpretação, e aí está a pertinência da resposta da adivinha, é a de que a árvore seria o segundo agente da ação de “pular” (“pular tão alto quanto uma árvore pode pular”).

III. TODOROV

Para alcançarmos um dos objetivos de nosso trabalho, a saber, a caracterização estrutural das adivinhas considerando-as como pertencentes a um tipo peculiar de gênero discursivo, é imprescindível apresentarmos o estudo de Todorov (Todorov, 1980). O autor parte da hipótese geral de que cada gênero é caracterizado por uma propriedade discursiva específica que depende ou do aspecto semântico, ou do sintático, ou do pragmático. Em seguida, Todorov elabora alguns critérios para definir a forma particular de estruturação dos enunciados das adivinhas.

¹⁰ *Que animal pode pular mais alto do que/tão alto quanto uma árvore? Todos os animais. Árvores não pulam*

Segundo o autor, as duas partes do jogo (pergunta e resposta) possuem um referente em comum, e poder-se-ia dizer que estas partes são “sinônimas”. Entretanto, o autor chama-nos a atenção para a particularidade do uso que faz do conceito de sinonímia, pois correntemente este conceito é definido em relação a equivalência de significação entre lexemas. Entretanto, em seu trabalho, a sinonímia relaciona diferentes tipos de unidades lingüísticas (por exemplo, a primeira parte da adivinha é uma frase e a segunda parte uma palavra).

Outra característica da adivinha está no fato de que, para Todorov, ela se equipara a uma definição dialogada. A definição também é um gênero que repousa na sinonímia. Na adivinhação, o deslocamento da definição em duas partes (pergunta e resposta) esclarece a relação semântica que une o termo a ser definido com a sua definição. Ainda segundo o autor, tanto a definição quanto a adivinhação excluem o apelo a um saber subjetivo e individual. Para Todorov, as adivinhas e as definições implicam num saber geral, num conhecimento compartilhado que deve levar-nos a descobrir a resposta da adivinha. Mas então, o que diferencia o gênero da adivinhação do gênero da definição? Para Todorov, é a escolha dos aspectos característicos do objeto descrito. Enquanto a definição seleciona as características julgadas cientificamente essenciais à identificação de um objeto, a adivinha repousa em características do conhecimento perceptivo das aparências. O exemplo abaixo é dado pelo autor para ilustrar esta afirmação:

(10) *Que é que está sempre coberto e sempre molhado?*

(A língua)

(Walter, p. 273)¹¹

(11) *Que é que está sempre em movimento?*

(A língua)

(Nsuiji, 57)¹²

¹¹WALTER, S., R. Morel e P. Ferran. *Le Livre des Devinettes*. Les H. Pl. de Mane, 1969.

¹²FAÏK-NSUJI, C.. *Enigmes Luba-Nshinga*. Kinshasa, 1970.

definição do dicionário Larousse:

língua, s.f. Corpo carnudo, móvel, situado na boca e que serve para a degustação, para a deglutição e para a fala. (Todorov, 1980:225)

A natureza da relação semântica entre as duas réplicas é uma relação trópica, ou figurativa, onde a primeira réplica (pergunta) é o simbolizante e a segunda réplica (resposta) é o simbolizado. A maioria das adivinhas, segundo Todorov, repousa sobre a sinédoque (figura de linguagem que designa um termo por uma de suas partes ou propriedades), assim como as definições, pois “por mais elevado que seja o número de propriedades enumeradas, trata-se sempre de **uma** escolha entre **todos** os aspectos que caracterizam um objeto” (Todorov, 1980:227 - grifo nosso). Outros tropos também podem ser encontrados, como por exemplo a metáfora (a relação trópica se estabelece entre o simbolizado e o simbolizante todo, e não somente entre um termo do simbolizante).

Segundo Todorov, a instituição das figuras origina-se numa psicologia social, onde o “contexto cultural faz parte da adivinhação antes mesmo que esta se torne, por sua vez, uma parte dele” (idem, ibidem: 229). Desse modo, a percepção das figuras não se dá de maneira natural e automática:

“A percepção das figuras se dá em função de um certo número de esquemas que controlam os nossos processos psíquicos e que fazem com que entre todas as relações possíveis de um termo qualquer (aqui um significado), por definição inumeráveis, só retenhamos algumas.”

(Todorov, 1980: 229)

Poderíamos talvez comparar a afirmação de Todorov com a teoria dos “scripts” ou “frames” mentais. Segundo Raskin (Raskin, 1984), um “script” define-se por:

“(...) a large chunk of semantic information surrounding the word or evoked by it. The script is a cognitive structure internalized by the native speaker and it represents the native speaker’s knowledge of certain routines, standard procedures, basic situations, etc...”.

(Raskin, 1984: 81)

Com esta teoria, Raskin propõe analisar os mecanismos semânticos dos textos humorísticos (piadas, principalmente). Sua hipótese é a de que as piadas tenham sempre dois “scripts” compatíveis com um mesmo texto em relação de oposição. Isso é o que gera a ambigüidade em muitas piadas. A transição de uma esfera de interpretação para a outra se dará por um gatilho (“trigger”) que geralmente está no interior do texto. Um exemplo para a ilustração dessa teoria seria necessário:

“O paciente quase sem voz procura o médico em sua casa. Chegando lá, é atendido pela bela esposa do médico. - O doutor está? Pergunta o paciente com a voz rouca e baixa; ao qual responde a esposa do médico: - Não, entre depressa!”

Esse exemplo nos mostra os dois “scripts” em relação de oposição (paciente doente versus relação extraconjugal), e o gatilho que se revela no final da piada pela expressão: *“Não, entre depressa!”*. A sentença é o indício lingüístico que representa a mudança dos “scripts”, uma segunda interpretação é retroativamente imposta para o texto todo que precede o gatilho. Todo este esquema se desenvolve dentro de uma comunicação “non bona-fide”, isto é, esquema de comunicação não ordinário, onde a informação contida no texto não deve ser “levada a sério”, ou, interpretada “literalmente” como uma informação.

A teoria dos “scripts” parece ser viável para a análise da piadas e este seja talvez o mérito do trabalho de Raskin. No entanto, a teoria não se aplica às adivinhas, pois os elementos em relação de oposição não se situam no nível dos “scripts”, mas sim no nível dos objetos ou situações evocados pela oscilação entre as diversas possibilidades de significação, oscilação esta característica do gênero das adivinhas.¹³

Continuando com a análise de Todorov, o autor afirma que a adivinhação exige não só uma organização figural das duas réplicas mas também uma organização figural no interior da primeira réplica (simbolizante). Nela vamos encontrar, na maioria das vezes, algum tipo de **oposição** entre os elementos de sua estrutura. Essa oposição pode estar incidindo sobre:

- *um lugar comum* - segundo Todorov, um dos termos em oposição não se encontra na adivinhação, mas na consciência coletiva dos usuários da língua que extraíram esse “lugar comum” da experiência. Se esse for o caso, então a negação de um lugar comum compõe a figura da *inverossimilhança*. Exemplo do autor:

(12) *Que é que vive no riacho?*

(*O peixe*)

(Taylor, 98)¹⁴

No exemplo acima considerado, segundo Todorov, há uma oposição entre os termos “viver” e “no riacho” levando à negação de um certo lugar comum onde “seres vivos se afogam e morrem no riacho”. Entretanto, como veremos mais adiante, este tipo de enigma não se incluirá em nossa categoria das adivinhas, pois, para nós, não há aí qualquer tipo de técnica que leve a um desvio da resposta certa. Pelo contrário, poderíamos chegar facilmente à resposta da adivinha se levássemos em conta a informação da pergunta.

¹³ Esta questão será abordada mais claramente nos capítulos seguintes.

¹⁴ TAYLOR, A.. *English Riddles from Oral Tradition*. Berkeley e Los Angeles, 1951.

- *uma tautologia* - à oposição a uma tautologia o autor chamou de *paradoxo*, ou seja, a oposição deve incidir numa verdade inerente à linguagem e não tirada da experiência, como no primeiro caso. Um exemplo é:

(13) *Tem as costas na frente e o ventre atrás.*

(*A barriga da perna*)

(Walter, p. 269)

Com efeito, o item lexical “costas” carrega uma implicação inquestionável: as costas são, por definição, aquilo que está atrás, assim como o item lexical “ventre” inclui, entre outras coisas, algo que está na frente. Contradizer estas implicações significa contradizer o próprio sentido da palavra.

- *um entimema* - um raciocínio ou uma inferência probabilística, aproximativa que relaciona as proposições contidas nas adivinhas. À negação de um entimema dá-se o nome de *contradição*. As adivinhas empregam proposições que subvertem, contrariam o senso comum. Por exemplo:

(14) *Degelado no inverno, gelado no verão.*

(*O nariz*)

(Stojkova, 1658)

A adivinha acima emprega dois complementos circunstanciais em oposição (inverno, verão) acrescidos de dois verbos antitéticos no particípio passado do indicativo (degelado/gelado) mas que, segundo o senso comum, deveriam distribuir-se inversamente (gelado no inverno, degelado no verão). Entretanto nos perguntamos como o referente “nariz” conseguiria corresponder à esta descrição!

Outro ponto importante das análises de Todorov é a afirmação de que relação simbólica situa-se no nível dos semas, e não no nível das palavras. Se o autor não considera a palavra como o nível de presença dessa relação simbólica, muito menos leva em conta, então, a posição dessas palavras na *estrutura da frase*. Neste ponto, deve-se lembrar que esta hipótese foi elaborada segundo a análise dos dados pertencentes ao ‘corpus’ que Todorov coletou. Entretanto, existem adivinhas em nosso ‘corpus’ que parecem contrariar tal hipótese. Nelas, é exatamente a estrutura da frase, ou seja, a ordem das palavras na frase, o ponto sob o qual o jogo se sustenta. Um exemplo disso seria a adivinha abaixo:

(15) *Quem é que leva uma vida de cachorro?*

(O cachorro mesmo, oras!)

(Seq. 89)

Neste exemplo a viabilidade da resposta dá-se pela técnica da “literalização” de uma estrutura congelada do português. Estruturas congeladas, como por exemplo as expressões idiomáticas, possuem um sentido não composicional, ou seja, seu significado não é extraído da soma do significado de suas partes. A seqüência “levar uma [vida de cachorro]”, usada como expressão, significa “viver sofrendo, viver com dificuldades”. Sendo assim, o significado de uma tal estrutura dependerá do reconhecimento, pelo falante, dessa expressão como idiomática. O que o exemplo acima faz é justamente reverter essa situação, isto é, faz com que possamos depreender o sentido global da estrutura pela soma do significado de suas partes (significado não idiomático)¹⁵.

É extremamente importante atentarmos para o fato de que o estudo de Todorov nos fornece subsídios relevantes para a consideração das adivinhas como pertencentes a um gênero discursivo. Foi nossa intenção mostrar também que as características

¹⁵ Ao adotar, no capítulo I, uma concepção de língua que se distancia de um sistema lógico-matemático, espera-se que a noção de *sentido literal* seja também afastada. Sentimos, contudo, que o conceito torna-se **operacionalmente** importante, em alguns casos, como, por exemplo, o de opor os dois sentidos que a expressão “levar uma vida de cachorro” pode comportar.

estruturais descritas pelo autor, embora não suficientes, servir-nos-ão de base para a formulação de outros critérios formais para a identificação do gênero, de acordo com a análise de nosso ‘corpus’.

IV. ABRAHAMS E DUNDES

Abrahams e Dundes partem da classificação das adivinhas feita por Archer Taylor¹⁶ em seus diversos artigos, para proporem uma descrição dos vários tipos de jogos verbais que surgem nas sessões de adivinhas (e não só das “true riddles” - “adivinhas verdadeiras” - como nos trabalhos de Taylor). Segundo os autores, Taylor limitou o terreno de suas análises afirmando que as “adivinhas verdadeiras” são enigmas em forma descritiva cujo “referente” deve ser adivinhado. Para eles, esse tipo é o mais interessante já que se utiliza de todo um aparato ardiloso para criar uma confusão e assim testar aqueles que não estão cientes da resposta. Entretanto os autores afirmam que não se deve desprezar os outros tipos de técnicas. Desta maneira, organizam seu texto de modo a explorar esses exemplos. Embora o estudo de Abrahams e Dundes apresente uma rica variedade de exemplos de adivinhas e outros jogos da língua inglesa, sua classificação baseia-se na mistura de vários tipos de critérios: formais, temáticos, interacionais. Perguntamo-nos como seria possível classificar um objeto utilizando-se ora de um critério, ora de outro? Como veremos adiante, é devido a esse fato que a tipologia dos autores não se sustenta.

¹⁶Taylor, A. *A Bibliography of Riddles*. Folklore Fellows Communications, 126. Helsinki, 1939.

-----, “An Annotated Collection of Mongolian Riddles.” *Transactions of the American Philosophical Society*, N.S. 44 (1954): 321-425.

-----, *English Riddles from Oral Tradition*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1951.

-----, *The Literary Riddle Before 1600*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1948.

-----, “The Riddle.” *California Folklore Quarterly* 2 (1943): 129-47.

-----, “Riddles in Dialogue.” *Proceedings of the American Philosophical Society* 97 (1953): 61-68.

-----, “The Varieties of Riddles.” In Thomas A. Kirby and Henry Bosley Woolf, eds., *Philologica: The Malone Anniversary Studies*. Baltimore: Johns Hopkins Press, 1949.

IV.1) “descriptive riddles” (adivinhas descritivas) - a primeira categoria de adivinhas são as adivinhas descritivas, ou seja, são as questões enigmáticas que se apresentam na forma descritiva. É a categoria referente às chamadas “adivinhas verdadeiras” de Taylor. Esta classe se subdivide em várias outras subclasses conforme a técnica usada para propiciar a descrição. Para uma melhor compreensão do jogo, transcreveremos os exemplos dos autores e tentaremos, sempre que possível, providenciar um outro exemplo em língua portuguesa. Um dos subgrupos é o das *adivinhas poéticas ou metafóricas* que, segundo Abrahams e Dundes, “descrevem” o “referente” utilizando-se de certos traços expressos em linguagem metafórica:

- (16) *White bird featherless
Flew from Paradise,
Perched upon the castle wall;
Up came Lord John landless,
Took it up handless,
And rode away horseless
To the King's white hall.*

(Snow)¹⁷
(ER 168)

¹⁷ *Pássaro branco sem penas
Voou do Paraíso,
Pousou sobre o muro do castelo;
Lá chegou Lord John sem terra,
Pegou-o sem as mãos,
E foi embora sem cavalo
Para o saguão branco do Rei. (Neve)*

Este tipo de adivinha deixou de circular há algum tempo como jogo de tradição oral devido à formulação excessivamente abstrata incongruente de seu enunciado. Agradecemos a Profa. Dra. Linda Gentry El-Dash do Departamento de Linguística Aplicada do Instituto de Estudos da Linguagem da Unicamp por esta informação e pelo auxílio nas traduções.

- (17) *Nós somos irmãos, diferentes em condições:
eu vou à missa, mas não o meu irmão;
para bailes e banquetes, a mim chamarão;
para os guisados e temperos, vão falar com meu irmão.
Quem somos?*

(O vinho e o vinagre)

(Seq. 297)

A linguagem metafórica pode ser observada na referência ao objeto “neve” como um “pássaro branco sem penas”. Há também uma alusão a um contexto imediato (“Lord John sem terra”, “saguão branco do Rei”) em que o sentido imediato foi totalmente apagado, tornando a adivinha até mesmo incongruente para quem se dispõe a decifrá-la.

Ainda, tanto o exemplo (16) como o exemplo (17) não parecem descrever propriamente um “referente”. Na primeira adivinha há a descrição de uma cena, a saber, um determinado “percurso” do objeto “neve”. Do mesmo modo, o que é descrito em (17) não são os referentes “vinho e vinagre”, mas sim a “função” destes objetos. É o uso deles e não a sua definição em semas o que está sendo descrito.

Dando continuidade à classificação de Abrahams e Dundes, encontramos também a possibilidade da ocorrência de uma descrição das mudanças de condições do objeto. Geralmente a mudança sofrida por este é uma progressão temporal:

- (18) *The man who made it didn't need it, the man that sold it didn't want it, the man that used it didn't know.*

(Coffin)

(ER 1429f)

- (19) *Quem o fez não precisava, quem o vendeu não o queria, quem o usou não sabia.*

(Caixão)

(Seq. 360)

Ainda dentro do grupo das “adivinhas descritivas”, observa-se na língua inglesa um tipo peculiar de jogo que não possui, até onde sabemos, correlato na língua portuguesa. Nele, todos os referentes devem ser descobertos substituindo-se palavras aparentemente sem sentido algum por itens a serem adivinhados, a partir da descrição de uma cena e de uma série de ações dentro desta cena. Segundo os autores, a substituição é possível pois a maioria das ações são descritas “literalmente”, isto é, sem o uso de uma linguagem metafórica. Este tipo de adivinha traduz-se pelo exemplo abaixo:

(20) *As I went up the Humble Jumble Jiny*
There I met Higma Dignee
Eating up my Yakum Piny
If I'd a had my Handsome Kansom
I'd a paid the Higma Dignee
For eating up my Yakum Piny.

