

Rosário Rosa

IELT – Universidade Nova de Lisboa
Projeto “A adivinha” - Memóriamedia

A(s) adivinha(s): da expressão oral ao jogo simbólico

Ao investigarmos sobre a adivinha encontramos uma ideia transversal a quase toda a literatura, sobretudo nacional, mas também internacional, que denuncia a escassez de investimento e de produção teórica sobre a mesma. O extenso e diversificado *corpus* de adivinhas existente quer em Portugal, quer em diversos outros países do mundo, não tem tido a devida correspondência na atenção que os linguísticos, antropólogos, sociólogos, historiadores ou outros estudiosos lhe têm dedicado. Desconhecem-se as causas desta desatenção, e estranham-se, sobretudo se considerarmos as potencialidades analíticas da adivinha, quer enquanto género literário, quer enquanto jogo.

Decidimos desenvolver este texto numa abordagem da adivinha com foco no jogo, equacionando algumas das suas pluralidades e questionamentos. Secundarizamos, assim, a tarefa de tipificar, organizar e categorizar as formas, estruturas e funcionalidades¹ mais localizadas ao nível da análise da língua e do género literário, e priorizamos o levantamento de alguns eixos de análise sociocultural do jogo, pouco explorados na literatura encontrada e com pertinência para a investigação.

Estruturamos este texto em quatro partes. Na primeira parte, procedemos a uma abordagem contextual da definição e conceptualização da(s) adivinha(s) e do ato de adivinhar; na segunda, centramo-nos no jogo e nos atores que o protagonizam; na terceira parte exploramos a dimensão mais simbólica do jogo abordando a relação entre saberes e os poderes que se estabelece na interação entre desafiador e desafiados; e no final iremos centrar-nos no panorama específico da adivinha em Portugal, sintetizando o estado da arte e apontando pistas de exploração.

¹ - Esse trabalho já foi realizado e apresentado em texto de síntese. Ver: **Sousa, F. (2012) Cultura e expressão oral: a adivinha. Memóriamedia. IELT – Universidade Nova de Lisboa.**

1. Adivinha(s) e adivinhação

Quando se fala da 'adivinha' fala-se, em geral, de um género literário de expressão popular, de tradição oral, que consiste num enunciado de pergunta que requer uma resposta. No entanto, quando se transporta a palavra para o sujeito protagonista da ação (o/a adivinho/a), ou para a ação propriamente dita (adivinhar ou adivinhação), os entendimentos diversificam-se para outros sentidos. A adivinhação e os/as indivíduos 'adivinhos/as' surgem ainda no imaginário popular, associados a uma dimensão extraterrena, de registo religioso, mágico, ou de feitiçaria, às figuras de mágicos, bruxos ou feiticeiros. Talvez esta seja a razão porque usualmente se utilizam, neste tipo de adivinhas, as denominações 'desafiador' e 'desafiado' quando se pretende fazer referência aos protagonistas do jogo. A palavra 'adivinhar' vem do latim '*divinare*', de '*divinus*' que consiste na profecia, intuição, palpite ou pressentimento *divino* de predizer o que está oculto. Facilmente encontramos múltiplas formas de adivinhação presentes em diversas culturas que se sustentam em diferentes elementos mágicos ou religiosos: astrologia (corpos celestes); cartomancia (cartas); numerologia (números); quiromancia (palma da mão); jogo de búzios (búzios/orixás), etc.

Existe, por isso, uma necessidade dos autores que abordam e investigam a *adivinha* (enquanto género literário de expressão oral) de a definirem em rutura com estes sentidos mágicos ou religiosos de outras formas de adivinhação. Saraiva (1999) afirma a este propósito:

“ Se etimologicamente invoca o divino, a adivinha não tem, à partida ou à chegada (na produção ou na leitura) nada que não seja bem humano, mesmo que tenda para o divino; longe de exigir posturas ou imposturas religiosas, mágicas, misteriosas, como os que costumam usar as adivinhas, sacerdotes, sibilas, feiticeiros, a adivinha exige apenas o trabalho laico da razão e da imaginação, operações lógicas e analógicas, raciocínios indutivos, dedutivos e educativos.” (:434)

