

Daniela Marini-Iwamoto

OS MOVIMENTOS DE SENTIDOS
NAS ADIVINHAS:
UM ESTUDO ENUNCIATIVO

Tese de Doutorado
Universidade Estadual de Campinas
Instituto de Estudos da Linguagem
Fevereiro de 2006

Tese apresentada ao Curso de Lingüística do
Instituto de Estudos da Linguagem da
Universidade Estadual de Campinas como
requisito parcial para a obtenção do título de
doutor em Lingüística

Orientadora:

Profa. Dra. Rosa Attié Figueira

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Suzy Maria Lagazzi-Rodrigues (UNICAMP)

Prof. Dr. Eduardo Roberto Junqueira Guimarães (UNICAMP)

Prof. Dr. Claudemir Belintane (USP-SP)

Profa. Dra. Sheila Elias de Oliveira (UNICENTRO-PR)

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do IEL - Unicamp

M338
m

Marini-Iwamoto, Daniela.

Os movimentos de sentidos nas adivinhas : um estudo enunciativo / Daniela Marini-Iwamoto. -- Campinas, SP : [s.n.], 2006.

Orientador : Prof^a Dr^a Rosa Attié Figueira.

Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Adivinhações. 2. Lingüística. 3. Semântica. 4. Significação. 5. Estrutura. I. Figueira, Rosa Attié. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

RESUMO

Esta tese tem por objetivo analisar os movimentos de sentidos nos jogos verbais conhecidos como adivinhas ou adivinhações. A partir de um alargamento do corpus e da bibliografia iniciais utilizados em trabalho anterior (Marini, 1999, dissertação de mestrado), procuramos entender o funcionamento semântico do jogo para, a partir de então, poder corroborar com hipóteses, de caráter mais geral, sobre o funcionamento da língua e da linguagem, no que diz respeito a processos de significação. E, apesar de, neste momento, termos voltado nosso olhar para o processo da significação, não pudemos deixar de considerar também aspectos novos em relação à caracterização formal das adivinhas, que foram sendo descobertos ao longo de nossa pesquisa e que consideramos imprescindíveis também para a análise do funcionamento do jogo. Desse modo, nosso trabalho apresentar-se-á em duas partes:

A **parte I**, através do **capítulo I**, tratará dessas novas descobertas que, podemos dizer, dão continuidade ao trabalho iniciado em nossa dissertação de mestrado, cujo objetivo era descrever a estrutura formal do jogo. Após a análise (e reflexão) das funções sociais que o jogo pode assumir em determinada cultura, as características formais propostas como traços definidores do gênero das adivinhas sofrerão uma reformulação. A função lúdica, proposta na dissertação de mestrado, não poderá ser mais considerada a única função do jogo.

A **parte II** da tese procurou lançar um olhar sobre o funcionamento da significação nos jogos verbais, particularmente no caso daqueles que conhecemos por adivinhas ou adivinhações, a partir de duas descrições estruturais encontradas

em estudos de etnologistas e folcloristas (Abrahams, 1968; Amaral, 1948), expostas no **capítulo II**. Estas descrições afirmavam traços de referencialidade e de definição no jogo, os quais nos pareceram inadequados para dar conta dos sentidos que a adivinha mobiliza. Apesar disso, essas duas propostas foram fundamentais para que pudéssemos dar início a nossa investigação, pois, através dos equívocos que lhes atribuímos ao descrever a estrutura do jogo, tivemos a oportunidade de operar com a ilusão que estava por trás desses dois pontos de vista: a de que o jogo refletiria nada mais que um funcionamento transparente e unívoco da língua e da linguagem. A partir daí, saímos ao encalço de uma teoria que fornecesse uma explicação para tal ilusão e que nos munisse de um instrumental descritivo apto a descrever adequadamente o funcionamento do jogo, no que tange aos movimentos de sentidos. Em nosso percurso, encontram-se teorias como a Semântica do Protótipo e do Estereótipo, as quais procuram explicar fenômenos de categorização e que foram evocadas pela suposição de que **as adivinhas fariam parte de um modo particular de se categorizar o mundo**. Essa hipótese surge a partir de estudos que conferem um caráter de definição e de referencialidade ao jogo, e que acreditavam ser **a adivinha uma descrição peculiar a partir da qual se tentaria encontrar um referente**. A apresentação das Teorias do Protótipo e do Estereótipo e a análise dos dados de nosso *corpus* foram de extrema importância para que, a partir delas, pudéssemos rejeitar essa hipótese e procurar uma teoria que tratasse a significação nas adivinhas de uma outra maneira. No **capítulo III**, apresentaremos um panorama geral das **Teorias da Enunciação** e definiremos conceitos imprescindíveis para nossas análises como enunciação, enunciado, sujeito.

A Semântica do Acontecimento, assim como seu constante diálogo com a Análise do Discurso de linha francesa, possibilitou-nos analisar as adivinhas a partir de uma perspectiva nova, na qual o jogo é considerado como um dispositivo interpretativo da língua. Ao ser apresentado à pergunta do jogo, o interlocutor desafiado a desvendar a resposta depara-se com um enunciado particular, para o qual ele fará uma tentativa de interpretação. Essa interpretação evocará um ou mais sentidos, os quais serão legitimados ou descartados a partir do enunciado da resposta, revelada pelo interlocutor desafiante. Caberá ao desafiado, então, reinterpretar a pergunta para que esta dê conta de acomodar o sentido da resposta. A esses dois movimentos da configuração de sentidos chamá-los-emos de movimentos de interpretação e reinterpretação. O **capítulo IV** trará essa nova contribuição, em que a significação passa necessariamente a ser vista como efeito do trabalho da memória no acontecimento enunciativo. A partir dessa abordagem, analisaremos novamente nosso *corpus* e observaremos como os diversos sentidos evocados pelas adivinhas são, na verdade, rememoração de enunciações já produzidas. A **conclusão** de nosso trabalho espera validar a hipótese de que os jogos verbais, especialmente as adivinhas, funcionam exatamente a partir da ilusão subjetiva de que há uma estabilidade inabalável no sentido das palavras, ilusão essa que também impera sobre o funcionamento da língua e da linguagem.

ABSTRACT

This thesis aims to analyze the movement of meanings in verbal games known as riddles. Throughout an enlargement of the initial *corpus* and bibliography used in a former study (Marini, 1999, masters dissertation), we try to understand the semantic workings of the game to confirm hypothesis, of a more general character, about the way language works, with regards to the signification process. Furthermore, in spite of our attention being directed at the signification process, we cannot avoid considering some new aspects regarding formal characterization of the riddle, which were developed in the course of our research and considered significant to the analysis of the game functioning as well. Thus this volume will be presented in two parts:

Part I, chapter I, will cover these new discoveries that provide continuity to the work begun in our masters dissertation, the objective of which was to describe a formal structure of the game. After the analysis (and consideration) of the social functions that the game can adopt in a determined culture, the formal characteristics proposed as definitional traces of the riddle genre will undergo a reformulation. The entertaining function proposed in the masters dissertation can no longer be considered the only one of the game.

Part II tries to look at the signification functioning in verbal games, particularly at those games we know as riddles, through two structural descriptions found in studies of ethnologists and folklorists (Abrahams, 1968; Amaral, 1948), which are presented in **chapter II**. These descriptions assumed traces of referentiality and definition in the game, which we thought to be inadequate to treat

the meaning mobilized by the riddle. Despite that, these two proposals were extremely important so that we could begin our investigation, for, through the misunderstanding we attributed to them in describing the game structure, we had the opportunity of operating with the illusion that was behind these two points of view: the one that considered that the game reflected nothing more than a transparent and univocal functioning of the language. So we looked for a theory that would explain such an illusion and would give us the descriptive instrumental capable of describing the game functioning more accurately analyzed in relation to the movement of the meaning. Along the way we found theories such as the Semantics of the Prototype and of the Stereotype, which try to explain the categorization phenomena and which were evoked because of the assumption that riddles would work as a particular way of categorizing the world. This hypothesis arises from studies that gave a character of definition and referentiality to the game, also believing that the riddle would be a peculiar description through which we would try to accommodate a referent. The Theories of the Prototype and the Stereotype and the analysis of our data were extremely important so that we could reject this hypothesis and search for a theory which would treat the signification in riddles differently. In **chapter III** we present a general overview of Theories of Enunciation and we define concepts for our analysis such as enunciation, sentence and subject.

Semantics of the Event, as its constant dialogue with French line of Discourse Analysis, gave us possibility of studying riddles through a new perspective, in which the game is considered an interpretative device of the language. When presented to the question of the game, the person challenged (the

challenged) to find the answer comes across a particular sentence, which he will try to interpret. This interpretation will evoke one or more meanings, which will be legitimated or dismissed through the revelation of the the answer by the person who proposed the game (the challenger). The challenged has to reinterpret the question so that it can suit the meaning of the answer. These two movements of configuration of meaning we call movements of interpretation and reinterpretation. **Chapter IV** brings this new contribution, in which the signification turns out to be necessarily seen as the effect of the work of the memory in the enunciative occurrence. According to this view, we analyze our *corpus* once more and observe how different meanings evoked by riddles are, in fact, the remembrance of produced enunciations. The Conclusion validates the hypothesis that verbal games, especially riddles, work exactly through a subjective illusion, in which there is an immovable stability in the sense of words, illusion that also governs the workings of language.

***“as pessoas podem entrar por acaso
em nossas vidas, mas não é por acaso
que elas permanecem”
(Anônimo)***

Para meu marido.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por esta realização.

À Profa. Dra. Rosa Attié Figueira, cujo relacionamento vai mais além das formalidades de uma orientação preciosa.

Aos professores do Departamento de Lingüística do Instituto de Estudos da Linguagem, pelas conversas e orientações informais.

Aos meus pais, Ozilde e Olga, à minha irmã, Thaís, e aos meus parentes, os quais sempre incentivaram meus passos com carinho e compreensão.

Aos meus amigos, especialmente a Sheila e Joana, cujos ombros foram os alicerces fundamentais nos vários momentos de insegurança.

A Nina, que me apoiou com seus olhos de ternura e me suportou com seu amor incondicional.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), cujo auxílio financeiro possibilitou o desenvolvimento deste trabalho.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	1
-----------------	---

PARTE I

SOBRE A ESTRUTURA

CAPÍTULO 1

Do tratamento interdisciplinar do objeto: algumas reflexões e reformulações

1. As diversas funções sociais do jogo.....	6
1.1. O jogo como componente de um ritual.....	7
1.2. O jogo como cômico.....	11
1.3. O jogo como instrumento didático e/ou pedagógico.....	13
1.4. O jogo como fórmula de saudação.....	17
1.4. O jogo como forma de entretenimento.....	17
2. O popular e o literário: divisões dentro de um mesmo gênero.....	21
3. Adivinhas ou charadas? Uma divisão entre dois gêneros fronteiricos.....	29

PARTE II

SOBRE A SIGNIFICAÇÃO

CAPÍTULO 2

Do funcionamento da significação nos jogos verbais: discussão sobre alguns tratamentos

1. Da descrição estrutural à questão da significação.....	33
2. Um jogo definicional?.....	35
2.1. O funcionamento do processo definitório: definindo a definição.....	38
2.2. A teoria clássica da definição: o modelo de condições necessárias e suficientes.....	39
3. Um jogo referencial?.....	42
4. O sentido já-dado: a língua/linguagem como etiquetagem do mundo.....	45
5. A polissemia reduzida a uma questão periférica.....	54
6. A Semântica do Protótipo.....	60

7. A Semântica do Protótipo e as adivinhas: limites da teoria.....	72
8. Revisitando a tipologia das adivinhas.....	77

CAPÍTULO 3

As teorias enunciativas: aspectos gerais

1. Enunciação e enunciado.....	82
2. O sujeito da enunciação.....	87
3. O componente intersubjetivo da significação.....	93

CAPÍTULO 4

Uma abordagem enunciativa do sentido nas adivinhas

1. A Semântica Histórica da Enunciação e as adivinhas.....	108
2. O lugar central da polissemia.....	118

CONCLUSÃO.....	129
-----------------------	------------

BIBLIOGRAFIA.....	134
--------------------------	------------

INTRODUÇÃO

Em trabalho anterior (Marini, 1999, dissertação de mestrado), com o intuito de diferenciar dois gêneros discursivos fronteirços, defendemos a hipótese de que as piadas e os jogos verbais que conhecemos por adivinhas se diferenciavam em vários aspectos dentre os quais reproduzo aqui o mais importante para a discussão desta tese: a presença (no caso do primeiro gênero) ou a ausência (no caso do segundo) de temas recorrentes. Essa caracterização foi fundamentada na análise de Freud (1977) sobre os chistes tendenciosos e chistes inocentes. Segundo afirmamos, as piadas (assim como os chistes tendenciosos) sempre tematizavam alguma instituição ou determinado grupo (social, minoritário, etc.) enquanto que as adivinhas (assim como os chistes inocentes) não apresentavam um tema específico. Essa distinção fez-se necessária para poder explicar o fato de que algumas peças encontradas no corpus não se encaixavam dentro do gênero das adivinhas, embora apresentassem uma estrutura formal semelhante:

- (i) *Qual a diferença entre um homem e uma manga verde? A manga amadurece.*
- (ii) *Qual a diferença entre a aurora e o pôr do Sol? 12 horas.*

A distinção entre (i) e (ii) acima transcritos ultrapassava uma caracterização quanto à forma do jogo, pois (i) pode ser considerado um “discurso” sobre a

“imaturidade do sexo masculino”, enquanto que não podemos localizar de imediato um tema em (ii).

Hoje, após um mergulho mais profundo no estudo deste objeto, pensamos que outros aspectos devem ser realçados, sendo um deles o fato de que são justamente as adivinhas que “dizem” sobre a mais importante das instituições sociais: elas falam sobre a língua. Desse modo, propomo-nos agora a voltar nosso olhar para algumas questões que ficaram em segundo plano na dissertação de mestrado (Marini, 1999). Naquela tese nosso objetivo era o de descrever as características estruturais do jogo, os traços que identificavam as adivinhas como um tipo de gênero discursivo. Nesta tese, nosso compromisso será o de analisar o funcionamento da significação, o qual será abordado a partir de dois temas levantados pela leitura de nossa bibliografia ampliada: o da referenciação e o da definição. De fato, foi a partir de estudos que descreviam a estrutura formal do jogo (Abrahams, 1968; Georges e Dundes, 1963; Köngäs-Maranda, 1969) que nos interessamos por essas questões, pois, segundo os autores, o “engano” que a adivinha causa naquele que se propõe a respondê-la seria causado, evidentemente, pela multiplicidade de sentidos evocados pela peça. No entanto, para eles, este “engano” seria construído a partir de um desvio na imagem do referente. Além disso, outros autores (Amaral, 1948; Todorov, 1980) curiosamente aproximaram o gênero das adivinhas ao gênero das definições em suas análises, fazendo com que a linha divisória que demarca a fronteira entre os dois tipos de texto se apagasse quase que totalmente.

Partindo do ponto de vista de que não há, nas línguas naturais, um desvio de sentidos, mas talvez se possa falar em um deslocamento de sentidos, como

explicar que, dado um texto que se apresenta como a pergunta de uma adivinha, um sentido parece se sobrepor a outros, e, dada a resposta do jogo, esse sentido que outrora era dominante, revela-se agora inadequado para a interpretação do jogo? Se não é o desvio de sentidos a explicação, qual será o fator desencadeante do efeito “surpresa” que a resposta causa nos participantes do jogo? Longe de chegar ao fim, a discussão sobre o sentido suscita várias pesquisas. É, antes de tudo, uma questão filosófica, a qual não podemos ter a pretensão de resolver. Entretanto, observamos ser de grande importância sua manutenção através de pesquisas que desafiem deslocar os limites mais ou menos estáveis desse objeto, limites esses produzidos por outros discursos. O objetivo dessa tese é exatamente este: através de um corpus previamente levantado, tentar descrever a construção de sentidos nos chamados jogos verbais e, a partir daí, corroborar com hipóteses sobre o funcionamento da linguagem no que diz respeito à significação.

Munidos de um *corpus* que se constitui de uma antologia de adivinhas em três línguas – 420 peças em português, 274 em inglês e 300 em francês, das quais foram selecionados nossos exemplos de análise que serão apresentados sempre nos três idiomas –, pretendemos também observar se a tipologia proposta na dissertação de mestrado a partir das relações de sentidos sustenta-se com base nos estudos sobre o funcionamento da significação no jogo. Além disso, o que os dados em língua estrangeira podem acrescentar à reflexão já esboçada?

Por fim, colocamo-nos uma pergunta de âmbito mais geral: em que os jogos verbais, em especial, as adivinhas, assentados sobre a multiplicidade de sentidos podem ser reveladores do funcionamento da língua e da linguagem?

PARTE I

SOBRE A
ESTRUTURA E FUNÇÃO

CAPÍTULO 1

DO TRATAMENTO INTERDISCIPLINAR DO OBJETO: ALGUMAS REFLEXÕES E REFORMULAÇÕES

Tal como o dicionário eletrônico Houaiss apresenta, o verbo “adivinhar” deriva do verbo latino “addivináre”, o qual é empregado com o sentido de “predizer o futuro, pressagiar”. A adivinhação era sempre realizada por uma entidade divina, a qual possuía o dom de prever o destino das pessoas e/ou de uma sociedade. É interessante observar que derivaram daí as palavras “adivinha” ou “adivinhação” que, além de se referirem ao ato de adivinhação, definem-se também por “*brincadeira popular em que os participantes apresentam enigmas simples para serem solucionados pelos parceiros do jogo*”. A brincadeira hoje pode receber vários outros nomes: enigma, pegadinha, charada. Todos os termos se referem a essa atividade prazerosa de propor ou tentar solucionar um jogo¹ que se assenta sobre o funcionamento da língua e da linguagem. A adivinha não se restringe somente ao deleite dos pequenos, podendo ser encontrada também nos vários programas televisivos, destinados ao entretenimento dos maiores. Exatamente por ser de tão amplo alcance, o jogo fomentou a curiosidade de estudiosos de

¹ Entendemos por “jogo” tanto o sentido mais imediato fornecido pelo dicionário eletrônico Houaiss (“*uma atividade submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde; competição física ou mental sujeita a uma regra, com participantes que disputam entre si por uma premiação ou por simples prazer*”) como o sentido que Chiaro (1992:1) dá ao termo “word play”, o qual traduzimos por “brincadeira verbal” (“*the term word play includes every conceivable way in which language is used with the intent to amuse*”).

diversas áreas, interessados pelo fascínio que a adivinha desperta entre **crianças, jovens e adultos.**

O fato de nosso objeto de estudo ter um caráter multifacetado e, portanto, ser interdisciplinar, fez com que fosse analisado através da ótica de várias áreas além da lingüística: a folclórica, que se preocupou em discorrer sobre a forma em que o jogo se manifesta; a sociológica, sobre sua função social; a literária, sobre a manifestação de saliências poéticas (rima, métrica, etc.); a etnológica e/ou etnográfica, sobre o uso e a maneira como o objeto é percebido e descrito em diferentes culturas, sendo esta última área a mais frutífera. O alargamento do corpus e a inclusão de adivinhas em língua inglesa e francesa, assim como também a ampliação da bibliografia relacionada ao tema, forneceram-nos a possibilidade de entrar em contato com numerosos registros e análises destas peças, realizados a partir destes outros olhares, e nos permitiram conhecer as diferentes ocasiões em que as peças descritas como adivinhas são apresentadas, constituindo-se em uma **prática social e adquirindo funções sociais diversas, contrariando o pressuposto (e as evidências, até então) de que a única função desse tipo de jogo seria a função lúdica** (Marini, 1999). Além disso, tivemos também a oportunidade de observar que nosso **objeto manifesta-se não só verbalmente, como também em forma literária.** Estes dois traços do jogo serão descritos nos tópicos a seguir e servirão de base para reflexões e possíveis reformulações de suas características formais, propostas na dissertação de mestrado.

1. AS DIVERSAS FUNÇÕES SOCIAIS DO JOGO

Através de um extenso levantamento da literatura existente na área, Burns (1976) classifica o contexto imediato do jogo ou situação de jogo (“*riddling*” ou “*riddling occasion*”) em seis categorias distintas de acordo com sua função social. Tal classificação fará com que revisitemos alguns traços característicos do jogo, traços estes propostos por Marini (1999) em dissertação de mestrado. Um deles diz respeito exatamente à função das adivinhas. Em uma análise das peças em língua portuguesa, a autora chegou à conclusão de que a adivinha adquire uma função lúdica. Esta é também a opinião de vários autores, entre eles podemos citar Chiaro (1992) que analisa as adivinhas de língua inglesa (e outros jogos verbal) através do conceito de “*word play*”: “*the term word play includes every conceivable way in which language is used with the intent to amuse*” (Chiaro, 1992: 1). No entanto, o que para nós era um ponto pacífico na caracterização do gênero das adivinhas, tornou-se assunto para uma reflexão mais profunda e abrangente diante da proposta de Burns (1976) sobre as demais funções que a adivinha assume, funções estas que apresentaremos a seguir:

1.1. O jogo como componente de um ritual

A situação de jogo faz parte de um ritual, como uma iniciação ou uma morte, observado principalmente na Índia e em algumas tribos da África². Galit

² Durga Bhagwat, “The Riddles of Death”, *Man in India*, 23 (1943), 342-346; *The Riddle in Indian Life, Lore and Literature* (Bombay: Popular Prakashan, 1965); J. Bynon, “Riddle Telling Among the Berbers of Central Morocco”, *African Language Studies*, 7 (1967, 80-104; Verrier Elwin and W. G. Archer, “Extracts from a Riddle Note-book: A Note on the Use of Riddles in India”, *Man in India*, 23 (1943), 316-341; Lyndon Harries, “Makua Song-Riddles from the Initiation Rites”, *African Studies*, 1

Hasan-Rokem e David Shulman (1976) descrevem um ritual fúnebre da tribo dos Gonds (localizada na parte central da Índia), no qual adivinhas são entoadas enquanto o doente agoniza. À noite, os homens da tribo dividem-se em dois grupos e se reúnem nos limites da vila; um grupo entoa adivinhas acompanhadas do som das batidas de tambores enquanto o outro grupo tenta respondê-las. Durante o ritual, cada resposta deve reproduzir um texto santificado pela tradição e nenhuma pergunta deve ficar sem sua resposta. Ao longo dos turnos outros sons são emitidos pelos participantes. Embora sem significação alguma, estes sons são, segundo os autores, “pesados como uma lamentação”. As mulheres e as crianças são proibidas de acompanhar o ritual que continua até o raiar do sol. Apesar de não fornecerem um exemplar do jogo, a descrição feita por Hasan-Rokem e David Schulman é, sem dúvida alguma, uma ilustração da função que o jogo pode assumir. Quanto à questão se as peças são, de fato, adivinhas, Burns, baseado em suas leituras, afirma que as peças mais parecem perguntas com respostas obscuras do que realmente jogos que chamamos de adivinhas ou adivinhações. No entanto, o autor não reproduz nenhum desses jogos em seu texto, o que dificulta uma outra opinião a respeito.

Outro trabalho que trata a adivinha como integrante de um ritual funeral é a tese de A. L. Tessonneau (1986). Embora seu trabalho esteja voltado para a

(1942), 27-46; Melville J. Herskovits and Frances S. Herskovits, *Suriname Folklore*, Columbia University Contributions to Anthropology, No. 27 (New York: Columbia University Press, 1936); James A. Kelso, “Riddle”, in *Encyclopedia of Religion and Ethics*, (New York: C. Scribner’s Sons, 1951), X, 765-770; Alfred Metraux, “South American Indian Literature”, in *Encyclopedia of Literature*, (New York: Philosophy Library, 1946), II, 852-863; O. F. Raum, *Chaga Childhook: A Description of Indigenous Education in an East African Tribe* (London: Oxford University Press, 1940); Frederick Starr, *A little Book of Filipino Riddles* (New York: World Book Co., 1909); Leea Virtanen, “Arvoitus Ja Sen Tehtava” (The Riddle and Its Function), *Tietolipas*, 17 (1959), 149-189; Richard Winstedt, *The Malay Magician: Being Shaman, Saiva, and Sufi* (London: Routledge and Kegan Paul, 1961).

função didática das “adivinhas-enigmas” (termo cunhado pela autora) utilizadas pelos membros da comunidade haitiana, a pesquisadora não deixa de revelar o lugar privilegiado deste tipo de prática: as vigílias (chamadas de “*veillées*”) em que participam homens, mulheres e crianças. Estas reuniões acontecem esporadicamente quando um dos membros da comunidade convida certo grupo de pessoas e oferece bebida a elas, algo como o nosso típico “*happy hour*”, período do dia em que o entretenimento faz parte do convívio social. Entretanto, essas reuniões tornam-se obrigatórias em duas ocasiões especiais: (i) quando ocorre a morte de um membro da comunidade e (ii) no décimo dia após o enterro do corpo, quando se procede a cerimônia de despedida do morto (“*cérémonie de renvoi du mort*”). Nestas duas ocasiões, a fala faz parte do ritual simbolizando a despedida do finado e o apelo para a proteção dos vivos. Nesta fala estão contidas todas as tradições orais dos haitianos, inclusive as adivinhas. Mas, contrariamente ao exemplo de Hasan-Rokem e David Shulman (1976) e da crítica de Burns (1976), as peças propostas parecem-nos bons exemplos do jogo, isto é, sua estrutura é semelhante às adivinhas em português:

Tou ron san fon. Bag

(Il est tout rond, il n'a pas de fond. C'est l'alliance).³

(Tessonneau, 1986:174)

Durante as vigílias mortuárias, os jogos adquirem, juntamente com outros gêneros orais, a função de um amuleto: apesar de serem também considerados

³É redondo por completo, mas não tem fundo. A aliança.

como lúdicos, eles serviriam, de um lado, para afastar qualquer risco de mau êxito do ritual em torno da fala em memória do morto e, por conseqüência, assegurar a imortalidade desta fala; de outro lado eles serviriam para prestar uma última homenagem ao falecido, fazendo com que ele “participe” pela última vez de uma reunião com seus conhecidos, além de assegurar que a alma do morto não venha perturbar aqueles que ficaram. A fala aparece também como meio de se entender a morte, pois, segundo a tradição haitiana, é ela que dá acesso a um universo não conhecido pelos vivos, mas de onde provêm as forças que regem os homens e, em particular, a fala, esta fala que é transcendental e que se deve saber dominar. É justamente a partir desta característica que Tessonneau descreve o jogo como função pedagógica e didática e, portanto, sua pesquisa continuará a ser descrita no item (3) deste capítulo. Mas sua pesquisa abre portas interessantes para a análise da função do jogo. Enquanto que, na maioria das culturas, as adivinhas assumem uma única função, na cultura haitiana elas parecem assumir, no mínimo, três: uma função lúdica, uma função ritualística e uma função pedagógica.