(*Humble Jumble Jiny* = hill
Higma Dignee = fox
Yakum Piny = goose
Handsome Kansom = gun)¹⁸

¹⁸ Assim que eu subi o Humble Jumble Jiny
 Lá eu encontrei a Higma Dignee
 Comendo o meu Yakum Piny
 Se eu tivesse minha Handsome Kansom
 Eu faria a Higma Dignee pagar
 Por ter comido o meu Yakum Piny.

(*Humble Jumble Jiny* = montanha
Higma Dignee = raposa
Yakum Piny = ganso
Handsome Kansom = arma)

Outro tipo de adivinha descritiva não familiar na língua portuguesa é o que os autores chamam de “*neck-riddle*”. Esse tipo de jogo é encontrado nos países do nordeste europeu e em algumas manifestações verbais de tradições africanas, segundo Abrahams e Dundes. O nome “*neck-riddle*” justifica-se pela história de um homem que salvou seu pescoço propondo ao seu carrasco uma adivinha impossível de ser decifrada por ele. A característica essencial dessa classe é que a adivinha deve ser baseada em alguma experiência individual, subjetiva, uma experiência que somente o desafiante tenha sofrido ou testemunhado:

(21) *“A mais comum destas [adivinhas] nos Estados Unidos refere-se ao “Sr. Horn/Sr. Chifre” que cozinha um cabrito e sobe em uma árvore para comê-lo, onde ele é então avistado.*

Chifre comeu chifre no alto de um carvalho branco.

Se você acertar esta adivinha você pode me enforcar.”¹⁹

Há ainda um grupo de adivinhas chamadas pelos autores de *adivinhas bíblicas*, em que a resposta correta sempre dependerá em parte do conhecimento das histórias bíblicas. O referente será geralmente algum personagem da Bíblia cuja descrição levará em conta características especiais de como ele é apresentado no Livro. Abaixo, o exemplo dado pelos autores:

(22) *Quem nasceu antes de seu pai e morreu antes de sua mãe?*

(Abel)

Como veremos adiante, excluiremos do gênero das adivinhas esse tipo de enigma, pois trata-se de um jogo que exige um conhecimento particular para que sua resposta

¹⁹ “The most common of these [riddles] in the United States concerns a “Mr. Horn” who cooks a goat and climbs a tree to eat it, where he is then sighted.

Horn ate horn up a white oak tree. You guess this riddle and you can hang me.”

possa fazer sentido. Voltaremos a essa questão no capítulo referente às características formais das adivinhas.

Outro subgrupo das adivinhas descritivas é a classe que os autores chamam de *adivinha dialogada*. Um certo diálogo é apresentado e o objetivo a ser alcançado é a identificação dos interlocutores. Embora menos freqüente, esse tipo de jogo encontra seu paralelo em língua portuguesa e será apresentado logo após o exemplo fornecido por Abrahams e Dundes.

(23) *Crooked and straight, which way are you going?*

Croptail every year, what makes you care?

(Meadow to a brook and the brook's reply)²⁰

(24) *Ele: - Parece mais luminosa hoje!*

Ela: - Achas?

Ele: - Quem te convidou?

Ela: - Deixa-te de ciúme! Sempre tão desconfiado e impulsivo...

Ele: - É que há em ti uma luz diferente: estás incandescente, brilhante...

Ela: - Pensas que me enfeitei para alguém?

Ele: - É o que parece.

Ela: - Não sabes que dentro de mim há um vácuo?

Ele: - Chega! As mentiras não te saem bem.

Ela: - Se é a verdade pura! Eu sou frágil e vazia.

Ele: - Que logro para mim... Eu, em chamas de paixão; e tu...

Ela: - Eu vou com a corrente.

²⁰ *Curvo e reto, afinal para onde você vai?*

Colheita todo o ano, o que isto te interessa?

(Campina para o regato e a resposta do regato)

Ele: - E os fios, heim?

Ela: - Um lampejo, uma sacudidela às vezes...

Ele: - Cala-te! Sempre me julgaste um pau! E eu ardo, e me consumo... És muito má. Sem ti, não há luz, são as trevas. E eu, acabo na rua. É o meu fim: acabar entre o refugio da sociedade...

Ela: - É o que acontece a muitas aspirações: fumaça e nada mais.

Ele: - Já estou me apagando... Não vês?

Ela: - A minha vida também está suspensa por um fio...

Ele: (perto do fim): - Como és bela! E tão longe de mim, tão radiosa... Adeus, minha luz, adeus...

(O fósforo e a lâmpada elétrica)

(Seq. 222)

Ainda, segundo os autores, há adivinhas descritivas cujos referentes são palavras e letras descritas como “entidades ortográficas” e não como entidades lingüísticas. Incluem-se aqui as adivinhas que se utilizam da forma geométrica das palavras para criar a confusão. A esta subclasse os autores deram o nome de *charadas*:

- (25) *Three-fourths of a cross, and a circle complete,
A rectangle where two semi-circles meet,
Two semi-circles and a circle complete.*

(Tobacco)²¹

- (26) *The beginning of every end,
The end of every place*

²¹ *Três-quartos de uma cruz, e um círculo completo,
Um retângulo onde dois semi-círculos encontram-se,
Dois semi-círculos e um círculo completo.*

(Tabaco)

*The beginning of eternity,
The end of time and space.*

*(Letter E)*²²

(27) *O que é que se diz uma vez num minuto e duas num momento?*

(A letra "M")

(Seq. 178)

(28) *Fifty is my first, nothing is my second,
Five just makes my third, my fourth's a vowel reckoned;
Now, to fill my whole, put all my parts together;
I die if I get cold, but never fear cold weather.*

*(LOVE)*²³

O exemplo (25) exprime uma forma particular de descrição das letras que compõe a palavra "tobacco", assemelhando sua forma ortográfica com a das figuras geométricas. Os exemplos de número (26) e (27) proporcionam-nos uma exposição dos traços ortográficos e sonoros, respectivamente. No exemplo (28), a adivinha oferece dois tipos de ortografia como técnica: a do numeral romano e árabe. Não conseguimos achar um exemplo similar em língua portuguesa.

Outro exemplo que os autores consideram e que também não encontra paralelo no português, são as adivinhas que estabelecem por convenção que uma palavra estará sendo

²² *O começo de todo o fim,
O fim de todo o lugar
O começo da eternidade,
O fim do tempo e do espaço.*

(Letra E)

²³ *Cinquenta é o meu primeiro, nada é meu segundo,
Cinco faz o meu terceiro, meu quarto é uma vogal calculada
Agora, para descobrir o meu todo,, coloque todas as minha partes juntas;
Eu morro se esfrio, mas eu nunca temo tempo frio. (LOVE)*

descrita. O desafio está em quebrar a palavra em sílabas e dar a descrição de cada uma delas.

- (29) *A bottle [nec] is my first, and I have nine.
My second is a sailor [tar], bold and jolly.
My first and second have been deemed divine [nectar].
Not to take ease within [in] my third is folly
What am I?*

*(Nectarine)*²⁴

Encontramos nestas três últimas subclasses das adivinhas descritivas (adivinhas bíblicas, adivinhas dialogadas e charadas) um exemplo claro da falha tipológica de Abrahams e Dundes. Como mencionamos no começo desta seção, sua tipologia cruza diferentes tipos de critérios - critério temático (adivinha bíblica), critério interacional (adivinha dialogada) e critério formal (charadas) - para caracterizar subclasses de uma mesma classe (adivinhas descritivas). Do modo como é apresentada, a caracterização dos autores não se sustenta exatamente por não deixar claro qual foi o juízo que conduziu as suas análises. Mas prossigamos com a exposição de sua tipologia.

IV.2) “joking questions” (perguntas-piada) - o segundo grupo constitui-se de enigmas nos quais, segundo Abrahams e Dundes, as perguntas simplesmente funcionam como organização da resposta. Geralmente o referente é dado e o que é pedido é a descrição de uma causa ou efeito. Por isso, os autores chamaram esse tipo de adivinha de *adivinha reversa*, pois nas que eles consideraram como sendo “true riddles”, ou “adivinhas verdadeiras”, o referente é o elemento a ser adivinhado a partir de uma descrição. Abrahams e Dundes justificam o nome dado a essa classe (“joking questions”) pela

²⁴ *Uma garrafa [gargalo] é minha primeira, e eu tenho nove.
Minha segunda é um marinheiro [marinheiro] careca e animado.
Minha primeira e minha segunda são julgadas divinas [nectar].
Para não descansar [dentro] a minha terceira é extravagante. (Nectarina)*

impossibilidade de se dar uma resposta considerando-se somente a pergunta. Desde já adiantaremos que essa justificativa não nos parece critério suficiente para excluir esse tipo de enigma do gênero das adivinhas. Além disso, a classificação que os autores deram para esse tipo de jogo (“perguntas-piada”) envolve uma aproximação um pouco inconseqüente com um outro gênero, o gênero das piadas. Afinal, qual a pertinência dessa classificação? Seriam piadas os exemplos abaixo? Parece-nos que não.

(30) *What happens to little girls who swallow bullets?*

*(Their hair grows out in bangs)*²⁵

(31) *O que acontece quando dois elefantes se encontram?*

(Uma trombada)

(Seq. 136)

O exemplo que os autores trazem parece ser um exemplo típico do gênero das adivinhas. Nas adivinhas acima, a pergunta pede uma causa ou efeito de um fato, e não o referente de uma descrição. Voltaremos a esse tipo de adivinha no capítulo relacionado às análises. No momento basta-nos dizer que o exemplo (30) recairá na classe do que chamaremos de adivinhas polissêmicas e o exemplo (31) fará parte da classe das adivinhas incongruentes, pois como mencionamos na introdução desta dissertação, o fato que guiará nossas análises será a técnica utilizada para que a resposta revelada seja compreendida.

Ainda, segundo os autores, é no grupo das “perguntas-piadas” o lugar onde, geralmente, encontra-se uma estrutura fixa, como por exemplo: “O que acontece se...?”, ou “Quando um... não é um....?”, ou “Que horas são quando...?”, ou “Qual a diferença entre...?”, ou “Qual a semelhança entre...?”

²⁵ *O que acontece com garotinhas que engolem balas de revólver? Seu cabelo cresce em franjas/“bangs”*
(simbolismo sonoro que em inglês expressa o som do disparo de um projétil)

IV.3) “wisdom questions” (perguntas de saber) - como nas “joking questions”, a resposta não é depreendida somente pelo conteúdo da pergunta. O que diferencia esses dois grupos é o fato de o primeiro ter seu objetivo voltado para o humor ou graça, enquanto que este efeito não é encontrado no segundo. Para os autores, as respostas são ou doutrinárias ou arbitrarias e poéticas, e, portanto, evocam o conhecimento de fatos memorizados em algum campo específico, não apelando, assim, para um conhecimento compartilhado:

(32) *O que é mais branco do que o leite?*

(Neve)

Este tipo de enigma parece-nos estar fora dos limites de nosso objeto de estudo, visto que uma das características principais da adivinha é o fato de ela ser uma atividade verbal **lúdica** voltada para a graça, o insólito, a surpresa, o que não ocorre em (32).

IV.4) “puzzles” (quebra-cabeças) - segundo a definição dada por Abrahams e Dundes, “puzzles” são as perguntas que pedem o uso de um conhecimento específico de um processo lógico para que a resposta seja revelada. A diferença entre este e o último grupo (“wisdom questions”) é que no último as respostas dependem mais de um conhecimento empírico do que de um conhecimento lógico. Embora raro, este tipo de adivinha também ocorre no português:

(33) *Irmãos e irmãs eu não tenho nenhum,
Mas o pai daquele homem é o filho do meu pai.
Quem é ele?*

(Seu filho)

(34) *Quem é que é filho do seu pai mas não é seu irmão?*

(Você mesmo)

IV.5) “parody riddles” (adivinhas de paródia) – segundo os autores, as adivinhas são por natureza convencionais e essas convenções são importantes pois elas proporcionam o “esqueleto” pelo qual são reconhecidas e memorizadas. Cada adivinha anuncia a si própria como pertencente a um certo grupo, criando assim uma expectativa por parte do desafiado e permitindo-lhe tentar respondê-la, já que a resposta é limitada pelo modo convencional de proposição da adivinha. Entretanto, essas convenções devem ser usadas para, ao mesmo tempo, criar e frustrar as expectativas. Para Abrahams e Dundes, uma das maneiras de se frustrar a expectativa é usar o que eles chamam de “catch-riddles”, ou, em português, *pegadinhas*. São adivinhas na forma descritiva que, pela facilidade aparente de sua resposta, frustram a expectativa do desafiado, além de fazer um julgamento sobre sua resposta, fazendo-o cair em uma situação vulnerável e embaraçante. O elemento principal que causa a confusão neste tipo de enigma é o uso e a conseguinte frustração de um padrão. Os autores afirmam que este tipo de técnica é mais comumente empregado com um referente obsceno que o desafiado parece estar descrevendo. Exemplos são:

(35) *O que é que pula para fora do seu pijama de manhã duro o bastante para se pendurar um chapéu?*

(Sua cabeça)

(36) *O que é o que é: começa com “B”, no meio tem “C” e termina com “TA”?*

(Bicicleta)

(Seq. 350)

No primeiro exemplo, o referente aparente “pênis”, quando enunciado pelo desafiado ao invés do referente real “cabeça”, dá margem a comentários sobre a “obscenidade” que estariam impregnados em seus pensamentos. O mesmo ocorre com o exemplo (36) em português, que dispensa comentário.

Outro tipo de adivinha que os autores inserem nesse grupo são as que trazem algum elemento de “nonsense”, ou são as que estão completamente assentadas sobre o absurdo. Seguem abaixo um exemplo do autor e outro nosso, do português, necessários para ilustrar esse tipo de técnica:

(37) *What is big, gray, lives in trees and is dangerous?*

*(An elephant)*²⁶

(38) *Como você faz para que um elefante não escape pelo buraco da fechadura?*

(Dando um nó no rabo dele)

(Seq. 352)

Em (37), a uma tal descrição de um referente real, observável, parte do dia-a-dia, é acrescentado um elemento de “nonsense” (a asserção de que elefantes moram em árvores) que faz com que o desafiado afaste-se da resposta correta por tornar a resposta igualmente incongruente. Em (38) o “nonsense” encontra-se no fato de a pergunta carregar uma pressuposição irreal, inverossímil, a saber, a pressuposição de que os elefantes escapam pelo buraco da fechadura. Esta classe de adivinhas entrará em nossa tipologia como adivinhas de incongruência e será devidamente explorada no capítulo IV.

Como pudemos observar, o trabalho de Abrahams e Dundes apresenta critérios extremamente contestáveis para a justificativa de sua tipologia, além de uma aproximação um tanto inconseqüente entre o gênero da adivinha e o gênero da piada (cf. “joking questions”, pp. 41-42). No entanto, devemos reconhecer a contribuição que o trabalho nos ofereceu. Argumentos para a exclusão de alguns jogos de linguagem do gênero das adivinhas - como por exemplo, o fato de as “wisdom questions” não estarem

²⁶ *O que é grande, mora em árvores e é perigoso? Um elefant/e*

voltadas para a graça -, serviram-nos como critérios para delinear ainda mais os limites de nosso objeto.

V. GEORGES E DUNDES

Georges e Dundes partem da necessidade de esboçar uma unidade mínima de análise a fim de poderem definir a forma estrutural da adivinha. Deste modo, propõem que esta unidade mínima seja um *elemento descritivo* que contém um tópico - definido como o referente aparente ou o item que está sendo supostamente descrito -, e um comentário - uma asserção sobre o tópico geralmente referente à forma, função ou ação do tópico:

(39) *Duas fileiras de cavalos brancos sobre uma montanha vermelha..*

(dentes)

(40) *Tem cabeça, mas não pensa.*

(um fósforo)

Na adivinha (39), o tópico consiste no referente aparente “duas fileiras de cavalos brancos” e o comentário constitui-se da descrição do estado do referente “(estão) sobre uma montanha vermelha”. Em (40), os autores afirmam que não há a presença de dois elementos descritivos: “tem cabeça” e “mas não pensa”. Ainda segundo os autores, algumas adivinhas não apresentam elemento lingüístico específico, como por exemplo um pronome e um verbo, para que se possa delinear o tópico:

(41) *Muitos olhos, nunca chora.*

(batata)

Mesmo assim, segundo Georges e Dundes, a adivinha (41) contém dois elementos descritivos pois há o verbo impessoal “ter” para referir-se ao tópico: (tem) muitos olhos (mas) nunca chora.”