Concordando com o argumento geral que distingue a adivinha de que falamos aqui, das outras formas de adivinhação cuja forma, expressão e relação de elementos não se constitui de homem para homem, mas de homem-divino ou homem-natureza, não partilhamos, no entanto, de uma posição de rutura absoluta entre formas, sobretudo se nos posicionarmos na análise da adivinha enquanto jogo, ou seja na sua dimensão mais sociocultural e simbólica. Os nossos argumentos baseiam-se na defesa que o divino, o mágico ou o religioso não se encontram apartados do humano, das suas expressões e mesmo das suas racionalidades (as adivinhas estão repletas de referências religiosas, quer nas chaves, quer

nos textos cifrados), e em segundo lugar, que as adivinhas, nas suas diferentes existências, têm uma base que lhes é comum: a interrogação, o ato de formular perguntas que esperam respostas nem sempre ancoradas na lógica racional. Kallen e Eastman (1979 cit in Awedoba, 2000) referem que as adivinhas são:

“(…) puzzles to be solved through riddle interaction and symbolic activity rather than through deliberation on analytical processes.”

André Jolles (1976) - que define a adivinha como uma ‘forma simples’² - estabelece mesmo uma relação de parentesco entre a adivinha e o mito, afirmando que estas são duas formas constituídas por pergunta e resposta que não se opõem, mas se complementam. Para este autor, o mito é uma forma que concede a resposta, e a adivinha é uma forma que mostra a pergunta e que contém uma resposta prévia à sua formulação:

“ À semelhança do mito, que contém, portanto, sua pergunta além de sua resposta, existe uma resposta presente na adivinha e pela adivinha. “ (Jolles, 1976:111)

A diferença entre o mito e a adivinha situa-se, segundo Jolles, na relação entre a pergunta e aquele que é questionado. No mito o homem interroga o universo e este responde-lhe numa espécie de profecia. Na adivinha, o homem interroga outro homem pressupondo a existência de um saber no outro. Este saber pressupõe a compreensão e o deciframento do que se encontra cifrado no texto da adivinha. Para este entendimento, Jolles recorre à etimologia da palavra ‘adivinha’ que, nos gregos, assume dois termos: ‘*ainigma*’, que implica ciframento; e ‘*griphos*’, que significa rede.

Existe assim, na adivinha, uma relação complexa de encobrimento/descobrimento, construção/desconstrução, ocultação/enunciação, ou seja “ *a pergunta e a resposta estão separadas por uma luta*” (Jolles, 1976:124). Mas esta luta não pertence exclusivamente ao domínio da razão, uma vez que existem múltiplos sentidos possíveis na decifração da maioria das adivinhas, apesar da chave para cada uma delas ser única, simbolicamente decidida e fechada num saber previamente determinado, detido pelo desafiador e aceite pelos desafiados.

² - As ‘formas simples’ são aquelas que “*não são aprendidas nem pela estilística, nem pela retórica, nem pela poética, nem mesmo pela ‘escrita’, talvez*” (Jolles, 1976:20). O autor estuda nove delas: legenda, saga, mito, **adivinha**, ditado, caso, memorável, conto de fadas e chiste

Neste sentido, retomamos, para maior clareza, a definição de adivinha de Nogueira (2004) já referida em texto anterior deste grupo de investigação por Sousa (2012):

“(...) é um texto verbal curto que apela a uma resposta, contida na pergunta de modo cifrado ou encoberto. A adivinha fornece pois uma definição, insinuante e engenhosa, de algo conhecido, mas dissimulando-o, de forma a não permitir a localização imediata do referente.” (Nogueira, 2004:329)

Esta ‘insinuação’ de ‘algo conhecido’ só é possível dada a sua dimensão coletiva, folclórica, cultural (Todorov, 1978; Dionisio, 2005, Silva, 1999). É esta dimensão que permite também que o jogo da adivinha seja aceite, nas suas regras implícitas, quer pelos desafiadores, detentores do saber, quer pelos desafiados, na tentativa de descoberta desse saber oculto mas passível de ser decifrado:

“Pode acontecer que a adivinha seja formulada de tal modo que o adivinhador se revele incapaz de a adivinhar; pode ser até que a solução correta se tenha perdido. Apesar de tudo, o adivinhador sabe perfeitamente que essa solução existe – ou deve ter existido – e que alguém a conhece (ou a conheceu): uma adivinha insolúvel não é uma adivinha.” (Jolles, 1976, 111)

Todorov (1978) também partilha desta ideia afirmando que a adivinha distingue-se dos outros géneros dialógicos porque a resposta implica um saber que é compartilhado entre os vários participantes.