É necessário lembrar, assim como o fez Burns (1976), que, em muitos casos, o emprego de adivinhas durante um ritual fúnebre funcionaria mais como um passatempo e não seria, portanto, uma parte realmente integrante do ritual. Esta parece ser a mesma opinião compartilhada por Abrahams (1983)⁴ num estudo que analisou algumas adivinhas enunciadas em um funeral em St. Vincent, no ano de 1966. Devemos lembrar que, em nossa cultura, essa observação aplica-se também aos rituais fúnebres (como o velório), onde podemos verificar empiricamente a formação de rodas de pessoas em que a interação verbal acaba,

⁴ Abrahams, Roger D. 1983. “A Riddling on St. Vincent”. *Western Folklore* 42.

num certo momento, sendo direcionada para as piadas, mas sem que esse direcionamento faça parte do ritual em si. Essa suspeita é atestada por Florestan Fernandes em uma citação que faz de Oliveira⁵ sobre a prática desse jogo em Tanabi (cidade do interior paulista): “... quer nos serões para destalar fumo, à noite; quer nos mutirões para barrear casa, plantar roça e limpar os ‘mantimentos’; em todos os serviços feitos em conjunto para matar o tempo entram em ação perguntas e adivinhações. Também em viagens, a pé e a cavalo, e até mesmo em noites de velório, guardando defunto; nas horas de descanso habitual, dentro e fora da habitação, em toda a parte, em suma, tem cabida como entretenimento, jogo de espírito e passatempo... (Fernandes, 1961: 320 – grifo nosso)”. Entretanto, esse não parece ser o caso dos rituais descritos por Tessonneau. Para a autora, a associação das adivinhas com o período da noite (estejam elas presentes nas vigílias esporádicas ou nas mortuárias) está diretamente relacionada a características transcendentais, já que, para os haitianos, a noite é o reino do obscuro, do enigmático e, colocar enigmas (ou outro tipo de gênero da literatura oral) e resolvê-los durante a noite contribuiria para que a luz se faça a partir da escuridão, e, portanto, a associação noite-enigma contribuiria para fazer suceder a noite pelo dia. Há algo de ritualístico na função dessas adivinhas e não podemos, portanto, considerá-las somente como um passatempo.

1.2. O jogo como cômico

⁵ OLIVEIRA, S. A. *Cem Adivinhas Populares*. (bibliografia incompleta)

Esta segunda ocasião em que o jogo é posto foi relatada por Hart (1964)⁶ e Starr (1909)⁷ em algumas regiões das Filipinas. Segundo Burns, em algumas tradições, os noivos em potencial praticam o jogo sendo que as peças, freqüentemente, carregam uma conotação sexual pela ambigüidade das respostas. Já nos casos em que o casamento é negociado, o pretendente deve ir à casa da noiva e responder as adivinhas propostas por seus pais⁸. Apesar do autor reconhecer que o relato da situação de jogo como forma de corte serem poucos, Burns não traz para seu texto qualquer exemplo de uma situação de jogo que exerce essa função social, o que dificulta a análise da peça em traços característicos do jogo. No entanto, uma ilustração da adivinha como corte pode ser vista no filme “A Marvada Carne”, de André Kotzel, no qual o personagem Nhô Quim (interpretado por Adilson Barros) deve responder perguntas para ganhar a mão de Sinhá Carula (interpretada por Fernanda Torres), filha de Nhô Totó (papel de Dionísio Azevedo). Diante de uma platéia de moradores locais, um orador propõe a Nhô Quim: “três perguntas lhe formulo, se não souber responder, pro casamento está nulo”. O que segue são três questões, dentre elas duas adivinhas: (1) *Quantos botões na verdade tem Jesus em seu casaco? – Três: fé, esperança e caridade;* (2) *Quantas penas têm uma galinha? – As mesmas penas do homem: a morte, a sede e a fome.* Nestes exemplos, as peças são caracterizadas como adivinhas, pois escondem o referente, a resposta, a partir de funcionamentos lingüístico como a metáfora e a homonímia.

⁶ HART, D. V. (1964). *Riddles in Filipino Folklore: An Anthropological Analysis*. Syracuse: Syracuse University Press

⁷ Starr, F. (1909). op. cit.

⁸ Elwin and Archer (1943). op. cit.

1.3. O jogo como um instrumento didático e/ou pedagógico

Essa função particular do jogo pode ser observada em várias culturas, onde as adivinhas servem para objetivos educacionais entre pais e filhos⁹. Entretanto, somente temos notícia de um único trabalho em que o jogo é praticado dentro de uma instituição educacional¹⁰. Em sua tese, Tessonneau (1986) aponta para a função didático-pedagógica da adivinha, uma vez que, segundo a autora, o jogo permitiria o domínio das diferentes manifestações fonéticas do crioulo haitiano e, além disso, seria o lugar da iniciação de uma criança no domínio dos diferentes usos da fala nesta cultura. Para podermos entender melhor esta função do jogo, devemos levar em conta as tradições culturais dessa sociedade. A República do Haiti tem o francês como língua administrativa, embora 95% da população fale somente o crioulo. Apesar do ensino obrigatório da língua francesa nas escolas, ela é tratada como língua estrangeira. Além de documentos oficiais, o francês é utilizado somente em rituais religiosos (como em praticas de vodu e cerimônias de despedida dos mortos), na mesma medida em que, a alguns anos atrás, o latim era pronunciado em cultos católicos no Brasil. O crioulo é uma língua que se divide em cinco dialetos e, segundo Tessonneau, a complexidade da estrutura fonética e fonológica não somente revela essa miscigenação lingüística e essa heterogeneidade dialética, como também reflete a importância que a “fala” adquire nessa cultura. Para os haitianos, dominar a “fala” é sinônimo de prestígio e carisma. Esta “fala” traduz-se por diferentes traços de manifestações fonéticas e

⁹ Hart, D. V. (1964). op. cit.

¹⁰ Zug, Charles G. (1967). “The Nonrational Riddle: The Zen Koan”, *Journal of American Folklore* 80, 81-88.

fonológicas, cada traço desempenhando uma função específica dentro da língua (por exemplo, a fala nasalizada é reconhecida como característica da fala dos zumbis e é esta nasalização que diferencia a fala dos vivos da fala dos mortos). Estas características fônicas devem ser “exercitadas” para que o sujeito tenha completo domínio dos aparelhos auditivo e fonador. Portanto, é de fundamental importância que o sujeito tenha pleno domínio das assonâncias e dos traços distintivos encontrados nos diferentes usos da fala. Uma criança começa a “exercitar” seu aparelho fonador quando elas participam das “*veillés*” (reuniões noturnas), única ocasião em que a ela é dado o direito de interferir na fala dos adultos. Em outros encontros sociais ou até mesmo em seu lar, a criança haitiana deve somente escutar e tirar o máximo de proveito do que ela ouve. Neste sentido, as adivinhas são um lugar privilegiado para esse exercício, uma vez que o jogo comportaria as realizações fonéticas próprias dos diferentes usos da fala. Além disso, as adivinhas seriam um modelo de fala sintetizada que veicula o maior número de simbolismos da língua. Sua decodificação requer um bom conhecimento da sociedade em que ela ocorre, das convenções lingüísticas que são aceitas e praticadas pelo grupo. Através dela, o indivíduo aprende as bases da fala: (a) conhece os valores semânticos dos termos que são empregados e (b) torna-se capaz de saber se apropriar da fala adequadamente.

Ainda, segundo Tessonneau, outra função didático-pedagógica das adivinhas a de apreensão do meio cultural através do jogo. Para a autora, as adivinhas descrevem os traços característicos daquilo que constitui o universo cotidiano do haitiano (a flora, a fauna, os objetos usuais, o esoterismo...). Elas são, portanto, um meio de se apreender também a realidade sócio-cultural do país

(meio-ambiente, espiritualidade, costumes). A peça abaixo é um exemplo de adivinha com essa finalidade:

Gen on manman ki genyen on bann pitit li voye chak on peyi me lê pou you tout vin mouri, nan pye'l tout vini mouri. Fèy kokoye, fèy bannann.

(Il'y a une maman qui a une quantité d'enfants. Elle envoie chacun d'entr'eux dans une région différente, mais lorsque l'heure de leur mort arrive, tous viennent mourir à ses pieds. Ce son les feuilles de cocotiers ou de bananiers)¹¹.

(Tessonneau, 1986 :184)

A partir do alargamento de nosso corpus inicial, pudemos verificar que, em francês, existem algumas peças veiculadas em revistas educacionais infantis (direcionadas para crianças entre 5 a 8 anos) que são nomeadas de adivinhas (“*devinettes*”) e que estão claramente relacionadas com o aprendizado da língua. Exemplos deste tipo de jogo são transcritos da revista Youpi:

a) *Avant, les soldats se battaient sur un champ de bétail ou sur un champ de bataille? – Un champ de bataille.*¹²

b) *Quand on danse sur la glace, on fait du patinage artistique ou du patinage artifice? – Du patinage artistique.*¹³

¹¹ Uma mãe com uma quantidade de filhos os envia cada um a uma região diferente, mas quando a hora chega todos morrem a seus pés. As folhas dos coqueiros ou das bananeiras.

¹² a) Os soldados lutam sobre um campo de gado ou sobre um campo de batalha? – Sobre um campo de batalha.

c) *On apprend à faire du ski avec un moteur ou avec un moniteur? – Avec un moniteur.*¹⁴

A pergunta serve ao propósito de fazer a criança perceber a diferença de significação das palavras de acordo com a seqüência sonora. Nos itens (a) e (b), a diferença de sentido entre as duas palavras em questão revela-se na oposição de pares mínimos. Já em (b), o espectro da diferença engloba uma sílaba a mais ou a menos. A questão para nós é saber se esses exemplos podem ser considerados genuinamente aquilo que denominamos de adivinhas. Seu estatuto é discutível uma vez que a peça constitui-se de uma pergunta sobre duas possibilidades de resposta sendo que uma delas é a correta e aparece desvelada já na pergunta. E, além disso, há a questão envolvendo o humor. Pergunta-se: será que as peças expostas acima provocam um riso ou certa surpresa, tal como é esperado no caso das adivinhas? Parece-nos evidente que não. Não há qualquer relação entre as duas partes do jogo (a pergunta e a resposta) que assegure a graça ou, no mínimo, certo estranhamento, advindos de uma constatação de algo que estaria oculto no jogo. O sentido não entra em jogo, pelo menos da forma como é usado na adivinha, em que após a resposta revelada, deve-se fazer um movimento de reinterpretação da pergunta para adequar o referente à descrição anteriormente dada – movimento esse que possibilita o humor, já que revela uma descrição completamente inusitada para um objeto.

¹³ b) *Quando dançamos sobre o gelo, estamos fazendo patinação artística ou patinação artificial? – Patinação artística.*

¹⁴ c) *Aprendemos a esquiar com a ajuda de um motor ou de um monitor? – Com a ajuda de um monitor.*

1.4. O jogo como fórmula de saudação (“greeting formula”)

O encontro entre conhecidos pode ser também o cenário que deflagra mais uma função do jogo: a de estabelecer o primeiro contato entre os interlocutores fazendo alusão a um evento conhecido pelos dois¹⁵. Burns afirma que, neste caso, a adivinha não é posta em funcionamento como um desafio na forma de um enigma, mas sim como um veículo para adquirir reconhecimento e orientação. Infelizmente o autor não traz exemplo algum das peças que cumprem esta função. No entanto, devemos observar que uma adivinha, assim como a reconhecemos, costuma veicular um conhecimento compartilhado por um grupo amplo de interlocutores, grupo esse pertencente a uma determinada comunidade lingüística, e não somente por dois de seus integrantes. Portanto, fica difícil determinar se se trata realmente de exemplares deste jogo as peças a que Burns se refere.

1.5. O jogo como forma de entretenimento

A mais conhecida de todas as suas funções é também a mais empregada. É somente no exercício dessa função que podemos considerar a situação de adivinhação como um evento de “performance”, já que o objetivo do jogo é a proposta de um desafio. Parece ser a função das adivinhas em língua portuguesa, inglesa e francesa, donde recolhemos as peças de nosso corpus. Apesar de

¹⁵ Messenger, John C. (1960). “Anang Proverb-Riddles”. *Journal of American Folklore* 73, 225-235; Simmons, Donald C. (1958). “Cultural Functions of the Efik Tone Riddle”. *Journal of American Folklore* 71, 123-138.

observarmos a manifestação do jogo em diferentes situações sociais, como a sua ocorrência em eventos funerários, as adivinhas são caracterizadas nessas três culturas como um passatempo, um entretenimento ao redor do qual se reúne certo número de pessoas para uma prática lúdica na qual a linguagem é utilizada para divertir (esta seria uma das definições do termo “*word play*”, proposto por Chiaro, 1992, e que traduz perfeitamente a função que a adivinha adquire em nossa cultura). Deste modo, com relação à abrangência de nosso *corpus* (que inclui peças das línguas portuguesa, inglesa e francesa), manteremos a função lúdica como característica do gênero das adivinhas feita por Marini (1999), com a observação adicional de que em outras culturas, esta função pode não estar presente na ocorrência de uma sessão de adivinhação.

Outra questão que se impôs ao longo de nossa pesquisa foi a forma de apresentação do jogo. É interessante notar o fato de que a adivinha não se manifesta apenas em sessões de adivinhação, em que o jogo constitui-se como único gênero textual. Ela pode manifestar-se também como integrante de outros gêneros expressivos, particularmente em narrativas e músicas¹⁶. Fernandes (1961) registra a ocorrência da integração de adivinhações no repertório de “cantigas de desafio” da cultura cabocla (um gênero muito próximo do que hoje chamamos de “repente”):

Folgador que estais folgando

No meu ponto tome tento:

Me diga se fôr bom mesmo,

¹⁶ Toelken, J. B. (1942). “Riddles Wisely Expounded”. *Western Folklore* 25, 1-16.

Quem corre mais do que o vento?

Não pergunte coisa fácil,

Isso é ponto de criança,

Quem corre mais do que o vento,

*Já lhe digo: - **É a lembrança.***¹⁷

Uma outra peça, esta de caráter um pouco mais particular, aparece na narrativa bíblica de Juízes 14:14, a qual se refere a um **enigma proposto** por Sansão a seus amigos, enigma este baseado em um evento ocorrido com Sansão e, portanto, conhecido somente por ele. Além disso, a resposta não é fornecida, ficando a cargo dos leitores relacionarem o enunciado ao evento e **solucionar o enigma**. O acontecimento está descrito nos versículos anteriores, em Juízes 14:5-13: *“Sansão desceu com os seus pais até a cidade de Timna. Quando estavam passando pelas plantações de uvas de Timna, um leão novo veio rugindo para cima dele. Mas o Espírito do Deus Eterno fez Sansão ficar forte. Com as suas próprias mãos, Sansão despedaçou o leão, como se fosse um cabrito. Porém não contou nem ao seu pai nem à sua mãe. Então ele foi conversar com a moça e gostou dela. Poucos dias depois Sansão voltou lá para se casar com ela. Saiu da estrada para dar uma olhada no leão que havia matado. E ficou espantado ao ver um enxame de abelhas e mel dentro do copo do animal morto. Então tirou mel com as mãos e saiu comendo. Foi até onde estavam o seu pai e a sua mãe e lhes deu um pouco. E eles comeram. Porém Sansão não lhes contou que havia tirado o mel do corpo do leão. O pai de Sansão foi à casa da moça, e Sansão deu um*

¹⁷ FERNANDES, F. (1961) pg. 322.

banquete ali, como era o costume dos moços. Quando os filisteus o viram, trouxeram trinta rapazes para festejar com ele. E Sansão lhes disse:

- *Eu tenho uma adivinhação para vocês. Aposto trinta túnicas de linho puro e trinta roupas finas que, antes de se passarem os sete dias da festa de casamento, vocês não me darão a resposta.*

Eles responderam:

- *Diga qual é a adivinhação.*

Sansão disse:

- *Do que come saiu comida, e do forte saiu doçura.*

Todorov (1980), ao apresentar uma possível resposta para a adivinhação de Sansão (o leite da leoa), discute a verdadeira natureza do jogo. O que torna a adivinha compartilhável é o fato de ela fazer referência a um objeto ou evento conhecido não somente por aquele que a propõe, mas também por todos aqueles que a recebem. O enigma de Sansão é conhecido na literatura folclórica por *“neck riddle”* e desperta calorosas discussões em torno das características básicas da *“true riddle”* (adivinha verdadeira). Para os folcloristas, uma adivinha será considerada somente como tal se ela fizer alusão a objetos e eventos conhecidos pelos participantes envolvidos e não a incidentes isolados e individuais. É o que também conclui Todorov ao afirmar que o gênero das adivinhas se distancia também de qualquer outro gênero dialógico pelo fato da resposta implicar um certo saber compartilhado, caso contrário, *“não chegaremos a descobrir a adivinhação se não a conhecermos de antemão”* (1980: 224).

O mesmo tipo de questionamento ocorre quando analisamos os enigmas franceses expostos nas páginas 13 e 14. Seriam eles realmente adivinhas ou tratar-se-iam de outro gênero dialógico? Como dissemos na seção destinada a esses enigmas, parece-nos evidente que, embora a forma funcione como em uma adivinhação, sua natureza é diferente da do jogo. A resposta não aparece oculta, mas sim exposta ao interlocutor, o qual se limita somente a escolher a opção mais sensata. Não figuram ali nem as armadilhas do enigma nem o estranhamento, dois traços marcantes do jogo.

Continuando a explorar a forma de apresentação do jogo, entraremos em uma nova discussão. Através dos estudos de Pagis (1996) e Abrahams (1972), pudemos observar que em várias culturas, as adivinhas não se apresentam como jogos orais, mas sim como jogos em forma escrita. Vamos a eles.

2. O POPULAR E O LITERÁRIO: DIVISÕES DENTRO DE UM MESMO GÊNERO

Uma outra diferença consagrada pela literatura revela-se nos trabalhos de Pagis (1996) e Abrahams (1972): a dicotomia entre a adivinha popular (“*folk riddles*”) e a literária (“*literary riddles*”) baseada em outra divisão, a da língua escrita e a da língua falada. Segundo Pagis, as diferenças na manifestação do jogo começam já na própria estrutura da situação de jogo: enquanto para as adivinhas populares a situação de adivinhação exige um foro público - onde as peças são passadas através da língua falada -, já para as adivinhas literárias a situação mais comum é a reunião de um foro privado, onde o leitor individual entra em contato com o jogo na sua forma escrita. Apesar disso, a situação pública não

era inexistente e em alguns lugares era até mesmo a situação predominante. Centenas de adivinhas hebraicas foram compostas na Itália e na Holanda para competições em festivais públicos nos séculos XVII e XVIII. Para Pagis, a principal diferença entre os dois campos não é o modo como as adivinhas eram transmitidas (oralmente ou escrita, no foro público ou privado), mas a posição do desafiante na situação de jogo: para as peças populares ele é basicamente um transmissor que apresenta um material já tradicional e conhecido, já para as peças literárias o desafiante é o próprio autor da peça. Outra diferença é quanto à formatação textual: enquanto as adivinhas populares apresentam uma brevidade textual com a função de facilitar a memorização do jogo, as adivinhas literárias podem chegar a uma construção de 200 linhas. A métrica e a rima fazem parte dos dois tipos, embora sejam mais típicas do segundo.

As adivinhas em forma literária eram amplamente utilizadas em competições públicas, como descreve Pagis em seu estudo sobre adivinhas literárias hebraicas. Cada adivinha continha duas partes de extensão diferentes: o texto codificado e a solução revelada. A divisão do jogo em duas partes é, além de uma cisão textual, também social: uma competição entre o desafiante e o desafiado que, em concordância, devem anunciar o início e o final da competição entre eles. O desafiante põe o jogo. O desafiado é obrigado a solucioná-lo, a anunciar a solução e a explicar as pistas que o autor deixou para que o jogo fosse decodificado. O autor deve confirmar se a solução declarada corresponde a sua intenção. As competições públicas envolviam uma premiação, fato que as tornava um evento social. Era uma grande honra ganhar um prêmio numa competição de

adivinhação. O adivinhador, além do prêmio, ganhava o prestígio e a satisfação derivados da decifração.

Ainda segundo o autor, um texto adequado revelava-se pelo equilíbrio entre opacidade e transparência: a codificação assegurava que o texto seria enigmático e ao mesmo tempo solúvel. A codificação do texto era adquirida por basicamente três métodos:

- método A – oculta a natureza do referente por uma descrição baseada em antíteses, paradoxos e contradições de natureza hierárquica, causal, temporal e espacial.

Ex1: *What weeps without eye or eyelid, her tears rejoicing sons and fathers –
And when she laughs and no tears fall, her laughter saddens all hearts? – A
cloud.*¹⁸

- método B – codificação do nome do referente, a solução é uma palavra. A codificação era conseguida através de cálculos de valores numéricos de letras ou pela combinação de letras e sílabas (palíndromo, anagrama), e por mecanismos de polissemia semântica ou morfológica, sendo algumas delas polissemias metalingüísticas.

Ex: *How is the name hidden from you and yet visible (nir'eh)? Place the second
half first and reverse the first. – Aaron (ehrin).*¹⁹

- método C – era um tipo de “meta-método”: referia-se a outros métodos de decifração incluídas na mesma peça e oferecia ao leitor um guia de como

¹⁸ Ha-Levi, Yehuda. 1896-1910. *Diwan*, vol. 2. Ed. H. Brody. Berlin: Mqizei Nirdamim. “O que é que chora sem ter olho ou sobancelha, e suas lágrimas alegram pais e filhos. Mas quando sorri e nenhuma lágrima cai, sua risada entristece todos os corações. - A nuvem”.

¹⁹ Idem, ibidem. “Como um nome pode estar oculto e visível ao mesmo tempo? Coloque a segunda metade em primeiro lugar e inverta a primeira metade. – Aaron.”

ele deveria decodificar a outra seção – por exemplo, como uma metáfora ou um anagrama. Algumas vezes, o autor anunciava abertamente o método ou artifício escolhido, mas quase sempre ele ocultava também as diretrizes.

Ex: Se o leitor, por acaso, devesse reverter as letras de uma palavra chave, a pista poderia ser uma sentença do tipo: *hafokh bah vahafokh bah dekula bah* (“*turn it over and over, for it contains everything*”²⁰ – Avot. 5:22, referindo-se a uma passagem da Torah).

Todos os mecanismos de codificação criavam uma disparidade entre o referente e sua descrição (metáfora, falácia), ou entre os componentes de sua descrição (antíteses aparentes, paradoxos), ou ainda entre diferentes níveis de significação (semântico, morfológico, metalingüístico). Cada método de codificação era também um modo de fornecer pistas, ou seja, ele fornecia pistas de como decodificar o que estava oculto. O texto das adivinhas era fundado numa tensão entre o que estava codificado e o que era a pista. O jogo entre a informação oculta e a comunicada no texto e o equilíbrio entre a qualidade e a quantidade das pistas eram as qualidades esperadas do autor do texto, como também eram as qualidades definidoras das adivinhas.

Estes dois tipos de adivinhas também foram descritos na cultura portuguesa através de uma pesquisa etnográfica. Entretanto, a semelhança entre as adivinhas em forma literária na cultura portuguesa e na cultura hebraica dos séculos XVII e XVIII é, fundamentalmente, a forma em que eram transmitidas (modalidade escrita). Theophilo Braga e Teixeira Bastos já em 1881, em um estudo sobre a Etimologia Portuguesa chamado “As Adivinhas Populares” afirmam que o jogo é

²⁰ “*vire e desvire, pois ele contém tudo*”.

encontrado “desde as sociedades mais atrasadas, como entre os povos selvagens, até as altas civilizações (...)”. Através de seu artigo temos notícias da prática das adivinhações na cultura portuguesa por uma publicação extremamente rara, intitulada *Passatempo honesto de Enigmas e Adivinhações*, escrita por Francisco Lopes, cuja primeira edição data de 1603. Para Braga e Bastos, é uma obra da época da Literatura Quinhentista que mais se aproximou das fontes populares e traz adivinhas com forma literária (de metrificação regular) que se relacionam com suas versões orais da época. Um exemplo é o jogo abaixo cuja resposta é “alfinetes”:

Versão popular

Versão literária

*Regimento de soldados,
Todos n'um campo formados,
De nobres damas estimados,
Póstos em altos logares*

*Somos quinhentos soldados
De nossas armas compostos,
Todos cobertos e armados,
Em fileiras ordenados,
E n'um campo branco postos.*

Não já para combater (pelejar?)

Porque não somos temidos;

Antes de damas queridos,

Que nos põem n'um alto logar

Onde andamos escondidos.

As diferenças culturais do gênero das adivinhas apontadas neste capítulo (função e forma de manifestação) chamam nossa atenção para uma reavaliação do que foi proposto em nosso trabalho anterior (Marini, 1999): torna-se necessária uma nova discussão sobre as características formais do gênero, para que se possa considerar a pertinência da inclusão ou não destas diferenças no inventário dos traços definidores do jogo. Mas, antes, lembremos que a configuração inicial destes traços, proposta na dissertação de mestrado, incluía:

- a) formulação pergunta-resposta – o jogo apresenta o formato dialógico podendo este estar ou não materialmente manifestado na estrutura do jogo;
- b) instauração de um desafio – a adivinha, tal como analisada em Marini (1999), é apresentada como um “jogo verbal”, sendo que este deve apresentar ao menos dois personagens participantes: um desafiante e um desafiado, isto é, um ganhador (aquele que lança o jogo) e um perdedor (aquele que se propõe a resolvê-lo);
- c) função lúdica – este é um dos traços que distingue uma adivinha de qualquer outro gênero estruturalmente semelhante como, por exemplo, um enigma ou uma pseudo-adivinha. Para a pergunta: “*o que a girafa tem que os outros animais não têm?*” existem, ao menos, duas respostas, a saber, (1) “*pescoço comprido*” e (2) “*girafinhas*”. Será caracterizada como adivinha a pergunta que tiver sua resposta direcionada para o desafio lúdico através de uma das técnicas de manipulação de sentido (também propostas por Marini, 1999), enquanto que a outra não passará de um questionamento ordinário, que pode ser respondido sem a menor hesitação.

d) ausência de temas recorrentes – ao contrário do gênero das piadas, não se pode agrupar as adivinhas em relação a um tema. Esta característica marcante é essencial para que se possa demarcar o limite entre um gênero e outro.

e) atividade reflexiva da linguagem – este traço refere-se à prática lingüística que constitui o jogo e que também o diferencia do gênero das piadas. Enquanto o objetivo da piada é o entretenimento por meio da chacota, a adivinha diverte pelo fato de que há nela uma prática na/sobre a língua/linguagem, que é desvelada pela propriedade reflexiva da linguagem. É o que pode ser observado nos dois exemplos abaixo, em que (1) é uma adivinha e (2) uma piada, embora ambas as peças tenham estrutura semelhante:

(1) *Qual a semelhança entre o bêbado, a roda e o mundo? - Todos dão muitas voltas.*

(2) *Qual a semelhança entre o homem e o caracol? - Tem chifres, babam e se arrastam. E ainda pensam que a casa é deles!*

f) sistema cultural – o jogo pertence a um determinado sistema cultural que inclui a compreensão da língua e de suas várias manifestações.

g) “locus” convencional – o jogo tem seu espaço reconhecido no interior de uma língua, a partir do conjunto de suas características.