O problema da definição da unidade mínima de análise proposta pelos autores é o fato de que, como bem apontou Todorov, por mais que se escolha a terminologia, nela sempre reconheceremos a velha distinção entre a noção de sujeito e predicado. Segundo Todorov, esta distinção já estava presente nos estudos de Robert Petsch²⁷, que identificava um elemento denominativo e um elemento descritivo. Ainda, os trabalhos de Köngäs-Maranda revelavam outra nomeação: termo dado e premissas. O fato é que, para nossas análises, esta distinção em nada especifica a natureza da adivinhação, pois, apropriando-nos das palavras de Todorov: “*como qualquer frase comporta um sujeito e um predicado, para que dizer que a adivinhação se divide da mesma maneira?*” (Todorov, 1980: 235).

Dando continuidade à resenha do trabalho de Georges e Dundes, apresentada a unidade mínima de análise (o elemento descritivo), os autores partem para a definição estrutural da adivinha:

*“A riddle is a traditional verbal expression which contains one or more descriptive elements, a pair of which may be in opposition; the referent of the elements is to be guessed.”*²⁸
(Georges and Dundes, 1963: 113 – grifo nosso)

²⁷ op. cit.

²⁸ “Por **tradicional** nós nos referimos à expressão que foi transmitida oralmente e que tem ou teve existência múltipla. Existência múltipla significa que uma expressão é encontrada em mais de um período de tempo ou em mais de um lugar num momento específico. Esta múltipla existência no tempo e/ou espaço geralmente, embora não necessariamente, resulta na ocorrência de variação na expressão.” (Nota dos autores, tradução nossa).

Dando sequência, os autores passam a categorizar as adivinhas com base na presença ou ausência dos elementos descritivos em oposição:

V.1) adivinhas não-oposicionais - as adivinhas não-oposicionais se definem pela ausência da oposição entre os elementos descritivos e podem ser *literais* ou *metafóricas*:

- *literais* - as adivinhas não-oposicionais literais são os jogos cujo referente e o(s) tópico(s) do(s) elemento(s) descritivo(s) são idênticos. Exemplo:

(42) *O que é que mora no rio?*

(*peixe*)

O referente e o tópico são o mesmo: “peixe”.

- *metafóricas* - as adivinhas não-oposicionais metafóricas são os jogos cujo referente e o(s) tópico(s) do(s) elemento(s) descritivo(s) são diferentes. Exemplo:

(43) *Duas fileiras de cavalos brancos sobre uma montanha vermelha.*

(*dentes*)

Nesta adivinha o tópico é o item lexical “cavalos”, mas a resposta (o verdadeiro referente) é o item “dentes”.

V.2) adivinhas oposicionais - são as adivinhas em que há a presença da oposição entre, pelo menos, um par dos elementos descritivos. O tipo de oposição caracteriza o tipo da adivinha, e há, pelo menos, três tipos de oposição em adivinhas oposicionais:

- *contraditiva antitética* - na oposição contraditiva antitética, apenas um dos dois elementos descritivos em oposição pode ser aparentemente verdadeiro. O segundo

elemento da descrição contraditória geralmente é a negação categorial do primeiro elemento. Exemplo:

(44) *Something lives in water, still water kill it.*

(salt)

- *contraditiva privacional* - a oposição contraditiva privacional revela-se quando o segundo elemento do par descritivo é a negação de um atributo lógico ou natural do primeiro elemento. Frequentemente nega-se a função principal de um objeto. Exemplo:

(45) *Something has an ear, but cannot hear.*

(ear of corn)²⁹

- *contraditiva causal* - o primeiro elemento descritivo consiste de uma ação feita por um objeto ou sobre um objeto. Em alguns tipos de adivinhas opositivas contraditivas causais, o segundo par dos elementos descritivos nega explicitamente a consequência natural ou esperada da ação contida no primeiro elemento descritivo. Exemplo:

(46) *O que é que come, come, mas nunca se satisfaz?*

(moedor de carne)

Podemos observar que, apesar do esforço em classificar as adivinhas com base na natureza da oposição presente no jogo, os próprios autores deixam claro que a noção de oposição é imprescindível para a caracterização formal da adivinha, já que dividem sua tipologia em basicamente dois grupos: o grupo das adivinhas em que a oposição está presente (adivinhas oposicionais) e o grupo em que a oposição está ausente (adivinhas

²⁹ *Tem orelha mas não ouve? Espiga de milho.* (em inglês, o item lexical “ear” significa “orelha” e, quando integrado na expressão “ear of corn” significa “espiga de milho”).

não-oposicionais). Devemos nos perguntar então: qual foi, afinal, a utilidade do trabalho de Georges e Dundes para as nossas pesquisas? Pois bem, foi a partir desse texto que conseguimos ver mais claramente que, embora a oposição esteja presente em muitas adivinhas do nosso ‘corpus’, isso não nos basta para fornecermos uma sólida descrição estrutural desse jogo e, conseqüentemente, desse gênero. Retomaremos essa discussão no capítulo seguinte.

VI. PEPICELLO E GREEN

Um dos trabalhos mais completos sobre as adivinhas seja talvez o livro *The Language of Riddles* de Pepicello e Green (1984). Baseados em uma visão formalista da linguagem, os autores oferecem uma tipologia centrada em dois fenômenos da linguagem: a ambigüidade e a metáfora.

VI.1) primeiro grupo - a ambigüidade gramatical - em relação ao primeiro mecanismo, os autores descrevem o processo da ambigüidade gramatical como sendo um elemento de bloqueio que não permite a pessoa desafiada resolver o problema. Os autores apostam na ambigüidade lingüística e também na contextual, i.e., “*ambigüidade produzida através de manipulações conscientes do comportamento social que resulta em desorientação ou confusão do desafiado (...)*”. No contexto do primeiro tipo de ambigüidade, adotam a noção chomskyana do fenômeno³⁰: “situação na linguagem em que duas ou mais estruturas semânticas profundas são representadas por uma única estrutura semântica superficial”. Eles subdividem a classe da ambigüidade gramatical em três grupos: a de ambigüidade fonológica, morfológica e sintática.

³⁰ Chomsky, N. (1957). *Syntactic Structures*. The Hague: Mouton.

-----, (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

VI.1.a) *nível fonológico*: dois ou mais itens lexicais podem ter formas fonológicas idênticas e ocuparem a mesma posição na sentença diferindo somente quanto ao traço semântico. O exemplo seguinte é dados pelos autores: - John lives near the *bank*

Uma adivinha que corresponderia a esta subclasse é:

(47) *O que é que um bandido faz com um banco?*

*(Lixa, prega os pés etc. Isto quando é presidiário e trabalha numa carpintaria)*³¹

(Seq. 010)

Ainda, segundo os autores, pode haver, no nível fonológico, outros processos que causem ambigüidade (acentuação e junção de palavras, pausa). Vejamos um exemplo da simultaneidade destes processos:

(48) *What flowers does a person always carry?*

*(Tulips/two lips)*³²

A construção morfológica do item lexical “tulip” mais o morfema de plural /-s/ é homófono à construção do sintagma adjetival “two lips”. A homofonia nesse exemplo é, segundo Pepicello e Green, resultante tanto de fatores fonológicos, isto é, acento e junção, como de fatores morfológicos e sintáticos. Ainda segundo os autores, o uso de acentos contrastivos se sobrepõe ao padrão acentual normal, produzindo construções que são completamente homófonas. A categoria de ambigüidade fonológica de Shultz e Nippold *et alii* (1988), comentada no subcapítulo (II.1) deste capítulo, converge para esta classificação de Pepicello e Green.

³¹ Um exemplo do nosso ‘corpus’ teve que ser introduzido aqui, pois os autores não dão exemplos de adivinhas onde a ambigüidade fonológica ocorreria sozinha, independente de outros processos estruturais, o que acontece com o exemplo seguinte. Entretanto, para nós, o exemplo se enquadraria na classe das adivinhas polissêmicas (cf. Capítulo IV).

³² *Qual a flor que uma pessoa sempre carrega? Tulipa/dois lábios*

VI.1.b) *nível morfológico*: dois ou mais itens lexicais podem ter forma fonológica idêntica, mas a diferença semântica é resultado de uma identidade que resulta de um processo morfológico. Ex: The book is *red/read*. Segundo Pepicello e Green, a ambigüidade morfológica consiste no jogo da “homofonia de duas construções morfolologicamente diferentes” (adjetivo/verbo) ou ainda, na divisão dos morfemas e no uso independente de um deles. Relacionada com o exemplo anterior está a adivinha (49) transcrita abaixo. A mesma adivinha foi tratada por Yalisove (1978) como uma adivinha de trocadilho e por Shultz e Nippold *et alii* (1988), que classificaram-na como uma adivinha de ambigüidade lexical, cuja homofonia entre “red” (vermelho) e a forma do pretérito passado do verbo “ler” em inglês “read” traduz a compreensão da resposta:

(49) *What is black and white and re(a)d all over?*

*(The newspaper)*³³

Uma estratégia morfológica apresentada por Pepicello e Green pode ser verificada na adivinha abaixo:

(50) *What room can no one enter?*

*(A mushroom)*³⁴

Segundo os autores, a pergunta direciona o desafiado para uma especificação do item lexical aparentemente independente “room”. Entretanto, este aparente item lexical não é um morfema, e sim é uma mera seqüência de fonemas que são homófonos a certo morfema (um pseudomorfema). Para sustentar a hipótese de que a adivinha acima pertence a uma classe de estratégias morfológicas, os autores consideram como parte principal a pergunta da adivinha. Neste ponto temos que assinalar que discordamos da análise dos autores. Se levarmos em conta que o insólito da adivinha parece vir da

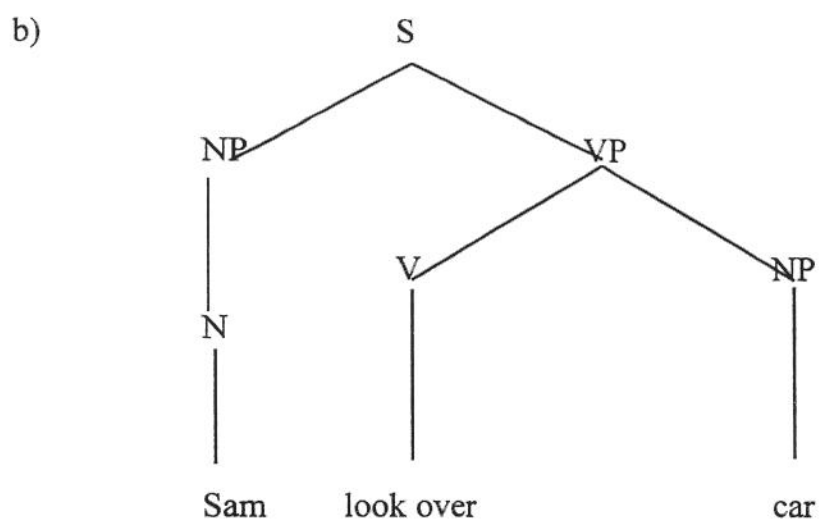
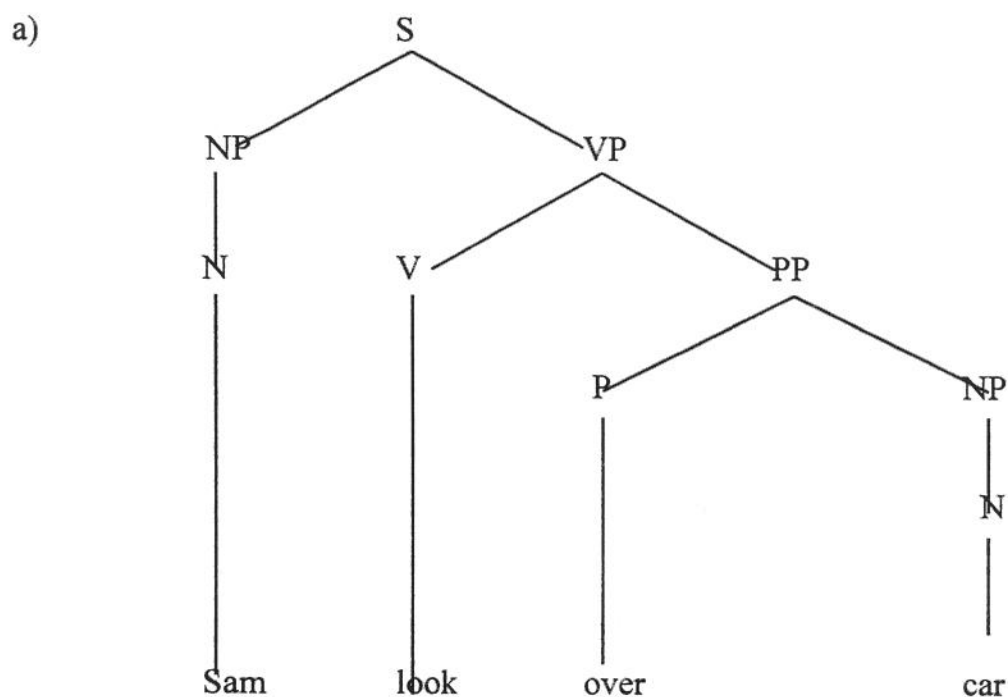
³³ *O que é preto e branco e é vermelho/lido por inteiro? O jornal*

³⁴ *Qual é o quarto que ninguém pode entrar? Cogumelo*

resposta e não da pergunta, então consideraríamos que a adivinha (50) pertence à classe de adivinhas de ambigüidade fonológica, devido ao processo que poderíamos chamar de falsa segmentação.

VI.1.c) nível sintático: segundo Pepicello e Green, os itens lexicais ambíguos não atuam sintaticamente do mesmo modo, ou seja, eles participam de diferentes tipos de relações sintáticas. Embora essas categorias apareçam na mesma posição na estrutura superficial, na profunda elas vão aparecer semântica e sintaticamente distintas. Ex: Sam *looked over* the car³⁵. Nesse exemplo, a ambigüidade da estrutura não é meramente fonológica e sim sintática. Na tentativa de demonstrar a ambigüidade da sentença acima (Sam *olhou sobre* o carro/ Sam *estudou* o carro), reproduzirei as árvores sintáticas que correspondem às duas estruturas assim como aparecem no trabalho dos autores:

³⁵ Apud Pepicello and Green (1984), pgs. 23 e 24



Pepicello e Green salientam que a ambigüidade sintática pode ser causada por processos sintáticos que atuam no nível da estrutura profunda. A ambigüidade derivada de transformações sintáticas é aquela em que duas diferentes estruturas profundas possuem uma estrutura superficial idêntica em virtude de processos transformacionais

que se aplicam nas derivações da estrutura profunda para a estrutura superficial. Duas operações dão lugar a ambigüidade de estrutura superficial: apagamento e rearranjo³⁶:

