

Cultura e expressões orais: A adivinha

Filomena Carvalho Sousa¹

A adivinha, enquanto forma de expressão oral identitária da cultura portuguesa, tem sido pouco estudada, parecendo esquecida num canto recôndito da investigação científica e dos estudos socioculturais e literários. A falta de interesse sobre o estudo da adivinha foi exposta por Arnaldo Saraiva no artigo «Poética e enigmática das adivinhas populares portuguesas», nas actas do 1.º Encontro sobre Cultura Popular, realizado nos Açores em 1999. Para este autor a «desatenção» dos portugueses em relação às suas adivinhas mede-se «na escassez de estudos, gerais ou particulares, que elas já mereceram»² e se alguma produção existe sobre os aspectos socioculturais da adivinha, o mesmo não se passa sobre o estudo da sua linguagem ou poética, que é praticamente inexistente.

Arnaldo Saraiva, apesar do registo crítico, não deixa de enumerar as obras que merecem referência e constituem, até aos anos 90 do século XX, a curta história do estudo da adivinha em Portugal:

Desde *As Adivinhas Populares* (1881) de Teófilo Braga até às *Adivinhas Populares Portuguesas* (1988) de Viale Moutinho deparamos com colecções (de Maria Valverde, *Cal é coisa? Cal é Ela?*, 1920; de António Tomás Pires, *Adivinhas Portuguesas* – recolhidas no Alentejo – (1921); de Augusto César Pires de Lima, *O Livro das Adivinhas*, 1921, edição posteriormente revista e anotada por Bertino Daciano; de Manuel Viegas Guerreiro, *Adivinhas Portuguesas*, (1957), que pecam por carên-

(1) Instituto de Estudos de Literatura Tradicional / Universidade Nova de Lisboa.

(2) SARAIVA, Arnaldo, (1999). «Poética e enigmática das adivinhas populares portuguesas». In *Actas do 1.º Encontro sobre Cultura Popular* (Homenagem ao Prof. Doutor Manuel Viegas Guerreiro). Ponta Delgada: Universidade dos Açores, p. 434.

cia (às vezes simultaneamente por carência e excesso) ou por deficiências de transcrição textual, de classificação e de arrumação.³

Saraiva sublinha ainda a qualidade e quantidade das adivinhas que constituem o repertório nacional, o que torna menos compreensível o desinteresse da academia sobre este objecto de estudo. Nogueira (2004) acrescenta à lista de obras enunciada por Saraiva o acervo reunido por Francisco Lopes em *Passatempo Honesto de Enigmas e adivinhações* (1603), uma compilação já classificada no estudo de Teófilo de Braga (1881) como pertencente à época da Literatura Quinhentista, rara e baseada em fontes populares. Nogueira destaca o recurso à tradição oral, mas refere-se à obra de Francisco Lopes assinalando o tratamento literário a que esta foi submetida e o seu propósito moralizante.

Nogueira retoma a crítica de Saraiva sublinhando os defeitos de transcrição e de classificação de algumas obras, a existência de versões do mesmo texto entendidas como textos diferentes e, acima de tudo, a falta do «apuramento rigoroso das fronteiras do corpus coberto pela designação de “adivinha”»⁴.

DEFINIÇÃO DE ADIVINHA

A definição de adivinha enunciada por Saraiva (1999) defende que «o nome de adivinha só deve aplicar-se a textos verbais breves que impliquem um jogo de pergunta e de resposta, sendo que esta, clara, está contida naquela de modo cifrado, velado ou inesperado»⁵. Saraiva afasta da definição de adivinha o logogrifo, o puzzle, os cúmulo, a pergunta armadilha, o texto verbal longo como o conto-adivinha ou o romance; não considera «os textos verbais não formalmente ou estruturalmente dialógicos como o poema, o mistério, o provérbio, o aforismo, ou os textos lúdicos que não impliquem um jogo de pergunta-resposta formal, do tipo travalínguas ou fórmulas de escolha»⁶. Segundo esta definição, a adivinha nada tem a ver com a enigmática ou a adivinhação mágica ou religiosa, a adivinha é produto «da razão e da

(3) Idem, *Ibidem*, p. 433.

(4) NOGUEIRA, Carlos (2004) «Para uma teoria da adivinha tradicional portuguesa». *Revista de Literaturas Populares* IV-2, p. 339.