Nossa tarefa, neste momento, é verificar se as diferentes funções e manifestações do jogo são características imprescindíveis para que, juntamente com o conjunto de traços exposto acima, uma adivinha seja reconhecida como tal. Com relação à forma de manifestação do jogo, podemos deixar este traço de fora da característica formal do jogo, uma vez que esta não é determinante para sua

do jogo, segundo o objetivo de nossa pesquisa. A principal diferença entre esses dois tipos de manifestação está relacionada à extensão estrutural do jogo e à forma como a adivinha era transmitida: para que a peça possa ser memorizada e retransmitida, é imprescindível que sua estrutura seja de fácil memorização. Deste modo, a composição é mais curta na forma oral do que na forma literária. Teremos em nosso corpus tanto adivinhas em forma oral (mais simples quanto a sua estrutura) quanto adivinhas em forma literária (constituídas em versos, rimas e aliterações). No entanto, não ignoramos o fato de que esta característica possa ser de fundamental importância para um estudo comparativo das diversas formas que o jogo pode assumir.

Já no que diz respeito à função social do jogo, parece-nos que a função está intimamente relacionada à comunidade onde elas ocorrem. É importante reiterar que no Brasil as adivinhas se prestam ao papel de divertir os participantes e a audiência presentes em uma sessão de adivinhação. Dito de outro modo, a função predominante do jogo neste país é a lúdica. Entretanto, elas poderiam adquirir outra função em uma outra sociedade, mesmo que esta tivesse como língua materna o português. É o que pudemos notar com relação às adivinhas em língua francesa e inglesa. Até onde temos notícias, as adivinhas são jogos verbais muito populares também na França, nos Estados Unidos e na Inglaterra, países onde a função lúdica também predomina. Já no Haiti, por exemplo, país de colonização francesa, as adivinhas podem desempenhar várias funções diferentes. Como foi exposto na seção 1 deste capítulo, as adivinhas haitianas podem funcionar como parte integrante de um ritual, como parte de uma estratégia pedagógica ou como mero instrumento de entretenimento. Deste modo, não há

como estudar a função do jogo a não ser juntamente à sociedade em que ele ocorre. Apesar de não haver uma só função para as adivinhas, podemos afirmar que parece haver, no entanto, uma primazia da função lúdica sobre as outras funções, com relação às ocorrências que foram observadas em diferentes culturas, através de estudos etnográficos comparativos como o de Burns (1976). Isso nos autorizaria a reformular o item (c) de nossa caracterização como se segue:

c) função lúdica (primária), com a possibilidade de assumir funções secundárias de acordo com a cultura em que o jogo está inserido. Dentre elas, destacam-se a função ritualística e a didático-pedagógica (c.f. Tessonneau, 1986).

3. ADIVINHAS OU CHARADAS? UMA DIVISÃO ENTRE GÊNEROS FRONTEIRIÇOS

Em Marini (1999), estivemos às voltas com alguns dados de nosso corpus que não pareciam se encaixar nos traços estruturais que estávamos definindo para o gênero das adivinhas. Tais dados foram tratados como pertencentes a um gênero fronteiroço: o das piadas. São exemplos desse gênero as peças que estão expostas logo na primeira página da introdução desta tese. Como também foi esclarecido, embora as características formais fossem idênticas às das adivinhas (formato pergunta-resposta, por exemplo), este conjunto de dados não apresentavam a língua/linguagem como o material no qual a graça se construía. As piadas, ao contrário, foram caracterizadas por verterem seu humor sobre a

sociedade e seu comportamento, fazendo dos grupos minoritários (loiras, judeus, portugueses, negros) o tema preferido. É natural que, agora, com o alargamento de nosso corpus e com a inclusão de peças em língua inglesa e francesa, apareceram também alguns tipos de jogos verbais que não se parecem encaixar no mesmo domínio das peças que temos como objeto de nossa investigação. Tais peças são as de língua estrangeira, as quais não foram incluídas nas análises de nossa dissertação de mestrado. Abaixo, trazemos uma pequena amostra destes dados:

- (i) *Quelles sont les lettres les moins calmes ? –A-J-T (agitées)*²¹.
- (ii) *Quelle est la lettre la plus tranchante ? – H (hache)*²².
- (iii) *Quelles sont les deux lettres qui se boivent ? – O-T (eau, thé)*²³.
- (iv) *What three letters are crooks afraid of? –F-B-I*²⁴.
- (v) *How do you spell dry grass with three letters? –H-A-Y*²⁵.
- (vi) *How do you spell hard water with only three letters? –I-C-E*²⁶.
- (vii) *What time of day is spelled the same backward and forward? – Noon*²⁷.

Embora haja certa semelhança estrutural com as adivinhas e embora se possa enxergar a língua/linguagem como o espaço sobre o qual se constitui a brincadeira, os jogos acima não podem ser considerados como tais, uma vez que

²¹ *Quais as letras que são as menos calmas? –A-J-T (agitadas).*

²² *Qual letra é a mais cortante? –H (machado).*

²³ *Quais são as duas letras que a gente bebe? –O-T (água, chá).*

²⁴ *Quais são as três letras que metem medo nos criminosos? –F-B-I.*

²⁵ *Como se soletra grama seca com três letras? – H-A-Y (feno).*

²⁶ *Como se soletra água dura com somente três letras? –I-C-E (gelo).*

²⁷ *Qual a hora do dia que é soletrada igualmente de trás para frente e de frente para trás? Meio-dia.*

a pergunta já deixa entrever a técnica que fundará a graça do jogo: letras (“*lettres*” ou “*letters*”) do alfabeto devem se juntar para que sua forma fonética - reforçada pela palavra “*spell*” em (v), (vi) e (vii) – forme uma palavra e revele a resposta. Essa sutil diferença constrói uma nova classe de jogos verbais: as charadas, cujo estatuto deve prever que a resposta seja previsível a partir da técnica exposta pela pergunta do jogo.

Com essas considerações acerca dos diferentes tipos de jogos lingüísticos que se aproximam do gênero das adivinhas, podemos passar agora para as questões referentes à construção de significação em nosso objeto de estudo.

PARTE II

SOBRE A SIGNIFICAÇÃO

CAPÍTULO 2

DO FUNCIONAMENTO DA SIGNIFICAÇÃO NOS JOGOS VERBAIS: REFLEXÃO SOBRE ALGUNS TRATAMENTOS

1. DA DESCRIÇÃO ESTRUTURAL À QUESTÃO DA SIGNIFICAÇÃO

Longe de chegar ao fim, a discussão sobre o sentido suscita várias pesquisas. É, antes de tudo, uma questão filosófica, a qual não podemos ter a pretensão de resolver. Entretanto, observamos ser de grande importância sua manutenção através de pesquisas que desafiem deslocar os limites mais ou menos estáveis desse objeto, limites esses produzidos por outros discursos. O objetivo dessa tese é exatamente este: através de um corpus previamente levantado, tentar descrever a construção de sentidos nos chamados jogos verbais e, a partir daí, lançar uma hipótese sobre o funcionamento da linguagem no que diz respeito à significação.

Como assinalamos na introdução, nosso objetivo será o de fornecer uma reflexão sobre os deslizamentos de sentidos que ocorrem no momento em que uma adivinha é enunciada em sua totalidade (a pergunta e sua resposta). Aqueles que já participaram de uma sessão de adivinhação saberão que o jogo é

reconhecido, principalmente, por sua linguagem polissêmica¹, pelo sentido que, num primeiro momento, apresenta-se a nós como único (doravante momento T), mas que se revela totalmente inadequado quando a resposta sobrevém à pergunta e esta é alvo de uma nova significação (doravante momento T'). O que faz com que uma (ou mais) expressão lingüística apresentada na pergunta do jogo evoque, primeiramente, um determinado sentido e não outro? E, uma vez revelada a resposta do jogo, a partir de quais elementos esta mesma expressão é ressignificada a partir do percurso retroativo que se faz da pergunta? Em outras palavras, como se dá esses movimentos de significação? Para tentar responder a essas questões, devemos considerar dois momentos do jogo (T e T') em que os sentidos apresentam sua verdadeira natureza heterogênea: a língua comporta tanto efeitos de sentido estáveis (T) quanto efeitos de sentido instáveis (T'), os quais deverão ser reconhecidos pelo interlocutor desafiado a solucionar o enigma. Este, ao receber a pergunta do jogo, ativa uma configuração de sentidos para o enunciado (T). Após receber a resposta, deverá reconfigurar a pergunta para que a resposta se acomode a ela. Estes dois momentos de construção de sentidos deverão estar presentes em uma análise sobre o deslizamento de sentidos que ocorre numa adivinha. A ausência de um deles impossibilita a análise do outro, afinal, se afirmamos que, num determinado momento do jogo, um sentido sobrepõe-se a outro(s), inferimos que há uma certa primazia em questão, primazia esta que será abordada ao longo deste trabalho.

¹ Neste momento, entendemos por polissemia a multiplicidade de sentidos que um termo ou uma expressão pode evocar. Entretanto, este conceito sofrerá um alargamento no capítulo 4.

Para podermos levar adiante esta análise, contaremos com algumas tentativas de descrição deste funcionamento em alguns estudos de nosso objeto advindos de áreas diversas. Foi a partir de tentativas de descrições da estrutura formal das adivinhas advindas de pesquisas etnográficas e folclóricas (Amaral, 1948; Abrahams, 1968; Georges e Dundes, 1963; Köngäs-Maranda, 1969), que algumas questões concernentes aos sentidos mobilizados pelo jogo foram por nós levantadas. Algumas dessas descrições nos parecem um pouco ingênuas e outras, podemos afirmar, até mesmo equivocadas, visto que o emprego de alguns termos lingüísticos é feito de maneira inconseqüente. Ademais, como iremos observar durante a exposição de tais descrições, as hipóteses lançadas para explicar o funcionamento do jogo não são suficientes para explicar os mecanismos de deslocamento de sentidos presente. Um exemplo que nos servirá de introdução a esse problema é a descrição estrutural da adivinha feita pelos folcloristas Georges e Dundes (1963). Os autores dividem a pergunta do jogo em “tópico” e “comentário”, sendo que o tópico é o objeto que está sendo aparentemente descrito e o comentário é a asserção feita sobre o tópico, ou seja, a descrição do objeto. Entretanto, como bem apontou Todorov (1980), qualquer enunciado da língua pode ser dividido em termos de “tópico” e “comentário”, não sendo esta divisão uma característica exclusiva das adivinhas. Entretanto, a esta caracterização seguem-se outras que situam o jogo verbal em terrenos ainda mais imprecisos.

2. UM JOGO DEFINICIONAL?

Iniciamos com uma citação de Amaral (1948) que descreve as adivinhas como “*enigmas verbais, que representam o objeto por meio de analogias, mas cujo mútuo concurso o delimita suficientemente*” (In: Fernandes 1961: 279, grifo nosso). Ora, já de início, adiantaremos que tal descrição mostra-se inadequada, uma vez compreendido o objetivo do jogo: o de colocar um enigma que não deva ser adivinhado pelo interlocutor. Daí, o que ocorre é exatamente o contrário da citação de Amaral: se o exercício do “engano” faz parte desta prática lúdica, logo a descrição contida na pergunta de uma adivinha (sendo ela feita ou não através de analogias) não deve delimitar suficientemente o “objeto”² a que ela faz remissão, ao contrário, pode evocar vários “objetos”. É exatamente por isso que há a possibilidade do jogo. Entretanto, a descrição feita por Amaral faz-nos lembrar de uma *aparente* convergência estrutural entre o gênero das adivinhas e o gênero das definições, convergência esta assinalada inicialmente por Todorov (1980). Se pudéssemos considerar verdadeira a afirmação de Amaral de que o jogo delimita suficientemente o “objeto”, então estaríamos diante de uma definição. Foi o que considerou Todorov ao afirmar que a adivinha constitui-se como um gênero dialógico, o qual apresenta um “referente” em comum para suas duas partes – fato que torna sinônimas pergunta e resposta do jogo e que poderia aproximar as adivinhas do gênero das definições: “*Se reuníssemos as duas réplicas numa única frase afirmativa, fazendo da primeira o seu predicado e da segunda o seu sujeito, obteríamos uma definição*”. De fato, num primeiro momento, poderíamos pensar

² Como veremos ao longo da tese, as noções de “objeto” e “referente” sofrerão deslocamentos de uma teoria semântica a outra.

que para um grupo de adivinhas, a noção de definição poderia funcionar, visto que nelas o objetivo do jogo é o de encontrar um referente que satisfaça uma descrição contida na pergunta. E o autor ilustra esta hipótese através de um exemplo de uma adivinha e a definição lexicográfica que incide sobre o mesmo termo do jogo:

Que é que está sempre coberto e sempre molhado?

*A língua*³.

língua, s. f. Corpo carnudo, móvel, situado na boca e que serve para a degustação, para a deglutição e para a fala⁴.

Entretanto, o próprio autor coloca a questão crucial: qual seria então a diferença entre uma adivinha e uma definição? E, ao tentar responder esta pergunta, o autor nos fornece alguns indícios que guiarão nossa pesquisa. Segundo Todorov, a diferença entre os dois gêneros encontra-se na institucionalidade da sinonímia entre o termo a ser definido e o enunciado definitório que compõem o jogo. Para a definição, a sinonímia encontra seu lugar já estabilizado na língua, o que evidentemente não ocorre com a adivinha, pois a escolha dos aspectos característicos do “referente” não é a mesma em cada caso. A partir dessa proposta de Todorov, formulamos a seguinte questão: no que se

³ Peça retirada da coletânea de S. Walter, R. Morel e P. Ferran, *Le livre des devinettes*. Les H. Pl. de Mane, 1969.

⁴ Definição do dicionário Larousse (referência bibliográfica incompleta).

basearia esta diferença? A resposta deverá pôr em discussão a escolha dos aspectos característicos para a descrição do referente no gênero das definições e no gênero das adivinhas. Prosseguimos ainda com outra pergunta: a partir das diferenças e semelhanças do funcionamento dos dois gêneros, estaríamos autorizados a caracterizar a adivinha como uma definição?

2.1. O funcionamento do processo definitório: definindo a definição

Em busca de respostas para as perguntas levantadas acima, devemos explicitar, neste momento, o que geralmente se entende por definição na Lingüística. Dito de outro modo, trata-se de definir o conceito de definição. Para Ogden e Richards (1976) a definição é um enunciado que enumera as propriedades de um dado objeto, propriedades estas que o tornam distinto de outros objetos. Definir é, portanto, enunciar os atributos específicos e essenciais de um objeto de modo que o torne inconfundível com outro. Estruturalmente, a definição caracteriza-se por ser uma sinonímia entre um termo (o “*definiendum*”) e o enunciado que o define (o “*definiens*”) na equação clássica X é Y. Devemos lembrar também que o termo definição é polissêmico, pois engloba os mais diversos tipos de processos definitórios. Rey (1990) elenca as definições mais conhecidas: a filosófica, a filológica e a metalingüística. A definição filosófica é aquela que produz um discurso de natureza metafísica, sobre a natureza das “coisas”, que pretende dar conta do sentido das palavras e da natureza das idéias gerais que devem lhes corresponder. Descreve a essência de certas operações

lógico-lingüísticas necessárias para a circulação controlada dos signos da língua. É a atitude das teorias aristotélicas sobre a definição. Já a definição filológica presta-se a descrever o conjunto de empregos observáveis da palavra numa certa época dada. Já a definição metalingüística propõe-se a produzir um enunciado singular que limite a extensão do uso de algum termo em questão. Segundo o autor, este tipo de definição é o que funda as práticas científicas, uma vez que sua natureza prescritiva é avessa à polissemia. A diferença crucial entre a definição filosófica e a definição metalingüística é a oposição estabelecida pela tradição lógica entre “definição de coisas” e “definição de palavras”.

2.2. A teoria clássica da definição: o modelo de condições necessárias e suficientes

Estaremos interessados aqui em explorar o tipo mais comum de definição, a chamada definição filosófica, que é fundada sobre o conceito aristotélico de definição. Para Aristóteles, a atividade verbal de significação implica sempre a possibilidade de definir. Para ele existe uma relação de implicação recíproca entre significação e definição: se as palavras possuem um significado, é porque elas são passíveis de serem definidas. Em outras palavras, segundo Lo Piparo (1990): *“É um ponto central da teoria lingüística de Aristóteles. Lá onde há uma significação, há também uma definição”* (pp.25 – tradução nossa). Desse modo, podemos dizer que, para Aristóteles, o sentido de uma palavra é sua definição: a definição é uma proposição (uma frase dotada de um valor de verdade) que

exprime aquilo que a palavra significa. E esta proposição é construída a partir do modelo de condições necessárias e suficientes (doravante CNS) para definir um termo. Segundo essa perspectiva, definir um termo é fornecer uma descrição do conjunto de traços essenciais, característicos do objeto ao qual o termo faz referência. Dito de outro modo, a definição semântica de uma palavra apresenta-se como uma descrição da conjunção de traços essenciais os quais uma entidade deve satisfazer para ser designada como tal. Esse conjunto de traços nada mais é do que o conjunto de propriedades inerentes, intrínsecas do objeto. Para que possamos dotar de significação e, portanto, definir um termo como “gato”, é necessário que se verifique se o objeto em questão possui os atributos que constituem o denominador comum da categoria, isto é, se ele é um animal, se é um mamífero, se possui o corpo coberto por pelos, se é da família dos felinos, etc. Cada uma dessas propriedades é individualmente necessária e devem ser conjuntamente suficientes para decidir o pertencimento de um objeto a uma categoria. Se estas propriedades são verificadas, o objeto estará dentro da categoria dos gatos e, portanto, poderá ser designado como tal. Para este tipo de teoria, atribuir um sentido a um termo ou defini-lo reduz-se a verificar, reconhecer e descrever os traços que constituem as CNS, tratando de modo analítico e lógico os exemplos e contra-exemplos encontrados. Ou seja, o modelo de CNS exige que cada traço forme uma verdade analítica: a frase “o gato é um animal” deverá ser sempre verdadeira, independentemente de uma verificação. Os traços que não são considerados para formar a definição da palavra são os de natureza sintética, ou seja, aqueles traços cujo valor de verdade dependerá de sua verificação. Por

exemplo, a frase: “gatos são traiçoeiros” envolve um traço que não figura entre as propriedades analíticas, pois seu sentido não é um valor de verdade, devendo ser, portanto, verificado a cada enunciação. Conseqüentemente, o modelo de CNS exige uma separação rígida entre traços essenciais e acidentais para que uma categoria possa ser definida. É o que hoje conhecemos como a dicotomia entre componentes “semânticos” ou “lingüísticos” – únicos traços que devem figurar na definição semântica de um termo - e componentes “enciclopédicos” ou “extra-lingüísticos” – aqueles traços que são deixados de fora do processo definitório (Kleiber, 1990*b*). O modelo de CNS traz um problema a mais: partindo-se de um tratamento referencialista da linguagem (cujas implicações teóricas serão tratadas adiante), o sentido de um termo dependerá sempre da verificação das propriedades do objeto. Assim, o modelo aristotélico não tem como escapar do problema de ordem filosófica que Putnam (1975) anunciou ao tratar dos “membros anormais” de uma categoria. Se “ter quatro patas” é uma das condições necessárias para que um objeto seja incluído na categoria, ou seja, designado como “gato”, como nomearíamos um gato de três patas? Continuará ele a fazer parte da categoria? Em outros termos, seria ele ainda um gato ou um outro animal?

Os problemas de uma definição baseada em termos de CNS e a proposta para um novo tratamento serão expostos em breve. Por hora, observemos que a tentativa de descrição do funcionamento do jogo não explora o deslocamento dos sentidos (T e T'), mas concentra-se em explicitar somente a relação entre a pergunta e a resposta assim como são interpretadas no momento posterior ao

fornecimento da resposta e conseqüente ressignificação da pergunta (T'). Dito de outro modo, a aproximação do gênero definitório com o gênero do jogo verbal não contempla em que medida os sentidos se movimentam, mas, ao contrário, confere-lhe um caráter referencial no momento em que relaciona um "objeto" a uma descrição direcionada à identificação deste "objeto" e reduziria o jogo ao que ele explicitamente não é: um jogo referencial. A partir desta observação, faz-se necessária uma exposição sobre este equivocado caráter referencial conferido ao jogo através deste e de outros estudos.

3. UM JOGO REFERENCIAL?

Outro exemplo infeliz de uma descrição dos sentidos mobilizados pelo jogo encontra-se em Abrahams (1968). Ao propor quatro técnicas através das quais o jogo cria a "confusão" naquele que se arrisca a respondê-lo, utiliza de modo inconseqüente conceitos problemáticos quanto a sua inscrição teórica na área da Lingüística e, como conseqüência, o autor acaba por comprometer sua análise. Abaixo, apresentamos a proposta das quatro técnicas do autor:

- **“oposição** - o referente é danificado pois as partes componentes da imagem apresentada não se harmonizam;
- **detalhe incompleto** - não são dadas informações suficientes para o referente correto ser construído;

- **detalhe excedente** - as características importantes estão ocultas em meio a detalhes inconseqüentes;
- **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.” (grifo nosso).

É clara a tentativa do autor em explicar os vários sentidos presentes na adivinha. Entretanto, podemos dizer que sua descrição **cerca somente o campo estável destes sentidos (T) e trata a instabilidade (T') como “desvio”**. Além disso, o uso que o autor faz das palavras “referente” e “danificado” é muito problemático, visto que:

- (i) **a noção de referente em Lingüística marca explicitamente a remissão a uma semântica de base referencialista, cujo principal pressuposto teórico é o de que a linguagem fala do mundo, das coisas e, portanto, o sentido é descritivo e traduz a essência dessas “coisas” do mundo.** Portanto, a noção de referente é utilizada para remeter ao extra-lingüístico, no caso, ao mundo “real” fora da língua.
- (ii) a utilização da palavra “danificado” corrobora nossa hipótese disposta em (i), visto que danificar um referente é fornecer uma descrição que não condiz com o sentido descritivo do objeto a ser descoberto e, esse sentido seria, portanto, um sentido desviante

por não ser uma *descrição referencial*, identificadora do objeto em questão.

O mesmo tipo de problema foi apontado por Todorov (1980) quanto às descrições feitas por Georges e Dundes (1963) e Köngäs-Maranda (1969), cuja adoção de termos como “referente”, “metafórico” e “literal” é sumária e perigosa, pois se inscreve em um quadro teórico fortemente ancorado em uma relação entre as palavras e as coisas, relação essa que seria a base para o estabelecimento do sentido. Essa concepção de sentido se faz presente na Lingüística através, principalmente, da Semântica Formal, cujo desenvolvimento teórico deveu-se a inúmeras pesquisas voltadas para a construção de uma linguagem lógico-matemática que fosse capaz de ser “precisa” na construção do conhecimento científico – ao contrário das línguas naturais que apresentavam muitos “defeitos” como, por exemplo, a não univocidade entre um sinal e um referente. Dentro deste quadro teórico, as expressões lingüísticas seriam consideradas como “rótulos” dos objetos do mundo real e haveria uma relação indireta entre eles, mediada pelo sentido. Dito de outro modo, é somente através dessas expressões que podemos ter acesso aos objetos do mundo, objetos esses pré-existentes, autônomos e independentes da linguagem e dos sujeitos que fazem referência a eles. O sentido é considerado como da ordem do já-dado, previamente existente e que pode ser apreendido através das expressões lingüísticas. Como veremos a seguir, esta posição teórica não consegue explicar a multiplicidade de sentidos existente nas

línguas naturais e, portanto, não consegue dar conta do deslocamento de sentidos presente nas adivinhas.

4. O SENTIDO JÁ-DADO: A LINGUAGEM COMO ETIQUETAGEM DO MUNDO

Tanto a descrição de Amaral (1948) como a de Abrahams (1968) partem do pressuposto de um sentido pré-existente à linguagem, de um sentido *já-dado*. A proposta de se conhecer o sentido em termos de já-dado provém de teorias semânticas de base referencialista como a Semântica Formal, que se iniciou, principalmente, a partir dos estudos do lógico alemão Gottlob Frege e da publicação de seus artigos “Sobre o Sentido e a Referência” e “Sobre o Conceito e o Objeto” no final do século XIX, artigos que reconheceram a interferência do sentido na construção de uma linguagem lógico-matemática que seria imprescindível para o conhecimento científico. Antes de Frege, a referência e, por conseguinte, a função referencial eram reconhecidas como uma relação direta entre as palavras e as coisas. Falar sobre algo é necessariamente colocar o dizer em relação a algo que é exterior a este dizer, ou seja, quando dizemos algo orientamos necessariamente nosso dizer para aquilo que está fora da linguagem e a esta orientação chamamos de referência e os objetos e o mundo ao qual esta orientação aponta chamamos de referente. Segundo essa perspectiva, a língua/linguagem tem valor informativo, ou seja, falar é basicamente descrever o mundo, comunicá-lo para outrem. Entretanto, como bem aponta Ducrot (1984) este reconhecimento trouxe um dilema que se originou devido ao estatuto

ambíguo do referente, que por um lado deve ser exterior ao discurso e ao mesmo tempo é reivindicado por ele, ficando inscrito no próprio discurso.

A partir dos estudos de Frege, deu-se a distinção entre as noções de sentido e referente. Esta distinção foi extremamente importante para solucionar o problema da igualdade lógica ($a=a$ e $a=b$). No exemplo do próprio autor, a sentença “a estrela da manhã é a estrela da manhã” será sempre verdadeira, pois entendemos que o fato de um elemento ser igual a ele mesmo, independe da verificação do objeto ao qual a expressão faz referência. Entretanto, a outra identidade expressa pela sentença “a estrela da manhã é a mesma que a estrela da tarde” traduz a dúvida quanto à identidade. Afinal, a quem a identidade é atribuída quando ela se faz num enunciado como “a estrela da manhã é a mesma que a estrela da tarde”? Para Frege, eram claramente as coisas designadas pelas expressões que seriam a fonte da igualdade, mas dizer isto não foi o suficiente para abordar o tema de maneira mais apropriada. Para que essa descrição fosse possível, o lógico alemão introduz entre a expressão e a coisa a que ela refere o sentido, ou seja, o “pensamento” (visto como o modo de apresentação do referente, ou, ainda, como apresentação de certos traços e caracteres do referente) ligado à expressão seria o responsável pelo fato desta expressão designar a coisa. Deste modo, os enunciados “a estrela da manhã” e “a estrela da tarde” são equivalentes quanto ao seu referente (o planeta Vênus), mas não o são quanto ao seu sentido. Portanto, para Frege, o significado carregaria duas outras noções: a de sentido e a de referente, fato este que pode ser ilustrado pelo triângulo de Ogden e Richards (1976), transcrito e adaptado aqui:

sentenças, o sentido é um pensamento, um juízo, e a referência da sentença só pode ser um dentre dois objetos: ou a verdade ou a falsidade.