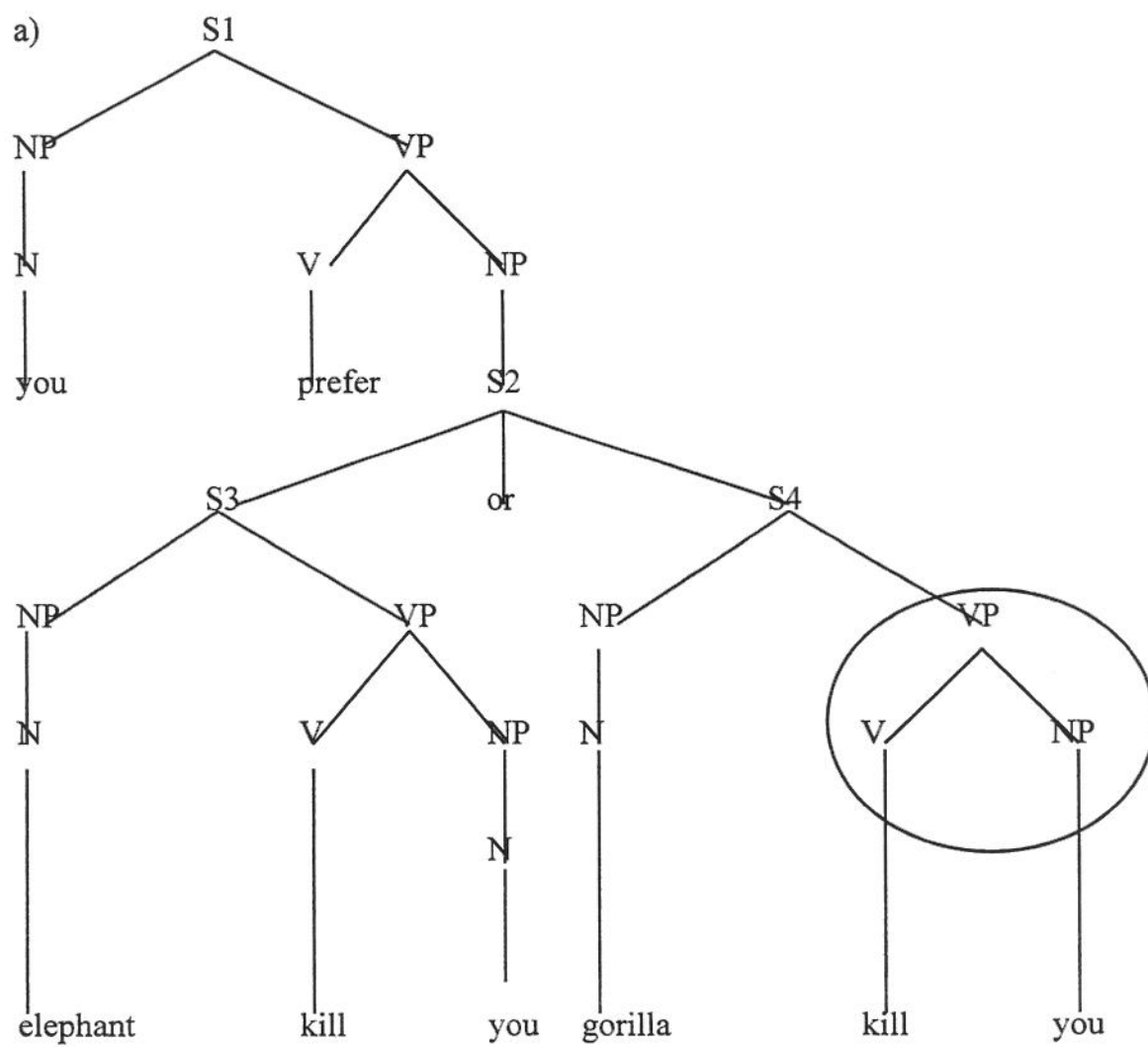
- apagamento - processo que permite que algum elemento seja apagado da árvore estrutural. O exemplo (51) será seguido por suas representações estruturais dadas em (a) e (b):

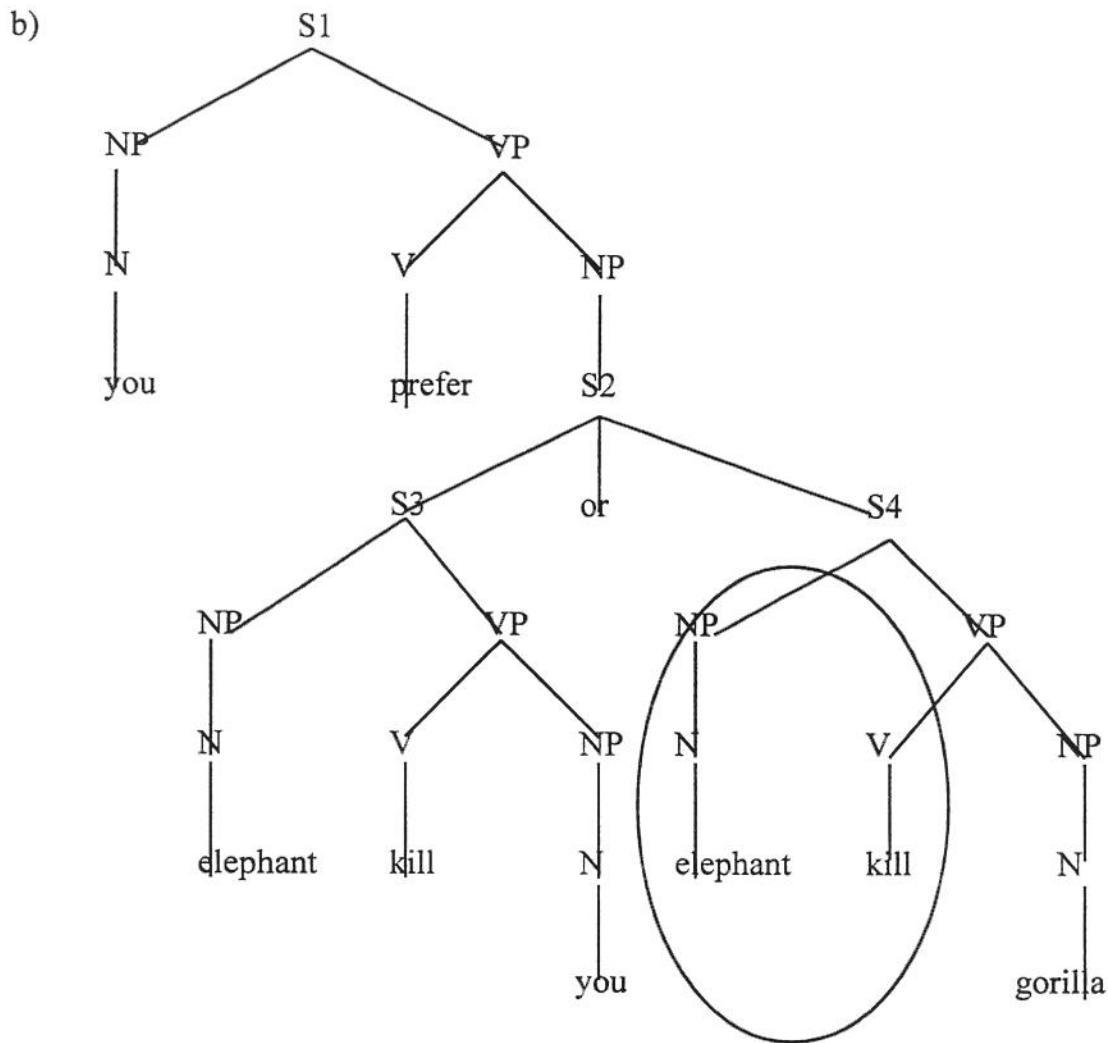
(51) *Would you rather have an elephant kill you or a gorilla?*

*(I'd rather the elephant kill the gorilla)*³⁷

³⁶ O modelo chomskyano do qual partem os autores é o modelo standard clássico (Chomsky, 1965)

³⁷ *Você prefere que um elefante mate você ou um gorila? Eu prefiro que o elefante mate um gorila.* (apud Pepicello and Green, 1984: pp. 51 e 52)





Para que estas duas estruturas profundas derivem uma única estrutura superficial ambígua, as áreas dentro do círculo sofrem um processo de apagamento.

- rearranjo - qualquer transformação que reordene a ordem dos constituintes numa estrutura. Nesse grupo estão a passivização (processo que transforma uma sentença ativa em passiva) e a formação de pergunta (processo que converte uma estrutura afirmativa em interrogativa). Este último processo é empregado nas adivinhas que possuem uma expressão idiomática como estratégia para se jogar com a possibilidade de duas leituras: a idiomática e a não-idiomática. Os autores citam o exemplo abaixo:

(52) *What did John kick?*

*(John kicked the bucket)*³⁸

Sendo as expressões idiomáticas construções sintáticas congeladas com significado também congelado, não se pode sujeitar essas expressões a transformações sem que se altere o seu significado idiomático. Se se altera sua sintaxe, altera-se também seu significado. Dessa maneira, segundo Pepicello e Green, a estratégia utilizada acima é questionar algum constituinte do idiomatismo, fingindo ser esta uma construção sintática em que o seu significado possa ser derivado da soma do significado das suas partes constitutivas.

Ainda segundo Pepicello e Green (1984), outro tipo de ambigüidade sintática aparece quando uma determinada construção sintática é homófona a uma construção morfológica. Ex:

(53) *Why is a fish dealer never generous?*

*(Because his business makes him selfish/sell fish)*³⁹

Os autores afirmam que a construção morfológica do nome “selfish” (egoísta) é homófona à construção sintática (verbo + nome) “sell fish” (vender peixe), fato este que estaria causando a ambigüidade no jogo.

No capítulo IV intitulado “Written and Visual Strategies”, ainda dentro da classe da ambigüidade gramatical, os autores expõem alguns tipos de adivinhas baseados na sua estrutura ortográfica como o exemplo abaixo:

³⁸ *O que João chutou? João chutou o balde/morreu*

³⁹ *Por que um criador de peixes nunca é generoso? Porque seu negócio o torna egoísta/o faz vender peixes.*

(54) *What do the letters x, p, d, n, and c spell?*

*(Expediency)*⁴⁰

Adivinhas deste tipo são explicadas a partir da homofonia existente entre o “nome de certas letras” (cf. Pepicello e Green, 1984) pronunciadas em sequência e um item lexical, como, em inglês “x, p, d, n, c” e “expediency” do exemplo (54).

Outro conjunto de adivinhas que, segundo os autores, recorre à ortografia é o tipo que explora as formas de letras e numerais como em:

(55) *Que estado é redondo nos dois limites e alto no meio?*

(Ohio)

Do modo como a pergunta é formulada, o desafiado é levado a entender que se está falando sobre as características físicas do estado mencionado. Somente após a revelação da verdadeira resposta é que o participante percebe que o que está em jogo são as características ortográficas da sequência de sons do nome do estado. Devemos deixar assinalado neste momento que o apelo para a noção de estratégia ortográfica e/ou estratégia visual deixa transparecer a visão dos autores de que a língua somente é expressa através da escrita. Mas como levar essa hipótese em consideração quando o que se observa é justamente o oposto, ou seja, que a adivinhação é um gênero transmitido, em sua maior parte, pela linguagem oral? Este tipo de jogo será por nós inserido no grupo de adivinhas de uso e menção, uma categoria que, como veremos adiante, recobre essa classe de adivinhas cuja técnica tanto pode assentar-se em regras ortográficas quanto em regras fonológicas (cf. capítulo IV).

⁴⁰ *O que soletram as letras x, p, d, n, c? Conveniência*

VI.2) segundo grupo - a ambigüidade metafórica - a metáfora, sob o título de “ambigüidade”, recebe no livro de Pepicello e Green, um tratamento que ocupa todo o capítulo VI intitulado “Metaphorical Ambiguity”. Segundo os autores, a metáfora é definida como: “*ambiguity resulting from cultural tropes that produce, in the riddling context, surprising additional semantic structures for existing words or phrases*” (1984: 92). Um exemplo de adivinha puramente metafórica trazida pelos autores é:

(56) *In spring I am gay
In handsome array;
In summer more clothing I wear;
When colder it grows
I fling off my clothes;
And in winter I quite naked appear.*⁴¹

(A tree)

Acrescentamos também um exemplo de nosso ‘corpus’:

(57) *Somos todos irmãos,
moramos na mesma rua,
se um errar sua casa,
todos erram a sua. Quem somos?*

(Botões de camisa)

(Seq. 324)

⁴¹ *Na primavera estou feliz
Em beleza desabrocho;
No verão mais roupa eu uso;
Quanto mais frio fica
Mais eu me dispo;
E no inverno eu apareço quase nua. (Uma árvore)*

Este capítulo expõe uma crítica a alguns trabalhos que trataram o tema da metáfora. Pepicello e Green notam com muita propriedade que na maioria dos trabalhos que tiveram a oportunidade de analisar, a metáfora foi amplamente categorizada como desvio semântico ou gramatical, como uma anomalia no que concerne o “uso figurativo” versus o “uso literal” da linguagem. Distanciando-se desse tratamento dado à metáfora, o trabalho dos autores ainda se diferencia de outras pesquisas, pois não considera a ambigüidade metafórica e a ambigüidade gramatical como duas categorias rigidamente distintas, e sim como um *continuum*, revelando assim uma forte relação entre adivinhas gramaticais e metafóricas. Elas somente podem ser consideradas estáveis quando estão num dos dois extremos. Afirmam os autores que algumas linguagens figuradas são mais figuradas que outras e que a metáfora deve passar gradualmente do campo da linguagem figurada para o campo da ambigüidade formal (pura homofonia), já que é a ambigüidade de algum nível estrutural aquilo que permeia **todas** as categorias de adivinhas que os autores apresentaram. Assim, os autores tratam a metáfora como ambigüidade, mas, claro, trata-se de um outro tipo de ambigüidade: “*um item metafórico ou figurativo estabelece um sentido referencial que está fora do seu campo normal de significações*” (Leech, 1969)⁴². Pepicello e Green propõem que a metáfora seja uma extensão do fenômeno de ambigüidade ou homofonia na comunicação ordinária. Enquanto que a ambigüidade gramatical depende mais do contexto do discurso para ser solucionada, a ambigüidade metafórica “depende muito mais de associações cognitivas e analogias entre os elementos literal e figurado”. Isso implica em conexões mais subjetivas, emocionais e altamente pessoais “*que levam a metáfora para além dos limites definíveis da gramática formal*” (Leech, 1965)⁴³. O termo que melhor caracteriza a adivinha puramente metafórica é a “vagueza” - “*refere-se a situações nas quais o grau de descrição proporciona uma base inadequada para a solução*” (Abrahams and Dundes, 1972)⁴⁴. E é

⁴² Leech, Geoffrey (1966) “Linguistics and the figures of rhetoric” in: Roger Fowler (ed.), *Essays on Style and Language*. London: Routledge and Kegan Paul.

⁴³ op. cit.

⁴⁴ Op. cit. (tradução nossa)

exatamente este tipo de adivinha que não oferece uma base cognitiva adequada para a solução do problema. A informação é insuficiente para se limitar o universo discursivo. Ex:

(58) *Uma casa cheia, um jardim cheio. Não se enche uma bacia.*

(Fumaça)

(59) *Cintura fina, perna alongada, toca corneta e leva bofetada. O que é?*

(Pernilongo)

(Seq. 290)

Baseando-se numa visão semiótica da linguagem, Pepicello e Green observam que, como não há relação unívoca entre um significante e um significado (por isso existem a ambigüidade e a sinonímia., i.e., há um significante para vários significados e vários significantes para um mesmo significado), essa relação irá depender do contexto para que se possa resolver a ambigüidade do jogo. Entretanto, as adivinhas, pela formulação de sua pergunta, retiram qualquer possibilidade de contextualização, deixando como tarefa para o desafiado posicionar o signo num lugar (*locus*) que lhe permita estabelecer a relação de um significante com um significado, para, a partir daí, tentar solucionar a adivinha.

O trabalho de Pepicello e Green é coerente com a teoria que os autores adotam: uma teoria formalista da linguagem, na qual o termo “ambigüidade” é bastante explorado. Desse modo, é previsível que tal teoria trate a metáfora como uma extensão da ambigüidade gramatical. A principal contribuição dos autores, no entanto, é a proposta de critérios formais para a caracterização de uma adivinha. Eles definem o jogo a partir de quatro características básicas que serão retomadas e discutidas no capítulo seguinte:

a) formato pergunta-resposta - um dos critérios essenciais para a caracterização da estrutura formal da adivinha é a sua forma tradicionalmente interrogativa, mesmo que a interrogação não esteja formalmente manifestada. De acordo com os autores, a ausência do formato “pergunta” em uma determinada adivinha não é suficiente para descaracterizá-la como jogo, visto que este gênero exige uma resposta a uma pergunta ou mesmo a um enunciado descritivo.

b) exercício do engano (“exercise of wit”) - o item lexical “wit”, em inglês, é polissêmico, isto é, há várias significações possíveis para esta palavra. Uma delas é o significado “humor”. Entretanto parece-nos que não é esse o sentido que Pepicello e Green querem dar-lhe quando afirmam que as soluções das adivinhas exercitam o “wit”, aqui, o “engano”. Para eles, a adivinha deve ser potencialmente solucionável a partir da informação contida na pergunta, mas mesmo assim, o desafiado deve ser incapaz de resolver a adivinha. A noção de “wit” está intimamente relacionada com a noção de ambigüidade proposta pelos autores. Eles afirmam que a ambigüidade é o elemento causador da desorientação ou confusão do desafiado, levando-o, assim, ao desvio da resposta correta. Por ambigüidade os autores entendem tanto a ambigüidade no nível lingüístico quanto a ambigüidade contextual, isto é, *“ambiguity produced through a conscious manipulation of social decorum that results in disorientation or confusion of the riddlee, within the riddle act itself.”* (Pepicello e Green, 1984: 21). *“Moreover, our definition underscores the fact that the riddling contest involves not only ‘wits’ (cleverness), but wit (artful devices for the creation of confusion).”* (idem, ibidem: 89).

c) sistema cultural - segundo os autores, a informação necessária para descobrir o aparato enganoso (“witty device”) deve ser encontrado integralmente dentro da inserção dos participantes num sistema cultural (língua compartilhada, visão de mundo e tropos).

d) locus convencional - o ato da adivinhação deve ser reconhecido como um lugar convencional dentro de uma tradição e dentro de um contexto de performance lingüística. Este último critério explica o item (a), isto é, apesar de algumas adivinhas tomarem a forma de um enunciado descritivo, elas devem, mesmo assim, ser interpretadas como perguntas a partir do reconhecimento do *locus* convencional.