(5) SARAIVA, Arnaldo, (1999). «Poética e enigmática das adivinhas populares portuguesas». In *Actas do 1.º Encontro sobre Cultura Popular* (Homenagem ao Prof. Doutor Manuel Viegas Guerreiro). Ponta Delgada: Universidade dos Açores, p. 435.

(6) Idem, *Ibidem*, p. 435.

imaginação, operações lógicas e analógicas, raciocínios indutivos, dedutivos e educativos»⁷. Afastando-se ainda da adivinha escrita, culta e moderna, Saraiva delimita o seu campo de interesse na adivinha popular, oral, tradicional folclórica e poética.

Para Todorov (1978) um aspecto importante da adivinha é esse lado colectivo e folclórico, o facto de a adivinha implicar um saber partilhado, de fazer alusão a algo que é conhecido pelos participantes envolvidos e não remeter para acontecimentos isolados ou pessoais. Se não existe um conhecimento prévio, colectivo sobre o tema, não é possível descobrir a solução da adivinha.

No seguimento desta perspectiva as adivinhas são textos verbais que envolvem factores sociais, culturais e linguísticos. As adivinhas são formas de expressão de experiências e de dialécticas do quotidiano (Dionísio, 2005; Silva, 1999). A adivinha é ainda entendida como um jogo que permite o desenvolvimento e o treino da memória, da imaginação e da reflexão, sem que se possa esquecer que a memória é culturalmente influenciada e construída.

Nogueira (2004) parte dos contributos teóricos de Jalles (1976), Frye (1976), Todorov (1978) e Saraiva (1999) e conclui que a adivinha 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»⁸.

AS FUNÇÕES DA ADIVINHA

Enquanto jogo, a função mais evidente da adivinha é a lúdica – a adivinha enquanto evento «performance», passatempo e entretenimento nos tempos de lazer. Constituindo parte da herança oralmente transmitida, as adivinhas representam costumes e modos de vida e, enquanto prática sociocultural, é possível identificar outras funções da adivinha.

Para além da função lúdica, Burns (1976) classifica o contexto de jogo segundo outros aspectos socioculturais: a) a componente ritual – a utilização da adivinha em rituais de iniciação ou morte na Índia e em tribos africanas; b) o jogo como corte e com conotação sexual; c) o jogo como instrumento didáctico e pedagógico e d) o jogo como forma de saudação.

(7) *Idem*, *Ibidem*, p. 434.

(8) NOGUEIRA, Carlos (2004) «Para uma teoria da adivinha tradicional portuguesa». *Revista de Literaturas Populares* IV-2, p. 328.

Também Tessonneau (1986), num estudo sobre a cultura haitiana, identifica três funções diferentes da adivinha: a lúdica, a ritualista e a pedagógica. Sobre a componente ritual, Tessonneau salienta o papel das adivinhas nos rituais fúnebres e descreve as vigílias que acontecem quando morre um membro da comunidade e no décimo dia após o enterro, na cerimónia da despedida do corpo. Nestas alturas partilham-se memórias, adivinhas e outros géneros orais como parte de um ritual de despedida que «imortaliza as falas».

Burns (1976) refere, contudo, que em muitos casos as adivinhas surgem nas cerimónias fúnebres como forma de passar o tempo e não como parte integrante do ritual. Também em certas zonas de Portugal e do Brasil é recorrente nos velórios enunciarem-se adivinhas e outras expressões da tradição oral com o objectivo de entreter os que velam o corpo (Marini, 2006). Na pesquisa realizada em 2010 pelo projecto Memóriamedia (registos audiovisuais de momentos da tradição oral) encontram-se testemunhos dessas práticas em diversos concelhos, nomeadamente em Alenquer e em Sobral de Monte Agraço.

O jogo da adivinha utilizado como corte foi estudado por Hart (1964) e Starr (1909) em regiões das Filipinas onde, entre noivos, são enunciadas adivinhas com conotação sexual e, no caso do casamento ser negociado, o pretendente deve ir à casa da noiva e responder às adivinhas propostas pelos futuros sogros (Marini, 2006). Porém, dificilmente estas adivinhas se enquadram na definição de Saraiva (1999) ou de Nogueira (2004), caracterizando-se mais como enigmas.