Mas apesar do surgimento da noção de sentido com o estatuto de intermediar a relação entre um termo e um referente, permanece ainda a pressuposição de que existe um mundo pré-existente à língua/linguagem e aos sujeitos, autônomo, conhecido a partir das referências que as expressões lingüísticas fazem a esse mundo. Em outras palavras, a noção de sentido não acaba com a equação referir=existir. Se se pressupõe que um objeto é “alcançado” por meio de uma expressão lingüística (sendo esta relação mediada ou não pelo sentido), logo se conclui que há um real previamente existente à linguagem e independente dela e dos sujeitos. Dito de outra maneira, uma das formas de se conceber as teorias de base referencialista seria a de considerá-las como teorias metafísicas, cuja abordagem inclui a descrição do “ser”, da “essência” das coisas e do mundo. Deste modo, do ponto de vista da significação, “*as palavras teriam um sentido porque as coisas têm um ser*” (Rastier, 1991: 18). Como conseqüência, um tratamento referencial do sentido não tem como escapar do forte compromisso ontológico expressado pelo axioma de existência:

“*Tudo aquilo ao qual nos referimos deve existir*” (Searle, 1972 – tradução nossa)⁵.

Esse mesmo axioma que permite estudar o significado em termos de sentido e referente é violado por expressões cujo objeto ao qual elas fazem

⁵SEARLE, J. R. (1972). *Les actes de langage*. Paris: Hermann. Citação retirada de Anscombe e Kleiber (2001).

referência é, por exemplo, um ser fictício ou imaginário como “unicórnio”, “Papai Noel”. Para as sentenças que contém estes seres, Frege vê a possibilidade de lhes atribuir um sentido, embora, segundo ele, não seja possível atribuir-lhe um referente. Nos recentes desenvolvimentos da Semântica Formal, a problemática da existência passou a ser considerada em termos de possibilidade de existência ao ser desenvolvida uma semântica baseada na noção de “mundos possíveis”⁶. A Semântica de mundos possíveis argumenta que uma sentença do tipo “O Papai Noel anda em um trenó puxado por renas” pode ser verdadeira a partir do momento que admitimos um mundo ficcional para ela. Mas tecnicamente o que se observa é a adoção de um novo conjunto de entidades, “*cujo papel é representar o fato de que os valores mudam de uma situação para a outra*” (Chierchia, 2003: 445). Foi a partir do desenvolvimento da noção de mundos possíveis que alguns pesquisadores viram a possibilidade de trabalhar, ao mesmo tempo, com uma semântica de base referencial sem que, necessariamente, estivessem comprometidos com a questão ontológica. Esta é a posição, por exemplo, de Oliveira (2001):

“descrever o significado com o auxílio do conceito de verdade não nos compromete, portanto, com a existência de uma verdade única, imutável, e ahistórica. Não nos compromete com uma ontologia já dada ou com uma teoria da verdade como correspondência. Ela apenas diz de uma verdade

⁶ Sobre este tema ver: Cresswell, 1973; Kripke, 1972; Lewis, 1983; Stalnaker, 1984.

semântica, pois explicita em que condições de uso a sentença é verdadeira” (Oliveira 2001: 97 – grifo nosso).

Isto realmente parece ser possível, já que, para a autora, a semântica tem como objetivo entender a capacidade que o falante tem de atribuir referências às expressões que utiliza, relacionando-as de algum modo, e não de atribuir valores de verdade ou falsidade a sentenças. Além disso, continua a autora em outro artigo, numa perspectiva internalista, a definição de verdade recebe outra interpretação: é um *“julgamento do falante com relação ao mundo tal qual ele o constrói. Não se trata portanto, de um mundo já dado, mas de um mundo como ele se apresenta para uma subjetividade”*⁷ (Oliveira, 2003: 360). Entretanto, essas posições não se sustentam a partir do momento em se observa que (i) o sujeito é deixado completamente de fora da análise formal e a primazia do “mundo real” sobre os “mundos possíveis” é assegurada de antemão, (ii) o princípio de composicionalidade é o que rege a passagem de uma análise do nível do léxico para o nível da sentença, fato que generaliza a natureza do sentido como composicional, (iii) a teoria torna imprescindível a noção de mundo(s), uma vez que a semântica formal deve ser capaz de relacionar a linguagem com o que não é linguagem e assim descrever a capacidade do falante de falar sobre esse mundo. Como consequência, qualquer que seja a definição de mundo (seja ele definido como um mundo ontológico ou como mundo construído subjetivamente pelo falante, ou mesmo como mundos possíveis), a relação com a linguagem

⁷ cf. JACKENDOFF, R. (1996). “Semantics and Cognition”. In: LAPPIN, S. (ed.). The handbook of contemporary semantic theory. Massachusetts: Blackwell.

deverá domesticar a polissemia e privilegiar a monossemia (uma forma correspondendo somente a um sentido), pois para uma semântica que tem como objetivo a descrição de um objeto mediante a aplicação de preceitos científicos e que, portanto, demanda para si o estatuto de ciência, é necessário afastar qualquer possibilidade de imprecisão em suas descrições. Essa monossemia é também reforçada pela adoção de uma linguagem lógico-matemática para a descrição da língua-objeto. Embora se argumente com freqüência que a adoção dessa metalinguagem não implicaria uma visão de que a linguagem é de natureza lógica, ela corrobora para esse tipo de conclusão, uma vez que a adoção dessa forma de descrição evita algumas inconstâncias que a língua natural oferece e que seriam prejudiciais para a construção de uma “máquina interpretativa” de acordo com critérios científicos. Afinal, essa “máquina” deve ser precisa, *“porque este é um dos objetivos da ciência”* (Oliveira, 2003: 362). Como consequência do item (iii), a teoria deve pressupor uma relação unívoca entre forma e sentido que não condiz com a natureza das línguas naturais. Sendo assim, tanto a vagueza quanto a variedade de sentidos constituem-se como problemas para esse tipo de abordagem e, por isso, permanecem à margem das descrições. Ora, são exatamente essas as questões mobilizadas pelos jogos verbais. Lembremos que as adivinhas exploram a polissemia, a ambigüidade lexical, as estruturas que não se deixam analisar composicionalmente em relação ao sentido. Afinal, como bem apontou Fernandes: *“Na ‘lógica’ das adivinhas as coisas não se passam com o mesmo rigor e determinação que na lógica formal”* (Fernandes, 1961: 279).

Sendo assim, este conjunto de “problemas” relegados pela teoria é conseqüência também de uma quarta observação: (iv) a concepção de referente e referência (par de conceitos crucial para a sobrevivência da teoria) que está em jogo não permite que a teoria vá além de sentido único e estável, já que, para a abordagem formal, a propriedade fundamental da linguagem é o de “ser sobre”, e sobre este “ser sobre” não se pode ter dúvidas. E por referência entendemos a relação que a linguagem tem com o mundo (seja o mundo real ou um mundo possível), relação esta que deve revelar *um* sentido estável e, de algum modo, *já-dado* para o sucesso das descrições formais. Segundo Ducrot, a própria idéia de que existem expressões com função referencial “*baseia-se numa concepção bastante particular do referente, na idéia de que o referente deve ser constituído por seres individuais, por aquilo a que Aristóteles chamava ‘substâncias’. Concepção que, por sua vez, se liga a uma certa imagem da realidade vista como uma quantidade, como uma coleção de coisas separadas umas das outras e semelhantes, nesta perspectiva, ao ‘conjunto’ dos matemáticos*” (1984: 429).

Como bem aponta Anscombe e Kleiber (2001), devido ao compromisso ontológico desse tipo de abordagem, o sentido será sempre descritivo, predicativo, representacional dos traços inerentes e intrínsecos do referente, cuja derivação é feita com base no modelo de CNS. Oliveira (2001) ilustra essa conseqüência: “*qual o significado de ‘azul’? Dissemos (...) que ela poderia ser respondida de duas maneiras: ou apontando para uma amostra de azul – nesse caso, estaremos indicando a referência de ‘azul’ (uma amostra de azul)⁸ – ou explicando o sentido*

⁸ Ação que conhecemos por “definição ostensiva” (N.A.).

de 'azul', dando-lhe uma definição, por exemplo 'uma das cores primárias que não é nem o branco, nem o preto, nem o vermelho, nem o amarelo.' (p. 104, grifo nosso). Uma consequência deste tipo de teoria aplicada aos processos definitórios baseados no modelo de CNS é que só há uma definição possível do objeto e, se pensarmos nas adivinhas como um jogo definitório, logo percebemos que teorias lexicais referencialistas baseadas no modelo de CNS não são pertinentes para a descrição do jogo, já que nele um termo não é descrito com base em suas propriedades intrínsecas e inerentes como podemos notar no exemplo trazido por Todorov (1980) e exposto acima. Uma de suas consequências mais nefastas para a descrição de um jogo de linguagem é o desenvolvimento da noção de sentido literal, derivado da limitação existente no processo definitório em modelos de CNS. Como vimos, o modelo permite apenas uma definição para o objeto, definição esta que acabaria sendo o sentido literal já que este poderia ser caracterizado como um modo fiel de apresentação do referente, segundo suas características definidoras. Decorre daí que o seu oposto, ou seja, o sentido figurado seria transformado no sentido derivado do sentido literal, o modo "desviante" de apresentação do referente. E, sem dúvida alguma, não há como empregar tal modelo de definição se nosso objeto de estudo lida exatamente com a pluralidade de sentidos que um termo pode mobilizar ao ser submetido a "um outro tipo de processo definitório" (Todorov, 1980).

É preciso deixar claro que não negamos a possibilidade da existência de um real. Entretanto, acreditamos não termos acesso ao mundo tal qual ele é. O que acreditamos ser o mundo real é, na verdade um construto, uma percepção,

uma conceitualização possível através das nossas experiências e que é traduzido pela linguagem. Mas este real não é independente da linguagem. Dito de outro modo, não se trata de negar a existência do extra-lingüístico, afinal, em muitas circunstâncias, quando falamos, desejamos expressar essa relação, e acreditamos que o que fazemos é utilizarmo-nos da “função referencial” da linguagem. Entretanto, essa referência também é construída através dos vários sentidos que atribuímos a um item lexical, isto é, o sentido não tem de ser descritivo para que possamos “(re)conhecer o objeto” ao qual ele faz referência. É exatamente aí que a adivinha prova não ser um jogo referencial, pois a partir de uma determinada descrição (descrição essa que, obviamente, não é aquela construída em termos de CNS) é que se dá esse (re)conhecimento. No entanto, esta não será jamais uma posição aceitável dentro de uma teoria referencialista que coloca a questão da polissemia fora de seu domínio.

5. A POLISSEMIA REDUZIDA A UMA QUESTÃO PERIFÉRICA

Como conseqüência de uma abordagem formal dos sentidos, o funcionamento da polissemia constitui-se um problema e permanece relegado às margens de uma Semântica Formal de base referencialista ou verifuncional. Outras teorias formais e consideradas como não-referencialistas também tratam a polissemia como questão periférica, considerando-a ora na generalidade, ora na especificidade das relações de sentido. Como bem apontou Silva (2003), a discussão sobre a polissemia tem sido minimizada com base em três estratégias argumentativas:

- a) a *homonimista* – consiste em negar uma relação entre os sentidos, convertendo a polissemia em homonímia;
- b) a *artefactualista* – consiste em negar uma diferenciação de sentidos, justificando essa diferenciação em termos de vagueza⁹;
- c) a *monossemista* – consiste em negar o estatuto semântico quer das diferenciações, quer das relações de sentido, convertendo novamente a polissemia em vagueza, com a particularidade de se considerar os diferentes usos como predizíveis apenas a partir de princípios gerais pragmáticos.

Todas essas estratégias pressupõem a tese de um significado único, genérico e abstrato para uma determinada expressão lingüística e, conseqüentemente, as teorias que adotam um desses argumentos privilegiam a perspectiva monossêmica do sentido. É o caso, por exemplo, da Semântica Gerativa que remonta aos trabalhos de Katz e Fodor (1963)¹⁰ e Katz (1972)¹¹, que encontra, atualmente, seu expoente máximo nos trabalhos de Anna Wierzbicka (1980)¹², e cujo pressuposto teórico é o de que a significação de uma expressão lingüística é constituída de uma configuração única de primitivos semânticos universais. Nessa linha de raciocínio, o sentido pode – e deve – ser conhecido

⁹ Em R. Kempson encontramos ainda uma subdivisão do conceito de vagueza. Ele está, segundo a autora, dividido em quatro tipos: (i) vagueza referencial, (ii) indeterminação da significação, (iii) falta de especificação de sentido e (iv) disjunção de diferentes interpretações (cf. Kempson, 1977).

¹⁰ Katz, J. J.; Fodor, J. A. (1963). "The Structure of a semantic theory". *Language* 39, 170-210.

¹¹ Katz, J. J. (1972). *Semantic Theory*. New York: Harper and Row.

¹² Wierzbicka, A. (1980). *Lingua Mentalis: the semantics of natural language*. Sydney: Academic Press.

através de uma análise semântica metodicamente taxonômica, análise essa que consiga descrever o sentido em termos de componentes inerentes, necessários e suficientes (“*core meaning*”), a partir dos quais poderemos entender também os sentidos “derivados” ou os “tipos de conotação” (diferenciadores) dessa expressão lingüística. No entanto, cabe lembrar que a formalização de Katz e Fodor não é suficiente para dar conta de todas as possíveis “conotações” de um item lexical. Ademais, a estrutura arbórea gerada parte de uma descrição que reconhece “*as intensões estabelecidas habitualmente por um dicionário*” (Eco, 1974), o que faz com que o sentido de uma palavra se resuma aos usos previstos por um dicionário.

A polissemia não tem seu lugar reconhecido também em uma Semântica Estruturalista, que se desenvolve a partir dos estudos de Saussure (1916) e desenvolvida por autores como Hjelmslev (1961)¹³ e Greimas (1973), cujo significado é puramente diferencial, ou seja, ele é definido negativamente – por sua relação com os outros signos do sistema – e não positivamente – a partir de seu conteúdo. Desta maneira, parte-se de uma análise de traços distintivos binários – ou “semas” – que constituem dois ou mais lexemas de uma mesma classe, colocados em oposição pela língua – o que se convencionou chamar de análise componencial ou sêmica. Note-se que, sob o termo de não-referencialista, a Semântica Estrutural se posiciona no vértice esquerdo do triângulo de Ogden e Richards (1976), ou seja, não estamos mais visando uma relação entre a linguagem e o mundo (i.e., entre o símbolo e o referente mediado pelo sentido),

¹³ Hjelmslev, L. (1961). *Prolegomena to a Theory of Language*. Madison: University of Wisconsin, edição de 1969.

mas sim a relação entre a linguagem e ela própria, entre o símbolo definido agora como significante e o sentido como significado. Esse significado, do modo como foi concebido por Saussure, só vale no interior de uma dada língua e se define somente com relação ao seu significante e com os demais significados de sua língua. Desse modo, uma análise sêmica deve descrever um lexema da língua por oposição a outro (por exemplo, a distinção entre “poltrona” e “banqueta” de Pottier (1963)¹⁴, pode ser realizada em termos de uma diferenciação de traços como [+ encosto] ou [– encosto]).

Embora este tipo de análise privilegie a relação da linguagem com ela própria e não com o “mundo”, e, embora o sentido de uma dada expressão lingüística seja considerado como autônomo e livre da referência e da realidade, os traços que constituem esse sentido têm uma pretensa objetividade, estabilidade e intrinsecidade e, por conseguinte, o sentido é estável e já-dado, sendo este somente “dissecado” pela análise componencial. Desse modo, por via de regra, a análise não foge do modelo clássico de CNS para satisfazer um significado. Decorre deste fato que a polissemia continua sendo colocada à margem da teoria, sendo tratada como dependente dos diferentes contextos em que o signo é utilizado. Os signos, sendo arbitrários, somente ganharão valor (ou sentido) nas relações com os outros signos do sistema e, conseqüentemente, poderão sofrer alterações de significado em cada contexto de uso. Desta forma, a polissemia é colocada no plano do discurso e não no plano da língua, pois o que

¹⁴ POTTIER, B. (1963). *Recherches sur l'Analyse Sémantique en Linguistique et en Traduction Mécanique*. Publication linguistiques de la Faculté des Lettres et Sciences humaines de Nancy, Nancy.

concerne a uma tal Semântica é a descrição de uma “unidade virtual” da língua e não as diferentes realizações discursivas desta unidade. Disto resulta a conclusão de que, por um lado, há um sentido geral, abstrato, único, e diferentes manifestações desse sentido como sendo derivadas do primeiro, por outro lado. Pietroforte e Lopes (2003) corroboram esta conclusão ao demonstrarem que a passagem de uma unidade virtual da língua para o uso discursivo pode ser realizada mediante dois processos, nos quais: (i) há uma mobilização desigual dos semas contidos em seu semema (conjunto dos semas), pois *a atualização em discurso corresponde a uma seleção dos semas que ganharão destaque no texto em questão*; (ii) *há um acréscimo de semas contextuais ao núcleo sêmico* – o conjunto daqueles semas já reconhecidos nas definições dos dicionários.

É evidente que ao tratarmos de sentido, fica difícil escapar da utilização de certos termos como referente e referência sem apelar para uma teoria de base referencialista. Entretanto, vimos, de acordo com o que foi exposto anteriormente, que a semântica formal não dá conta de tratar a significação nas adivinhas pelo fato de que são exatamente os obstáculos a esse tipo de abordagem que se constituem como a base do funcionamento do jogo.

A nosso ver, tanto a estabilidade quanto a instabilidade do sentido podem ser explicadas sem que tenhamos que abrir mão de uma semântica que pressuponha que o sentido é, de certo modo, construído. Do contrário, estaríamos subordinados a reconhecer uma relação estável entre as palavras e as coisas. Além disso, teríamos que admitir não só que os “objetos” são estáveis e dados a

priori, de um ponto de vista extensional e perceptual, como também aceitar que suas propriedades sejam inerentes, intrínsecas e essenciais. Concebemos que a língua é, ao contrário, o lugar do equívoco, da instabilidade de sentidos. Entretanto, também consideramos que nesse lugar possa ser construída certa estabilidade, sem que para isso, sejamos obrigados a adotar um ponto de vista no qual o sentido seja da ordem do *já-dado*. Se essa perspectiva é chamada de referencial ou não-referencial dependerá de como as noções de referência, referente e sentido serão empregados, pois, afinal, se aceitamos como verdadeiro o fato de que dizer é dizer algo sobre alguma coisa, ou ainda, se uma das funções da linguagem é “falar” sobre as “coisas”, então assumimos que a relação que une uma expressão lingüística a “alguma coisa” é, de certa maneira, uma relação de tipo referencial. No entanto, para que não caiamos dentro das armadilhas de uma perspectiva referencial do sentido, assim como exposta pela Semântica Formal, cabe-nos, então, responder a três questões fundamentais:

- (i) Como se define esta relação referencial? Seria ela uma relação entre o lingüístico e o não-lingüístico?
- (ii) Qual seria o estatuto desse componente “extra-lingüístico”?
- (iii) Como dar um tratamento a esse componente levando-se em conta a polissemia inerente das línguas naturais?

Dada a exposição acima, encontramos-nos diante de um impasse. Se admitimos que a definição, construída em termos de CNS, possui todas as limitações anteriormente expostas, de que forma poderíamos considerar então funcionamento de uma adivinha como uma definição, dado o reconhecimento de que esse dispositivo mobiliza vários sentidos? Como vimos, descrição de um sentido ou uma definição a partir do modelo de CNS não dá conta de explicar as “características” ou “traços” que aparecem na pergunta do jogo, já que estas “propriedades” não satisfazem a exigência de serem condições necessárias e suficientes para a identificação do objeto. Se a satisfizessem, não seríamos enganados pela peça e perceberíamos instantaneamente qual o objeto que estaria sendo descrito. Se há o erro ou ao menos a ignorância do desafiado quanto à resposta do jogo, isto se dá por causa do modo como a descrição foi fornecida.

6. A SEMÂNTICA DO PROTÓTIPO

Uma outra vertente que pode ser tomada como explicadora dos sentidos que estão em jogo nos processos de definição é a Semântica do Protótipo. Esta teoria, desenvolvida por Eleanor Rosch no campo da psicologia cognitiva na década de 70¹⁵, inicialmente pretendia explicar o processo cognitivo da categorização. Este processo é fundamental para os sujeitos, pois é através dele que a mente organiza as várias atividades por nós experienciadas: nosso pensamento, nossa percepção, nossa comunicação. A essa organização, damos o

¹⁵ Para extensa bibliografia sobre os primeiros desenvolvimentos da semântica do protótipo de E. Rosch, ver remissões e indicações bibliográficas em Kleiber (1990).

nome de categorização. Categorizar, portanto, é agrupar sob uma mesma categoria/classe experiências que percebemos serem de um mesmo tipo. Sem essa operação mental, seríamos incapazes de organizar as diferentes entidades individuais em uma estruturação conceitual abstrata, e toda e qualquer situação seria vivenciada como nova. Desse modo surge a pergunta: como acontece a categorização? E a resposta é inicialmente evidente: a categorização é definida a partir de propriedades comuns compartilhadas pelos seus membros. Para que um “objeto” seja percebido como pertencente à categoria dos gatos, por exemplo, este “objeto” deve possuir as características que definem a categoria ou o conceito dos gatos. A noção de protótipo seria definida então como o melhor exemplar de uma categoria ou o representante que melhor congregaria as características definitórias da categoria, definido pela frequência com que é evocado para representar certa categoria: *“le prototype n’est vraiment considéré comme le meilleur exemplaire d’une catégorie que s’il apparaît comme étant celui qui est le plus fréquemment donné comme tel. Fait souvent oublié dans la version étendue, le statut de prototype n’est accordé dans la version standard que sur la base d’une fréquence élevée, seule garante de la stabilité interindividuelle nécessaire à sa pertinence.”* (Kleiber, 1990b: 49 – grifo nosso).

Um exemplo que ilustra perfeitamente a representação de uma categoria e a do protótipo dessa categoria na primeira versão é o de Schlyter (1982)¹⁶, reproduzido por Kleiber e por nós traduzido:

¹⁶ SCHLYTER, S. (1982). “Vagheit, Polysemie und Prototypentheorie”. In: *Papers from the Institute of Linguistics University of Stockholm*, 46, 29 p.

categoria: *xícara*

protótipo:



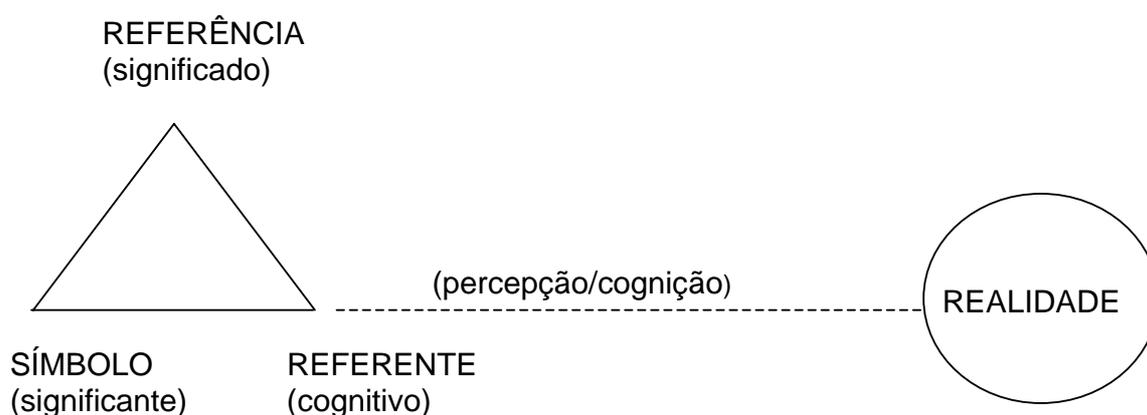
Exemplo de propriedades típicas:

1. é um recipiente para beber
2. é tão alto quanto largo
3. tem uma asa
4. tem um pires

O deslizamento da teoria para a área da lingüística foi feito a partir do momento em que os pesquisadores viram na noção de protótipo uma explicação pertinente para tentar dar conta do sentido lexical. Ao se assumir uma equivalência entre a noção de categoria e a de unidade lexical, a semântica do protótipo torna-se, assim, uma teoria sobre o sentido lingüístico. Para Kleiber (1990b), as unidades lexicais (como os verbos, os adjetivos e os substantivos) são denominações ou “*names*” que tem por função primeira a representação através de uma “descrição referencial”, já que denominar é colocar em relação os signos e “as coisas”. Como o próprio autor coloca: “*Un substantif tel que chien ou sable ou un verbe tel que courir servent en tant que names avant tout à reconnaître, au sein du monde externe, des entités que sont des chiens ou du sable et des processus qui correspondent à courir. Comme tout élément de cette réalité ne peut évidemment être appelé ainsi, il faut se demander quels sont les principes qui sont à l’origine de l’appellation retenue*” (pp. 17).