UM JOGO REFERENCIAL?

Curiosamente, as resenhas dos textos que acabamos de apresentar oferecem-nos a possibilidade de enxergar a hipótese referente à língua que permeia todas as classificações feitas até o momento: a hipótese de que a língua é referencial, de que há uma relação direta entre o lingüístico e o real, relação em que “*certas unidades do vocabulário podem ser postas em correspondência com ‘traços’ do mundo físico*” (Lyons, 1979: 450). Todos os autores resenhados têm uma tendência a tratar a resposta da adivinha como a relação com o objeto que ela “descreve” e não como uma questão de significação inerente à estrutura da linguagem. Esta dissertação não pretende discutir a validade das teorias referenciais. O que queremos é somente apontar para o fato de que, contrariamente ao que foi exposto, não podemos aceitar a proposição de que a adivinha se refira ao real, de que ela remeta a uma realidade extralingüística. A significação do jogo dá-se pela sua relação interna com a própria língua. A adivinha abaixo é a prova de que, embora tenhamos, algumas vezes, a sensação de que o jogo esteja se referindo ao real, o seu funcionamento prova-nos que o que está em questão é a significação:

(60) *O pai é ladrão, a mãe é ladra também, o filho o mesmo ofício tem. E quem lhe dá de comer, mesmo que não o veja, a morte lhe deseja.*

(Rato)

(Seq. 212)

A resposta da adivinha acima só faz sentido se considerarmos que a palavra “rato” é a designação metafórica de “ladrão” dentro de um registro particular: a gíria⁴⁵. Através desse exemplo somos levados a colocar em dúvida a noção de “referência” considerada pela maior parte dos trabalhos. A questão então é de significação, de relação interna entre

⁴⁵ Agradecemos o Prof. Dr. Eduardo R. J. Guimarães do Departamento de Lingüística do Instituto de Estudos da Linguagem pela relevante contribuição na análise desse exemplo

os itens do vocabulário da linguagem, e não é uma questão de referência. As adivinhas jogam com a linguagem, com a manipulação do sentido, e não com a referência.

CAPÍTULO III

AS CARACTERÍSTICAS FORMAIS DAS ADIVINHAS

Podemos passar agora para uma tentativa de caracterização das adivinhas enquanto interações verbais lúdicas, contando com a contribuição trazida por Pepicello e Green (1984), relacionada aos critérios de avaliação estrutural das adivinhas, mencionados no capítulo precedente. Estaremos dedicando-nos, neste capítulo, a verificar quais dados do nosso ‘corpus’ estariam excluídos, a partir da caracterização proposta. Em seguida, analisaremos a possibilidade de uma reformulação desses critérios, tendo em vista a necessidade da inclusão ou não destes dados no gênero das adivinhas.

Retomando o capítulo anterior, discutiremos, agora mais detalhadamente, os quatro critérios formais propostos pelos autores:

Com relação ao primeiro critério (formulação pergunta e resposta), devemos concordar plenamente que um dos traços característicos da adivinha é sua formulação interrogativa. A estrutura canônica “O que é, o que é?” anuncia, sem sombra de dúvidas, que se está diante de uma adivinha. Entretanto, a estrutura interrogativa pode variar quanto à sua forma, a saber, “O que acontece se...?”, ou “Quando um...não é um...?”, ou “Que horas são quando...?”, ou “Qual a diferença/semelhança entre....?” (Abrahams e Dundes, 1963). Como bem apontam Pepicello e Green, e Todorov (Todorov 1980) reitera, há casos em que a pergunta da adivinha não está manifestada formalmente em sua estrutura através de um elemento indicativo de interrogação, como por exemplo a fórmula fixa “O que é, o que é?”. Mesmo assim, o texto pertence ao gênero, pois reconhecemos o contexto de sua performance e, conseqüentemente, sabemos que o enunciado descritivo pede uma resposta. Como colocou Todorov (Todorov, 1980):

“Para que mais serviria, por exemplo, a fórmula ritual de introdução da adivinha senão para chamar a atenção do interlocutor para o fato de que se trata precisamente de uma

adivinhação? É até possível que nenhuma forma verbal desempenhe esse papel se as condições da enunciação da adivinha forem suficientemente ritualizadas, adquirindo assim o papel de focalizador.” (Todorov, 1980: 234 - grifo nosso)

É o caso da adivinha abaixo que, apesar de não conter em sua estrutura o fraseado convencional introdutório do gênero (“O que é o que é?”), há em sua enunciação o reconhecimento de que se trata de um jogo de adivinhação:

(61) *Um vai, o outro vem,
um passa pelo outro e quando pára
o outro pára também.*

(Os pés)
(Seq. 182)

O segundo critério (exercício do engano) foi essencial para que Pepicello e Green pudessem limitar o recorte do seu objeto. As adivinhas, segundo eles, devem ser solucionáveis a partir das pistas contidas na pergunta. Mas, ao mesmo tempo, não devem ser solucionadas pelo desafiado. A partir desse critério ficam excluídos os enigmas em que as respostas fazem parte de um conhecimento específico, por vezes doutrinário, como é o caso das “neck riddles” (enigmas em que a resposta provém do conhecimento de um episódio único e pessoal, cf. Abrahams e Dundes, 1972), dos enigmas bíblicos (enigmas propostos por personagens bíblicos ou sobre os personagens bíblicos, com o intuito de um desafio, entretanto a resposta depende do conhecimento da Bíblia, cf. idem, ibidem), das “wisdom question” (enigmas cuja solução depende do domínio intelectual de alguns campos específicos do conhecimento - baseball, matemática, lógica, cf. idem, ibidem). Outros tipos de enigmas que são excluídos da tipologia de Pepicello e Green são as “joking questions” (cf. idem, ibidem), cujo referente está tão tenuamente ligado à

pergunta que a resposta se torna praticamente indecifrável. É também o caso das adivinhas de elefantes¹:

(62) *Como se faz para passar um elefante por debaixo da porta?*

(Colocando-o dentro de um envelope)

(Seq. 361)

Se seguirmos a proposta de Pepicello e Green, a adivinha acima seria excluída do gênero pelo critério (b) de avaliação, pois não há, pelo que nos parece, como chegar à resposta correta se levarmos em conta unicamente a pergunta. Entretanto, devemos perguntar-nos se este critério é realmente essencial para a caracterização da estrutura formal da adivinha. Entendemos que, mais do que limitar o gênero pelo simples fato de a resposta não ser depreendida a partir dos indícios contidos na pergunta, a adivinha tem por função a **instauração de um desafio**: o de propor uma pergunta em forma descritiva, cuja resposta deva ser descoberta. Como Figueira bem apontou (Figueira, 1997), “na maioria das adivinhas o indivíduo se depara com uma indagação que ganha o estatuto de enigma por conta de uma formulação, que oculta uma possibilidade de identificação imediata do objeto”. Para que a adivinha seja bem sucedida, é imprescindível que a pessoa desafiada não saiba solucionar o enigma, ou que o faça de modo a se desviar da verdadeira resposta da adivinha, e que o deslocamento inesperado do sentido produzido pelo jogo - a resposta correta - provoque o riso ou uma certa surpresa ao menos (Figueira, idem). Numa citação que faz de Albert Rapp (Rapp, 1951), Raskin (Raskin, 1984: 23) enfatiza esta característica das adivinhas:

“Nas adivinhas, a fórmula é simplesmente: ocultação intencional. O protagonista toma um assunto, e por qualquer mecanismo verbal possível ele o descreve de uma maneira

¹ Este tipo de adivinha faz parte do nosso ‘corpus’ e será classificada de acordo com a incongruência presente em sua formulação.

oculta. A beleza disto é que não importa o quão brilhante ou quão estúpido o seu adversário seja, a solução irá sempre parecer uma surpresa...’”

(Rapp, A.. *The Origins of Wit and Humor*. New York: Dutton.)

Nesta altura convém lembrar algo da proposta de Todorov. Para este autor, a adivinha é uma formulação dialógica constituída por duas “réplicas” enunciadas por interlocutores diferentes (a pergunta e a resposta). Consideramos essa proposta insatisfatória, pois é crucial observar que para que uma adivinha tenha sucesso, tanto a pergunta como a resposta correta devem ser enunciadas pelo **mesmo** interlocutor, já que o objetivo do jogo é exatamente o de enganar o desafiado tornando impossível, ou ao menos difícil, uma resposta “correta” de sua parte. A não ser no caso em que o mesmo jogo já lhe tenha sido proposto e ele conheça, então, a resposta. Sendo assim, a adivinha não é, de modo algum, um diálogo, e muito menos existe uma réplica em sua estrutura, pelo menos no sentido corrente que se dá a este termo. Quando afirmamos logo na introdução desta dissertação que a adivinha é uma **interação** verbal lúdica, queremos dizer que há a **participação** de pelo menos dois indivíduos na performance do jogo.

A adivinha é o lugar da atividade lingüística em que há a violação de expectativas (aspecto também abordado por Figueira). Abrahams e Dundes ilustram com propriedade o fato de podermos considerar as adivinhas de elefante - ou, mais adiante, adivinhas incongruentes -, descartadas por Pepicello e Green, como integrantes do gênero das adivinhações:

“Riddles are by their very nature conventional, as are all genres of literature. These conventions are important because they provide the framework by which they are recognized and remembered. Each riddle announces itself as being of a certain type by its conventional phrasing. This

conventional frame creates a pattern of expectation on the part of the hearers, allowing them to hazard a guess at the answer, since the range of possible answers is limited by the riddle's conventional mode of proposition. (...) But these conventions, in keeping with the intent of the riddler to confuse the riddlees, may be used to set up the pattern of expectation and then to frustrate it." (Abrahams e Dundes, 1972: 140 – grifo nosso).

A citação acima lembra-nos de que a adivinha constitui-se de um fraseado convencional, uma forma geralmente fixa que não permite modificações em sua estrutura sintática. A adivinha é uma peça que deve ser retida, geralmente, sem modificações. O sujeito que a ouve deve enunciá-la da mesma forma, sem usar de alguma liberdade de manipulação de sua estrutura. É um gênero que faz uso da memória dos participantes. Dado o seu fraseado convencional, cada adivinha anuncia a si própria como pertencente a um certo grupo. Por conseguinte, uma categoria do gênero das adivinhas que viola a expectativa do desafiado pela obviedade de sua resposta também merece nossa consideração. Novamente, há uma transgressão das “convenções” da brincadeira. O desafiado é compelido a imaginar qual o elemento da pergunta que poderia revelar a verdadeira resposta (um dos padrões deste jogo), descartando qualquer possibilidade de oferecer uma resposta óbvia, já implicada na própria pergunta. O exemplo abaixo se refere a esta categoria:

(63) *Onde os reis da Inglaterra são geralmente coroados?*

(Na cabeça)

(Seq. 294)

A pergunta-enigma do exemplo acima compõe-se de expressões propositalmente articuladas para causar a confusão e o conseqüente desvio da resposta correta: o sintagma

adjetival “reis da Inglaterra” ligado arditosamente ao pronome indicador de lugar “onde” causa uma primeira interpretação em que se considera o espaço físico onde se realizam as coroações dos reis, especificamente os reis da Inglaterra (o palácio, o salão do palácio, a igreja, etc.). Entretanto, a coroação dá-se num espaço outro (na cabeça), espaço este implícito pela própria implicação da significação do item lexical “coroadado” presente na pergunta do jogo, mas que se revela uma possibilidade de resposta somente depois de sua explicitação: **ser coroadado** implica em ser coroadado/receber/colocar uma coroa na **cabeça**! A propósito deste mesmo tipo de adivinha, Figueira (1998) traz um exemplo semelhante da língua inglesa:

(64) *Where was the Declaration of Independence signed?*

(At the botton)

A adivinha (64) assenta-se sobre o mesmo mecanismo da adivinha (63). Seguindo os argumentos da autora, “a interrogação sobre ‘o lugar onde’ (where) poderá incidir sobre a Declaração da Independência enquanto evento ou enquanto documento, isto é, objeto” (Figueira, 1998: 18)

É indiscutível, para nós, a inclusão do critério (c) (sistema cultural), assim também como o último critério (*locus* convencional) para a caracterização do gênero das adivinhas. Para que a adivinha tenha sucesso, é imprescindível que ela seja assentada sobre determinados conhecimentos compartilhados entre o emissor e o receptor:

(1) o receptor da adivinha deve entender a língua na qual ela é expressa (domínio de todos os níveis da língua). Sem a obediência deste critério, o jogo será mal sucedido, pois a maior parte das adivinhas assentam-se sobre estruturas da língua. Este critério revela a dificuldade que encontramos para traduzir alguns exemplos de adivinhas da língua inglesa. Estando o jogo assentado sobre estruturas próprias de cada língua, torna-se quase impossível elaborar uma correspondência da técnica durante o ato da

tradução para a língua alvo². Um exemplo disso pode ser observado na adivinha apresentada por Yalisove e Pepicello e Green no capítulo anterior: *“What’s black, white and red (read) all over? Newspaper”*, onde a homofonia existente entre os itens lexicais “red” e “read” não oferece tradução possível para o português sem que se perca o jogo (“vermelho” e “lido”).

- (2) os participantes devem compartilhar uma ampla quantidade de informação sociocultural que pode variar das experiências cotidianas comuns à cultura da língua em que a adivinha é expressa - conhecimento de mundo ou conhecimento enciclopédico (cf. Chiaro, 1992, a propósito das piadas). De fato, faz parte do contexto da adivinha que os seus participantes a reconheçam como um tipo de jogo que pode, dentro do sistema cultural, entreter as pessoas, desafiá-las, testá-las, etc.

Esses mesmos critérios valem não só para as adivinhas, mas também para qualquer tipo de jogo assentado sobre a linguagem, como por exemplo as piadas.

Outra característica da maior parte das adivinhas³ é o conflito de imagens provocado por certas técnicas empregadas que, segundo Abrahams (1968)⁴ “deturpam” a imagem do referente “correto” para que este não seja descoberto. O autor explicita quatro técnicas que criam a confusão na construção das adivinhas:

- oposição - o referente é “danificado” pois as partes componentes da imagem (“Gestalt”) apresentada não se harmonizam.
- detalhe incompleto - não se dão informações suficientes para o referente correto ser construído.
- detalhe excedente - as características importantes estão ocultas em meio a detalhes inconseqüentes.

² Referência à nota de rodapé número 2 do capítulo II.

³ Veremos adiante que nem todas as adivinhas devam, necessariamente, apresentar uma oposição de imagens em seu interior.

⁴ Abrahams, R. D. “Introductory Remarks to a Rhetorical Theory of Folklore.” *Journal of American Folklore* 81 (1968): 143-58.

- falso referente - os detalhes fornecidos permitem a determinação de um referente e isso, conseqüentemente, leva a uma tentativa de resposta. No entanto, esta resulta incorreta.

Oculto por detrás dessas quatro técnicas encontra-se, novamente⁵, a hipótese de uma linguagem referencial. No primeiro item, a palavra “danificado” traduz a idéia de que a técnica de oposição “danifica” o referente da solução do jogo por permitir a possibilidade da existência de um outro referente. O autor parece pressupor ainda a existência de um sentido literal “puro” que deva predominar sobre os “desvios” de sua significação, ao deixar implícita a hipótese de que há um único referente possível para uma certa “imagem” fornecida pela descrição do jogo. Não estamos querendo argumentar a favor ou contra a existência de um sentido literal, visto que o espaço desta dissertação é limitado e tem por finalidade o estudo de um outro tema. Entretanto, adotamos o ponto de vista de que não há “desvios” de significação. Toda significação é possível dentro de um determinado contexto que permita a sua existência. Mais ainda, afirmamos que o jogo é um dos espaços em que a linguagem tem a possibilidade de revelar uma das propriedades que a constituem: a equivocidade. No entanto, certamente não podemos dizer que Abrahams compartilha essa mesma tese...