A função didáctica e pedagógica da adivinha é característica de várias culturas, nestes casos a adivinha é utilizada com o objectivo de instruir os mais novos, de educar, de treinar o domínio de diferentes fonemas e as potencialidades semânticas e simbólicas. Trata-se de um modo de apreender o meio cultural, social, ambiental e os universos quotidianos (Saraiva, 1999; Tessonneau, 1986).

Considerando a construção metafórica de algumas adivinhas é possível identificar a função de aprendizagem social – a metáfora utilizada só é entendida se contextualizada em experiências socioculturais. Por exemplo:

O meu nascimento foi cinza,
do meu viver ninguém se espanta;
de sete filhas que tive,
a última foi santa.⁹

A Quaresma, resposta a esta adivinha, inicia-se na quinta-feira de cinzas, daí que se refira «o meu nascimento foi cinzas»; a Quaresma é celebrada durante sete sema-

(9) Solução: Quaresma.

nas – «de sete filhas que tive» –, e a última semana, na tradição Católica Romana, é denominada «semana santa» (Silva & Muniz, 2001). Esta adivinha ganha sentido entre quem conhece e pratica, colectivamente, esta celebração religiosa. Serve ainda para vincular o conhecimento e instruir os mais novos sobre estes rituais.

Saraiva (1999), a partir de um outro exemplo, sublinha o pendor sociológico, antropológico e até psicológico das reflexões que se podem produzir a partir de uma adivinha. O autor refere:

Uma viúva presumida
Toda de luto vestida
E de flores coroada
E do velho perseguida
Quando o velho a persegue
Ela faz a retirada.¹⁰

Nestes retratos há traços rápidos e discretos que no entanto carregam sugestões susceptíveis de provocar análises ou reflexões tanto de pendor sociológico ou antropológico (por exemplo, o sistema de luto, o estatuto de viúva) como de pendor psicológico ou psicanalítico (por exemplo, a relação masculino/feminino, os jogos de sedução e de assédio sexual, a natureza da «allumeuse»).¹¹

Para Saraiva (1999) a função instrutiva da adivinha é óbvia, quando o autor afirma:

Vê-se, pois, o alcance pedagógico ou o papel educativo que pode desempenhar a adivinha em favor da relação das pessoas com os mundos ou em favor do trabalho da imaginação e da inteligência em face desses mundos.¹²

Por fim, a adivinha como fórmula de saudação é referida por Burns (1976): neste caso a adivinha surge como forma de estabelecer um primeiro contacto entre pessoas que, à partida, se reconhecem na partilha de determinado saber e o jogo é enunciado como se de uma «senha» se tratasse, uma «senha» que vincula a pertença dos interlocutores a determinada comunidade.

(10) Solução: Noite, estrelas e dia.

(11) SARAIVA, Arnaldo, (1999). «Poética e enigmática das adivinhas populares portuguesas». In *Actas do 1.º Encontro sobre Cultura Popular* (Homenagem ao Prof. Doutor Manuel Viegas Guerreiro). Ponta Delgada: Universidade dos Açores, p. 438.

(12) Idem, *Ibidem*, p. 438.

FORMA DE ENUNCIAR A ADIVINHA

É possível distinguir dois tipos de participantes no jogo da adivinha: o interlocutor que propõe a adivinha – o desafiante – e o(s) interlocutor(es) que tenta(m) resolver a adivinha – o(s) desafiado(s) (Marini, 2006). O primeiro enuncia um texto breve que define um objecto ou ser enumerando características, formas ou metáforas. O desafiante tem como principal função perguntar, testar, instalar a dúvida sobre o que parece evidente, dar uma dimensão ambígua à adivinha, desestabilizar estruturas mentais hierarquizadas e pedir uma resposta (Dionísio, 2005; Marini, 2006; Nogueira, 2004; Saraiva, 1999). O desafiado tenta resolver a adivinha, deve explorar as potencialidades semânticas e simbólicas, estruturando-as para determinado referente, deve conseguir tornar claro o cifrado (Saraiva, 1999).

O papel mais importante no jogo da adivinha é do interlocutor desafiado, é ele que tem de passar pelo teste, é ele que tem de interpretar e reinterpretar o contexto da adivinha (Marini, 2006), é ele que passa pelo processo de resolução da adivinha o que, segundo Jolles (1976), é mais importante do que encontrar a solução. Do desafiado espera-se a perícia e o conhecimento linguístico, social e cultural que permitem encontrar a resposta certa.