Não devemos ignorar o fato de que a semântica do protótipo é, em sua origem, uma teoria cognitivista que também adota uma relação de referência entre os símbolos e “as coisas”. No entanto, essa relação não é de mesma natureza da relação referencial estabelecida por uma semântica como a anteriormente descrita. Temos sim uma correspondência entre a linguagem e os “objetos”, mas estes “objetos” não são mais tratados como objetos do mundo, do real. Ao contrário, eles fazem parte de uma elaboração cognitiva desse real a partir de nossa percepção. O referente, por sua vez, continuaria a ser extra-lingüístico, mas já não é a realidade propriamente dita. Tratar-se ia de uma *representação* psicológica do real. Essa estrutura cognitiva é inteiramente dependente da linguagem, visto que essa seria uma das maneiras pelas quais recortamos e estruturamos o mundo. Segundo Blikstein (1990: 39): *“o fato de o referente ser extralingüístico não significa que deva ficar fora da lingüística; ele simplesmente está situado atrás ou antes da linguagem, como um evento cognitivo, produto de nossa percepção”*. O referente assim redefinido, a princípio, como “objeto cognitivo” deve fazer parte da semântica. É o que também defende Kleiber (1997: 13), a respeito da dimensão cognitiva da semântica do protótipo: *“acreditamos que este mundo exista com sua organização ontológica e se falamos de uma expressão referencial como remetendo a tal ou tal entidade do mundo real, pouco importa que esta exista a não ser em nosso modelo fenomenológico do mundo: acreditamos que esta entidade faz parte do mundo real, acreditamos que ela exista verdadeiramente”*. A partir dessa apresentação, o autor conclui que o sentido pode ser explicado em termos de relação referencial também. Para

Kleiber, não há contradição alguma em afirmar que, de um lado, a linguagem tem participação na modalização da realidade, ou seja, tem participação no estabelecimento dos seres ou coisas e propriedades daquilo que nós acreditamos serem a realidade, e, de outro lado, que as entidades assim estabelecidas são apresentadas como entidades não-lingüísticas, isto é, as entidades como tendo existência fora da linguagem. Inscrito claramente em uma Semântica Cognitivista, Kleiber defende o que chama de tese referencialista fraca, cujo pressuposto teórico é o de que o valor semântico não é derivado de uma descrição do mundo, mas das representações mentais que formamos do que para nós se constitui como real: *“é preciso tratar as expressões referenciais como expressões pelas quais o locutor não pretende remeter às abstrações ou às construções mentais, mas sim às entidades apreendidas como existentes fora do discurso”* (1997: 17). Podemos visualizar esta proposta a partir de um esquema do autor, o qual remonta o triângulo de Ogden e Richards (1976), e que reproduziremos parcialmente:



Nosso sistema perceptivo/cognitivo dependeria de uma prática social ou práxis, que pode ser definida como o conjunto de atividades humanas que engendram não só as condições de produção, mas de um modo geral, as condições de existência de uma sociedade. Sem a práxis não haveria possibilidade de significação e, segundo Blikstein, uma descrição semântica deve levar em conta justamente os elementos da práxis que modelam a percepção/cognição e geram a significação do mundo, os quais seriam: traços de diferenciação e identificação, traços ideológicos, fôrmas semânticas (isotopias), estereótipos ou “óculos sociais”. É exatamente esse o objetivo de uma análise apoiada na semântica do protótipo. O que é interessante nesta proposta é o fato de que, ao contrário do modelo de condições necessárias e suficientes, uma categoria não precisa possuir todas as propriedades típicas para ser nomeada como tal. Uma xícara sem asa e sem pires, como as usadas pelos povos orientais, pode ser classificada como tal apesar de não conter algumas propriedades descritas acima. Sobre o estatuto das propriedades típicas, a semântica do protótipo admite que elas não são as condições necessárias, uma vez que é impossível verificá-las em todos os membros. Entretanto, as propriedades também não podem ser simplesmente descritas em termos de propriedades contingentes com o risco de as categorias não serem distinguidas.

É importante ressaltar, como o fez Kleiber, que a semântica do protótipo não é uma versão alternativa para a semântica estrutural, em que o sentido de uma palavra é decomposto em termos de traços semânticos. A semântica do

protótipo é uma alternativa à descrição por traços necessários e suficientes e não por primitivos semânticos ou semas. Entretanto, alguns autores admitem a possibilidade de uma aproximação entre as duas teorias (Wierzbicka, 1985¹⁷; Rastier, 1987¹⁸).

Para nosso propósito, a principal diferença entre o modelo de CNS e a semântica do protótipo com relação ao conjunto de traços que define uma palavra é que o último permitiria reintegrar no sentido de uma palavra as propriedades excluídas pelo modelo aristotélico, visto que são consideradas como propriedades típicas ou estereotípicas e, portanto, julgadas como conhecimentos enciclopédicos. Para nosso propósito, esse será o principal argumento da teoria que desenvolveremos neste trabalho, visto que estaremos interessados em analisar os traços que definem uma categoria e, por extensão, o sentido da palavra que nomeia essa categoria sem que sejamos obrigados a considerar como definição uma lista de propriedades intrínsecas e inerentes do objeto. Mas ao fazer este deslizamento para a área da lingüística, as noções mais centrais da semântica do protótipo são modificadas devido à impossibilidade da primeira versão da teoria ou “versão *standard*” tratar os casos de polissemia: a noção de categoria sofre um alargamento, visto que anteriormente uma categoria congregava apenas um referente devido ao seu valor cognitivo. A polissemia entra na teoria do protótipo a partir do momento em que há a percepção de que significados relacionados também formam categorias. Desse modo, considerada

¹⁷ Wierzbicka, A. (1985). *Lexicography and Conceptual Analysis*. Ann Arbor / Karoma.

¹⁸ Rastier, F. (1987a). *Sémantique Intéprétative*. Paris: PUF.

----- (1987b). “Sur la sémantique des réseaux”. In: *Quaderni di Semantica*, VIII, I, pp. 115-131.

agora como categoria lexical, a noção de categoria passa a enquadrar também os casos de polissemia, casos em que um mesmo item lexical pode apontar vários sentidos, como no exemplo abaixo do verbo *courir* (“correr”):

1. *Un homme court...*
2. *Une poule court...*
3. *Une girafe court...*
4. *Un crabe court...*
5. *Le fleuve court à travers...*
6. *Le bruit court que...*
7. *Le sentier court à travers...*

Entretanto, com a noção de protótipo definida como melhor exemplar de uma categoria, a descrição do verbo “*courir*” seria um problema, pois qual seria então considerada a melhor instância da categoria desse verbo? Como ficariam os exemplos (5), (6) e (7) se definíssemos a categoria ou o item lexical “correr” em termos de aplicação a um objeto animado, por exemplo, como em (1), (2) e (3)? Devido a esses entraves, Kleiber, juntamente com E. Rosch e G. Lakoff¹⁹, revisitam a primeira versão da teoria e nasce assim a *versão estendida* da semântica do protótipo. A noção de protótipo da “*versão standard*” como a de melhor exemplar de uma categoria ou a melhor instância que congrega os traços que de algum modo definem a categoria é modificada. O protótipo, definido

¹⁹ Para uma extensa bibliografia das obras de G. Lakoff, ver Kleiber (1990).

anteriormente como entidade estruturante de uma categoria, passa a ser considerado como efeito (“*effet prototypique*”), como consequência da estruturação da categoria, e é regido por uma escala de prototipicidade. Mas fica a pergunta: como estruturar então uma categoria dentro da semântica do protótipo sem que apelemos à própria noção de protótipo? E é a partir desse entrave teórico que Kleiber introduz um novo conceito organizador de uma categoria e, por extensão, organizador do sentido de uma palavra: a noção de *semelhança de família*, inicialmente desenvolvida por Wittgenstein (1953)²⁰ e trazida para a nova versão da teoria por Kleiber. Esta é definida como uma rede de similitudes que se revelam e se entrecruzam, sejam elas similitudes globais ou particulares de cada membro. Nada melhor do que tomar as palavras do próprio autor para ilustrar esse novo conceito:

« Considérons, par exemple, les activités que nous appelons de jeux. J'entends par là les jeux de tables (=dames, échecs, etc.), les jeux de cartes, les jeux de balle, les Jeux Olympiques e ainsi de suite. Qu'y a-t-il de commun entre eux? – Ne dites pas: Il doit y avoir quelque chose de commun sinon on ne pourrait pas les appeler 'jeux', - mais regardez-y de plus près et demandez-vous s'il y a quelque chose qui leur soit commun à tous. – Car si vous y jetez un regard vous ne verrez pas quelque chose qui leur soit commun à tous, mais seulement des similitudes, des relations et tout un ensemble des unes et des autres. Revenons-y: Ne pensez pas, regardez! (...) Sont-ils tous « amusants » ? Comparez les échecs avec les noughts and crosses (points et croix = jouer au morpion). Ou bien demandez-vous s'il y a compétition entre les joueurs ? Songez aussi à la patience. Dans les jeux de balle, on gagne et on perd, mais lorsqu'un enfant lance sa balle contre le mur et la rattrape, cet aspect-là a disparu. Songez aussi aux jeux qui sollicitent l'adresse et la chance, ainsi qu'à la différence qu'il y a entre l'adresse aux échecs et l'adresse au tennis. Songez maintenant aux jeux tels que ring-a-ring-a-roses (= comptine) ; il y a là la dimension de l'amusement, mais combien d'autres traits caractéristiques ont disparu ! Et l'on peut continuer à examiner, de la même manière les

²⁰ Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*. New York: The McMillan Co.

nombreux, très nombreux, autres groupes de jeux ; on voit alors comment les similitudes surgissent et disparaissent.

Le résultat de cet examen est le suivant : on y voit un réseau complexe de similitudes qui se chevauchent e s'entrecroisent : il s'agit parfois de similitudes globales, parfois de similitudes de détail.

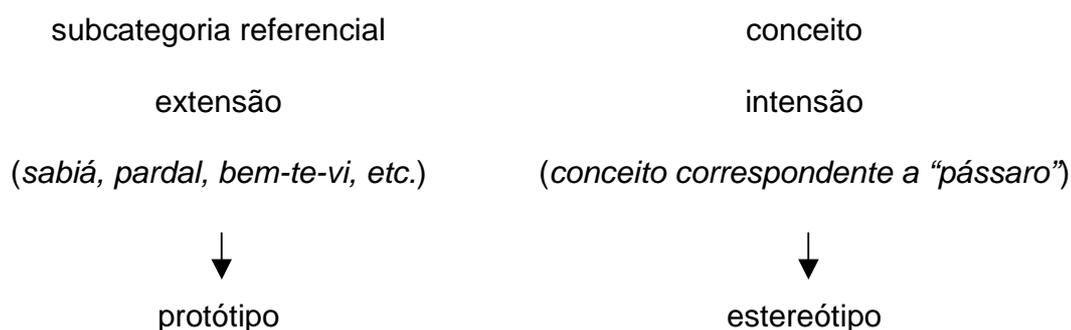
Je ne vois pas de meilleure expression pour caractériser ces similitudes que celle de ressemblance de famille, car les diverses ressemblances entre les membres d'une famille : la conformation, les traits, la couleur des yeux, la démarche, le tempérament, etc., se chevauchent et s'entrecroisent de la même manière – Et je dirai : les 'jeux' forment une famille » (1953 : 31-32 - grifo nosso).

Para nós, o que Wittgenstein afirma é que os usos de uma mesma palavra (como a palavra “jogo”) não compartilham necessariamente as mesmas propriedades da categoria “jogo”. Dito de outro modo, supondo que haja uma propriedade comum a todos os usos de uma palavra²¹, ela não é suficiente para delimitar a categoria ou, no caso, sentido do termo, mas deixa entrever os elos que relacionam esses diferentes usos. Deste modo, fica evidente na nova versão da semântica do protótipo uma distinção importante entre “categoria referencial” e “categoria de sentido”. A primeira agrupa membros ou referentes de uma única categoria, por exemplo, a categoria “pássaro” engloba diferentes referentes como “sabiá”, “pardal”, “bem-te-vi” e assim por diante. Sendo assim, trata-se de uma categoria estritamente monossêmica. Já a segunda categoria agrupa sentidos ou categorias diferentes, atestados, estáveis ou, ainda, os vários usos que a mesma palavra pode ter. Esta divisão foi ilustrada também por J. R. Hurford e B. Heasley (1983, capítulo 9)²² e C. Schwarze (1985, p. 78)²³, os quais nomeiam a primeira

²¹ Interpretação aparentemente compartilhada por Oliveira, R. P. de (2001). “Semântica”. In: Mussalim, F & Bentes, A. C. *Introdução à Lingüística: domínios e fronteiras*. vol. 2. São Paulo: Cortez Editora, pp. 17-46.

²² Hurford, J. R. e Heasley, B. (1983). *Semantics: a Coursebook*. Cambridge: Cambridge University Press.

realidade de “protótipo” (o objeto-melhor-exemplar de uma categoria) e a segunda de “estereótipo” (o conceito que corresponde ao objeto-melhor-exemplar). A primeira realidade está no plano da extensão e a segunda no da intensão. Veja abaixo o esquema para a categoria “pássaro”:



A partir desta distinção, o sentido lexical pode ser definido como representação mental ou conceito de seu objeto-prototípico. Devemos observar também que é na categoria de sentido que se há a possibilidade da ocorrência da polissemia, uma vez que ela é definida a partir da intensão. Como exemplo, temos o verbo “correr” dos exemplos acima extraídos de Kleiber. Trata-se de definir dois níveis diferentes de categoria, e é a segunda que nos interessa desenvolver.

A partir desse novo conceito estruturante de uma categoria, a noção de polissemia também sofrerá alterações: agora, as relações sistemáticas entre diferentes modelos cognitivos e entre elementos do mesmo modelo serão estabelecidas através da “semelhança de família” (Lakoff, 1987). Segundo Kleiber

²³ Schwarze, C. (1985). “Lexique et Compréhension Textuelle”. *Sonderforschungsbereich 99*, Universität Konstanz, n° 112.

(1990b), a abertura da teoria ao funcionamento da polissemia lexical é acompanhada de um deslizamento da noção de categoria à noção de sentido de um termo, e já não se trata mais de uma teoria de estruturação de categorias, mas sim de uma teoria de organização semântica dos lexemas polissêmicos, que mostra como um mesmo termo pode evocar diferentes sentidos: *“A la variété des structurations des catégories (ou concepts) correspondra une variété similaire de définitions ou représentations sémantiques (...) Il en résulte une version polysémique ou multi-catégorielle qui, plutôt que d’expliquer pourquoi telle ou telle entité particulière appartient à telle ou telle catégorie, rend compte de ce qu’un même mot peut regrouper plusieurs sens différents, c’est-à-dire peut renvoyer à plusieurs types de référents ou de... catégories”* (pp. 154-155). Com base nos deslocamentos produzidos por Kleiber em sua versão estendida da Semântica do Protótipo, considera-se que os diferentes sentidos estruturantes de uma categoria organizam-se de forma que um deles seja o “sentido prototípico” - efeito da estruturação da categoria -, e em torno do qual os outros sentidos se organizam. A noção de “sentido prototípico” poderia possibilitar interpretar num primeiro momento de modo diferente a distinção clássica entre “sentido literal” e “sentido figurado” ou sentido “metafórico” encontrada na Semântica. O sentido literal seria o sentido prototípico, sendo os demais sentidos os “periféricos”. Devemos observar que essa nova interpretação tem o objetivo de descartar a posição que assumem muitas teorias sobre o sentido: a de que o sentido literal seria o verdadeiro sentido, aquele que define um termo, e que os sentidos figurados seriam “desvios” do sentido literal. Ao contrário, tanto o sentido prototípico como

os periféricos fazem parte e contribuem para a construção de uma categoria. No entanto, veremos na seção seguinte se essa distinção é suficiente para dar conta do deslocamento de sentidos produzido pelas adivinhas.

7. A SEMÂNTICA DO PROTÓTIPO E AS ADIVINHAS: LIMITES DA TEORIA

Após a exposição do desenvolvimento da teoria, podemos verificar que o que mais nos interessa na versão estendida da semântica do protótipo é a possibilidade de que várias categorias (ou itens lexicais) possam compartilhar uma mesma propriedade (ou sentidos) através da noção de semelhança de família, o que, de alguma maneira, poderia explicar o deslizamento de sentidos produzido pelas adivinhas. Num primeiro momento, a polissemia não parece ser mais um entrave para a teoria, já que em um de seus exemplos, Kleiber (1990b), ao definir a palavra “*chaise*” (cadeira) elencando suas propriedades, não desconsidera o uso de palavras com extensão de sentido (conhecidas como catacrese). Para o autor, uma “*chaise*” pode ser definida e conhecida segundo as seguintes características: “*material rigide*” (material rígido), “*dossier*” (encosto), “*quatre pieds*” (quatro pés).

Para testar a hipótese acima, separamos alguns exemplos de adivinhas do nosso “*corpus*” que, o nosso ver, ilustrariam o funcionamento da distinção de sentidos prototípicos e periféricos e que poderiam assim explicar a dificuldade da identificação imediata da resposta, do “referente” do jogo. Este grupo é formado pelos jogos que apresentam, em sua grande maioria, uma “descrição” de um objeto na pergunta e pedem como resposta a identificação desse objeto. Dentro

deste grupo, veremos a seguir o subgrupo que chamamos de adivinhas de ambigüidade lexical²⁴ em Marini (1999), cuja manobra para se descobrir a resposta do jogo é identificar mais de um significado para o mesmo item lexical:

(1) *Tem asa e não voa, tem bico e não belisca. O que é? - Chaleira*

(2) *O que é, o que é, tem barba e não é homem, tem dentes e não é gente? – Alho.*

(3) *What always has an eye open, but never sees? A needle.*²⁵

(4) *Qui peut voyager nuit et jour sans quitter son lit? - La rivière.*²⁶

Segundo a teoria do protótipo, poderíamos supor que na peça (1) acima, a descrição de uma chaleira com as propriedades de “ter asa” e “ter bico” faz o desafiado pensar na hipótese de uma categoria/item lexical onde esses traços tenham um sentido prototípico, como por exemplo, na categoria “ave”, e isso seria confirmado pela seqüência da pergunta, em que aparecem outras propriedades consideradas também como prototípicas para a categoria, a saber, “voar” e “bicar”, ou no caso “beliscar”. Entretanto, a categoria “ave” é descartada em função da negação que acompanha as propriedades, o que afasta de imediato a possibilidade de se pensar em “ave” como a resposta do jogo. Após a resposta ser fornecida, verifica-se que as propriedades citadas também figuram em outra categoria, na de “chaleira”, afinal estas são propriedades reconhecidas por uma

²⁴ Uma breve exposição da tipologia de Marini (1999) pode ser conferida no Capítulo 2, pp. 58-61, desta tese.

²⁵ *O que é que está sempre de olho aberto, mas não pode ver? A agulha.*

²⁶ *O que é que corre dia e noite sem sair seu leito/cama? O rio.*

comunidade lingüística para caracterizar ou definir o “objeto”. O mesmo ocorre em (2), em que os itens lexicais “barba” e “dente” evocariam de imediato no desafiado uma “referência”, a saber, “homem”, pois estes itens são considerados propriedades prototípicas desta categoria. No entanto, esta “referência” é abandonada perante a oposição estabelecida pelo conectivo “e” (que assume a função do conectivo contra-argumentativo “mas”) e pela conseqüente negação de que essas propriedades pertençam a esta categoria. Ao receber a resposta, evidencia-se a pertinência da descrição e da definição popular da categoria “alho”: ter barbas e dentes. No entanto, se consideramos que a distinção entre sentido prototípico e sentido periférico, deveríamos então considerar que os itens lexicais do primeiro exemplo “asa” e “bico” são prototípicos para a categoria de “aves” e periféricos para a de “chaleira”. O mesmo teria que ser dito dos outros exemplos: em (2), “barba” e “dentes” seriam sentidos prototípicos para “homem” e periféricos para “alho”, e assim por diante. No entanto, como poderíamos definir “chaleira” sem fazer menção a uma “asa” e um “bico”? Ou como poderíamos nos referir a “alho” sem dizer que tem “barbas” e “dentes”? É o mesmo questionamento de Todorov (1980) ao trazer para sua análise duas peças extraídas de uma compilação de Taylor (1951)²⁷: *“É precisamente porque não podemos chamar a cabeça do alfinete senão de ‘cabeça’ e os dentes do pente senão de ‘dentes’, etc., que a adivinhação evocará aqui e ali esses dois sentidos (...)”* (pp. 238). Em outras palavras, assumimos que os dois sentidos dos itens lexicais “cabeça” e “dentes” aos quais Todorov se refere figuram tanto na categoria de “homem” na de “alho”.

²⁷ Taylor, A. (1951). *English Riddles from Oral Tradition*. Berkeley e Los Angeles: (i) *Que é que tem dentes mas não morde? – O pente;* (ii) *Que é que tem cabeça, mas não tem corpo? – O alfinete.*

Mas em qual delas poderíamos dizer que se trata do sentido prototípico e em qual o sentido é periférico? Os exemplos em língua inglesa e francesa obedecem ao mesmo funcionamento de (1) e (2) e corroboram para o questionamento: em (3) o item lexical “eye” (olho) figura em diversas categorias como “homem” ou “animal” como também em “agulha”; já em (4), os itens lexicais (i) “voyager” (correr²⁸) e (ii) “lit” (leito) podem figurar tanto para categorias como “homem”, “animal” para (i) e “hospital”, “dormitório” para (ii), como para “rio”. Esta é, sem dúvida, uma das limitações que uma abordagem dada pela semântica do protótipo impõe: a de não contemplar os deslocamentos de sentidos, reduzindo também a questão da diferença a uma marginalização dentro do que constitui a categoria. Outro obstáculo é o fato da semântica do protótipo ser uma teoria lexical da significação, o que exclui, obviamente, a análise de seqüências maiores que a palavra. Por isso, no caso das adivinhas, a única classe que a teoria teria o poder de explicar, é o grupo de peças acima, em que a graça ou a surpresa da resposta é derivada da percepção de uma ambigüidade lexical. Pensamos ser justamente por causa da dificuldade de se analisar a construção do sentido em uma seqüência que vá além dos limites das unidades lexicais que vários folcloristas decidiram nomear esta classe de adivinhas de “*true riddles*” (adivinhas legítimas), validando-as como representantes legítimas desse tipo de jogo verbal e relegando as demais a um segundo plano. Apesar de observarmos que as adivinhas assentadas sobre a ambigüidade lexical serem realmente a maioria dos exemplos de nosso corpus – tanto de língua portuguesa como em inglês e francês –, não devemos nos

²⁸ Para fins de adequação à tradução, o lexema “voyager” (viajar) na adivinha francesa foi traduzido para “correr”.

esquecer de que em Marini (1999) reconhecemos também a autenticidade de peças que constroem seu funcionamento a partir de outros mecanismos igualmente lingüísticos (cf. próxima seção).

Além dessas observações acerca do tratamento dos jogos verbais, observamos que, embora a semântica do protótipo seja considerada uma opção mais flexível para dar conta do tratamento dos sentidos, ela ainda situa-se dentro de um quadro referencialista (ainda há a dicotomia entre língua e mundo), embora o objeto passe agora de uma realidade empírica a uma construção cognitiva, pois segundo Kleiber (1997) podemos considerar serenamente que o mundo percebido, conceitualizado, é o mundo que temos por realidade: *“Acreditamos que este mundo exista com sua organização ontológica e se falamos de uma expressão referencial como remetendo a tal ou tal entidade do mundo real, pouco importa que esta exista a não ser em nosso modelo fenomenológico do mundo: acreditamos que esta entidade faz parte do mundo real, acreditamos que ela exista verdadeiramente”* (pp. 13 – tradução nossa). Além disso, por ser uma teoria de natureza cognitiva, a Semântica do Protótipo não dá conta de uma certa relação social presente no funcionamento das adivinhas e, em âmbito mais geral, no funcionamento da língua e da linguagem. Quanto à polissemia, esta continua sendo ignorada ou restringida a explicações de natureza monossemista, pois considera-se que há um núcleo estável e prévio de sentidos que definiria o protótipo da categoria. Esta consideração não é de se estranhar, visto que o processo de categorização tem como função apontar a relação com o mesmo, com a identificação, já o que se espera no tratamento da adivinha é que seja

possível assinalar a relação com a diferença. Nesse sentido, não há como considerá-la como comum a qualquer tipo de processo definitório, como o fez Amaral (1948) e Todorov (1980) (à diferença de que o último autor percebeu a diferença entre os dois gêneros: o da definição e o da adivinha). Por tudo o que consideramos acima, a semântica do protótipo, como uma teoria cognitiva e lexical, mostra-se insuficiente para dar conta dos diversos tipos de construção de sentidos, como nas adivinhas que evocam, entre outros, o sentido das chamadas expressões idiomáticas, como temos a seguir:

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

8. REVISITANDO A TIPOLOGIA DAS ADIVINHAS

À luz dos questionamentos precedentes e antes de apresentarmos a via de análise à qual estaremos filiados, pretendemos agora **revisitar a tipologia elaborada em um estudo anterior** (Marini, 1999), em que as adivinhas foram classificadas baseadas na função epilingüística²⁹ que permitia ao sujeito depreender as relações de sentido apresentadas pelo jogo. Naquele momento, as peças foram classificadas em:

²⁹ Por função epilingüística entendemos o conjunto de manobras discursivas que o indivíduo desafiado pela brincadeira deve realizar, a fim de poder entender os sentidos mobilizados pelo jogo, manobras estas que podem ser de diferentes naturezas: segmentar alternativamente uma estrutura, dar-se conta das significações possíveis de uma mesma estrutura, entre outras.

a) adivinhas de ambigüidade lexical – para entender os sentidos mobilizados pelo jogo, o sujeito deve ser capaz de reconhecer, no mínimo, dois sentidos de um único item lexical. Temos, como exemplo, o jogo: *O que é que tem dois quartos e não é casa? - Uma metade*. Nesta classe incluem-se também a catacrese, que nada mais é do que uma “metáfora corriqueira”, cujo sentido já foi incorporado pela língua (Guimarães e Lessa, 1988). O sentido de ambigüidade lexical engloba os conceitos de homonímia, polissemia lexical e ambigüidade fonológica.

b) adivinhas de segmentação alternativa – a estratégia para a compreensão da adivinha é segmentar uma estrutura reconhecida como uma, criando-se a homofonia. Temos, como exemplo, o jogo: *Qual o fenômeno meteorológico que os cães mais temem? – Furacão*.

c) adivinhas de literalização de estrutura congelada – para compreender os sentidos que o jogo mobiliza, o sujeito deve reconhecer que uma dada estrutura congelada da língua (conhecidos pela dissonância entre sua leitura e seu significado) recebe uma outra possibilidade de leitura, a qual foi chamada de “composicional”. Temos, como exemplo, o jogo: *Por que o cego não vende fiado? - Porque nunca vê a cor do dinheiro*. “Ver a cor do dinheiro” faz parte do inventário de enunciados que chamamos de expressões idiomáticas ou idiomatismos, e sua estrutura fixa permite-nos reconhecê-la como tal.

d) adivinhas de uso e menção – a manobra utilizada para essa categoria é a de reconhecer que um mesmo item lexical pode referir-se tanto a um objeto no mundo quanto a ele mesmo, como uma entidade lingüística. Temos, como exemplo, o jogo: *O que é que a gente sempre acha embaixo da calçada? - O ce-*

cedilha. A graça da adivinha advém da possibilidade de interpretar a palavra “calçada”, ao mesmo tempo, segundo sua função de uso e de menção.

e) adivinhas de obviedade – para que se compreenda o jogo, o sujeito deve ser capaz de perceber que a resposta está, na verdade, implicada em determinado dado da pergunta, dado esse que, de tão óbvio, foi desconsiderado pelo interlocutor que se propôs a responder o jogo. Temos, como exemplo, o jogo: *O que é que o rei carrega no dedo médio da mão direita? - A unha do dedo médio da mão direita*. A “unha” do dedo médio da mão direita estaria já contida na palavra “dedo”.

f) adivinhas de incongruência – nessa categoria, o sujeito deve aceitar o “*nonsense*” ou a falta de lógica da peça. Essa aparente falta de sentido do jogo não é recusada, pois há a anuência de que a língua também é o lugar das transgressões. Temos, como exemplo, o jogo: *Qual é o cúmulo da revolta? - Morar sozinho e fugir de casa*.