Em outra visão sobre a mesma técnica, a oposição é redefinida por Figueira (1997). Em uma tentativa de classificação de algumas adivinhas, a autora apresenta alguns jogos em que a oposição pode ser explicada pela teoria de Ducrot sobre a Argumentação na Língua⁶: algumas adivinhas comportam **dois enunciados argumentativamente contra-orientados e conectados pela conjunção adversativa “mas”**. É o caso do exemplo abaixo, analisado pela autora:

(65) *O que é? O que é? Tem asa e bico mas não é ave?*

⁵ Cf. capítulo II, “um jogo referencial?”

⁶ Muitos dos exemplos trazidos por Georges e Dundes citados anteriormente, poderiam receber esta interpretação, em termos de uma Teoria da Argumentação na Língua (cf. Ducrot), onde a análise do “mas” tem sido muito explorada. Figueira esboça um movimento nesta direção em seus artigos (op. cit.)

(O *bule*)

O movimento de oposição começa a se desenhar, segundo a autora, diante do uso dos itens lexicais “asa” e “bico” que nos remetem a um mundo discursivo onde esses itens possam ser inseridos (o das aves). Assim, a primeira interpretação que nos ocorre é aquela que considera os itens lexicais como tendo um sentido em que tais itens possam ser interpretados como partes de uma “ave”. O emprego do conectivo “mas”, seguido do enunciado na forma negativa “não é ave” vem justamente frustrar essa expectativa, já que exclui o primeiro universo discursivo e nos faz pensar em outra possibilidade. Adotando o instrumental descritivo proveniente de uma análise do “mas” pela Teoria de Argumentação na Língua de Ducrot, Figueira afirma que o primeiro e o segundo argumentos conectados pelo “mas” não são co-orientados, pelo contrário, são contra-orientados. A oposição também ocorre nos dados do nosso ‘corpus’:

(66) *O que é, o que é, tem chapéu mas não tem cabeça, tem boca mas não fala, tem asa mas não voa, tem bico mas não belisca?*

(Bule)

(Seq. 80)

Esse exemplo brinda-nos com quatro argumentos contra-orientados pela conjunção adversativa “mas”. Ainda, o uso dos itens lexicais “chapéu”, “boca”, “asa”, e “bico” usados para caracterizar o referente “bule” criam confusão ao tentarmos encontrar algum universo discursivo em que tais itens possam ser lidos “literalmente”. A descon sideração de uma outra leitura possível, a saber, um universo de discurso em que os itens lexicais acima descritos possam ser usados “figurativamente”, causa a impossibilidade da decifração imediata da resposta, atingindo-se com isto o objetivo do jogo que é a instauração da confusão ou o desvio da solução.

Devemos observar também que, em algumas adivinhas, é o uso do conectivo “e” que desempenha o mesmo papel adversativo ou contra-argumentativo do conectivo “mas”. Nas adivinhas que se seguem, essa função pode ser verificada:

(67) *O que é, o que é para sempre e ainda não é?*

(A eternidade)

(Seq. 199)

(68) *É verde e não é capim,
é branco e não é algodão,
é vermelho e não é sangue,
é preto mas não é carvão?*

(Melancia)

(Seq. 179)

(69) *O que é que tem oitenta e oito chaves e não abre uma só porta?*

(Piano)

(Seq. 344)

Ainda, pode ocorrer a ausência de qualquer elemento lingüístico que demonstre a contra-argumentação. Entretanto ela está presente por algum tipo de argumento em oposição a outro:

(70) *Na água não se molha, no fogo não se queima?*

(A sombra)

(Seq. 196)

(71) *Qual a língua que não pronuncia palavra alguma?*

(A língua do sapato)

(Seq. 198)

Nos exemplos acima, o **conflito de imagens** está revelado pela negação das propriedades características dos objetos “água” e “fogo” (a de molhar e a de queimar) em (70), e do objeto “língua” (a de produzir sons, pronunciar) em (71).

Apesar da oposição estar presente numa quantidade considerável de adivinhas, devemos atentar para o fato de que outros recursos também são mobilizados neste jogo. Há uma enorme quantidade de adivinhas que, aparentemente, não apresenta conflito algum de imagens ou contra-argumentação. As adivinhas abaixo servem-nos de exemplo com relação a esta questão:

(72) *O que o passarinho disse para a passarinha?*

(Quer danoninho/dar no ninho?)

(Seq. 356)

(73) *Que disse Benjamin Franklin quando descobriu a eletricidade?*

(Nada. Ele ficou em estado de choque)

(Seq. 183)

Nas perguntas das adivinhas acima, temos acesso somente a uma asserção implícita. Por exemplo, em (72) está implícita a informação de que “o passarinho disse algo para a passarinha”, assim como em (73) está implícita a informação de que “Benjamin Franklin disse algo quando descobriu a eletricidade”. A resposta de (72) surpreende pois há a segmentação alternativa do item lexical “danoninho” em “dar no ninho”, com o apagamento da consoante final [-r] da palavra “dar” ao se pronunciar a expressão [dánoniño]. Em (73), os itens lexicais “eletricidade” e “choque” pertencem a um mesmo campo semântico, e a expressão idiomática “estar em estado de choque”, e

particularmente a palavra “choque”, deve ser interpretada como “sensação produzida por uma descarga elétrica” e não como “comoção, abalo emocional”.

NA FRONTEIRAS ENTRE DOIS GÊNEROS: AS PIADAS E AS ADIVINHAS

Como o próprio subtítulo introduz, a necessidade desta seção surgiu ao observarmos alguns dados do nosso ‘corpus’ que nos deixaram em dúvida, a princípio, sobre a sua inclusão na classe das adivinhas por estarem muito próximas de outro gênero da tradição folclórica: o gênero das piadas. Seriam os dados abaixo adivinhas ou piadas?

(i) *Quando é que uma loira tem dois neurônios?*

(Quando ela está grávida)

(ii) *Como é que você sabe que uma loira mandou um fax?*

(Quando o selo vem junto)

(iii) *Qual a semelhança entre um homem e um espermatozóide?*

(Ambos têm uma chance em um milhão de se tornarem seres humanos)

(iv) *Qual a diferença entre um homem e uma manga verde?*

(A manga amadurece)

(v) *O que Deus disse depois de criar o homem?*

(Preciso fazer algo melhor!)

(vi) *O que Deus disse depois de criar a mulher?*

(A prática leva à perfeição!)

(vii) *Qual a semelhança entre os dinossauros e os homens inteligentes?*

(Ambos estão extintos)

(viii) *Por que as pilhas são melhores que os homens?*

(Porque pelo menos têm um lado positivo)

(ix) *Por que os homens têm a consciência limpa?*

(Porque nunca a usaram)

(x) *Qual a semelhança entre um homem e um caracol?*

(Ambos se arrastam, têm chifres, são gosmentos e acreditam que a casa é deles)

Se levarmos em consideração a estrutura formal dos exemplos acima, ficaríamos tentados a incluí-los no gênero das adivinhações. Há uma formulação pergunta-resposta, em que se verificam estruturas canônicas pertencentes às adivinhas: “qual a semelhança/diferença entre...?”, “quando é que x é y...?”, “o que x disse quando/para y...?”.

A vizinhança do gênero das adivinhas com o das piadas parece não ter uma fronteira muito clara quando analisamos os exemplos acima. Até onde vai o limite de cada gênero? A estrutura textual parece ser a da adivinha. No entanto, devemos considerar também alguns outros traços característicos de cada um dos grupos para que a linha divisória destes dois gêneros torne-se menos tênue. Faremos isso na sequência abaixo.

II.1. A QUESTÃO LÚDICA

Podemos dizer que tanto as adivinhas quanto as piadas divertem aqueles que participam dessas atividades - assim também como os chistes, os jogos de palavras, as anedotas. No entanto, devemos notar que o elemento lúdico das piadas e dos chistes são de natureza diferente do das adivinhas. As primeiras instituem a chacota de um determinado grupo social (cf. Freud, 1905), enquanto que a segunda diverte pelo prazer do desafio do jogo.

É de Chiaro (Chiaro, 1992) a definição do termo “word play” traduzido aqui por “jogo de palavras”. Não tivemos dificuldade em aceitar este critério, pois temos certeza de que ambos os gêneros - piadas e adivinhas - estão voltados para o uso da linguagem enquanto atividade lúdica:

“the term word play includes every conceivable way in which language is used with the intent to amuse. Word play stretches way beyond the joke which, in itself, is indeed a handy container in which such play may occur, but this blanket term also covers the sort of double entendre which is so common in conversation, public speeches, headlines and graffiti, not to mention the works of famous punsters such as Shakespeare and Joyce.”

(Chiaro, 1992: 1-2).

II.2. A PARTICIPAÇÃO DO INTERLOCUTOR

“As diversas formas típicas de dirigir-se a alguém e as diversas concepções típicas do destinatário são as particularidades constitutivas que determinam a diversidade dos gêneros do discurso.”

(M. Bakhtin, 1997: 325)

Há pouco enfatizamos a necessidade de analisar uma certa vizinhança entre o gênero da piada e o da adivinha, e será nesse tópico o lugar onde poderemos estar investigando a participação do interlocutor nos dois referidos grupos. Como bem apontou Bakhtin, a concepção do destinatário e sua participação são critérios determinantes do(s) tipo(s) de gênero(s) discursivo(s) com o(s) qual(is) estamos lidando. Ainda, segundo o autor, é a concepção padrão do destinatário que determina o gênero.

Nas breves páginas que Chiaro (1992) dedica às adivinhas, observamos uma importante característica relacionada ao interlocutor, que as diferencia das piadas. Embora as adivinhas tenham um formato pergunta e resposta, estas diferem de outros gêneros pois a resposta será sempre fornecida pela pessoa que fez a pergunta. Chiaro afirma que, diferentemente das piadas, as adivinhas exigem a participação do interlocutor não só como mero ouvinte, mas também como participante. O interlocutor deve, ao menos, dar uma resposta à pergunta feita, mesmo que ele afirme não saber a resposta ou chacoalhe a cabeça negativamente, informando ao locutor que ele deseja saber a resposta.

Entretanto, os exemplos de *i a x* nos fazem refletir melhor sobre essa afirmação de Chiaro, já que nesses exemplos, parece haver a participação do interlocutor, assim como no caso das adivinhas. Continuemos com o nosso inventário.

II.3. A EXISTÊNCIA OU NÃO DE TEMAS RECORRENTES

Uma outra diferença que pudemos notar na comparação entre os gêneros das piadas e das adivinhas, é que o primeiro possui um tema recorrente. A piada, assim como o chiste, é sempre contra alguém, contra alguma instituição (cf. Freud, 1977). A chacota de um determinado grupo (loiras, homens, negros, etc.) faz-nos lembrar das piadas em que há sempre um grupo social sendo satirizado, como por exemplo as “piadas de português”. Já a adivinha não apresenta a recorrência de vários assuntos. Os referentes descritos pela pergunta-enigma são pertencentes ao conhecimento do cotidiano, ao lugar

comum. As adivinhas utilizam-se, por exemplo, das figuras de linguagem para, geralmente, negar o lugar comum do referente que está presente na consciência coletiva. Para falar sobre um assunto trivial como “a chuva” em “*O que é que cai em pé e corre deitado? Chuva*”, a adivinha usa figuras de linguagem como a extensão metafórica (itens lexicais como “cair” e, principalmente, “correr” que podem ser aplicados às ações de seres animados - cf. Figueira, 1998) para negar a possibilidade de uma resposta baseada no lugar comum que a palavra “chuva” possa ocupar. Deve-se notar então que a resposta de uma adivinha tratará sempre de um “objeto” da vida cotidiana dos interlocutores e, portanto, esta resposta será sempre um saber coletivo e nunca um saber individual.

Esta é uma das principais diferenças que nos fizeram olhar para as formas humorísticas expostas atrás (*i a x*) sob um outro ponto de vista, a saber, que elas não pertencem ao campo das adivinhas.

II.4. O DESAFIO

Yalisove (Yalisove, 1978) propõe que o gênero da adivinhação, diferentemente do gênero das piadas, seja visto como problemas a serem resolvidos no que se refere à elaboração de uma solução. Já a piada é uma narrativa cuja finalidade é a de provocar o riso.

Podemos dizer que Yalisove quase definiu a diferença entre os dois gêneros. Para nós, a adivinha tem a função de instituir um desafio, uma competição, e não a de provocar o riso. Sendo um desafio, há, então, o envolvimento de dois participantes, um a quem chamamos de “desafiante” e outro a quem definimos como “desafiado”. Segundo Chiaro (1992), a adivinha é um “jogo” verbal no sentido literal do termo. O objetivo principal da adivinha, como já foi dito anteriormente, é o de estabelecer uma pergunta com o intuito de atestar a incapacidade do oponente de formular a resposta. Há, portanto, no final deste **jogo**, um vencedor e um perdedor. Geralmente, o vencedor será o indivíduo que propôs o jogo, pois, para que a adivinha tenha sucesso, a pessoa desafiada deve ser incapaz de formular a resposta correta. Ainda, a revelação da resposta correta está longe

de provocar o riso. Para nós, a verdadeira resposta revelada desencadeia um efeito de surpresa, indício de uma atividade reflexiva sobre o funcionamento da língua. Diferente é o caso das piadas. Elas não exigem uma “competição” como é o caso das adivinhas. Seu principal objetivo, segundo Freud, é o de liberar sentimentos reprimidos pela constituição do homem enquanto ser social (racismo, machismo e etc.) através da chacota desses determinados grupos minoritários, provocando o riso naqueles que participam de sua performance.

II.5. A ATIVIDADE REFLEXIVA DA LINGUAGEM

Como afirmam vários autores (Yalisove, 1978; Shultz, 1974; Nippold *et alii*, 1988; Figueira, 1998), as adivinhas envolvem uma ação reflexiva sobre a própria língua. Há um nível de consciência e explicitação das propriedades da língua-objeto envolvidas na brincadeira. Ao contrário, podemos dizer que as piadas não envolvem essa reflexão, pois o alvo delas é a chacota contra determinado grupo minoritário, como explicitamos mais detalhadamente no item 3. A adivinha joga com o funcionamento da própria língua através da explicitação da brecha onde se dá o equívoco. Segundo Ferreira (Ferreira, 1994), *“a idéia é a de questionar a própria língua, com ironia, com desprendimento, e até mesmo com uma saudável irreverência, fazendo-a libertar-se das estruturas lógico-matemáticas e da sisudez do formalismo.”*

---000---

Voltando para a questão da classificação dos exemplos acima, embora eles pareçam ser, num primeiro momento, pertencentes ao domínio de nosso objeto, por compartilharem vários traços característicos deste, decidimos classificá-los como piadas pela presença dos fatores que mais nos parecem determinantes na distinção entre o gênero das adivinhações e o das piadas: no primeiro grupo verifica-se a **inexistência de temas recorrentes** e a **atividade reflexiva da linguagem**. Observamos que a diferença

principal entre esses dois gêneros não é de natureza estrutural. Ainda que os dados de (i) a (x) utilizem-se das características formais das adivinhas (formulação pergunta-resposta, estruturas canônicas, participação do interlocutor), eles o fazem para criticar um determinado grupo minoritário, a saber, as loiras (que seriam burras e fáceis), os homens (que seriam insensíveis e estúpidos). E isto é um traço marcante das piadas e não das adivinhas. É como se tivéssemos um gênero dentro de outro. A estrutura formal é a do gênero das adivinhas, entretanto, o que temos é uma piada utilizando-se de traços característicos das adivinhas.

A partir do que foi exposto neste capítulo, resumem-se abaixo as principais características formais dos jogos pertencentes ao gênero das adivinhações:

- a) formulação pergunta-resposta
- b) instauração de um desafio
- c) função lúdica
- d) ausência de temas recorrentes
- e) atividade reflexiva da linguagem
- f) sistema cultural
- g) *locus* convencional

CAPÍTULO IV

EM DIREÇÃO A UMA RECLASSIFICAÇÃO DAS ADIVINHAS

Partindo da constatação de que o gênero das adivinhas caracteriza-se pela exploração da multiplicidade de sentidos, muitos autores buscaram fazer uma classificação baseada na análise do nível estrutural do jogo em que há a ocorrência da ambigüidade (cf. Shultz, 1974 - Nippold *et alii*, 1988 - Pepicello e Green, 1984). O termo “ambigüidade” foi evitado nessa dissertação, pois partimos da hipótese de que a adivinha administra a polissemia fazendo com que tenhamos a impressão de termos, após a revelação da resposta, somente uma dualidade de sentidos. Se isso for realmente verdadeiro, podemos dizer que Pepicello e Green foram pegos pela ilusão do jogo. A polissemia restringe o sentido da pergunta da adivinha, o qual somente será percebido *a posteriori*, isto é, após a revelação da resposta. É ela que direciona o sentido da pergunta, é ela que faz com que, entre tantas respostas possíveis, só consideremos duas (a errada e a certa). É exatamente por isso que aquele que enuncia a adivinha é o mesmo que a responde, pois para que seu interlocutor a respondesse, ele deveria, de antemão, saber a resposta. De outro modo, o ato responsivo tornar-se-ia impossível exatamente por conta da pluralidade de significação que a pergunta pode aceitar. Deste modo, podemos dizer que a resposta não é a solução do jogo e sim uma parte de seu funcionamento.