De acordo com Marini (2006), o desafiado é submetido a um enunciado, a significação é activada pelo processo de rememoração e, numa primeira interpretação, é influenciado pela ilusão de que a linguagem, a língua ou o sentido das palavras têm uma estabilidade definitiva. Caso se deixe iludir, dá a resposta errada e, quando lhe é revelada a solução, percebe que o sentido aparentemente estável afinal é inadequado. Nessa altura, reinterpreta o enunciado e a pergunta é alvo de uma nova significação.

A esta configuração de sentidos Marini chama de movimento de interpretação (momento T) e reinterpretação (momento T'). Com estas designações a autora pretende mostrar que é fundamental considerar o jogo não só na fase em que o desafiado tenta responder à pergunta, mas também na fase em que, perante a falta de resposta ou uma resposta errada, o desafiante revela a solução.

Relevante é também o facto de, para o desafiante, o jogo ser mais interessante não quando o desafiado fica perplexo e não responde ou quando acerta à primeira, mas quando existem várias tentativas de resposta, os momentos de reinterpretação que acontecem quando a solução não é desvendada, quando se descartam ou legitimam diferentes opções. Nessa altura, enquanto não se decifra a adivinha, o desafiador continua a repetir a pergunta, ou partes da pergunta, desafiando literalmente o(s) ouvinte(s) e brincando com a sonoridade das palavras, destacando rimas e metáforas. O objectivo é criar impaciência, provocar o desejo de saber a resposta e realçar a superioridade do desafiador que detém o conhecimento (Marini, 2006).

Quando se revela a solução reinterpreta-se a pergunta, debate-se a pertinência das pistas e as descrições inusitadas contidas na adivinha (o que usualmente provoca o riso). É também nessa altura que as posições dos participantes do jogo deixam de ser hierarquizadas, todos partilham o mesmo saber (Dionísio, 2005).

A ESTRUTURA DA ADIVINHA

Como já foi referido, a estrutura da adivinha parte da formulação pergunta-resposta e é apresentada como um «jogo verbal» que envolve pelo menos dois participantes. As adivinhas são compostas por elementos descritivos (presentes no enunciado) e o referente (o que está cifrado, velado). Os conteúdos da adivinha referem-se, assim, a um determinado sistema sociocultural e implicam a compreensão da língua/linguagem que inscrevem. Para ser retransmitida oralmente, a adivinha é curta e com uma estrutura fácil de memorizar (Dionísio, 2005, Marini, 2006; Silva, 1999)

Referindo-se à estrutura da adivinha portuguesa, Nogueira (2004) enuncia que esta «partilha das características do arquétipo universal, compreendendo, genericamente, uma fórmula de introdução, um corpo central, que encerra a mensagem enigmática, e uma fórmula de conclusão»¹³.

Determinados histórica e socialmente os géneros textuais são muitas vezes reconhecidos pelas expressões de abertura: os contos que começam por «era uma vez»; «sabes aquela de um português, um francês e um inglês» para enunciar um tipo de anedota; «senhores e senhoras» para a apresentação de exposições públicas (Dionísio, 2005); quando alguém enuncia «Qual é coisa, qual é ela», rapidamente o ouvinte percebe que vai ser desafiado para responder a uma adivinha, ou seja, esta forma de introdução permite definir este género textual. «Qual é coisa, qual é ela» é a fórmula mais recorrente, mas também é usual «O que é, que é», «O que é que» ou «O que é». Segundo Todorov (1978) dá-se uma forma interrogativa ao enunciado inicial para indicar que um segundo enunciado irá surgir.

Qual é coisa, qual é ela,
que é redonda como o Sol;
tem mais raios do que uma trovoadas
e anda sempre aos pares?¹⁴

(13) NOGUEIRA, Carlos (2004) «Para uma teoria da adivinha tradicional portuguesa». *Revista de Literaturas Populares* IV-2, p. 329.

(14) Solução: Roda da bicicleta.