Nossa reconsideração inicia-se por uma autocrítica. A classificação acima transcrita carrega várias pressuposições e hipóteses sobre linguagem que refutamos nesta tese. Primeiramente, a classificação não leva em consideração o fato de que o jogo, assim como a língua, é o espaço da polissemia. A adivinha mobiliza vários sentidos: aqueles que são evocados pela pergunta (T) e aquele que é revelado pela resposta (T'). Embora possamos entrever que esse espaço esteja contemplado, de alguma maneira, na tipologia, a classificação pressupõe, em muitos momentos, que a língua é referencial ou que há um sentido original e seus derivados. Podemos ver essa hipótese mais claramente no item (c), pois ao

considerarmos que uma expressão idiomática caracteriza-se pela leitura não-composicional, estamos assumindo que o sentido dos itens lexicais que compõem a estrutura congelada é referencial e único. Além disso, a própria nomeação do item aponta esse problema: a palavra “literalização” indica que supomos haver um sentido literal (que é o referencial) e sentidos derivados dele e, portanto, sentidos desviantes, sentidos figurados.

Na tipologia de 1999, conseguimos agrupar os jogos em classes, em que se observavam funcionamentos de sentido em comum, o que pode ser considerado um primeiro passo. Propomo-nos agora rever esses agrupamentos de sentido, sem que tenhamos o compromisso de dar novos nomes aos bois. A tentativa atual é a de rastrear o vai-e-vem dos sentidos mobilizados pelo jogo, o percurso que fazemos quando tentamos decifrar a pergunta e quando recebemos a resposta da adivinha. Como proposto na introdução desta tese e partindo do ponto de vista de que não há, nas línguas naturais, um “desvio” de sentidos, mas, talvez, um deslocamento de sentidos, tentaremos responder aquelas perguntas que apresentamos na introdução deste trabalho e que reproduzimos agora: como explicar que, dado um texto que se apresenta como a pergunta de uma adivinha, um sentido se sobreponha a outros, e, dada a resposta do jogo, esse sentido que outrora era dominante, revela-se agora inadequado para a interpretação do jogo? Se não é o “desvio” de sentidos a explicação, qual será o fator desencadeante do efeito “surpresa” que a resposta causa nos participantes do jogo? Acreditamos que estas perguntas poderão ser respondidas por meio de uma teoria que trabalhe com os conceitos de enunciação, enunciado, sujeito e história. Deste modo, o

próximo capítulo destinar-se-á a mostrar que o funcionamento do jogo pode ser explicado por uma teoria que tome a enunciação como unidade de análise.

CAPÍTULO 3

AS TEORIAS ENUNCIATIVAS: ASPECTOS GERAIS

1. ENUNCIÇÃO E ENUNCIADO

Antes de configurarmos o campo teórico enunciativo preciso com o qual trabalharemos em nossas análises, faz-se necessária uma breve apresentação de algumas abordagens lingüísticas chamadas de teorias da enunciação, para que alguns conceitos tomados destas teorias sejam explicitados. Segundo Guimarães (2002b), as teorias semânticas mais recentes surgiram numa tentativa de legitimar três componentes que foram deixados para fora da abordagem estruturalista saussuriana: o sujeito, a história e o mundo. É nesse panorama que as **teorias ditas enunciativas aparecem, constituindo-se como disciplina que dá centralidade, na maioria delas, à relação do falante com a língua.** Além disso, procurou-se dar atenção também aos sentidos produzidos por um outro tipo de relação que não fosse a correspondência linguagem-mundo, ou seja, a função informativa da linguagem passa a ser secundária. É importante apontarmos que um dos precursores dos estudos enunciativos foi Mikhail Bakhtin, que em 1929 publicou a sua mais conhecida obra *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. Trata-se de uma crítica a duas orientações do pensamento filosófico-lingüístico que ele nomeia de subjetivismo individualista e objetivismo abstrato, este último tendo como

representação maior as idéias de Ferdinand de Saussure. Ao contrário do pesquisador genebrino, Bakhtin legitima o lugar social da fala, já que esta é indissociável das condições de comunicação, que por sua vez estão sempre ligadas às estruturas sociais. Para o autor, também a língua não é um sistema de formas abstratas, um sistema fechado, acabado, independente da história e dos falantes, como propõe Saussure. Pelo contrário, a língua na visão de Bakhtin é inseparável de seu conteúdo ideológico. A partir disso, as formas lingüísticas também são determinadas por seu contexto de produção, a enunciação: *“a enunciação enquanto tal é um puro produto da interação social, quer se trate de um ato de fala determinado pela situação imediata ou pelo contexto mais amplo que constitui o conjunto das condições de vida de uma determinada comunidade lingüística”* (Bakhtin, 2004: 121). Portanto, no que concerne a um estudo semântico da língua, a forma lingüística só pode ter seu sentido determinado a partir de uma enunciação precisa, inserida em um contexto ideológico preciso, pois não se trata de um signo com um significante e um significado em relação arbitrária: *“a palavra está sempre carregada de um conteúdo ou de um sentido ideológico ou vivencial. É assim que compreendemos as palavras e somente reagimos àquelas que despertam em nós ressonâncias ideológicas ou concernentes à vida”* (idem, ibidem: 95). Aliás, como bem apontou Guimarães (1989), as teorias enunciativas consideram que os signos, e conseqüentemente a língua, sejam, eles próprios, constituídos pelos enunciados – e não o contrário – a partir de sua historicidade. Ou seja, para que um signo seja constituído, é preciso que um enunciado que o veicule receba destaque em uma enunciação

determinada. Decorre dessa hipótese a definição de língua “*como uma dispersão de regularidades lingüísticas constituídas sócio-historicamente*” (idem, ibidem: 76).

Já no que concerne às marcas do sujeito na língua, Émile Benveniste em “Aparelho Formal da Enunciação” delinea o conceito de enunciação como a *apropriação da língua pelo locutor*, o que faz com que a língua entre em funcionamento, pois, segundo o autor “*antes da enunciação, a língua não é senão possibilidade de língua*” (1989: 83). Ainda, esta apropriação da língua é tratada como ato individual, com a qual o enunciador pretende influenciar algum comportamento de seu alocutário. Podemos ver, então, que o sujeito da enunciação em Benveniste é um sujeito onipotente, que se serve do aparelho formal da língua para expressar uma certa relação com o mundo. Este sujeito é marcado na enunciação através, por exemplo, de categorias gramaticais como o índice de pessoa: “*o termo eu denotando o indivíduo que profere a enunciação, e o termo tu, o indivíduo que aí está presente como alocutário*” (idem: 84).

Já na abordagem enunciativa do sentido elaborada por Anscombre e Ducrot (1976) e mais conhecida como teoria de argumentação na língua (doravante ANL), a enunciação é vista, no primeiro momento da teoria, como “*a atividade de linguagem exercida por aquele que fala no momento em que fala*”. A ANL propõe ver que nossas palavras têm um valor essencialmente argumentativo, e não informativo ou descritivo. Esta afirmação aparece da constatação dos autores, por exemplo, da existência de duplas de enunciados que, do ponto de vista informativo, apresentam ou descrevem um mesmo evento, mas cujas argumentações possíveis a partir deles podem ser completamente diferentes. É o que acontece com a dupla de enunciados “*A garrafa está meio cheia*” e “*A garrafa*

está meio vazia”, cuja insistência sobre um ou outro caráter dependerá da direção argumentativa que será dada pelo encadeamento de outro enunciado. Desse modo, a argumentação é concebida como uma relação binária entre dois segmentos, em que o primeiro, chamado Argumento (A), é apresentado pelo locutor como destinado a fazer admitir o segundo, a Conclusão (C). E nesta primeira fase da teoria, a passagem de A para C é garantida por meio do que os autores chamam de operadores argumentativos (“*mas*”, “*então*”, “*pouco*”, “*um pouco*”). O sentido do enunciado seria então calculado a partir da significação da enunciação, ou seja, é a partir de instruções contidas e especificadas na enunciação, de natureza instrucional, que o enunciado pode ser interpretado.

Embora a ANL seja uma opção para se pensar o sentido do enunciado de um ângulo que não considere a relação referencial da linguagem, neste primeiro momento da teoria, o conceito de enunciação formulado instala também um sujeito onipotente, dono e origem do que diz, como bem apontou Guimarães (2000a). No entanto, ao longo das descrições feitas com base na ANL e em suas limitações, o conceito de enunciação se modifica e aparece em “Esboço de uma Teoria Polifônica da Enunciação” como acontecimento constituído pelo aparecimento de um enunciado. “*A realização de um enunciado é um acontecimento histórico: é dado existência a alguma coisa que não existia antes de se falar e que não existirá mais depois. É esta aparição momentânea que chamo ‘enunciação’*” (Ducrot, 1987: 168). Além disso, o enunciado aparece caracterizado em sua extensão como um fragmento de discurso reconhecido como “relativamente autônomo”, o qual deve satisfazer duas condições necessárias: a da coesão e a da independência. Um enunciado é coeso na

medida em que nenhum de seus segmentos é escolhido por si mesmo, ou seja, a escolha é determinada pelo conjunto. Um enunciado é independente se sua escolha não é imposta pela escolha de um conjunto mais amplo de que faz parte. O autor traz o seguinte exemplo:

(1) A: O Pedro, a gente não tem visto muito.

B: Mas como! [Eu o vi esta manhã]. A propósito, ele acaba de comprar um carro.

(2) A: Eu acho que Pedro está com problemas de dinheiro neste momento.

B: Mas como! [Eu o vi esta manhã]. Ele acaba de comprar um carro.

No primeiro diálogo, a seqüência “Eu o vi esta manhã” satisfaz as condições de coesão e de independência, uma vez que ela, por si só, já é a garantia de resposta ao que dissera A. No segundo diálogo, entretanto, a mesma seqüência não se caracteriza como um enunciado na medida em que ela não é suficiente para constituir-se como resposta do que dissera A, é somente um anexo destinado a tornar a informação mais confiável. Essa caracterização do enunciado é de extrema importância para nossas análises, visto que consideraremos que uma adivinha é uma estrutura bipartida, a qual comporta pelo menos dois enunciados imediatamente encadeados, a pergunta e a resposta. Dizemos pelo menos, pois há peças em que a pergunta contém mais de dois encadeamentos, a partir dos quais se encadeará também a resposta. Um exemplo desse tipo de

adivinha são as que instalam um paradoxo na pergunta através de um operador argumentativo, como em:

(4) *O que é, o que é, tem cara e não tem corpo, não tem pés e corre veloz?*
Moeda.

Neste exemplo, podemos ver dois enunciados, que se encadeiam argumentativamente na pergunta, mais um terceiro, que é a conclusão final, a resposta do jogo: “*tem cara e não tem corpo*”, “*não tem pés e corre veloz*”. Como veremos mais adiante, estes encadeamentos terão um papel importante na interpretação dos sentidos evocados pelo jogo.

2. O SUJEITO DA ENUNCIÇÃO

Continuando a explorar o desenvolvimento da ANL, é também a partir do conceito de polifonia que a unicidade do sujeito passa a ser relativizada, pois, segundo o autor, em um enunciado podem estar representadas várias vozes. Desse modo, distingue as “personagens” da enunciação – locutores e enunciadorees –, que são diferentes do sujeito falante, o ser empírico:

- o(s) locutor(es) (L): é o que se apresenta como responsável pelo enunciado e cujas marcas se fazem presentes no enunciado, através, por exemplo, do pronome *eu* em “Eu acho que Pedro não virá ao jantar”. Uma observação do autor é que podemos considerar também que há mais de um locutor quando se faz presente o discurso direto relatado, como, por exemplo, em “*Pedro disse:*

acho que não vou ao jantar”. Neste enunciado, há dois locutores que se apresentam como responsáveis pelo enunciado, um que enuncia “Pedro disse: *acho que não vou ao jantar*” e o próprio Pedro, encarregado do discurso que foi relatado diretamente “*acho que não vou ao jantar*”.

- o(s) enunciador(es) (E): são as diversas vozes que surgem e que são expressas pela enunciação, sem que para elas se reconheçam marcas no enunciado ou sem que lhes atribuam a responsabilidade pelo que se diz: “*se eles ‘falam’ é somente no sentido em que a enunciação é vista como expressando seu ponto de vista, sua posição, sua atitude, mas não, no sentido material do termo, suas palavras*” (p. 192).

Com essa distinção, Ducrot pretende dar conta de um tipo de relação que se apresenta nos enunciados e que não pode ser descrita somente em termos de orientação do tipo argumento→conclusão. É o caso, por exemplo, da ironia. Ao enunciar “*Pedro é gentil*”, o locutor (L) apresenta a enunciação como expressando uma posição de um enunciador E_1 , da qual L discorda e não a assume. L então se assimila a E_2 que apresenta a posição oposta à da enunciação de E_1 “*Pedro não é gentil*”. Já Guimarães (2002a) representa L como aquele que se representa no dizer como fonte deste dizer. L é, ao mesmo tempo, afetado pelo lugar social que o autoriza a emitir tal dizer (o Locutor é sempre locutor-presidente, locutor-índio, locutor-consumidor, locutor-jornalista), mas desconhece de que fala de algum lugar. Além disso, o autor faz também uma distinção entre Locutor e Enunciador, este último sendo lugar de dizer que se representa como individual, pelo apagamento do lugar social de L, e cuja enunciação se dá como independente da

história. Deste modo, são reconhecidos através dos enunciados ao menos três tipos de enunciadores:

- (1) Enunciador-individual = representa um lugar como aquele que está acima de todos, como aquele que retira o dizer de sua circunstancialidade. (Ex. o enunciador de “eu prometo passar na sua casa amanhã”),
- (2) Enunciador-genérico = lugar que se apresenta como a origem do que se diz (Ex. enunciador de provérbios). O que se diz é dito como aquilo que todos dizem.
- (3) Enunciador-universal = lugar que significa o L como submetido ao regime do verdadeiro ou falso. Este lugar é próprio do discurso científico.

Esta distinção entre os vários tipos de enunciadores é para nós importante, pois, ao analisarmos a adivinha a partir de uma abordagem enunciativa, faz-se imprescindível a descrição de seu espaço de enunciação, ou seja, do momento em que a enunciação do jogo atribui aos participantes da brincadeira os papéis de locutores, papéis que temos chamado ao longo deste trabalho e de trabalho anterior (Marini, 1999) de desafiante e desafiado. A peça abaixo ilustrará melhor a cena:

(5) $I(x)_1$: *O que é que nunca está no começo e nunca está no fim?*

$I(x)_2$: ?

$I(x)_1$: *O meio.*

Na cena enunciativa acima, $I(x)_1$ corresponde ao lugar social do locutor da adivinha, o desafiante, enquanto $I(x)_2$ corresponde ao lugar social do alocutário, o

desafiado. Podemos dizer que, no espaço de enunciação de uma adivinha, há a apropriação do dizer pelos locutores, cujos lugares sociais se apresentam como $l(x)_1$ – lugar social do desafiante – e $l(x)_2$ – lugar social do desafiado. Devemos voltar, neste momento, nossa atenção para a dinâmica do jogo. Tal como aparece em antologia, nosso objeto tem a seguinte apresentação: uma pergunta seguida de uma resposta. Mas é apenas na condição de peça de exemplário, portanto, em estado de dicionário, que isto pode ser considerado completo. Na cena enunciativa não se pode ignorar os turnos envolvidos no jogo. A representação acima aponta para um só locutor, empírico ou não. Mas a atualização de uma adivinha exige que o turno do desafiado seja incorporado à descrição. É somente mediante a resposta errada ou a confirmação do desconhecimento (“não sei”) que se pode seguir à segunda parte do jogo, a resposta (certa) que surpreende o desafiado e que procede do locutor $l(x)_1$. Ainda sobre as participações de $l(x)_1$ e $l(x)_2$, já afirmamos em outro momento que, para que o jogo seja bem sucedido, tanto a pergunta como a resposta devem ser dadas por $l(x)_1$, cabendo a $l(x)_2$ somente a tentativa de desvendar a adivinha ou assumir a completa ignorância do desfecho do jogo. Sobre essa dinâmica interacional do jogo, Belintane (mímeo) afirma com muita propriedade que “a *retomada das palavras, a busca do duplo sentido, das novas coerências para que se evidencie uma lógica oculta, constitui o prazeroso percurso dessa subjetividade que parece se comprazer com um cotejo de entre-textos(...)*”. Dito de outro modo, o espaço da resposta “errada” dada pelo desafiado que se empenha em responder o jogo, mesmo que não apareça necessariamente na cena, está pressuposta pelo funcionamento da adivinha. Devemos observar que por resposta “errada” entendemos a resposta que não está

prevista, embora muitas vezes ela possa se encaixar adequadamente à pergunta e fazer sentido, como é o caso da bem conhecida adivinha abaixo, a qual apresenta a possibilidade de uma dupla resposta:

(6) *O que é, o que é, cai em pé e corre deitado? – Chuva/Centopéia*

Como o propósito do jogo é o exercício do engano, a resposta “correta” do jogo será aquela que $I(x)_1$ selecionar assim que $I(x)_2$ assumir não sabê-la ou aquela contrária à enunciação de $I(x)_2$, no caso deste conhecer a peça. Como também afirmou Belintane (mímico), a adivinha é um “jogo de leitura tirânico”, pois impõe ditatorialmente uma única resposta, e conseqüentemente um único sentido, para um texto que pode ter outras possibilidades de leitura. O jogo traz consigo uma “dura lei alética: *‘uma coisa é ou não é, não vale uma terceira hipótese’*”. Neste ponto cabem algumas perguntas: como nasce uma adivinha? Adivinhas novas são criadas com freqüência? É sempre o adulto que as constrói? Nossa consulta à bibliografia existente pôde mostrar um exemplo de criação de adivinha por uma criança de 4 anos e 6 meses em interação com a mãe-pesquisadora, após o sujeito ter sido exposto a esse tipo de jogo (Figueira, 1997):

- (7) J. *O que é, o que é? Que quando o vestido põe, o vestido sai?*
M. *(animando-se a responder). A menina engordou. A menina emagreceu. A dona do vestido.*
J. *(fica em silêncio, um tanto surpreendida, parecendo analisar a resposta, que é satisfatória). Tá certo.*
M. *Mas o que você tinha pensado?*

- J. *O vestido tá quebrado.*
M. *Quebrado?*
J. *É. Vestido de madeira, uai!*

Aqui se surpreende o processo de criação de uma adivinha, funcionamento que está obliterado no estado de dicionário das peças que constituem nosso corpus. Ao atribuirmos a J. o papel de $l(x)_1$ e a M. o papel de $l(x)_2$, vê-se que na interação estabelecida pela criança, não está prevista a resposta de $l(x)_2$, a qual parece se adequar à pergunta do jogo inventado. Entretanto, o jogo continua, agora através da intervenção de $l(x)_2$, até que a resposta prevista seja revelada por $l(x)_1$. Podemos dizer que alguns traços estruturais do jogo previstos por Marini (1999) aparecem na fala de J.:

- i) seu envelope formal (*o que é, o que é?*), que tem a função de estabelecer o gênero do texto e a instauração de um desafio, dá indícios de que a criança coloca seu discurso para fora de uma linguagem voltada para fins comunicativos;
- ii) a oposição (igualmente apontada por Figueira, 1998), em que duas imagens são postas em conflito, aparece na fala da criança pela oposição de dois argumentos: pôr X sair - “*Que quando o vestido põe, o vestido sai?*”;
- iii) a violação de expectativas causada pela resposta desconcertante é outro traço característico desse tipo de jogo. Para que a resposta cause uma certa surpresa ou até mesmo o riso, ela deve causar a quebra de expectativas de quem se propôs a resolvê-la e essa quebra é justificada, na maior parte das vezes, por funcionamentos lingüísticos que ocasionam a multiplicidade de sentidos (como uma ambigüidade, uma segmentação alternativa). Entretanto, há casos em que a

adivinha é construída a partir de um “*nonsense*” ou um “não-sentido”, produzido pela capacidade da linguagem de representar um outro mundo diferente do real, ou pela possibilidade mesma de combinar os dois. É o caso, por exemplo, da adivinha: “*Qual é o cúmulo dos exageros? Passar manteiga no Pão de Açúcar*”. Na fala da criança, a resposta incide sobre esse tipo de funcionamento: “*O que é, o que é? Que quando o vestido põe, o vestido sai? O vestido tá quebrado. Vestido de madeira, uai!*”. Embora essa adivinha revele um desfecho um tanto desconcertante quando pensamos na relação da linguagem com o real (vestido de madeira?), podemos dizer que a incongruência cumpre, sem dúvida alguma, seu papel de quebra de expectativas. Devemos notar também que, como apropriadamente apontou Figueira (1997), a criança justifica sua fala anterior (“*O vestido está quebrado*”) cobrada pela mãe: “*Quebrado?*” pelo desfecho que dá ao jogo, afinal, um vestido pode ser *quebrado* desde que seja feito de *madeira*!

3. O COMPONENTE INTERSUBJETIVO DA SIGNIFICAÇÃO

Dando continuidade ao desenvolvimento da ANL e ao trazer à tona o conceito de polifonia definido como “pontos de vista”, Ducrot sustenta que há um sentido relativamente estável e reconhecido que os enunciadorees evocam no momento da enunciação. É exatamente esse componente intersubjetivo da significação que as diversas teorias pretendem explicar, de um modo ou de outro. Como vimos no capítulo anterior, uma teoria de base cognitivista considera a significação em termos de conhecimento, dado pelos sentidos prototípicos e periféricos de uma categoria. O sentido prototípico seria o nó firme desse

componente intersubjetivo, reconhecido e compartilhado por uma comunidade lingüística. Em relação à ANL, em sua segunda fase, este componente é caracterizado por princípios gerais chamados de topoi: “*Ce sont des principes généraux, qui servent d’appui au raisonnement, mais ne sont pas le raisonnement. Ils ne sont jamais assertés en ce sens que leur locuteur ne se présent jamais comme en étant l’auteur (même s’il l’est effectivement), mais ils sont utilisés. Ils sont toujours présentés comme faisant l’objet d’une consensus au sein d’une communauté plus ou moins vaste*” (Anscombe, 1995: 39 – grifo nosso). Para o autor, a existência dos topoi é um fato lingüístico, assim como é um fato sociológico que exista tal ou tal conjunto de topos em uma determinada época, em um determinado lugar. Dessa maneira, Ducrot e Anscombe conseguem garantir a passagem do argumento à conclusão através dos topoi que são convocados pelo locutor, e não mais de um modo relativamente direto como era na primeira fase da teoria. Um exemplo da aplicação dos topoi é a frase:

(a) Faz calor. Vamos à praia.

Para que o encadeamento “*Vamos à praia*” seja aceito como conclusão de “*Faz calor*”, é necessário admitir que nesta argumentação intervém um topos que garanta essa passagem, um topos do tipo <quanto mais calor, mais agradável> e <quanto menos calor, menos agradável>. Para Ducrot e Anscombe, os topoi têm três principais características:

a) são crenças apresentadas como comuns a uma certa coletividade

- b) são dados como gerais, no sentido que eles servem por uma infinidade de situações diferentes da situação particular em que é enunciado
- c) são graduais, já que colocam em relação dois predicados graduais, duas escalas argumentativas.

Deriva de (c) que, se o topos associa a cada uma de duas escala dois sentidos de percurso, faz-se necessário que cada topos apareça sob duas formas (que o autor chamará de formas tópicas): a *concordante* e a *discordante*. A primeira forma fixa para duas escalas P e Q o mesmo sentido de percurso, a saber $\langle +P, +Q \rangle$ e $\langle -P, -Q \rangle$. Já a segunda forma tópica discordante associa à P e Q direções opostas de percurso na escala, ou seja, $\langle +P, -Q \rangle$ e $\langle -P, +Q \rangle$. Desse modo, os autores solucionam o aparecimento de conclusões contrárias para um mesmo argumento. Para a frase (3) acima, os topoi que aparecem são concordantes \langle quanto mais calor, melhor é \rangle e \langle quanto menos calor, pior é \rangle . Mas para uma frase como “*Faz calor. Não vamos sair*”, o locutor apóia sua argumentação nos topoi discordantes \langle quanto mais calor, pior é \rangle e \langle quanto menos calor, melhor é \rangle .