2. Jogo e atores

Como já referimos, na adivinha participam dois ou mais interlocutores: o desafiante (que propõe a adivinha) e os desafiados (que tentam resolvê-la). A função do desafiante é perguntar, testar, baralhar e destabilizar a ordenação das estruturas mentais e pedir uma resposta (Dionisio, 2005; Marini, 2006, Nogueira, 2004; Saraiva, 1999; Sousa, 2012). O desafiado tem que jogar, ou seja, passar pelo processo de resolução da adivinha (Jolles, 1976) para o que necessita de conhecimentos não só linguísticos mas também sociais e culturais.

Para Marini (2006) o jogo ocorre com o desafiado a ser submetido a um enunciado em que a significação é ativada pelo processo de rememoração, muitas vezes influenciada pela ilusão da estabilidade linguística. É nessa influência da estabilidade da língua que ocorre o erro de decifração, muitas vezes corrigido em tentativas posteriores no processo de jogo ou reinterpretado quando desvendada a solução.

Neste processo, existe uma interação entre um homem que interroga outro homem obrigando-o a um saber, e nesse desafio existe uma certa carga de constrangimento, de opressão, pois o interrogado deve saber responder aquilo que o interrogador já sabe (Jolles, 1976). Para Quick (2003) a adivinha é um jogo de retórica ou de poder arbitrário em que a vitória é conseguida pelo acesso prioritário a um conhecimento ancestral, não sendo entendida como um jogo de estratégia, porque a vitória não é conseguida pela escolha racional. A adivinha baseia-se numa relação de desequilíbrio de saberes ocultos partilháveis, passíveis de serem decifrados pelo conhecimento ou domínio dos elementos que caracterizam os contextos culturais em que ela é jogada (destes elementos fazem parte objetos, animais, alimentos, acontecimentos, profissões, a própria língua, etc.). Existe uma autoridade simbólica no desafiador que remete para a ancestralidade de saberes que, no contexto específico da adivinha, ele detém e os restantes desconhecem. Embora essa relação tenha uma componente hierárquica, ela desconstrói-se no decorrer do jogo (quando a solução é encontrada) ou no final (quando ela é revelada).

Assim, os contextos socioculturais em que a adivinha é jogada condicionam fortemente os modos de relação entre jogadores, dos jogadores com a adivinha e dos tipos e temáticas das adivinhas que são jogadas. O caso mais diferenciado, embora cada vez mais comum pela predominância crescente do registo escrito, é quando o jogo da adivinha é individual, ou seja, quando esta não é contada, mas é lida por quem a pretende decifrar. Nesse caso existe um produtor da adivinha (quase sempre anónimo), um intermediário que aqui é material (livro, folheto, revista, manual) e um leitor que adota o papel de desafiado, assumindo a decisão sobre as regras do deciframento no modo de relação com a procura da chave (solução) da adivinha. Em todas as outras situações em que a adivinha é contada, seja de um para um, ou entre um grupo de pessoas, a oralidade, a interação e o contexto cultural onde a ação acontece entram de forma imbricada na construção da situação de jogo.

Embora a função/contexto do jogo da adivinha mais referido na literatura seja o lúdico, alguns autores referem outras dimensões da sua utilização. Burns (1976) classifica o jogo segundo quatro dimensões: a componente ritual; a dimensão de cortesia, muitas vezes com conotação sexual; a componente didático-pedagógica; e a dimensão de saudação. No mesmo sentido, Tessonneau (1986) sintetiza em três as dimensões da adivinha: lúdica, ritualista e pedagógica.

Apesar de não existirem muitos trabalhos sobre esta temática, existem algumas descrições de carácter etnográfico sobre a utilização do jogo da adivinha em diferentes culturas, como a sua integração em rituais fúnebres (Haiti, Filipinas/ Tessonneau, 1986; Quick, 2003); como forma de entretenimento, mesmo que aconteça também em contextos fúnebres (Portugal, Brasil/ Marini, 2006; Sousa, 2012); utilizada como corte (Filipinas); como jogo didático-pedagógico, muitas vezes na forma impressa, em manuais escolares (Portugal/Saraiva, 1999; Haiti/Tessenneau, 1986); ou ainda como forma de saudação (como estabelecimento de um primeiro contacto entre interlocutores) (Burns, 1976).

Apesar destas diferentes funções descritas em relação ao jogo da adivinha, Robert e Forman (1971) através de uma pesquisa efetuada junto de 146 culturas, defendem a tese de que existem traços socioculturais transversais aos contextos onde a adivinha é valorizada. Segundo estes autores a adivinha predomina nas culturas em que existe uma ênfase na aprendizagem através de figuras de autoridade e onde a interrogação e o questionamento fazem parte dessa relação com a autoridade.