Outros autores, decidiram privilegiar a oposição ou o conflito de imagens presente na pergunta-enigma da adivinha para, a partir daí, poderem construir uma tipologia que distinga, basicamente, as adivinhas que contêm uma oposição das que não contêm nenhuma (cf. Georges e Dundes, 1963). Entretanto, consideramos ambas as tentativas insuficientes e insatisfatórias. A primeira via de análise e classificação propostas excluem do gênero das adivinhas os enigmas que se sustentam sobre a incongruência e sobre a obviedade, tornando a ambigüidade a única técnica pela qual é possível gerar a confusão e o conseqüente desvio da resposta correta por parte de quem se propõe a decifrar o jogo. Deste modo, as outras técnicas são relegadas a um domínio outro que não o pertencente às

adivinhas. Já a segunda via de análise peca pela extrema importância dada à oposição/conflito de imagens na tentativa de uma tipologia das adivinhas. Como vimos no capítulo precedente, a oposição não é essencial para a caracterização do gênero como técnica empregada para confundir e tornar impossível a formulação da verdadeira resposta. Tanto isto é verdade que os próprios autores propõem a categoria de adivinhas não-oposicionais em contrapartida às oposicionais, isto é, existem adivinhas em que a oposição ou o conflito de imagens está ausente e, mesmo assim, os autores não as excluem do gênero da adivinhação.

Nossa proposta, então, é a de tentar uma classificação baseada nas manobras que a pessoa desafiada necessita fazer para que ela possa compreender a resposta do jogo. Desta maneira, pretendemos descobrir os diferentes recursos sobre os quais o jogo é construído. Chamaremos de **função epilingüística** o conjunto de operações que a pessoa desafiada seria levada a fazer a fim de poder entender o sentido da resposta do jogo, operações estas que podem ser de vários tipos: segmentar alternativamente uma estrutura, refletir sobre significações possíveis de uma mesma sequência de sons ou signos, refletir sobre uma regra gramatical, distinguir o “sentido literal” do “sentido metafórico”, etc. A compreensão da solução dos enigmas dependerá de algum tipo de manobra lingüística que o desafiado vê-se obrigado a fazer, manobra esta que reflete a compreensão do próprio funcionamento da língua. Entretanto, para fins de facilidade metodológica, nomearemos os materiais lingüísticos presentes no jogo ao invés das manobras discursivas.

Passaremos a descrever, a partir de agora, a técnica do jogo que desperta a função epilingüística do indivíduo convidado a apreciar a adivinha.

I.1. AMBIGÜIDADE LEXICAL¹

São as adivinhas que contêm algum elemento polissêmico e/ou homonímico, sobre o qual o enigma da brincadeira vai ser estabelecido. O uso do termo polissemia para esta classe deve-se ao fato de assim podermos englobar os fenômenos de linguagem referidos por polissemia e homonímia. Na literatura, estes são apresentados como diferentes segundo uma definição tênue e pouco clara. Em Lyons (1995) encontramos a seguinte definição:

- homonímia - diferentes lexemas com a mesma forma. Por exemplo, as diferentes significações que a palavra “banco” possa abarcar: banco1 (instituição financeira) e banco2 (objeto utilizado para assento). Segundo Lyons, a **homonímia absoluta**, caso do exemplo anterior, deve obedecer a três condições:
 - (i) as formas não terão nenhuma relação quanto a significação
 - (ii) suas formas serão idênticas
 - (iii) as formas idênticas serão gramaticalmente equivalentes

Quando alguma das três condições não é satisfeita, pode ocorrer, então, uma **homonímia parcial**, como no caso do lexema “vale” (depressão alongada entre montes) e da forma do verbo valer no presente do indicativo da 3ª pessoa do singular “vale”. Este exemplo obedece aos itens (i) e (ii), mas não ao (iii).

- polissemia - múltipla significação de um único lexema derivado de processo etimológico ou de relação de significação (como por exemplo, a extensão metafórica). Um exemplo de polissemia está presente no item lexical “pé”, que por extensão metafórica originou a expressão “pé de mesa”.

¹ O termo ambigüidade lexical foi escolhido para representar esta classe, embora não seja totalmente satisfatório. A palavra “ambigüidade” indica a existência de apenas dois sentidos para os itens lexicais em questão. Outros termos como “dualidade de sentidos” e “polissemia” foram cogitados. No entanto, o primeiro carrega o mesmo sentido que a palavra “ambigüidade”, e o segundo caracteriza de um modo geral todas as classes do jogo e não somente uma, pois como veremos adiante, todas as classes de adivinhas são assentadas sobre a multiplicidade de sentidos e pela manipulação desses sentidos. Fica, então, a expressão “ambigüidade lexical” para nomear esta classe até que surja outro termo mais adequado.

Incluem-se também aqui as adivinhas classificadas por Pepicello e Green como sendo de “ambigüidade fonológica”, nas quais dois ou mais itens lexicais podem ter formas fonológicas idênticas e ocuparem a mesma posição funcional na estrutura, diferindo somente quanto ao traço semântico:

(74) *Onde é que os galos mais incomodam?*

(Na cabeça)
(Seq. 001)

(75) *O que é que tem dois quartos e não é casa?*

(Uma metade)
(Seq. 009)

O termo polissemia abarca também o que se convencionou chamar de **catacrese** na literatura sobre as figuras de linguagem. Segundo Guimarães e Lessa (1988), a catacrese é uma metáfora que já foi incorporada pela língua e, portanto, não é mais a expressão subjetiva de um indivíduo. A catacrese ou “metáfora corriqueira” denomina as adivinhas que projetam propriedades semânticas de um determinado objeto em outro, ou ainda, deslocam a significação de um lugar para outro. Ex:

(76) *O que é, o que é? Tem quatro pernas, quatro bocas duas asas e veste uma armadura de ferro?*

(O fogão)
(Seq. 355)

(77) *Tem barbas e não tem queixo, este bicho montanhês, tem dentes e não tem boca, tem cabeça e não tem pés. Quem é?*

(Alho)
(Seq. 347)

No primeiro exemplo a catacrese pode ser observada nos itens lexicais “pernas”, “bocas”, “asas”, e no verbo “vestir”. Os itens acima discriminados nos remetem a um mundo discursivo onde eles possam ser interpretados numa linguagem não figurativa. Provavelmente iríamos pensar que os itens lexicais estariam descrevendo um ser, um objeto animado - incomum, é verdade, pelo fato de ter boca e asas ao mesmo tempo! O verbo “vestir”, atribuído para referir-se a um ato que somente o ser humano é capaz de realizar, confunde-nos ainda mais quanto à busca de um referente para essa descrição lida “literalmente”. O segundo exemplo gera a mesma confusão ou conflito. A atribuição de características físicas dos seres animados (“barba”, “queixo”, “dentes”, “boca”, “cabeça” e “pés”) ao objeto inanimado “alho”, seguido da negação da implicação desses itens (ter barba implica em ter queixo, ter dentes implica em ter boca, ter cabeça implica em ter pés) pelo conectivo “e” que, no caso, tem por função orientar contra-argumentativamente um enunciado; cria o conflito de imagens que vai desviar o desafiado da verdadeira resposta (ver capítulo III).

Para Todorov (1980), a primeira réplica da adivinha é intrinsecamente polissêmica. Entretanto, o autor também cai na ilusão do jogo, pois entende por polissemia o jogo com que a adivinha faz com **os dois sentidos de uma palavra**, em que o primeiro sentido é o maior e o segundo é uma catacrese. Segundo ele, “*a primeira réplica parece evocar o sentido maior ao passo que a resposta incide no sentido menor (na catacrese).*” Os exemplos abaixo, retirados de Taylor (1951), são explicados pelo autor:

(78) *Que é que tem dentes mas não morde?*

(O pente)

(Taylor, 1996)

(79) *Que é que tem cabeça mas não tem corpo?*

(O alfinete)

(Taylor, 1)

O operação que o adivinhador deve realizar para compreender a resposta do jogo é a de segmentar o item “Viana”, no primeiro exemplo, em “vi Ana”; e o item “furacão”, no segundo exemplo, em “fura cão”.

Freud chegou a propor um outro termo para esse tipo de estrutura nos chistes: ‘múltiplo uso do mesmo material como um todo e suas partes’, onde um mesmo item lexical é usado duas vezes, “*uma vez como um todo e outra vez segmentado em sílabas separadas, as quais têm, assim separadas, um outro sentido.*” (Freud, 1977: 46)

I.3. LITERALIZAÇÃO DE ESTRUTURAS CONGELADAS

No caso das adivinhas que jogam com uma estrutura congelada da língua (uma expressão idiomática ou um provérbio, por exemplo), o que ocorre é a possibilidade de duas leituras, uma com o sentido cristalizado da expressão e outra com seu sentido “literal”, “composicional”. As estruturas congeladas caracterizam-se justamente por não serem sujeitas a uma análise semântica pela decomponibilidade de suas partes, isto é, o significado do todo não pode ser extraído da soma dos significados de suas partes. É o caso das adivinhas abaixo:

(82) *Qual a pessoa melhor qualificada para chefiar uma departamento de irrigação?*
(Um manda chuva)
 (Seq. 048)

(83) *Qual é o homem que não conhece o significado da palavra medo?*
(O ignorante, que nunca consultou um dicionário)
 (Seq. 051)

(84) *Qual o homem honesto que vive do crime?*
(Repórter Policial)

(Seq. 104)

(85) *Por que o cego não vende fiado?**(Porque nunca vê a cor do dinheiro)*

(Seq. 134)

A graça da adivinha provém do fato de que a expressão congelada “manda chuva” é usada num sentido que poderíamos chamar de “sentido literal”. No discurso ordinário, nomeamos como “manda-chuva” alguém que possui um cargo empregatício superior ao qual, provavelmente, estamos subordinados. Com certeza não nomeamos como “manda-chuva” alguém que tenha o dom ou o poder de fazer chover! O segundo exemplo surpreende-nos pelo fato de a estrutura “não conhecer o significado da palavra medo” significar idiomáticamente algo do tipo “fulano é corajoso, não tem medo de nada”. Na adivinha o significado da resposta correta é extraído da soma do significado das partes da estrutura e, portanto, a resposta significa exatamente o que manifesta. O mesmo mecanismo funciona nos exemplos (84) e (85).

I.4. USO E MENÇÃO

São as adivinhas que exploram o sistema de sons, o sistema gráfico, as regras de acentuação, enquanto entidades referidas em *menção* e não em *uso*. O capítulo IV de *The Language of Riddles* (Pepicello and Green, 1984: 65), explora as adivinhas descritas quanto a sua estrutura ortográfica. Segundo os autores, “dois itens lexicais diferentes que têm formas fonológicas idênticas”: um seria um conceito e o outro uma “construção ortográfica”. Um exemplo no português se segue logo após o exemplo dado pelos autores:

(86) *What state is round on both ends and high in the middle?**(Ohio)*

(87) *What is the end of everything?*

(Letter "G")

(88) *O que é que a gente sempre acha embaixo da calçada?*

(O ce-cedilha)

(Seq. 055)

(89) *O que fica bem no meio de Paris?*

(A letra "R")

(Seq. 358)

(90) *Meu vizinho viu uma vaca veloz. Quantos "V" tem aí?*

("Aí" não tem "V")

(Seq. 060)

(91) *O que é que vive no chão mas que a gente põe no pão?*

(O til)

(Seq. 119)

(92) *O que o milionário tem muito, que o pobre não tem nenhum?*

(A letra "I")

(Seq. 120)

(93) *Onde você encontra dinheiro?*

(No dicionário)

(Seq. 174)

Devemos concordar que nas adivinhas (86), (87), (88) e (91) dos exemplos acima, um item lexical é descrito como uma construção ortográfica e não como uma entidade

fonológica. O primeiro exemplo explora as formas de letras que compõe a palavra “Ohio” e talvez seja o exemplo em que se possa notar mais claramente a estratégia da descrição ortográfica. O desafiado é levado a pensar que se está falando sobre as características físicas do estado mencionado e não sobre as características “ortográficas” da sequência de sons. Entretanto, a noção de “construção ortográfica” pode estar privilegiando a linguagem escrita quando se trata exatamente de um jogo transmitido, em sua maior parte, pela linguagem oral. Deste modo, achamos prudente recobrir todos os exemplos acima na categoria do que se convencionou chamar na lingüística de **uso reflexivo da linguagem** ou, ainda, **uso e menção**. A reflexividade das línguas naturais *“é a sua capacidade para se descreverem ou se referirem a elas próprias”* (Lyons, 1980:14). Uma palavra é mencionada quando seu emprego não remete ao seu sentido (o que seria o uso), mas sim à própria palavra como uma entidade lingüística. Desse modo, não estamos, necessariamente, referindo-nos à construção ortográfica, à escrita. O uso reflexivo da linguagem pode, por exemplo, focar também os sons da língua - como ocorre em (89) e (92). Na pergunta da adivinha número (93), o item lexical “dinheiro” não está sendo usado e sim mencionado, isto é, não se está falando sobre o referente desse termo ou o que conota essa designação (como em “tenho que retirar o dinheiro do banco”), mas sim está-se falando do próprio termo como entidade, como categoria lingüística (a palavra “dinheiro”).

I.5. OBVIEDADE

Yalisove (1978) chamou este grupo de jogo verbal de “adivinhas de pressuposição”. São as adivinhas que consideram como resposta certa uma implicação de um dos dados da pergunta. Como a adivinha tem a característica de violar as expectativas, essa subclasse se identifica com tal propósito, pois ela estabelece como resposta às adivinhas uma implicação que escapa ou desmerece a consideração de quem se propõe a resolvê-la. Como colocou Figueira (1997):

“O sucesso da adivinha assenta/sustenta-se numa possibilidade outra (não esperada) de fazer sentido, a qual, de tão óbvia, está sujeita a um apagamento ou a uma desconsideração por parte do adivinhador.”

Ao pensar que a resposta deve ser difícil de ser elaborada, o indivíduo desafiado deixa escapar o que de mais óbvio possa vir a se apresentar como a resposta correta. A obviedade da resposta é a técnica pela qual a expectativa será frustrada. O desafiado constrói uma expectativa de resposta a partir do tipo de fraseado convencional da pergunta da adivinha que ele está ouvindo e espera que, no final do jogo, sua hipótese seja confirmada. O efeito lúdico se dá justamente por essa hipótese não se confirmar e uma outra resposta não esperada vir a tona. Exemplos do nosso ‘corpus’ seguem abaixo:

(94) *O que é que o rei carrega no dedo médio da mão direita?*

(A unha do dedo médio da mão direita)

(Seq. 046)

(95) *O que é, o que é que as corujas têm, que nenhum outro animal tem?*

(Corujinhas)

(Seq. 168)

(96) *Como é que se costuma chamar os filhotes de gatos na Tailândia?*

(Gatinho)

(Seq. 250)

Embora a frustração da expectativa pelo óbvio esteja presente nestas três adivinhas, cada uma delas emprega uma técnica diferente para criar essa frustração. A primeira adivinha “engana” o desafiado pelo fato de o sujeito da oração ser uma pessoa da mais alta classe hierárquica, fazendo com que o objeto evocado pela pergunta pareça ser

alguma peça ornamental que estereotipa os indivíduos pertencentes a essa classe. Entretanto, a pergunta recai sobre o dado implicado que de mais óbvio há: o fato do dedo médio da mão esquerda carregar uma unha como qualquer outro dedo! A desconsideração de uma implicação contida nos itens lexicais estruturantes da pergunta da adivinha faz com que o desafiado seja “pego” pelo jogo. O segundo exemplo indaga-nos sobre alguma característica física presente em uma espécie de ave que está ausente no resto do reino animal, e é exatamente isso o elemento que gera a confusão no adivinhador, impossibilitando-o de chegar à resposta exata e óbvia do jogo. No exemplo (96), a implicação do fato de que os filhotes dos animais recebem, geralmente, o sufixo de conotação diminutiva (no português, o sufixo “-inho”) para designar o tamanho ou a fragilidade da cria, é desconsiderado em detrimento da formulação da pergunta articular capciosamente o item lexical “Tailândia”. Desta maneira, a pergunta engana por fazer significar que na Tailândia, os filhotes de gato recebem uma denominação outra que não a usualmente reconhecida na língua dos interlocutores. Como vimos no capítulo anterior, os exemplos (94), (95) e (96) podem ser explicados pela proposta de Abrahams (1968)² sobre as técnicas que desviam o desafiado da resposta correta. Segundo o autor, há adivinhas em que o “referente” pode ser encoberto ou transformado em outro “referente” quando as características importantes para a solução do jogo estão ocultas em meio a detalhes inconseqüentes, levando o desafiado a considerar estes detalhes como especificidade de um certo objeto. É o caso dos itens lexicais “rei” “corujas” e “Tailândia” em (94), (95) e (96) respectivamente. Essas “falsas pistas” são essenciais para que tenhamos este tipo de adivinha, pois são exatamente elas que impedem o desafiado de acertar sua resposta. Se a pergunta não contivesse tais “falsas pistas”, poderíamos talvez chegar com mais facilidade à resposta correta, pois desconsideraríamos o fato da peculiaridade dada para aqueles itens. Daí não teríamos adivinhas!