O que é, que é,
que quanto mais se tira
maior fica?¹⁵

O que é que
todo o nariz
tem na ponta?¹⁶

O que é uma casinha
sem porta e sem janela;
lá dentro vivem duas donzelas,
uma branca e outra amarela?¹⁷

A parte mais importante da adivinha é o corpo composto pelos elementos que dão pistas para chegar à solução e os elementos que visam criar a dúvida. No corpo da adivinha simula-se a simplicidade da resposta, complexificam-se as descrições, induz-se a paradoxos ou desconstrói-se a estabilidade aparente. O corpo dá identidade ao género textual da adivinha, mesmo que esta não tenha expressão de abertura e/ou conclusão (Nogueira, 2004).

Tem barbas e não tem queixo,
este bicho montanhês;
tem dentes mas não tem boca,
tem cabeça e não tem pés.¹⁸

Não é duro,
não é mole;
não se apalpa,
não se come.¹⁹

Menos frequente do que acontece com as fórmulas de introdução, fazem parte de algumas adivinhas expressões de conclusão que têm como objectivo desafiar o ouvinte, provocando-o ou desprestigiando-o caso ele não saiba a resposta correcta. A exemplo, «Não adivinhas este ano», «Não adivinhas/ nem daqui a um mês», «Adivinha, bacharel» (Nogueira, 2004).

(15) Solução: Buraco.

(16) Solução: Z.

(17) Solução: Ovo.

(18) Solução: Alho.

(19) Solução: Vento.

Capotes e mais capotes,
são todos do mesmo pano;
se não te disser agora,
não adivinhas este ano.²⁰

Sou branca de nascença,
preta de geração;
barriguinha de cabaça
e dentinhos de turquês,
não adivinhas
nem daqui a um mês.²¹

A FORMA DA ADIVINHA

São várias as dimensões que podem ser consideradas ao definir-se a forma característica da adivinha, por exemplo: a forma textual (diálogo em prosa ou verso); o género descritivo (auto ou hetero); o tipo de formação, jogo ou manipulação das palavras (composição, derivação e onomatopeia) e o tipo de solução (palavras ou números) (Dionísio, 2005; Marini, 2006; Nogueira, 2004; Silva, 1999).

A mais frequente forma textual da adivinha é o verso, e as mais populares são as adivinhas em quadras de quatro versos com o esquema de rimas nos versos pares, deixando soltos os primeiro e terceiro versos (abcb) (Dionísio, 2005; Silva, 1999).

Por detrás de um muro branco,
há uma flor amarela;
que se pode apresentar
ao próprio rei de Castela.²²

Certas adivinhas versificadas revelam elementos característicos do discurso poético e alguns desses poemas apresentam «forma narrativa, um argumento logicamente encadeado, como se de uma autêntica história se tratasse, organizada por um narrador-personagem»²³:

(20) Solução: Cebola.

(21) Solução: Formiga.

(22) Solução: Ovo.

(23) NOGUEIRA, Carlos (2004) «Para uma teoria da adivinha tradicional portuguesa». *Revista de Literaturas Populares* IV-2, p. 332.

Uma casa edifiquei
onde viver cuidei.
Cuidando que era segura,
foi tal a minha ventura;
numa donzela me tornei,
saí por uma janela
à morte me entreguei^[24]²⁵

O valor poético da adivinha é o tema central do artigo de Saraiva (1999), que refere:

(...) à maior parte dessas adivinhas não faltam elementos típicos do discurso poético: métrica, rima, ritmo; metassememas, metalogismos, metataxes, especialmente imagens, metáforas, elipses, equívocos, linguagem concreta, animada, sugestiva, que se pode valer de oralismos, arcaísmos, neologismos e até de palavras hápax; sólida arquitetura formal ou semântica; jogo, às vezes subtil, de correspondências sémicas ou sonoras; conotação; concisão.²⁶

Em relação ao género descritivo da adivinha, Silva (1999) defende a distinção entre duas formas: a) as adivinhas construídas por «auto-descrição», nas quais o ser ou objecto personificado apresenta as suas características e os verbos são conjugados na primeira pessoa do singular ou do plural (ver adivinha *-a-* e *-b-*); b) as adivinhas formadas por «hetero-descrição», ou seja, adivinhas nas quais os verbos da descrição são conjugados na terceira pessoa e, usualmente, sem referência ao pronome (ele/ela), o que dificulta a tarefa de descobrir a solução (ver adivinha *-c-*). Em ambas as formas, o ser ou objecto é usualmente descrito através da utilização de verbos copulativos (ser e estar) e do verbo ter. A autora enuncia como mais frequentes as adivinhas «hetero-descriptivas».