3. A adivinha como jogo simbólico de saberes e poderes

A especificidade da existência de uma interrogação na adivinha que solicita uma resposta concede a este jogo uma dimensão simbólica de relação entre poderes (de quem constrói, de quem conhece, de quem conta) e de saberes (ancestrais, culturais, coletivos, partilhados). Tal como sugere Raa, acreditamos que esta dimensão que marca o procedimento e o simbolismo deste jogo é crucial para um entendimento mais aprofundado dos significados da adivinha:

“(…) on the procedure of riddle games little has been written beyond brief descriptions of the opening moves and the replies thereto. Yet, an analysis of the form in which the game is played may give us valuable clues to the meaning of riddles” (Raa, 1966:391).

Através dos poucos trabalhos que aprofundam os procedimentos deste jogo, sabemos que existem, nas diferentes culturas, momentos em que ele é permitido e outros em que é interdito; lugares onde o jogo é predominantemente infantil e outros em que são os adultos os protagonistas; crenças e superstições associadas ao jogo; e dimensões emocionais distintas (de riso, de humor, de chacota, de humilhação) que lhe estão associadas. A adivinha não é apenas um jogo de pergunta-resposta limitada

a uma estrutura textual mais ou menos rica, que se fecha nos saberes que coloca em questionamento, mas vive igualmente do processo (cenário/contexto de lugar, tempo e atores) em que é jogada. É esta dimensão cultural que dificulta a definição da 'adivinha' uma vez que existe uma enorme diversidade de conteúdos, formas, e modos de ser jogada, ou seja, ela, tal como outras instituições sociais, é politeica (Awedoba, 2000).

Nogueira (2004) refere-se ao modo como a adivinha, sendo um género de literatura de transmissão oral, vai-se transformando em património coletivo. Nogueira cita Almeida Paivão que defende a ideia que a adivinha vai-se perpetuando no tempo através de um equilíbrio entre uma força de **fixação** que tende para imobilizar um núcleo, e uma força **criativa**, que tende a ampliar o texto com múltiplas variantes. Partimos desta ideia para propomos neste texto a exploração destas duas forças de equilíbrio na adivinha, mas pensando-as numa dimensão mais processual, ou seja, na adivinha enquanto jogo. Isto porque nos parece que existe, nas culturas em que a adivinha é valorizada, um diálogo permanente entre a '**adivinha – fixação**' - enquanto forma de preservação, conservação e fixação de saberes ancestrais, valores e normas socioculturais - e a '**adivinha – criatividade**' - enquanto estrutura de passagem de velhos saberes mas com incorporação de novos elementos, permitindo e refletindo processos de transformação e de inovação linguísticos, sociais e culturais. Florestan Fernandes, citado por Cardoso (1977) refere que:

“ (...) as adivinhas não existem por si e para si, mas como realidades anímicas, que se integram dinamicamente no comportamento humano, constituindo por isso uma função dos processos que preservam ou modificam as estruturas sociais”.

Adivinha-fixação

O poder simbólico da adivinha na fixação das estruturas comunitárias é visível nas descrições do jogo realizadas em algumas culturas, sobretudo africanas, em que a adivinha se liga à preservação de diferentes elementos dos saberes e dos poderes ancestrais, como a língua, a natureza, o corpo, os ciclos produtivos, as relações sociais e de parentesco, crenças e religiosidades. Assim, apesar da sua função de entretenimento, transversal à maioria das culturas, a adivinha agrega outras funções mais ou menos explícitas.

Nos Kasena (África), por exemplo, as adivinhas são um jogo essencialmente infantil (embora os adultos também possam participar) e aqui a memória assume um papel fundamental no jogo da adivinha, não só centrada nas aprendizagens dos contextos de vida tematizados nas adivinhas (corpo, ambiente, geografia, história, língua) mas também em relação à capacidade das crianças identificarem os seniores compositores das adivinhas. Assim, as crianças devem memorizar as chaves das adivinhas assim como os nomes dos seus autores (vizinhos), o que manifesta a importância do papel da adivinha na ligação dos mais novos com os valores comunitários de preservação do respeito e do reconhecimento da ancestralidade e dos seus saberes. Este facto é particularmente interessante se tivermos em consideração que se trata de uma sociedade em que é quase tabu as crianças chamarem os mais velhos pelo seu nome próprio (Awedoba, 2000).