Com essa noção de topoi, Ducrot e Anscombe passam a dar conta do ponto de articulação entre língua e o discurso argumentativo. Mais tarde, em outra etapa da teoria, os autores sustentam que não só os topoi estão presentes no encadeamento dos enunciados argumentativos, como também fazem parte do próprio sentido das palavras que compõe tais enunciados, o que os faz diferenciar os *topoi intrínsecos* dos *topoi extrínsecos*. Por enquanto, verificaremos se a aplicação da teoria dos topoi dará conta de descrever os sentidos mobilizados pelas adivinhas. Dentro de nosso corpus, os melhores exemplares para a

aplicação da teoria são os jogos que instalam um paradoxo na pergunta. Alguns desses jogos foram por nós classificados de adivinhas de ambigüidade lexical, os quais foram apresentados no capítulo anterior dedicado à teoria do protótipo e que estão representados a seguir pelo exemplo (5). O exemplo (4), apesar de também instalar um paradoxo, não entrou em nossa classificação anterior. No entanto, basear-nos-emos neste exemplo também para mostrarmos as possibilidades e as limitações da teoria dos topoi:

(8) *O que é tão leve como o ar, mas nenhum homem consegue segurar por mais de dez minutos? A respiração.*

De acordo com a teoria acima apresentada, podemos derivar do encademento (4) os seguintes topoi (T) e suas respectivas formas tópicas (FT):

- T1: FT1' <+P,+Q> = <quanto mais leve, mais fácil de segurar>
FT1'' <-P,-Q> = <quanto menos leve, menos fácil de segurar>
- T2: FT2' <+P,-Q> = <quanto mais leve, menos fácil de segurar>
FT2'' <-P,+Q> = <quanto menos leve, mais fácil de segurar>

Um primeiro T é convocado, juntamente com suas duas FT's concordantes: FT1' <quanto mais leve, mais fácil de segurar> e FT1'' <quanto menos leve, menos fácil de segurar>. No entanto, essas FT's são negadas para que um segundo T e suas respectivas FT's discordantes entrem em cena: FT2' <quanto

mais leve, menos fácil de segurar> e FT2” <quanto menos leve, mais fácil de segurar>. O que poderia ser um modo de interpretação dos sentidos evocados pelas adivinhas encontra seus limites quando tentamos aplicar as mesmas regras no exemplo (6):

(9) *O que é, o que é: tem asa, mas não voa; tem bico, mas não bica? Chaleira.*

Segundo a teoria dos topoi, poderíamos derivar da significação do encadeamento dos enunciados de (5) os seguintes topoi (T) e formas tópicas (FT):

T1: FT1’ <+P,+Q> = <quanto mais asa se tem, mais se pode voar>

FT1” <-P,-Q> = <quanto menos asa se tem, menos se pode voar>

T2: FT2’ <+P,-Q> = <quanto mais asa se tem, menos se pode voar>

FT2” <-P, +Q> = <quanto menos asa se tem, mais se pode voar>

T3: FT3’ <+P,+Q> = <quanto mais bico se tem, mais se pode bicar>

FT3” <-P,-Q> = <quanto menos bico se tem, menos se pode bicar>

T4: FT4’ <+P,-Q> = <quanto mais bico se tem, menos se pode bicar>

FT4” <-P, +Q> = <quanto menos bico se tem, mais se pode bicar>

A adivinha criaria o paradoxo ao evocar, ao mesmo tempo, os topoi concordantes e discordantes, a partir do encadeamento do operador

argumentativo “mas”. A seqüência “*tem asa*” evoca o topos 1 e sua forma tópica FT1’, em direção à conclusão “*então voa*”. No entanto, a articulação de “mas” faz evocar o topos discordante 2 e sua forma tópica FT2”, em direção à conclusão “*então não voa*”. O mesmo pode ser dito da ocorrência da seqüência “*tem bico, mas não bica*”. No entanto, devido à característica gradual do topos, a análise do exemplo acima obriga-nos a enxergar uma gradação nas seqüências “ter asa” e “ter bico” relacionadas a “voar” e “bicar”, fato contra intuitivo que nos faz rejeitar de imediato uma interpretação da significação do jogo baseada na teoria dos topoi. Anscombe (1999: 81) também assinala essa dificuldade ao analisar a frase tipificante: “*Les castors construisent des barrages*” (“*Os castores constroem barragens*”). Segundo o autor, em uma teoria como a dos topoi somos forçados a admitir um topos como <*plus on est un castor, plus on construit de barrages*> (<*quanto mais se é um castor, mais se constrói barragens*>), o que lhe parece fortemente contrário à intuição. Também aponta para essa dificuldade Guimarães (2000a: 56), para um enunciado como “*O assassino está morto. Não precisamos mais nos proteger*” fica difícil sustentar que há uma forma tópica 1: <*quanto mais morto, menos perigoso*> e ao mesmo tempo a sua forma tópica 2: <*quanto menos morto, mais perigoso*>. Trata-se de afirmar que, em certos casos, não é possível aceitar uma gradação na forma em que os enunciados são encadeados, ou mesmo que não é possível aceitar para um item lexical x uma gradação em termos de sua propriedade. É ao que Pêcheux (2002: 31-32) se referiu ao dizer que há na língua espaços discursivos “logicamente estabilizados”, no qual os enunciados parecem “*refletir propriedades estruturais independentes de sua enunciação: essas propriedades se inscrevem, transparentemente, em uma*

descrição adequada do universo (tal que este universo é tomado discursivamente nesses espaços)". Esses espaços discursivos, segundo o autor, são unificados por uma série de evidências lógico-práticas que faz com que não se aceite que um mesmo objeto X possa estar ao mesmo tempo em duas localizações ou que um mesmo objeto X possa ter ou não ter a ver ao mesmo tempo com a propriedade P e a propriedade não-P. Voltamos a mencionar aqui as palavras de Belintane (s/d), para observar que a adivinha aparentemente funciona desta mesma maneira alética em relação à sua leitura: "uma coisa é ou não é, não vale uma terceira hipótese".

Para distanciar-se da teoria dos topoi - e dos limites que a gradação coloca em questão - e para tentar dar conta, de uma outra maneira, desse componente intersubjetivo da significação que está presente na enunciação como um sentido evocado por ela, Anscombe (1995; 2001) elabora o que chamou de Teoria do Estereótipo. A teoria do estereótipo é trazida para a lingüística a partir do desenvolvimento de um estudo de Putnam (1975) sobre as teses habituais concernentes à natureza do sentido. A noção de estereótipo tem sofrido modificações desde então e a continuidade da teoria aplicada aos estudos lingüísticos deve-se hoje a alguns autores como Anscombe (1990)¹, Fradin (1984)² e Charolles (1994)³. De um modo geral, a teoria dos estereótipos propõe uma representação do léxico que não seja baseada na soma de conteúdos semânticos invariáveis. Tanto para Putnam como para Anscombe, as teorias

¹ Anscombe, Jean-Claude (1990). "Pourquoi un moulin à vent n'est pas un ventilateur". *Langue Française* 86, 103-125.

² Fradin, Bernard (1984). "Anaphorisation et stéréotypes nominaux". *Lingua* 64, 325-326.

³ Charolles, Michel (1994). "Anaphore associative, stéréotype et discours". *Recherches Linguistiques XIX* (Catherine Schnedecker, Michel Charolles, Georges Kleiber, Jacques David eds.). Paris: Klincksieck, 67-92.

semânticas devem se libertar da idéia de que a significação de uma palavra constitui-se de uma lista de conceitos, além de deixar de tentar formalizar esta idéia errônea. Para a autora, o objetivo da semântica não é a determinação do sentido de um termo, mas a determinação de uma representação semântica associada ao termo, a qual continuaria determinando a extensão do termo, mas ela não seria mais definida em termos de um estado psicológico. Nesses termos, dizer que a significação de uma palavra não determina sua extensão é recusar a hipótese das teorias pós-fregueanas que afirmam que o estado psicológico do locutor, o sentido conceitual, as idéias que ele possui sobre um termo são suficientes para determinar a referência ou a extensão. Ao abandonar esta hipótese, Putnam põe em cheque as explicações clássicas sobre a relação triádica palavra-sentido-realidade. Segundo a autora, a significação geralmente não fornece uma descrição identificadora de um objeto do mundo, ou de uma definição do objeto. Entretanto, isto não significa que as palavras sejam desprovidas de significação, mas que a significação não está simplesmente atrelada à extensão. A partir dessa posição, a autora propõe desenvolver uma teoria de descrição dessa representação semântica relacionada a um termo: a “forma normal de descrição”. Essa forma normal de descrição define-se por uma série não-finita de componentes semânticos – componentes estes diferentes dos primitivos semânticos de Katz⁴ ou dos estruturalistas de Greimas⁵ -, os quais Putnam denominou de “estereótipos”. Trata-se de um conjunto de propriedades associadas a um termo, as quais podem ser, eventualmente, falsos ou até mesmo

⁴ KATZ, J. J. (1972). *Semantic Theory*. New York: Harper e Row.

⁵ GREIMAS, A. J. (1966). *Sémantique Structurale – Recherche de Méthode*. Paris: Librairie Larousse.

contraditórios. Dito de outro modo, a significação não representa o objeto pela sua intensão, mas sim por um conjunto de propriedades atribuídas pelos locutores à sua extensão. Putnam ilustra essa hipótese com um exemplo sobre o estereótipo da palavra “tigre”: “*On this view someone who knows what “tiger” means (or, as we have decided to say instead, has acquired the word “tiger”) is required to know that stereotypical tigers are striped*” (pp. 169). Ainda, a autora afirma que não há somente um conjunto de fatos que devem transmitir para assegurar o uso normal de uma palavra. Para a autora são os sentidos estereotípicos que estão associados às palavras: “*si notre stéréotype de tigre vient à changer, la signification du mot « tigre » aura changé*” (1990, pp. 300). Do mesmo modo, Anscombe exemplifica a teoria afirmando que, nas frases seguintes:

a) *Sam a pris sa retraite après trente ans de cheval*⁶.

b) *Sam a pris sa retraite après trente ans de chevaux*⁷.

é possível identificar, apesar das estruturas serem quase idênticas, que em (a) a interpretação dá conta de que Sam era um jóquei, enquanto (b) sugere que Sam vendia cavalos. Para que interpretações como essas sejam possíveis, Anscombe observa que seria possível “ver” por detrás de “*cheval*” (“*cavalo*”), as palavras “*monter à cheval*” (“*montar a cavalo*”), que não seriam possíveis de serem consideradas no segundo exemplo.

⁶ a) Sam se aposentou após trinta anos de cavalo.

⁷ b) Sam se aposentou após trinta anos de cavalos.

É relevante notar que, para a teoria do estereótipo, a representação de um termo não é, de forma alguma, estável e estagnada. Ao contrário, ela tende a mudar de acordo com os discursos que forem sendo produzidos sobre esse termo ao longo da história. Dito de outro modo, a produção do sentido é discursiva. Este ponto de vista parece ser reiterado por Anscombe (2001) que, ao referir-se ao trabalho de Fradin (1984), considera a série não-finita de componentes semânticos de Putnam constituída também de frases da língua que estariam atreladas ao uso de um termo e, segundo o autor, o estereótipo, sendo uma parte da representação semântica de um termo, seria “*um modo de atribuição da significação que se opõe a uma definição*”, visto que as teorias clássicas sobre a definição supõem que ela deva congrega propriedades suficientes, necessárias, inerentes e invariáveis do objeto em questão (lembramos aqui a questão da adivinha vista, por alguns autores, como uma definição. Para mais detalhes retornar às discussões do capítulo II). Anscombe (2001) ilustra sua posição através dos exemplos abaixo:

- (1) Este gato é normal: ele caça ratos
- (1) * Este gato é normal: ele não caça ratos
- (2) * Este gato é estranho: ele caça ratos
- (2') Este gato é estranho: ele não caça ratos

Segundo o autor, o sentido da ocorrência de um sintagma corresponde à ativação de um ou mais enunciados estereotípicos. Portanto, nas frases acima, a significação em (1) e (2') é garantida pela presença da frase estereotípica “*Um*

gato caça ratos”, enquanto os enunciados (1’) e (2) são, no mínimo, estranhos do ponto de vista do que temos como referência da palavra “gato”.

Decorre desta hipótese que, uma vez que o estereótipo de um termo é uma lista aberta de propriedades e frases da língua, esta lista pode, evidentemente, variar de um indivíduo a outro. No entanto, uma certa estabilidade intersubjetiva é garantida pela noção de “comunidade lingüística”, da qual Anscombe lança mão. Para o autor, a noção se define como um conjunto de sujeitos falantes que compartilham de uma certa lista de termos afetados pelas mesmas significações. Deste modo, *“conhecer o sentido de um termo, é estar dentro de um certo estado psicológico reconhecido e constatado como compartilhado, como coletivo”* (Anscombe e Kleiber, 2001, pp. 30 – tradução nossa). Enquanto na teoria dos topoi a significação lexical é exprimida em termos de topoi, que são entidades abstratas do nível da metalinguagem, na teoria do estereótipo a significação lexical é um conjunto (aberto) de enunciados-tipos, isto é, entidades abstratas, mas que permanecem no nível da língua. O funcionamento da representação lexical proposta dá-se, então, na medida em que o sentido de uma ocorrência de um termo corresponde à ativação de um ou mais enunciados estereotípicos. Como afirmam os autores: *“Ainsi, le stéréotype de ‘extrême’ comportera, pour beaucoup d’entre nous, la phrase sentencieuse ‘Les extrêmes s’attirent’”*⁸ (pp.61).

Segundo Martin, a teoria do estereótipo permite descrever mecanismos lingüísticos de muita importância como a metáfora. Através da estereotipia somos

⁸ *“Desse modo, o estereótipo da palavra “oposto” comportará, para muitos de nós, a frase ‘os opostos se atraem’”*. (N.T.: a palavra francesa “*extrêmes*” foi traduzida como “opostos” para fins de exemplificação).

capazes de entender uma comparação metafórica como “*Adelaide é uma formiga*”⁹. Para o autor, a frase só faz sentido se reconhecemos que a comparação isola o traço de /atividade/ freqüentemente associado ao inseto, embora esta propriedade não faça parte de sua definição em termos lexicográficos, ou seja, não faz parte dos atributos inerentes e intrínsecos do objeto. Se assim for, poderemos tentar explicar outro conjunto de adivinhas, a saber, aquelas que se utilizam da linguagem metafórica, lançando mão da descrição, fornecida inicialmente por Martin (1990), feita a partir das propostas da teoria do estereótipo para esse tipo de funcionamento lingüístico.

Seguindo a proposta de Martin (1990), podemos tratar algumas descrições metafóricas nas adivinhas como traços estereotípicos. A partir dos exemplos elencados abaixo, nossa proposta é a de localizar a comparação metafórica e isolar o traço, talvez estereotípico, que constitui a descrição:

(9) *O que é, o que é, uma caixinha de bom parecer, não há carpinteiro que saiba fazer? – Amendoim.*

(10) *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? - O rato.*

(11) *Nós somos irmãos, diferentes em condições; eu vou à missa, não sou como meu irmão; para biles e banquetes, a mim chamarão, para os guisados e temperos, vão falar com meu irmão. Quem somos? - O vinho e o vinagre.*

(12) *O que é o que é uma pedrinha quadrada, quer chova, quer faça sol, toda a vida é molhada? – Dente.*

⁹ exemplo trazido pelo autor e transcrito no interior deste texto.

Em (9), o objeto “amendoim” é descrito como uma “caixinha” e o traço que podemos isolar dessa comparação é o de /recipiente/. Em (10) a descrição do referente dá-se de uma maneira muito particular. Só reconhecemos o objeto da descrição (rato) se considerarmos que ela é a designação metafórica de “ladro” e que um traço comum aos dois itens lexicais deve ser algo como /usurpador/. A adivinha de número (11) é um belo exemplo de uma construção metafórica que pede sua desconstrução: a definição do sintagma “ser irmãos” inclui o traço estereotípico /mesma origem/, o que na resposta do jogo se justifica – o vinho e o vinagre são produzidos a partir da uva. A descrição das funções de cada objeto, a não ser pela nomeação destes como “irmãos”, autorizam a interpretação da resposta do jogo: o vinagre é associado a tempero enquanto o vinho é associado à bebida, esta última associação reiterada se pensarmos nas práticas religiosas. Devemos observar que essas funções são efeitos prototípicos das categorias ligadas aos objetos, isto é, não fazem parte necessariamente da definição do objeto em termos clássicos, mas são geralmente relacionados a eles pelos locutores que se propõem a definir os termos. Já o exemplo (12) congrega no mesmo jogo a metáfora e um traço prototípico do objeto. O fato de “dente” ser nomeado como uma “pedrinha” reflete o traço /rígido/ geralmente associado ao objeto. Já a característica de “estar sempre molhado” envolve a escolha de uma característica marginal do objeto.

Lembremos aqui que a aparente aproximação que Todorov (1980) fez do gênero das adivinhas e o das definições, sustenta-se na discussão anterior. Em um primeiro momento, o autor detecta nos dois gêneros uma (des)semelhança

estrutural: a sinonímia. Semelhança no sentido de que a sinonímia é o funcionamento lingüístico que estrutura tanto uma adivinha quanto uma definição. Na primeira ela aparece na relação entre a pergunta, em forma descritiva, e a resposta. Já na segunda esta relação aparece em um único enunciado. Apesar desta aparente convergência, os dois gêneros também apresentam dessemelhanças em relação a essa sinonímia, pois se distinguem um do outro por sua institucionalidade, ou seja, pelo seu grau de estabilidade na língua. Resumindo, para Todorov, a definição emprega a sinonímia em grau máximo de estabilidade, enquanto a sinonímia na adivinha pertence à outra ponta da linha.

Apesar de parecer uma via de análise viável para abordarmos a questão da construção de sentido nas adivinhas, a teoria do estereótipo apresenta, ao nosso ver, dois problemas:

(1) ao se distanciar da teoria dos topói, Anscombe questiona o valor essencialmente argumentativo da língua, tese proposta pela ANL. O autor afirma que se o valor semântico fosse fundamentalmente argumentativo, não haveria a possibilidade de se fornecer uma descrição identificadora de um objeto em hipótese alguma, ou seja, o valor informativo não poderia ser derivado a partir do valor argumentativo como pretende a ANL. Dessa maneira, Anscombe situa sua teoria do estereótipo no leque de teses sobre a significação que Kleiber (1999) considera como “tese referencialista fraca”, ou seja, uma tese que considera, paradoxalmente, que a linguagem participa na modalização da realidade, quer dizer, no estabelecimento dos seres ou coisas e propriedades daquilo que se acredita ser a realidade, e, de outro lado, que as entidades assim estabelecidas

sejam apresentadas como entidades não-lingüísticas, isto é, as entidades como tendo existência fora da linguagem.

(2) a teoria do estereótipo, assim como a teoria do protótipo e a ANL em sua versão mais recente, apesar de considerar que a significação de um termo possa ativar não só propriedades que atribuímos a esse termo como também frases da língua em que esse termo pode aparecer, mesmo assim ela continua sendo uma *teoria lexical do sentido*, o que faz com que sua aplicação se limite a este nível de análise semântica e descarte outros processos de significação. Além disso, sendo uma teoria lexical do sentido, considera-se implicitamente que o sentido de um nível lingüístico mais extenso, como uma frase, deve ser vislumbrado através de uma análise semântica componencial, o que mais uma vez limitaria nossas descrições sobre o funcionamento das adivinhas, principalmente daquelas que se utilizam das chamadas expressões idiomáticas para criar a graça do jogo.

Neste sentido, devemos considerar os deslocamentos de sentido nas adivinhas a partir de um outro instrumental descritivo, a saber, o que considera que o sentido não é composicional e que ele é constituído sócio-historicamente. É o que vamos apresentar no próximo capítulo, além das análises de nosso *corpus*.

CAPÍTULO 4

UMA ABORDAGEM ENUNCIATIVA DO SENTIDO NAS ADIVINHAS

1. A SEMÂNTICA HISTÓRICA DA ENUNCIÇÃO E AS ADIVINHAS

A semântica histórica da enunciação ou semântica do acontecimento tem sido desenvolvida por Guimarães nos últimos anos, a partir de uma filiação com as teorias enunciativas, principalmente as desenvolvidas por Benveniste e Ducrot, e de um diálogo com a Análise do Discurso. Nesta semântica, a enunciação é considerada como “*acontecimento no qual se dá a relação do sujeito com a língua*” (Guimarães, 2002a: 8). Desse modo, a relação da língua com o real é histórica, e o sentido, portanto, é da ordem do simbólico, ou seja, construído na e pela linguagem. O lugar de observação do sentido na semântica do acontecimento é o enunciado, considerado como parte da enunciação, ou, nas palavras de Guimarães, o “*acontecimento do dizer*”. E, se falamos em acontecimento, necessariamente fazemos referência a uma temporalidade. No entanto esta temporalidade é distinta da que Benveniste e Ducrot consideram. Para o primeiro, a temporalidade se dá na medida em que o locutor se apropria da língua para enunciar: é ele o responsável pela temporalidade, sua enunciação instaura um aqui-agora do locutor. Já para Ducrot, como ele define a enunciação como o aparecimento do enunciado, então a temporalidade aí é de ordem cronológica, é o

momento em que *“é dado existência a alguma coisa que não existia antes de se falar e que não existirá mais depois”*.

Devemos observar que para as nossas análises, a consideração de uma temporalidade do dizer é de extrema importância, uma vez que nossa hipótese para as adivinhas é a de existir dois tempos distintos de interpretação: um T que se apresenta primeiro, com a pergunta do jogo, e um T' que é evocado pela revelação da resposta do jogo. E para que possamos dar conta desse deslocamento de sentidos, a temporalidade não pode ser vista somente como cronológica, somente como o aparecimento do primeiro e do segundo enunciados. Há um movimento que essa temporalidade instaura e é exatamente isso que a semântica do acontecimento pretende descrever. Segundo Guimarães (2002a), é o acontecimento que temporaliza, e essa temporalidade lingüística é que torna possível a interpretação de qualquer enunciado. É o acontecimento que se apresenta como um presente e que, ao mesmo tempo, abre uma latência de futuro, sem a qual não há interpretação, e evoca um passado: *“esta latência de futuro que, no acontecimento, projeta sentido, significa porque o acontecimento recorta um passado como memorável”*.

Essa caracterização do acontecimento na sua temporalidade torna-se plausível se considerarmos as adivinhas como um conjunto de enunciados encadeados cuja enunciação está pressuposta, pois, como dissemos no início deste trabalho, o que temos para a análise é uma lista, uma antologia, um estoque de adivinhas na língua. No entanto, para podermos trabalhar com os movimentos dos sentidos deslocados pelos enunciados das adivinhas, é necessário considerarmos a enunciação das peças como um acontecimento. Segundo esse

ponto de vista, a temporalidade a qual nos referimos anteriormente (T e T') seria a temporalidade que a enunciação instaura neste acontecimento, a qual, apresentando-se como um presente, abre a possibilidade de sua interpretação a partir do passado que ela recorta. Este passado é a memória, memória de peças já disponíveis na língua, memória de seu funcionamento e, sobretudo, memória dos sentidos que fazem parte da língua em uma determinada época e que foram mobilizados por causa de diversas enunciações anteriores que o acontecimento recorta: *“O passado é, no acontecimento, rememoração de enunciações (...)”* (Guimarães, 2002a: 12). Uma das adivinhas de nosso corpus evidencia este funcionamento da memória no acontecimento. Foi a única peça que apresentou problemas explícitos de interpretação entre crianças e adolescentes, os quais não conseguiram reinterpretar de maneira apropriada a descrição contida na pergunta, até que algum interlocutor mais velho viesse a socorrê-los. A adivinha é a que trazemos a seguir:

(10) *O que é, o que é, tem quatro pernas, quatro bocas, duas asas e veste uma armadura de ferro? - O fogão.*

Nesta peça, os sentidos que fazem parte da palavra “fogão” são: “ter quatro pernas”, “ter quatro bocas”, “ter duas asas” e “vestir uma armadura de ferro”. Quando pergunta é lançada, os itens lexicais “pernas”, “bocas” e “asas” fazem com que diversos sentidos sejam mobilizados e se entrecruzem a partir do momento em que eles evocam os sentidos de outros enunciados – em que, por exemplo, “perna” e “boca” estão para o termo “homem”, ao passo que “asa” está

para o termo “pássaro” –, ao mesmo tempo em que a quantidade afasta esses elementos de um sentido dominante – quatro bocas não é característica de “homem”. Após a revelação da resposta veio a surpresa: nossos interlocutores mais novos não reconheciam a propriedade de “ter duas asas” como característica do termo “fogão”. Deste modo, a adivinha que, para nossos interlocutores mais velhos, foi perfeitamente compreendida, teve que ser explicitada para os menores que não recortaram na memória a expressão “asa de fogão” e seu sentido a partir da enunciação da adivinha, pois os enunciados em que esta expressão figurava deixaram de ser enunciados uma vez que se deixou de relacioná-la a uma característica dos modelos mais antigos desse eletrodoméstico, que era composto por dois suportes para panelas em suas laterais, as quais eram chamadas de “asas”. Esta falta na rememoração de enunciações foi preenchida pelos interlocutores mais velhos, que recortaram em sua memória o sentido da expressão e que, por isso, interpretaram o jogo adequadamente.

Lembremos também que esta memória faz parte do funcionamento do jogo de uma outra maneira, pois o fato das peças prontas estarem disponíveis na língua torna possível a composição de peças novas¹. É exatamente por estarem disponíveis na língua que a cada ano vemos surgir adivinhas novas, mas que tem como funcionamento os mesmos processos de constituição de sentidos que ainda estão circulando nas peças já prontas e que fazem parte de um repertório da língua: *“quando [o desafiado] se põe [a responder uma adivinha], vê-se diante de um texto, em geral já com algum magnetismo para aderir na memória (refiro-me à textualização que vem esteticamente preparada com ritmo, rimas, jogos de*

¹ Agradecemos este comentário feito pelo Prof. Dr. Eduardo Guimarães na qualificação da tese.

semelhanças formais, polaridades e repetições) e que, ao se inscrever na memória, já se propõe como uma matriz sobre a qual outros textos, outras formas, deverão ser encontrados (...)” (Belintane, mimeo). Vemos, em relação à memória, um claro diálogo da Semântica do Acontecimento com a Análise do Discurso, para a qual a memória tem papel crucial na constituição de seu objeto - o discurso - pois é ela que faz circular todas as formulações anteriores já enunciadas, colocando o discurso na relação com o que lhe é, ao mesmo tempo, exterior e constitutivo. Entretanto, esta memória discursiva é também estruturada pelo esquecimento de que aquilo que dizemos já foi dito: *“é preciso que o que foi dito por um sujeito específico, em um momento particular se apague na memória para que, passando para o ‘anonimato’, possa fazer sentido em ‘minhas’ palavras”* (Orlandi, 1999:34). Assim, é no jogo da memória (a constituição) com a atualidade (a formulação) que os discursos constroem seus sentidos, pois, segundo Courtine (1984), só podemos dizer (formular) se nos colocamos na perspectiva do dizível (memória, interdiscurso).

Compreender uma adivinha é, portanto, interpretá-la, e interpretar é estar sujeito a uma memória – que possibilita a (re)constituição do(s) sentido(s) – e, ao mesmo tempo, ao esquecimento do funcionamento desta memória, para que aja naquele que interpreta a ilusão de que ele é a origem do que diz e de que o sentido já está sempre lá, como uma evidência de transparência da linguagem. Deste modo, trabalhando a adivinha como um dispositivo interpretativo de dois tempos, estabelecemos que há em sua estrutura bipartida um funcionamento autonímico em que, segundo Authier-Revuz (2004:19), observa-se a *“construção de uma cadeia, que não poderá receber um sentido, a não ser que, em um ponto,*

o interlocutor se decida a entender dois (sentidos): et comme il n'avait pas de veine, elles ont éclaté² nos diz, por exemplo, Raymond Devos³, cujo discurso é constantemente 'propulsado' por esses movimentos bruscos e alternantes do sentido em uma palavra". Esses dois sentidos brotam de um trabalho de interpretação da pergunta e de sua reinterpretação a partir da resposta dada, evidenciando tanto a "não-coincidência entre as palavras e as coisas" como a "não-coincidência das palavras consigo mesmas" Authier-Revuz (1998: 21). Temos, portanto, um movimento de retorno no trabalho interpretativo do dizer, movimento esse disparado pela própria enunciação como acontecimento.