-a-
Somos dois irmãos
que levamos um fardo pesado;
de dia vivemos cheios,
de noite esvaziados.²⁷

(24) Solução: Bicho da seda.

(25) NOGUEIRA, Carlos (2004) «Para uma teoria da adivinha tradicional portuguesa». *Revista de Literaturas Populares* IV-2, p. 332.

(26) SARAIVA, Arnaldo, (1999). «Poética e enigmática das adivinhas populares portuguesas». In *Actas do 1.º Encontro sobre Cultura Popular* (Homenagem ao Prof. Doutor Manuel Viegas Guerreiro). Ponta Delgada: Universidade dos Açores, p. 436.

(27) Solução: Par de sapatos.

-b-

Na água nasci,
na água me criei;
se na água me jogarem,
na água morrerei.²⁸

-c-

O que é que
fala sem ter boca e
anda sem ter pés?²⁹

Em algumas adivinhas, sejam enunciadas na primeira ou terceira pessoa do singular ou do plural, são dadas descrições negativas, o que implica ter de passar por um processo de desconstrução das relações enunciadas para chegar à resposta correcta.

O que é, que é verde,
mas não é homem;
fala,
mas não é gente?³⁰

Dizem que sou rei,
mas não tenho reino;
dizem que sou loiro,
mas não tenho cabelos;
marco a hora do dia e da noite
e não sou relógio.³¹

Sobre o tipo de formação ou utilização das palavras nas adivinhas, Nogueira (2004) identifica o «clássico jogo de palavras, do tipo “Uma meia meia feita, / outra meia por fazer; / diga-me lá, ó menina, / quantas meias vêm a ser”³². Ainda neste contexto, o autor refere a utilização de “elementos onomatopaicos às vezes ilisíveis do ponto de vista morfo-fonémico, embora relacionados com a solução, como “ninguirininhim” (fome), que suscita a ideia de aflição, falta, outras mais lisíveis, dir-se-ia mesmo em ressonância infantil, como “cro co co” (galinha)»³³.

(28) Solução: Sal.

(29) Solução: Carta.

(30) Solução: Papagaio.

(31) Solução: Sol.

(32) Solução: Meia meia.

(33) NOGUEIRA, Carlos (2004) «Para uma teoria da adivinha tradicional portuguesa». *Revista de Literaturas Populares* IV-2, p. 331.

Para além do recurso à onomatopeia, vários autores evidenciam a derivação e a composição das palavras como os principais recursos da adivinha. A exemplo, uma adivinha por derivação sufixal: «Responda bem depressa / Se as crianças tivessem que ir para o exército, / Em que arma elas serviriam», brincando com a palavra criança e infante a resposta por derivação é «Infantaria». Por composição, na adivinha «Qual é a água que, / mesmo fria, / pode nos queimar» chega-se à resposta «Aguardente» (Lima, Ferreira & Araujo, 2009; Menezes, 1999; Silva 1999).

Algumas das adivinhas são ainda construídas com base na utilização do género gramatical para confundir o desafiado, outras utilizam insinuações de natureza erótico-sexual (Nogueira, 2004):

Fêmea sou de nascimento,
macho me fizeram ser;
hei-de morrer afogado
pra fêmea tornar a ser.³⁴

Em cima de ti me ponho,
em cima de ti me deito;
sem dar ao cu
nada está feito.³⁵

Por fim, sobre o tipo de solução da adivinha, é possível concluir que existem: a) as respostas que se traduzem em palavras (ser ou objectos) e que por vezes surgem no corpo da adivinhas distraíndo o desafiado com uma linguagem extralinguística (tal como pode acontecer com sons, sílabas ou letras): «Qual é coisa, qual é ela / começa na areia / e acaba no mar?», a resposta é «ar» e b) as respostas que revelam um número, a resolução de um problema aritmético: «Um pastor tem 17 ovelhas / Todas morrem, menos 9 / Quantas ficam?», a resposta é 9 (Lima, Ferreira & Araújo, 2009; Nogueira, 2004).

CLASSIFICAÇÃO DAS ADIVINHAS

Alguns dos autores que se debruçaram sobre o estudo da adivinha optaram por agrupar as adivinhas segundo a relação do homem com o meio envolvente (Martín 1985, Pires de Lima, 1964; Vasconcelos, 1938 e 1963), outros, utilizaram a ordenação

(34) Solução: Sal.