Outro exemplo surge nos Sandawe (Tanzania) em que o jogo das adivinhas associa-se a crenças sobre os ciclos de produção agrícola. Assim, o jogo é absolutamente proibido durante as épocas de sementeira e de cultivo, só sendo permitido depois das colheitas. Mesmo as crianças mais pequenas são desencorajadas a contar adivinhas nesses períodos porque os membros da comunidade acreditam que se tal acontecer os pássaros invadirão os campos para comer tudo o que foi semeado e as plantações ficarão perdidas (Raa, 1966). A adivinha é, aqui, representada, como um elemento de relação simbólica com a natureza, capaz, por isso, de alterar a normalidade do seu curso.

Américo Correia de Oliveira (2005), a propósito das adivinhas moçambicanas, também refere que na comunidade de língua emakhuwa as adivinhas não são contadas nem todos os dias nem a todas as horas, sendo proibido o jogo durante o dia. Naquela comunidade, existem mesmo sanções para quem desrespeitar os tempos em que é permitido contar adivinhas, isto porque acreditam que se estas forem contadas durante o dia atrasam a produção agrícola. Prata (1983) citado por Oliveira (2005) refere algumas das expressões utilizadas que marcam estas crenças: 'As coisas semeadas não amadurecem bem'; 'Faz vir a fome'; 'Faz nascer os chifres'.

Outro dos elementos de fixação presente nas adivinhas expressa-se nos atributos estereotipados com que, muitas delas, referenciam e caracterizam papéis, normas e instituições sociais, quer nos conteúdos cifrados (usando temáticas como o incesto, a família, o papel da mulher, o respeito pelos mais velhos), quer na forma como são jogadas. Jolles (1976) refere, por exemplo, que em determinadas culturas, as adivinhas – sobretudo as maliciosas, de cariz erótico ou sexual - podem

assumir duas chaves diferentes, sendo a 'chave inocente' esperada e aceite entre as mulheres e a 'chave maliciosa' pertença do jogo quando jogado entre homens, ou seja existindo uma 'chave feminina' e uma 'chave masculina'.

A 'pergunta' marca a adivinha num 'questionamento expressivo' (Roberts e Forman, 1971) que em algumas culturas chega à forma de competição, utilizada em jogos orais competitivos ou mais recentemente em auto-testes de leitura e tentativa de adivinhação. Roberts e Forman, através de um estudo em que comparou 146 culturas - com e sem presença de adivinhas – refere que nas culturas de alguma complexidade, onde existe domesticação de animais, em que a aprendizagem é baseada na autoridade e em que a religião católica predomina, as adivinhas assumem maior importância. Existe, segundo estes autores, uma associação entre a utilização da adivinha e a cultura de responsabilização social:

“Such models (riddles) should occur in cultures sufficiently complex to provide patterns of formal or serious oral interrogation to be modeled. Furthermore there should be high responsibility training, which contributes both to an individual's caring about his performance in oral interrogation situations and to his interest in such situations.” (Roberts e Forman, 1971:529)

Deste modo, existe na adivinha uma importante função iniciática, de integração, e também didática, na preparação dos indivíduos para o questionamento e resposta a uma diversidade de situações da vida quotidiana que pressupõem a interrogação (na relação parental, na escola, na igreja, no trabalho). Para estes autores as adivinhas representam uma espécie de área de conflito entre a resistência e a adesão à interrogação oral, argumento que contribui para a nossa distinção entre os elementos de fixação e os de criatividade que se cruzam nas adivinhas.

Adivinha-criatividade

Se, como vimos, a adivinha representa uma forma de fixação de estruturas, desde logo ao nível da língua, não é difícil concordar com a ideia de que a sua forma - assente num texto enigmático expressivo, metafórico, muitas vezes com utilização de um léxico lúdico, que oculta e revela - remete igualmente para uma dimensão de subversão, de desorganização das estruturas, ou seja de criatividade e inovação nas formas de saber, de pensar, de observar:

“ Através da adivinha, a dúvida instala-se e as coisas designadas pela linguagem perdem a sua dimensão unívoca em favor da pulverização de sentidos, modificando radicalmente o conhecimento que o sujeito tem do universo.” (Nogueira, 2004:337)

Embora as adivinhas, tal como os provérbios e os contos, sejam expressões de uma voz ancestral que traduz os seus saberes, elas são instáveis, ou seja, a sua estrutura varia com factores como o contexto linguístico, o espaço e o tempo e mesmo com diversidades individuais (daquele que conta a adivinha). Segundo Nogueira (2004), a adivinha, por se tratar de um género de transmissão oral, torna-se património coletivo, e neste processo vai incorporando novas formas e/ou elementos de fonte anónima.