Diferentemente da linguagem ordinária com fins comunicativos, em que a resposta a uma indagação incide sobre um fato distinto de uma implicação da pergunta, a adivinha faz incidir a pergunta justamente sobre uma implicação inquestionável contida na

² Op. cit.

pergunta. Com isto, ela frustra a expectativa conversacional. E é na desconsideração deste fato que estão a surpresa e a graça do sentido da resposta do jogo. Ainda nas palavras de Figueira (1997): *“tanto aquelas adivinhas que são construídas no lugar do equívoco, do cruzamento numa forma material de dois sentidos, quanto aquelas que têm por efeito reproduzir na cadeia de acontecimentos uma passagem “implicada”, despertam uma possibilidade desconsiderada. Não é por outro motivo, via de regra, que se é “pego” pela adivinha...”*

I.6. INCONGRUÊNCIA

São aquelas em que o “nonsense” parece ser o efeito de sentido dominante. A “falta de sentido ou de lógica” é apenas aparente na medida em que a linguagem pode representar um outro mundo que não o real, um mundo hipotético, onde a lógica permanece presente. O deslocamento de sentidos e o desvio dos mundos lingüísticos possíveis provoca a surpresa, o estranhamento.

A propósito dos chiste, Freud (1977) faz uma citação de Lipps que nos parece pertinente em relação às adivinhas incongruentes. Sem entrar na questão da inclusão ou não das adivinhas em uma subclasse dos chamados chistes, achamos válida a reprodução dessa citação para ilustrar o comentário feito acima:

“Aquilo que, em certo momento pareceu-nos ter um significado, verificamos agora que é completamente destituído de sentido. Eis o que, nesse caso, constitui o processo cômico... Um comentário aparece-nos como um chiste se lhe atribuímos uma significância dotada de necessidade psicológica, e tão logo tenhamos feito isso, de novo o refutamos. Essa ‘significância’ pode querer dizer várias coisas. Atribuímos sentido a um comentário e sabemos que logicamente ele não pode ter nenhum. Descobrimos nele uma verdade, fato impossível de acordo com as leis da experiência ou com nossos hábitos gerais de pensamento. Concedemo-

lhes conseqüências lógicas ou psicológicas, que ultrapassam seu verdadeiro conteúdo, apenas para negar tais conseqüências tão logo tenhamos reconhecido claramente a natureza do comentário. Em todos os casos, o processo psicológico que o comentário chistoso nos provoca, e sobre o qual repousa o processo cômico, consiste na imediata transição dessa atribuição de sentido, dessa descoberta da verdade, dessa concessão de conseqüências, à consciência ou impressão de relativa nulidade”

(Lipps, T.. *Komik und Humor*. Hamburgo e Leipzig, 1898 - grifo nosso).

Ainda, Freud usa as expressões “nonsense”, “estupidez” e “absurdo” para tentar caracterizar um tipo de técnica dos chistes. Essa técnica consiste em apresentar uma expressão que nos pareça um tanto absurda e seu sentido se constrói na revelação e na demonstração de algo que seja mais estúpido e mais absurdo de acordo com a visão de mundo que temos. É o caso de adivinhas como:

(97) *Como você esconde um elefante numa plantação de morangos?*

(Pintando as unhas dele de vermelho)

(Seq. 351)

(98) *Qual é o cúmulo dos exageros?*

(Passar manteiga no Pão de Açúcar)

(Seq. 186)

(99) *Qual é o cúmulo da revolta?*

(Morar sozinho e fugir de casa)

(Seq. 363)

Os exemplos, desnecessário dizer, surpreendem pela aparente falta de lógica da solução, que é incompatível com a pergunta, se esta for confrontada com o real. Aqui a

adivinha inteira está sob o império do “nonsense”. Poderíamos nos perguntar: por que o desafiado não rejeita esse tipo de adivinha, já que pergunta e resposta não fazem sentido algum? Ora, é exatamente pelo fato de que o objetivo principal da adivinha é o “engano”, e para que isso se realize não importa se a resposta é lógica ou não. Um outro mundo é criado, um mundo em que a lógica não reina e onde se pode facilmente esconder um elefante numa plantação de morangos pintando-se as unhas do bicho de vermelho, um mundo onde é possível contradizer o próprio significado essencial da palavra “revolta”, ou onde se pode passar manteiga em um monumento histórico que por extensão metafórica tem o mesmo nome de um tipo do gênero alimentício. Um mundo somente possível na/pela língua.

CONCLUSÃO

“A linguagem ordinária sofre deste defeito de com ela podermos formar expressões que, do ponto de vista da forma gramatical, parecem determinadas e adequadas para designar algum objeto, enquanto, em certos casos, essa determinação falha pois depende da verdade de uma proposição.”

G. Frege*

Ao buscar a definição de uma lógica para a linguagem, Frege depara-se com o que, para ele, constitui um problema das línguas naturais: a referência. Segundo o autor, a língua é capaz de designar coisas que não existem. A visão ideológica de uma língua regida pela lógica, uma língua perfeita, obrigou Frege a apregoar o *defeito*, a *falha* da linguagem ordinária em relação à linguagem formal. Falar em *defeito* ou em *falha* é, sob o nosso ponto de vista, deter-se na ilusão da língua como instrumento perfeito, ou, apropriando-nos da expressão de Henry (Henry 1992), deter-se “numa miragem de língua bem feita”.

Em 1972, Ducrot já afirmava que é equivocada a visão da língua como tendo função fundamental a comunicação, a transmissão de informações, pois um sistema com essa finalidade admitiria somente conteúdos expressos de maneira explícita: “*uma informação codificada é, para aquele que sabe decifrar o código, uma informação que se dá como tal, que se confessa, que se expõe. O que é dito no código é totalmente dito, ou*

* apud Henry (Henry, 1992 - grifo nosso).

não é dito de forma alguma” (Ducrot, 1972: 13). E como sabemos muito bem, os estudos do mesmo autor sobre o implícito e sobre a pressuposição, desautorizam-nos a entender a noção de língua como código. Da mesma maneira, Possenti (1996: 21) confirma a tese de Ducrot ao analisar algumas piadas: *“as línguas, ao contrário do que em geral se crê, não são códigos. Isso significa basicamente que não há uma isomorfia entre forma e conteúdo, que pode haver implícitos, por um lado, e redundâncias, por outro.”*

Trabalhando com o tema das adivinhas ao longo dos capítulos precedentes, pudemos observar que o gênero das adivinhas, assim como todos os gêneros lingüísticos voltados para a atividade lúdica (a piada, o chiste), é um dos lugares onde se manifestam todas as propriedades da linguagem que escapam a uma relação unívoca entre forma e conteúdo. É um dos lugares onde **devem ocorrer** o mal-entendido, o equívoco, a polissemia, o conflito dos diferentes usos da língua para que o jogo se dê. Esse jogo verbal assenta-se sobre a própria língua e seu funcionamento, evidenciando que esta não é um código e que, portanto, nela não há sempre uma relação unívoca entre forma e conteúdo.

As resenhas dos trabalhos sobre as adivinhas, expostas no capítulo II, trataram o jogo, ainda, como uma descrição proposta para um referente. Existe, nesse tratamento, a hipótese de que a palavra representa ou denomina no mundo um objeto ou uma classe de objetos. No entanto, como pudemos observar, as adivinhas não se prestam à descrição de um referente que as possa dotar de significação igual àquela que se encontram em um dicionário. E mais, podemos dizer que é exatamente o oposto o que ocorre no jogo. Como vimos no capítulo III, as adivinhas constroem-se sobre o “exercício do engano”. Esta característica é fundamental para que o objetivo do jogo – fazer com que o indivíduo que se propõe a resolver o enigma desencaminhe-se da resposta correta - seja alcançado. Desse modo é imprescindível que não haja uma descrição que denote um objeto ou um referente (caso contrário, teríamos a resposta denunciada e a atividade passaria a não seria mais lúdica!). Vimos também que essa é uma das características que diferenciam o gênero das piadas do gênero das adivinhas (capítulo III, seção: “Na fronteira entre dois gêneros: as piadas e as adivinhas”).

Com relação à classificação, pudemos verificar também que o jogo assenta-se ainda na quebra de expectativas com respeito a certos papéis conversacionais - como vimos nas adivinhas de obviedade -, assim como também tematiza a problemática de Frege quanto às línguas naturais: há mundos criados pela linguagem, para os quais nem sempre se pode atribuir valores de verdade a certas proposições - é o caso das adivinhas incongruentes. Foram essas duas classes que tentamos incluir em nossa tipologia, ao contrário de alguns autores que as desprezaram. Insistimos no fato de que a possibilidade desses tipos de jogos é autorizada pela própria linguagem. Usando as palavras de Figueira (Figueira, 1997):

“E se tal jogo é possível, só o é por conta da própria linguagem (e de seu funcionamento) nos lugares em que o suporte de uma regra lingüística o garanta: não só a homonímia, as ambigüidades estruturais, os deslizamentos de sentido, mas também o próprio nível conversacional, em cujo funcionamento estão previstas certas expectativas.”

Esperamos que essa dissertação tenha servido, de alguma maneira, como subsídio para futuros estudos sobre o tema. O objeto é demasiado rico para podermos dar conta de suas características nesse espaço de dissertação de mestrado. Além disso, é um objeto que se localiza em um certo limite interdisciplinar. Trabalhos na área da cognição, literatura e análise do discurso são, além de possíveis, desejáveis para ampliar o conhecimento deste peculiar material.

SUMMARY

This disquisition has as its main purpose the research of one of the most traditional verbal plays found in most of societies: the **adivinhas** or **adivinhações**, as they're known in the Brazilian and Portuguese cultures, **riddles** in English, **devinettes** in French, **adivinanzas** in Spanish and **intovinelì** in Italian. Sundering from the readings of some studies generated concerning this theme and proceeding from several areas of knowledge – the cognitive, the anthropological and the linguistically – we intend to put forward a glance supported by the Linguistics discipline about this game, which is undoubtedly, a rich material in which language reveals to us its functioning.

Throughout chapters I and II, we will be attaching ourselves in outlining a short historical of works already generated concerning the subject in English language and we will analyze the ones which have come out as the most eminent, from a linguistically theory viewpoint. Yet, we will undertake a study of all built typologies based on data – gathered and analyzed by the authors to, henceforth, in chapter IV, devise a classification of all riddles, suitable for our “corpus”. In chapter III, we will mostly tackle the structural characteristics of the riddles. We will do this, with the intent of recognizing in its form a peculiar type of gender of the discourse according to the definition of discursive gender proposed by Bakhtin (1997) and Todorov (1980). For such, we will be counting on as well with the contribution of Pepicello and Green (1984) related to some formal criteria to the characterization of gender. These criteria will be exposed in chapter II and revised in chapter III, where the limits of our object will be outlined, given that among our data we recognize some which seem to be at the limit in between the gender of the riddles and another discursive gender, also turned to the use of language as a ludic activity – the gender of jokes. These limiting data made us realize that the difference in between two genders is beyond a structural unlikeness. The stating traces will also be the ones which will illustrate this matter. Finally, we will have in chapter IV a reclassification of the

riddles based in some necessary discursive tactics in order to make the understanding of the play possible. With that, we intend to find out different linguistically resources over the ones the play is settled. It will also be in this chapter that two classes of riddles ignored by several authors – the riddles of obviousness and the riddles of incongruity – will be included in the classification. As we will see, as well as in the other classes, these last ones settle themselves over certain expectations of interlocutors in relation to this functioning. They will be properly described in chapter IV.

KEY WORDS

1. Riddles
2. Gender of discourse
3. Structural analysis
4. Typology
5. Semantics

BIBLIOGRAFIA

- ABRAHAM, R.D. and DUNDE, A.. "Riddles". In: Richard M. Dorson (editor), *Folklore and Folklife*. Chicago: The University of Chicago Press, 1972.
- AMARAL, A. *Tradições Populares*. São Paulo: Editora Hucitec, 1982 (terceira edição).
- BAKHTIN, M. *Estética da Criação Verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- CHIARO, D.. *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. - (Interface). London: Routledge, 1992.
- DASCAL, M.. "Language Use in Jokes and Dreams: Sociopragmatics vs Psychopragmatics". In: *Language & Communication* 5 (2), pp. 95-106 (1985).
- DUCROT, O.. *Princípios de Semântica Lingüística*. São Paulo: Editora Cultrix, 1972.
- FERREIRA, M. C. L.. *A resistência da língua nos limites da Sintaxe e do Discurso: da ambigüidade ao equívoco*. Campinas: Instituto de Estudos da Linguagem da UNICAMP, 1994. (Tese, Doutorado em Lingüística).
- FIGUEIRA, R. A. "Children's riddles: What do they tell us about change in language acquisition?". In: *Cadernos de Estudos Lingüísticos* 33, pp. 15-26, 1998.
- "Erro e Enigma na Aquisição da Linguagem". In: *Letras de Hoje* 4 (30), pp. 145-162, 1995.
- "Argumentação, Contra-argumentação e "Non-sense" na Fala da Criança". Apresentado no Seminário Oswald Ducrot, Campinas, 1996 e no 5th International Congress of ISAPL, Porto, Portugal, 1997.
- FREUD, S.. *Os Chistes e sua Relação com o Inconsciente*. Edição Standard Brasileira de Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud vol. 8. Trad. Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda., 1977, 2.ed. (português). (Tradução de: *Der Witz und Seine Beziehung zum Unbewussten* e de: *Wit and its relation to the Unconscious*).

- GEORGES, R. A. e Dundes, A.. "Toward a Structural Definition of the Riddle". In: *Journal of American Folklore* 76 (1963): 111-18.
- GUIMARÃES, H. S. e LESSA, A. C.. *Figuras de Linguagem*. São Paulo: Atual Editora, 1988.
- HENRY, P. *A Ferramenta Imperfeita: Língua, Sujeito e Discurso*. Campinas: Editora da Unicamp, 1992.
- LYONS, J.. *Linguistic Semantics: An Introduction*. Great Britain: Cambridge University Press, 1995.
- *Semantics*. Great Britain: Cambridge University Press, 1977.
- *Introdução à Lingüística Teórica*. Trad. Rosa Virginia Mattos e Silva e Hélio Pimentel. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1979, 1.ed. (português).
- MELO, J. M.. *Enigmas Populares (Coletânea e Classificação de Adivinhas): Estudo de Folclore Comparado*. Rio de Janeiro: Editora A Noite, 1950.
- NIPPOLD, M.A. *et alii*. "Explanation of Ambiguous Advertisements: A Developmental Study with Children and Adolescents". In: *Journal of Speech and Hearing Research* 31. pp. 466-474 (1988).
- PEPICELLO, W. J. and GREEN, T. A.. *The Language of Riddles*. Columbus: Ohio State University Press, 1984.
- POSSENTI, S.. "Língua: Sistema de Sistemas". In: Damasceno, B. e Coudry, M. I. H. (eds.), *Temas em Neuropsicologia e Neurolingüística*. 4 (série de neurolingüística). São Paulo: Tec Art, pp. 20-25, 1996.
- *Os Humores da Língua: Análises Lingüísticas de Piadas*. São Paulo: Mercado de Letras, 1998.
- "Operações Epilingüísticas em Textos Humorísticos". In: *Estudos Lingüísticos; Anais de Seminários do GEL XVII*. 1989, pp. 558-69.
- RASKIN, V. . *Semantic Mechanisms of Humor*. Netherlands: D. Reidel Publishing Company, 1984.

- SHULTZ, T. R.. "Development of the Appreciation of Riddles". In: *Child Development* 45, pp. 100-05, 1974.
- TODOROV, T.. *Os Gêneros do Discurso*. São Paulo: Martins Fontes, 1980.
- YALISOVE, D. "The Effect of Riddle Structure on Children's Comprehension of Riddles". In: *Developmental Psychology* 14 (2), pp. 173-180, 1978.