(35) Solução: Atar um molho.

alfabética das soluções (Amades, s/d; Machado & Alvarez, 1881) (Nogueira, 2004). Esta última opção também surge, actualmente, em vários sítios da internet dedicados à adivinha³⁶.

A classificação por temas é múltipla e complexa: existem adivinhas sobre alimentos, roupas, plantas, animais, o corpo humano, relações de parentesco, ambiente, meios de transporte, actividades profissionais, épocas festivas, comemorações religiosas, história, astronomia, geografia, matemática e uma diversidade indescritível de outros temas e subtemas. O desafio está em propor uma classificação que não seja nem demasiado genérica, como a que é sugerida em diversos sítios da internet, que divide as adivinhas em «religiosas», «picantes», «versos» e «outras» (ou «infantis» e «adultos»), nem demasiado descritiva, enumerando quase tantos temas quanto o número de soluções.

Silva (1999) identificou onze tópicos discursivos e sugeriu um sistema de compilação e organização das adivinhas que ia desde «jogos metalinguísticos até jogos eróticos»³⁷, passando por temas como o «mundo físico», a «religião», os «animais», os «vegetais» e os «nomes, sílabas e letras» (um vasto número de categorias que podem confundir-se com subcategorias). Nogueira (2004) propõe seis grupos temáticos com as adivinhas seriadas alfabeticamente dentro de cada subgrupo. Para cada uma das seis categorias o autor não descreve os subgrupos considerando que os mesmos são sugeridos pelos capítulos e qualquer tentativa de os enumerar ficaria incompleta:

Em vez de classes autónomas, (...), a classe Natureza, por exemplo, admite sub-classes como «Animais» (esta subdivisível ainda, se se quiser, em «Animais domésticos» e «Animais selvagens», ou apenas «Fauna»), «Plantas, árvores, frutos e produtos cultivados» (ou unicamente «Flora»), «Natureza mineral», «Firmamento», «Meteorologia», «Mar-Terra», etc.³⁸

As categorias propostas por Nogueira (2004) variam entre categorias simples e compostas: I) Natureza; II) Região. Sobrenatural; III) O Homem, o seu corpo, a sua idiossincrasia e a sua relação com o meio. A Família; IV) A Casa. Objectos de uso doméstico. Ferramentas e aparelhos; V) Alimentos transformados e VI) Problemas verbais (palavras, sílabas e letras) e problemas numerais.

(36) A exemplo, o sítio do citador <http://www.citador.pt/adivinhas.php> [consultado a 04/04/2012].

(37) SILVA, Wagner Rodrigues (1999). «Tópicos discursivos e formas de construção das adivinhas», in *Ao pé da Letra*, Recife: Departamento de Letras UFPE, p. 190.

(38) NOGUEIRA, Carlos (2004) «Para uma teoria da adivinha tradicional portuguesa». *Revista de Literaturas Populares* IV-2, p. 335.

CONCLUSÃO

Com o objectivo de fazer uma breve síntese dos estudos que se debruçaram sobre a adivinha portuguesa³⁹, chega-se, neste artigo, à conclusão de que, principalmente em Portugal, as grandes referências das duas últimas décadas são dois artigos, relativamente curtos, publicados por Arnaldo Saraiva e Carlos Nogueira, em 1999 e 2004, respectivamente. Ou seja, nos últimos vinte anos, não surgiram, em Portugal, obras ou teses sobre esta temática e o esquecimento deste género textual parece perpetuar-se junto dos investigadores.

Conclui-se que, no âmbito das ciências sociais, um estudo que pretenda aprofundar este assunto terá, forçosamente, de apresentar um criterioso exercício de conceptualização, enunciando uma clara definição de «adivinha» e deverá explorar, de entre outras, as seguintes dimensões de análise: as funções sociais da adivinha; os modos de enunciar a adivinha; a estrutura; a forma e a classificação das adivinhas. Porque a produção científica sobre a adivinha mantém-se escassa, os contributos para o seu estudo e para a análise de cada uma destas dimensões é ainda um mundo inegotável de hipóteses.

(39) Neste caso com referência principalmente a obras produzidas por autores portugueses e brasileiros.