Na adivinha existe um jogo criativo entre diferentes dimensões da vida – natureza, animais, homens, objetos, acontecimentos – descrevendo-se elementos através de características de elementos de outra dimensão da vida (Marini, 2006) baralhando, assim, os sentidos e os referenciais de memória do desafiado, estimulando olhares plurais e motivando a diversificação dos prismas de observação dos elementos de conhecimento do mundo:

“Tem asa e não voa,
tem bico e não belisca.
O que é?”
(Chaleira)

“O que é que tem barba e não é homem,
tem dentes e não é gente?”
(Alho)

Também os tempos e as transformações na organização social vão modificando as adivinhas, quer na sua estrutura, quer nas temáticas, quer ainda na importância do jogo e modos de ser jogado. Jolles, a este propósito, defende um certo estado moribundo da adivinha enquanto ‘forma simples’, na atualidade, por força e disseminação da cultura ocidental, científica, globalizadoras, que anulou a ‘aliança’ (de grupo, de comunidade), o ‘mistério’ e a ‘linguagem especial’ (como o jargão, o calão, ou os regionalismos) colocando o saber na esfera pública, massificada, partilhada:

“ (...) el saber como posesión común, como algo que todos pueden alcanzar, há descartado al saber enigmático, al saber como poder” (1976:136).

Nas sociedades ocidentais, a adivinha parece deslocar-se dos terrenos 'simples' em que circulou e se expandiu oralmente, não perdendo a sua existência, mas recriando-se nos tempos que agora a contextualizam, surgindo novas formas, conteúdos e registos, como são exemplos as adivinhas educativas ou mesmo as científicas que circulam em livros, manuais e diversos sítios da internet.

4. A adivinha em Portugal: estado da arte

Como referimos inicialmente, a literatura portuguesa acerca da adivinha é muito escassa, limitando-se a maioria das publicações a coleções mais ou menos extensas de adivinhas (Lopes, 1603; Braga, 1881; Pires de Lima, 1921; Guerreiro, 1957; Moutinho, 1988) que, em alguns casos, contêm pequenos textos introdutórios que referenciam de modo sumário as suas funções, estrutura, temáticas ou modos de jogar.

Para além destas coleções, ou *adivinhários* portugueses, os estudos sobre as adivinhas centram-se basicamente em textos de dois autores – António Saraiva (1999) e Carlos Nogueira (2004) – e algum trabalho etnográfico desenvolvido anteriormente por Cardoso (1977).

Cardoso publicou em 1977 uma pequena monografia focando a figura de *José Daniel Rodrigues da Costa* como presumível autor de 'adivinhas ditas populares'. José Rodrigues da Costa era uma figura conhecida entre os pares da Arcádia Lusitana ou Academia das Belas-Artes como Josino Leiriense, e era um autor dramático, poeta e prosador de segunda categoria com uma vasta obra que mescla a sátira e o humor. Foi popular a sua rivalidade com Barbosa do Bocage em várias publicações. Segundo Cardoso (1977) este autor recheou os jornais e panfletos da época com enigmas e/ou adivinhas, assumindo a sua autoria, e muitas destas propagaram-se na tradição oral até aos nossos dias. No entanto, Cardoso questiona neste texto, a autoria das adivinhas atribuídas a José Rodrigues da Costa colocando a hipótese de este se ter apoderado, 'plagiando' adivinhas formuladas por outros autores³,

³ - Cardoso (1977) refere entre esses autores: Lopes, Francisco (1608). **Passatempo honesto de enigmas e adivinhação.**; Bluteau, Rafael (s.d.) **Prosa symbolica.**; Semedo, B.M. Curvo (1803 e 1817). **Composições**

dada a sua semelhança, ou ainda, numa segunda hipótese, de ele ter reinterpretado, dando forma literária, adivinhas populares da sua época.

Mais importante do que a discussão sobre a génese e construção destas adivinhas – que não constitui nosso objetivo – é o conhecimento deste acervo de adivinhas espalhadas por José Rodrigues da Costa nos folhetos da época, muitas delas incluídas na parte final dos mesmos, depois de outros escritos do autor, e desta relação entre estas adivinhas mais eruditas e as adivinhas populares que circulam oralmente. Como refere Pires de Lima (1921) as adivinhas, ora revestem uma forma literária, ora se apresentam em linguagem chã, parecendo-se influenciar mutuamente, sem que possamos descortinar, muitas vezes, qual foi a fonte original.

Como já referido, Saraiva e Nogueira têm sido os principais autores com contributos para a teorização da adivinha tradicional portuguesa, discutindo a sua definição, funções, modos de enunciação, estrutura, forma e classificação (Ver Sousa, 2012). A questão da classificação das adivinhas é de grande pertinência uma vez que a sua organização, maioritariamente assente nas chaves das adivinhas, pode ocultar alguns dos prismas da sua análise.

Numa rápida análise das coleções de Viegas Guerreiro (1957) e de Viale Moutinho (1988) podemos observar que são os elementos da vida quotidiana da época (animais, objetos, alimentos, natureza, corpo) os mais referenciados na classificação apresentada das adivinhas.

Na coleção de Viegas Guerreiro, num total de mais de 600 adivinhas, as chaves com maior número de adivinhas associadas são:

- problemas (para decifrar) - 19 adivinhas;
- ovo – 19 adivinhas;
- castanha – 9 adivinhas;
- água, agulha⁴, botão, língua, vento – 8 adivinhas;
- chapéu, dentes, gato, relógio – 7 adivinhas;
- sol, sombra, vela, vinho, olhos, melancia, homem, galo e dedos – 6 adivinhas.

poéticas.; Cunha, João Pinheiro Freire da (1798) **Adivinhações curiosas e instrutivas.**; Céu, Maria do (Madre) (1714). **Enganos do Bosque, Desenganos do Rio.**

⁴ - Colocamos sublinhadas as chaves que não são comuns às duas coleções.

Viale Moutinho apresenta uma coleção com 953 adivinhas, em que os temas mais focados apresentam algumas semelhanças com a coleção anterior, embora as diferenças no modo de recolha e de classificação motivem algumas diferenças, estando, por exemplo, omissa a categoria de ‘problemas (por decifrar) ‘:

- Ovo – 30 adivinhas;
- Castanha – 20 adivinhas;
- Agulhada – 17 adivinhas;
- Água – 13 adivinhas;
- Botão, língua – 12 adivinhas;
- Abelha, olhos – 11 adivinhas;
- Galo, relógio, vento, vinho – 10 adivinhas.
- Chapéu, dentes, galinha, moinho, ourico – 9 adivinhas;
- Meia, rio, sal, sino, sol – 8 adivinhas;
- Cebola, linho, sapato, sombra – 7 adivinhas;
- Alho, boca, cal, chave, cigarro, dedos, estrela, fome, mãe, panela, pinheiro, poço, vela – 6 adivinhas

Esta análise focada nas chaves das adivinhas, oculta, por exemplo, dimensões da vida que têm grande expressão nos sentidos e referenciais inclusos no texto das adivinhas, mas cuja chave não parece revelar. Exemplo disso é o universo simbólico religioso católico, muito presente nas adivinhas portuguesas, que algumas vezes surge na decifração (chave):

“Alto está
Alto mora
Ninguém o vê
E todos o adoram.”
(Deus)

“Sepultado meio vivo
Em mim a verdade fala
Uns dias me cobrem de luto
Outros dias me vestem de gala.”
(Púlpito)

Outras vezes essa dimensão religiosa surge apenas no texto cifrado, sendo a chave um outro elemento da vida quotidiana. Assim, podemos dar como exemplo a ‘**vela**’, que nos remetendo de imediato para um utensílio caseiro, doméstico, podendo assim ser arrumada nas classificações das adivinhas, pode surgir cifrada do seguinte modo:

«Feita toda de candor

No altar do senhor
Gasto-me por seu amor»

Ou o **cigarro**:

“Porque ao vicio dou guarida,
Sou da igreja coisa ingrata
Mas no fim da minha vida
Acabo sempre em beata.”

Ou ainda a **colmeia**:

“Um convento bem fechado
Que não tem sinos nem torres
Com muitas freiras dentro
E todas fazendo doces.”

O conhecimento que está em jogo nas adivinhas, que envolve o ambiente físico, humano, animal, de relação com o divino, expressa-se quer pelo precedente (texto) quer pelo conseqüente (chave) da adivinha (Awedoba, 2000).

Percebemos que falta ainda em Portugal, um amplo trabalho de análise das adivinhas, diversificando os eixos de exploração da adivinha portuguesa, não apenas na dimensão literária (que tem sido o principal foco dos autores referidos) mas também na pesquisa e recolha de acervos ainda não tratados e na análise da dimensão sociocultural, quer dos textos e temáticas, quer da adivinha enquanto jogo. O jogo da adivinha, nos seus atores, nos seus lugares, na forma como é jogado em Portugal, atendendo também às suas diversidades temporais e regionais, é um dos caminhos ainda não explorados que nos motiva a investigação futura.

5. Bibliografia

a) Bibliografia de referência (coleções de adivinhas portuguesas)

BRAGA, Teófilo (1881). *As adivinhas populares*.

GUERREIRO (1957). *Adivinhas portuguesas*. Fundação Nacional para a Alegria no Trabalho.

LOPES, Francisco (1603). *Passatempo honesto de Enigmas e Adivinhações*.

MOUTINHO, Viale (1988). *Adivinhas populares portuguesas*. Editorial Domingos Barreira. Porto.

PIRES DE LIMA, Augusto César (1921). *O livro das adivinhas*. Editorial Domingos Barreira. Porto.

VASCONCELLOS, J. L. de (1963). *Contos Populares e Lendas*. Coimbra: Acta Universitatis Conimbricensis.

b) Bibliografia citada

AWEDOBA, A.K. (2000). Social Roles of Riddles with reference to Kasana Society. *Research Review New Series* 16.2. pp 35-51.

BURNS, T. A. (1976). "Riddling: Occasion to Act". *Journal of American Folklore* 89, 139-165.

CARDOSO, Carlos Lopes (1977). José Daniel Rodrigues da Costa, presumível autor de adivinhas ditas populares? (Uma pesquisa em curso).

DIONÍSIO, Angela Paiva (2005) "O que é a adivinhação?" in *Revista da Faced*, nº 9, Baía: Universidade Federal da Baía. pp. 35-54.

FERNANDES, F. (1961). "Contribuição para o Estudo Sociológico das Adivinhas Paulistanas". In: FERNANDES, F. *Folclore e Mudança Social na Cidade de São Paulo*. São Paulo: Editora Anhembi, 279-338.

JOLLES, A. (1976) *Formas simples*. São Paulo: Cultrix.

MARINI, D. (1999). *Um estudo das adivinhas: o jogo verbal*. Dissertação de mestrado apresentada à Universidade Estadual de Campinas.

MARINI, D. (2006). *Os movimentos de sentidos nas adivinhas: um estudo enunciativo*. Dissertação de doutoramento apresentada à Universidade Estadual de Campinas.

NOGUEIRA, Carlos (2004) "Para uma teoria da adivinha tradicional portuguesa". *Revista de Literaturas Populares* IV-2, pp.328-339.

OLIVEIRA, Américo Correia de (2005). "Acerca das Adivinhas Moçambicanas". *Latitudes*, nº25.

QUICK, Phil (2003). "Riddles of death: the structure of the tangke-tangke riddle game used at Pendau Memorial Services. Papers from the 13th meeting of the Southeast Asian Linguistics Society.

RAA, E.T. (1966). "Procedure and Symbolism in Sandawe Riddles" in *Man New Series*, Vol.1, No.3.pp391-397

ROBERT E FORMAN (1971). "Riddles: expressive models of interrogation". *Ethnology*, X, 509-533.

SARAIVA, Arnaldo, (1999). "Poética e enigmática das adivinhas populares portuguesas". In *Actas do 1º Encontro sobre Cultura Popular* (Homenagem ao Prof. Doutor Manuel Viegas Guerreiro). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.

SILVA, Wagner Rodrigues (1999). "Tópicos discursivos e formas de construção das adivinhas" in *Ao pé da Letra*, Recife: Departamento de Letras UFPE. pp 185-191.

SILVA, Wagner Rodrigues e MUNIZ, K. S. (2001). "Adivinhas e ensino da língua portuguesa: uma descoberta" in *Ao pé da Letra*, 3.1Recife: Departamento de Letras UFPE, pp. 75-84

SOUSA, Filomena (2012). *Cultura e expressões orais: a adivinha*. MemóriaMedia – IELT, Universidade Nova de Lisboa.

TODOROV, T. (1978). *Les genres du discours*. Paris: Seuil.

Modo de referenciar este artigo:

Rosa, Rosário, (2013), "A(s) adivinha(s): da expressão oral ao jogo simbólico" in Sousa, Filomena (Coord), *Projecto Adivinha-Memóriamedia*.

Alenquer: Memória Imaterial, CRL/IELT (16 p.). Consultado (data) in http://www.memoriamedia.net/bd_docs/Adivinha/adivinha_rr.pdf