Em um estudo sobre movimentos de releitura e reinterpretação, Negroni (2000) define este último como a atribuição de uma segunda interpretação (S₂) de um enunciado, para o qual já se tinha atribuído um sentido (S₁) no momento de sua enunciação, suscetível de ser desencadeada por instruções de releitura contidas na significação de certas palavras e/ou provocada pelo encadeamento mesmo de certos enunciados no discurso. Segundo a autora, os movimentos retroativos de leitura têm sido tratados por diversas teorias pragmáticas⁴ como uma segunda fase do trabalho interpretativo para se "corrigir" distorções, equívocos ou ambigüidades que possam ter sido derivados de uma primeira fase de leitura de um enunciado. Desse modo, atribui-se à reinterpretação um segundo plano, o qual legitimaria o sentido pretendido. Contra essa corrente, Negroni

² Nota do tradutor de Authier-Revuz (2004): Trocadilho sobre a expressão *ne pas avoir de veine* (não ter sorte) e a relação *veine/éclater* (veia/romper-se, ter um enfarte). Tem-se em português, um trocadilho semelhante: "como ele não tinha peito, não usava sutiã" (ter peito/ter coragem).

³ Citado em Kerbrat-Orecchioni, C. (1977). *La connotation*. Lyon: Presses Universitaires.

⁴ Cf. MARTIN, R. (1983). *Pour une logique du sens*. Paris: PUF ; SOUTET, O. (1995). *Linguistique*. Paris: PUF; NØLKE, H. (1994) *Linguistique modulaire: de la forme au sens*. Lovaina-Paris : Peeters.

pretende abordar a reinterpretação como a atribuição de um segundo valor a um enunciado que já tenha sido interpretado no momento de sua enunciação, pois intervém necessariamente no cálculo do sentido dos enunciados no discurso e, por isso, não deve ser estudada como funcionamento marginal. A partir disso, a autora distinguirá diferentes tipos de movimentos retroativos de interpretação a partir da observação de que estes movimentos podem ser disparados por diversas motivações:

- (i) A: - *Permita-me dizer-lhe que esta noite não sou o Primeiro Ministro e você não é o Presidente da República. Somos dois candidatos em igualdade de condições e que se submetem ao juízo dos franceses como qualquer outro. Permitir-me-á, pois, que lhe chame de senhor Mitterrand.* (E1)
- B: - *Estou totalmente de acordo... senhor Primeiro Ministro.*
- (extraído do Debate entre F. Mitterrand e J. Chirac, em 29/04/88).*
- (ii) A: - *Você acha que ele vai mal na prova?* (E1)
- B: - *Não, não acho...*
- A *(tranqüilizado)*: - *Ah! bom, que sorte!...* (E2)
- B: - *...Tenho certeza!*
- (iii) A: - *Ah! Bonito, hein!* (E1)
- B: - *Obrigado!*
- A: - *Quis lhe dar uma bronca!* (E2)

Segundo a autora, a reinterpretação aparece para marcar posições das mais variadas: a) o E_2 pode indicar a troca de perspectiva do locutor que adota um novo ponto de vista (é o caso de (ii)), b) o E_2 pode aparecer para modificar, e inclusive anular, uma primeira interpretação de E_1 que o locutor A atribui a seu interlocutor (é o caso de (i)), c) o E_2 pode constituir uma reformulação de um enunciado prévio depois de uma intervenção de B que dá conta de sua primeira interpretação de E_1 , interpretação julgada inadequada por A (é o caso de (iii)).

Para nossas análises, o que nos interessa é que, considerando a adivinha seja estruturada por, no mínimo, dois enunciados numa estrutura bipartida, o(s) enunciado(s)-pergunta (doravante E_p) e o enunciado-resposta (doravante E_r) são dados pelo mesmo locutor (A), o qual chamamos de desafiante. Ademais, é o E_r que desencadeará a reinterpretação de E_p , o qual já teria recebido uma primeira tentativa de interpretação no momento de sua enunciação. Esta primeira tentativa de interpretação não aparece na estrutura, mas está pressuposta, uma vez que ela é necessária para que uma resposta possa ser vislumbrada pelo desafiado. Os sentidos derivados da interpretação e da reinterpretação representam os dois tempos da estrutura do acontecimento (T e T'), tempos responsáveis por uma rememoração e pela possibilidade de (re)interpretação do(s) enunciado(s). Vejamos:

(13) (A enuncia E_p): - *Qual a língua que não pronuncia palavra alguma?* (T – interpretação de E_p)

(A enuncia E_r): - *A língua do sapato.* (T' – reinterpretação de E_p)

Na adivinha acima, é a enunciação de E_r abre espaço para a reinterpretação (T') de E_p , mais especificamente, neste caso, para um outro sentido do item lexical “língua” que não foi entrevisto pelo desafiado no momento (T) da enunciação de E_p . Tal movimento retroativo é desencadeado, e mesmo possibilitado, pelo paradoxo que se instala em E_p : “uma língua que não pronuncia palavra alguma”. Desafiante e desafiado, locutor e interlocutor se voltam para o dito em busca do(s) sentido(s) que lhes escapa(m), sendo pegos pela ilusão subjetiva, pelo imaginário, de que a língua é transparente e de que há, portanto, uma relação direta entre palavras e coisas. Não são somente as adivinhas provocam esses efeitos, há outros tipos de brincadeiras lingüísticas que se assentam nesse jogo entre efeitos de sentidos estável e instável na língua e entre dois tempos (T e T'). É o caso dos dois exemplos abaixo:

i) verdades cruéis

É dando.....que se engravida.
Quem ri por último..... é retardado.
Sol e chuva,..... vou sair de guarda-chuva.
Devo, não pago..... nego enquanto puder.
Gato escaldado morre.
Quem espera,..... sempre cansa.
Os últimos..... serão desclassificados.
Há males..... que vem para pior.
Quem dá aos pobres,..... paga a conta do motel.
Depois da tempestade..... vem a gripe.
Devagar..... nunca se chega.
Antes tarde..... do que mais tarde.
Quem cedo madruga..... fica com sono o dia inteiro

(...)

ii) dicionário português-português

ABREVIATURA - ato de se abrir um carro de polícia.

ADVERSÁRIO - dia de nascimento do fanho.

ALOPATIA - dar um telefonema para a irmã da mãe.

AMADOR - o mesmo que masoquista.

BARBICHA - boteco para gays.

CAATINGA - cheeiro ruuim.

CÁLICE - ordem para ficar calado.

CAMINHÃO - estrada muito grande.

CANGURU - líder espiritual de cachorros.

CATÁLOGO - ato de se apanhar coisas rapidamente.

COMPULSÃO - qualquer pessoa com pulso grande.

DESTILADO - aquilo que não está do lado de lá.

DETERGENTE - ato de prender indivíduos suspeitos.

DETERMINA - prender uma moça.

ESFERA - animal feroz amansado

EXÓTICO - algo que deixou de ser ótico, passou a ser olfativo ou auditivo.

FORNECEDOR - empresário dedicado ao ramo de encantar os masoquistas.

GENITALIA - órgão reprodutor dos italianos.

HOMOSSEXUAL - Sabão utilizado para lavar as partes íntimas.

(...)

A brincadeira (i) evoca o efeito de estabilidade estrutural e de sentidos dos provérbios para depois causar o efeito de desestabilização introduzindo um encadeamento inesperado, fazendo com que o primeiro trecho tenha que ser reinterpretado à luz do segundo: a cadeia significativa “quem dá aos pobres” evoca

sua continuação “empresta a Deus” a partir do sentido proverbial (T). Ao dar continuidade à seqüência com “paga a conta do motel”, o primeiro trecho é ressignificado (T’) para acomodar o sentido do segundo trecho. Neste exemplo, é particularmente o verbo “dar” que recebe outra significação. Já em (ii) a reinterpretação recai sobre a própria descrição de um item lexical, o qual recebe uma segmentação e é relido diferentemente. Por exemplo, a palavra “fornecedor” é dividida em “fornece dor” e é reinterpretada a partir da “definição” que a segue, a partir do significado produzido por ela. O mesmo funcionamento pode ser observado nas adivinhas que foram chamadas em Marini (1990) de **adivinhas de segmentação alternativa**:

(14) *Qual o fenômeno meteorológico que os cães mais temem? Furacão.*

(15) *What is the best day for making pancakes? Friday.*⁵

(16) *Quelle est la ville italienne la plus ancienne ? Milan.*⁶

Os jogos acima apresentam uma homonímia entre um item lexical e uma seqüência maior – como é o caso entre “furacão” e “fura cão”, “Friday” e “fry day”, “Milan” e “mille ans” – derivada de uma segmentação que produz um segundo sentido, o qual somente será entendido também a partir da reinterpretação do E_p.

2. O LUGAR CENTRAL DA POLISSEMIA

⁵ *Qual o melhor dia para se fazer panquecas? Sexta-feira/ dia da fritura.*

⁶ *Qual é a cidade italiana mais antiga? Milão/ Mil anos.*

Anteriormente relegada à periferia das discussões sobre o sentido, a polissemia é vista agora como ponto central na compreensão da significação. Mais do que um fenômeno lingüístico, ela é, antes de tudo, uma propriedade inerente das línguas naturais: “(...) *deslizamentos, lapsos, mal-entendidos, ambigüidades, não são os ‘parasitas’ da comunicação, ou os ‘ruídos’ sobre um fundo informativo claro, mas fazem parte integrante da atividade de linguagem*” (Culioli, 1984: 99)⁷. É esta propriedade que confere à língua seu caráter flexível, instável. O que gostaríamos de enfatizar é o caráter intrínseco da polissemia na língua, ou seja, ela é a regra e não a exceção, e, por este motivo, não há como escapar dela quando o assunto é significação. Tanto é assim que a Análise de Discurso vê a polissemia também como um dos processos através dos quais a linguagem é constituída, sempre na tensão com o processo contrário, a paráfrase, ou seja, reiteração de significações já cristalizadas pelas instituições. Segundo Orlandi (2003), enquanto a paráfrase aponta para o mesmo, para a repetição, “*a polissemia desloca o ‘mesmo’ e aponta para a intromissão da prática na/da linguagem, conflito entre o produto, o institucionalizado, e o que tem de se instituir*”. A polissemia é a própria condição mesma de existência da linguagem, pois “*se o sentido não fosse múltiplo, não haveria necessidade do dizer*” (p. 137). Considerar a polissemia desta maneira, como constitutiva da linguagem – e também da língua – é afastar-se, então, de uma abordagem informativa ou referencial da linguagem, uma vez que os vários sentidos produzidos não podem ser classificados em “literais” ou “figurados”, somente sendo considerados como efeitos. O sentido literal é, assim, um sentido estável e dominante em determinado

⁷ Apud Ferreira (1994).

momento, mas é também ele um produto da história: “*O que existe é um sentido dominante que se institucionaliza como produto da história: o “literal”. No processo que é a interlocução, entretanto, os sentidos se recolocam a cada momento, de forma múltipla e fragmentária*” (idem, p. 144).

Sendo assim, pretendemos trabalhar a construção da significação na adivinha a partir dos efeitos que ela produz por meio do encadeamento de seus enunciados, afastando-nos de vez de uma abordagem informativa ou referencialista de linguagem, as quais foram adotadas por vários pesquisadores que trataram do tema (cf. capítulo 2) e que permanecem na já referida ilusão subjetiva. Faz parte da estrutura formal da adivinha, como dispositivo de dois tempos, produzir como efeitos tanto a estabilização como a desestabilização do(s) sentido(s). A afirmação é pertinente se considerarmos que esses jogos expõem sentidos já estabilizados e os confrontam com sentidos menos estáveis, que ainda não se instituíram como dominantes ou que são construídos no espaço mesmo de sua enunciação. Vejamos algumas peças que classificamos como **adivinhas de ambigüidade lexical**, as quais já foram expostas no capítulo 2 e que retomamos em seguida:

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

(18) *O que é, o que é, tem barba e não é homem, tem dentes e não é gente? Alho.*

(19) *What always has an eye open, but never sees? A needle.*⁸

(20) *Qui peut voyager nuit et jour sans quitter son lit? La rivière.*⁹

⁸ *O que é que está sempre de olho aberto, mas não pode ver? A agulha.*

Nesses exemplos, a resposta surpreende, pois nos enunciados-pergunta (E_p) de (17) o encadeamento argumentativo desestabiliza o sentido dominante de “asa” e “bico”, uma vez que ele recorta uma memória desses itens lexicais em que integram o sentido dominante de “asa” e “bico” as propriedades de “voar” e “beliscar” ou “bicar”. A revelação da resposta “chaleira” faz o sujeito retornar ao E_p e reinterpretá-lo a partir de outros sentidos – não tão dominantes, mas igualmente estáveis¹⁰ – dos itens lexicais “asa” e “bico”. É o próprio encadeamento dos E_p e o E_r que cria os efeitos de estabilização e de desestabilização. É o que ocorre também nos exemplos (18), (19) e (20).

No grupo de jogos que chamamos – impropriamente (cf. capítulo 2) – em trabalho anterior (Marini 1999) de **adivinhas de literalização de estrutura congelada**, também podemos observar o mesmo funcionamento. Entretanto, este acontece um pouco diferentemente:

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

(22) *When is an artist unhappy? - When he draws a long face.*¹¹

(23) *De quoi la clé a-t-elle peur ? – D’être mise à la porte.*¹²

⁹ *O que é que corre dia e noite sem sair seu leito/cama? O rio.*

¹⁰ Figueira (2005) aponta para o fato de que as designações figuradas da catacrese entram nas adivinhas como “produtos unanimemente estáveis”.

¹¹ *Quando é que um artista se sente infeliz? Quando ele desenha um rosto longo/ Quando ele faz cara de desapontado.*

¹² *Do que é que a chave tem medo? De ser enfiada na porta/ De ser despedida.*

Os efeitos tanto de estabilização quanto de desestabilização ocorrem no E_r , sendo que o E_p oferece uma justificação para o sentido do jogo ser construído: em (21), o E_r “não ver a cor do dinheiro” evoca dois sentidos, sendo um deles o da expressão idiomática, que é o dominante quando a seqüência é enunciada. O efeito de desestabilização ocorre quando a seqüência “não ver a cor do dinheiro” recebe outra possibilidade de significação, a qual aparece e é justificada pelo movimento retroativo de leitura do E_p , aquela que põe em relação semântica os itens lexicais “cego” e “ver”. O mesmo ocorre com os enunciados “to draw a long face” e “être mise à la porte”, respectivamente dos exemplos (22) e (23), em que há o jogo com os sentidos das expressões idiomáticas e não-idiomáticas das seqüências.

Em outro grupo de adivinhas, os efeitos são criados a partir de uma ambigüidade lexical um pouco mais particular que no caso das peças que foram nomeadas de adivinhas de ambigüidade lexical. Aqui o efeito de desestabilização ocorre a partir da consideração de que um item lexical pode se auto-representar. Vejamos os exemplos de peças que foram nomeadas de **adivinhas de uso e menção**:

(24) *Qual é a parte do boi que o burro carrega? As letras “B” e “O”.*

(25) *O que é que o milionário tem muito, que o pobre não tem nenhum? A letra “l”.*

(26) *What occurs once in every minute, twice in every moment, yet never in a thousand years? The letter "M".*¹³

(27) *Qu'est-ce-que c'est dans le milieu de Paris? La lettre "R".*¹⁴

A enunciação do E_p da peça (24), por exemplo, recorta na memória um sentido dominante do item lexical "burro", que é o da relação inevitável entre palavra e coisa, ou seja, o da nomeação. Além disso, a palavra "carrega" estabelece com o sentido dominante de "burro" uma relação de predicação, a qual reforça, por sua vez, a interpretação anterior. Por meio do encadeamento do E_r, o E_p é reinterpretado de modo a acomodar um outro sentido de "burro", aquele que aparece ao se considerar a seqüência como representante de uma palavra da língua. Tratar-se ia da distinção entre signo ordinário e signo autonímico¹⁵ de Rey-Debove (1978), a qual sugere ainda que esta diferença situa-se além de uma mera homofonia. Para a autora, todos os itens lexicais são obrigatoriamente ambíguos, na medida em que refletem um uso ordinário e outro metalingüístico.

O último grupo de adivinhas apresenta efeitos de estabilização e desestabilização a partir de um sentido apresentado como uma implicação lógica de um determinado item lexical apresentado em E_p e de sua posterior explicitação em E_r. Vejamos os exemplos abaixo:

¹³ *O que é que ocorre uma vez a cada minuto, duas vezes a cada momento, mas nunca em mil anos? A letra "M".*

¹⁴ *O que é que está no meio de Paris? A letra "R".*

¹⁵ Cf. Rey-Debove, J. (1997). *La Métalangage*. Armand Colin: Paris.

(28) *Qual foi o primeiro animal a descer da Arca de Noé? O que estava na frente da fila.*

(29) *Combien de personnes peut-on mettre dans une cabine de téléphone vide ? Une, parce qu'après, la cabine n'est plus vide*¹⁶.

(30) *Where was the Declaration of Independence signed? At the bottom of the page*¹⁷.

Em (28), a graça do jogo deriva da explicitação de um sentido da palavra “primeiro”, que é o de sua definição. Esse sentido logicamente estabilizado engloba a implicação “estar em primeiro lugar, na frente dos demais”, a qual é apresentada como resposta do jogo. Segundo Figueira (no prelo), a resposta do jogo “*traz um dado, de algum modo relacionado à cadeia implicativa que faz evocar. Dir-se-ia, então, que uma implicação sai ou desloca-se de seu lugar de implicação*”. Devemos lembrar ainda a afirmação de Pêcheux (2002: 31-32) de que há enunciados que têm como efeito “*refletir propriedades estruturais independentes de sua enunciação: essas propriedades se inscrevem, transparentemente, em uma descrição adequada do universo (tal que este universo é tomado discursivamente nesses espaços)*”, mas que esses sentidos logicamente estabilizados também são produtos dos mesmos processos de constituição de sentidos de outros enunciados que não apresentam o mesmo efeito de estabilização, ou seja, são também produtos de uma temporalidade

¹⁶ *Quantas pessoas podem ser colocadas dentro de uma cabine vazia de telefone? – Uma, pois depois a cabine já não está mais vazia.*

¹⁷ *Onde é que a Declaração da Independência foi assinada? – No final da página.* (Citado como exemplo em Figueira, 2005: 12)

enunciativa instaurada pelo acontecimento. O mesmo pode ser observado nos exemplos (29) e (30) com os respectivos itens lexicais “vide” e “where”.

Sendo a polissemia, então, constitutiva mesma da linguagem, Orlandi (2003: 153-154) propõe uma tipologia discursiva com base no tipo de interação (a reversibilidade entre os interlocutores) e na regulação da polissemia, pois segundo a autora, um determinado tipo de discurso resulta do funcionamento discursivo, o qual é definido como “*a atividade estruturante de um discurso determinado, para um interlocutor determinado, por um falante determinado, com finalidades específicas*”. Deste modo propõe inicialmente três tipos de discurso que transcreveremos a seguir e dentre os quais o primeiro nos interessará particularmente:

- 1) *Discurso lúdico: é aquele em que a reversibilidade entre interlocutores é total, sendo que o objeto do discurso se mantém como tal na interlocução, resultando disso a polissemia aberta. O exagero é o non sense.*
- 2) *Discurso polêmico: é aquele em que a reversibilidade se dá sob certas condições e em que o objeto do discurso está presente, mas sob perspectivas particularizantes dadas pelos participantes que procuram lhe dar uma direção, sendo que a polissemia é controlada. O exagero é a injúria.*
- 3) *Discurso autoritário: é aquele em que a reversibilidade tende a zero, estando o objeto do discurso oculto pelo dizer, havendo um agente*

exclusivo do discurso e a polissemia contida. O exagero é a ordem no sentido militar, isto é, o assujeitamento ao comando.

Entre o primeiro e o último tipos de discursos, estabelece-se uma carga maior e menor de polissemia, sendo que o discurso lúdico é “o pólo da polissemia (a multiplicidade de sentidos)”, enquanto o autoritário é “o pólo da paráfrase (a permanência do sentido único ainda que nas diferentes formas)”. A partir de então podemos concluir que a adivinha, sendo esta um gênero específico de discurso lúdico, mostra em sua estrutura este processo estruturante da linguagem - a polissemia - e nos faz lembrar que tanto a linguagem como a língua são lugares de jogo, de equívoco, de movimento, de incompletude, onde a função referencial é a que menos importa. Não fosse assim, o *nonsense* não teria vez na língua. É o que podemos observar no grupo de peças que chamamos de **adivinhas de incongruência**:

(31) *Qual é o cúmulo do desespero? Escorregar em um tobogã de gilete e cair em uma piscina de álcool.*

(32) *Qual o cúmulo da rapidez? Trancar uma gaveta e ainda jogar a chave dentro.*

(33i) *O que é um pontinho branco no meio da grama? Uma formiga vestida para o Ano Novo.*

(34) *Como se faz para passar um elefante por debaixo da porta? Colocando-o dentro de um envelope.*

(35) *Como você faz para que um elefante não escape pelo buraco da fechadura? Dando um nó no rabo dele.*

O que está em jogo nesta técnica não é o sentido de um item lexical, a partir do qual se tenta relacionar um referente, mas sim o *nonsense* que, de algum modo, faz sentido e é aceito pelos participantes do jogo, fato que comprova que a língua também é o lugar das transgressões, é o exagero polissêmico. Como afirmamos em trabalho anterior (Marini, 1999), um dos traços característicos do jogo é o de se violar expectativas, o que, no caso das adivinhas acima, é cumprido de maneira peculiar. Comentaremos dois dos exemplos acima expostos. Na peça (32), o que faz sentido advém do fato de que o encadeamento enunciativo recorta na memória uma seqüência lógica (para se trancar uma gaveta é necessária uma chave) e a transgride (trancar uma gaveta e ainda jogar a chave dentro), relacionando-a com o sentido de “extrema rapidez”. Já a peça (33) significa ao recortar na memória o fato de que é comum, em algumas sociedades, as pessoas vestirem-se de branco para comemorar o ano vindouro, fazendo uma correlação entre a cor branca e a paz. O que importa para o jogo significar é a intervenção desta memória, e não o fato de que seja impossível ter como referência uma formiga vertida de branco.

Segundo Ferreira (2000), 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”* (p. 108 – grifo nosso). A partir disso, podemos

afirmar que a adivinha, sendo um dispositivo interpretativo da língua, é jogo como função social e como funcionamento, pois, explora esse espaço e faz com que nele se possa entrever o lugar de equívoco, de opacidade, onde os sentidos não são constituídos independentemente do acontecimento e da temporalidade que ele recorta.

CONCLUSÃO

*“(...) o jogo, ao subverter a linguagem,
evidencia a sua estrutura e funcionamento”*

(Yaguello, 1991)

Dando prosseguimento à pesquisa iniciada na tese de mestrado (Marini, 1999), pudemos, nesta tese, voltar nosso olhar para questões de significação. Estas haviam sido apenas esboçadas em trabalho anterior, dando-se ênfase ao estudo da estrutura do jogo, nosso objetivo naquele momento. Assim, neste volume procuramos voltar nosso interesse para o funcionamento da significação nas adivinhas para, a partir de então, compreender melhor o funcionamento da própria língua e da linguagem, espaço onde o jogo é construído e por onde ele circula.

Como pudemos analisar, as adivinhas constituem um lugar privilegiado para a observação de processos de constituição de sentidos. A partir do olhar da Semântica Enunciativa, mais especificamente da Semântica do Acontecimento, e de um diálogo com a Análise do Discurso de linha francesa, foi possível descrever a construção da significação no jogo. Consideramos, no início do capítulo 2, dois movimentos de interpretação – T e T' – que ocorrem em uma seção de adivinhação, em que T refere-se ao momento de interpretação em que ao interlocutor desafiado é lançada a pergunta do jogo, e T' diz respeito ao momento de interpretação em que a resposta é desvelada. Esses dois momentos foram relacionados com processos de interpretação

e reinterpretação, pois, como vimos na análise dos dados, as adivinhas funcionam em um movimento autonímico: há, a partir de um sentido já evocado pela pergunta do jogo, uma releitura do mesmo enunciado, para acomodar o sentido da resposta. Para isso, consideramos a enunciação da adivinha como um acontecimento que recorta uma memória e instaura a possibilidade de significação do enunciado em questão. Tomando essa memória como memória enunciativa, afastamo-nos de uma abordagem referencialista, pois consideramos que o sentido é constituído no momento do acontecimento e, portanto, não há um sentido prévio, estabilizado a priori. Este ponto de vista é o que nos diferencia das diferentes posições teóricas em relação à construção da significação nas adivinhas, as quais consideram que estas seriam constituídas de uma pergunta em forma descritiva para a qual o participante deveria descobrir seu referente. Descobrir um referente para uma descrição nada mais é do que categorizar, ou seja, relacionar uma possibilidade de sentido para um objeto discursivo. Sempre que reconhecemos algo como, por exemplo, uma árvore, atribuímos-lhe um sentido de acordo como a palavra “árvore” foi categorizada e, visto que a categorização é um processo de reconhecimento e agrupamento, o sentido prototípico é o que é evocado primeiramente. Este sentido prototípico nada mais é do que aquele geralmente expresso pelos enunciados definitórios, é o sentido que permite, ao mesmo tempo, reconhecer o objeto e distingui-lo dos demais. É exatamente por isso que muitos autores incorreram no erro de aproximar o gênero das adivinhas ao gênero das definições. Essa aproximação ocorre exatamente pela ilusão que o jogo proporciona através de sua estrutura formal. Uma definição, mesmo fornecida em termos prototípicos ou estereotípicos é uma descrição que visa a identificação distintiva de um objeto ou de um termo, o que não é o caso da descrição

lançada pela pergunta de uma adivinha. Desse modo, o jogo não pode ser considerado uma definição do mesmo modo como poderíamos aceitar a proposta de Rey (1990) sobre o emprego do termo “definição” para caracterizar um outro tipo de jogo, as palavras cruzadas, em que as expressões são descrições elaboradas para a descoberta de uma palavra. Na utilização do termo feita por Rey, ainda verificamos a característica mais primordial dessa prática: a identificação do objeto por meio de expressões indicadoras de suas propriedades (prototípicas, estereotípicas ou mesmo em termos de CNS), o que claramente não ocorre no jogo de adivinhação. No entanto, acreditamos que ao emparelhar o gênero das adivinhas como o das definições, Amaral (1948) deixou-se enganar pelo próprio propósito do jogo: o de trabalhar na ilusão de que se trata de uma definição – particular, como Todorov adequadamente mostra – pela estrutura descritiva que é conferida à pergunta. E podemos dizer que é somente pelo fato de sermos tomados por essa ilusão que se dá a possibilidade mesma do jogo.

O mesmo pode ser dito em relação a Abrahams (1968) que descrevia o funcionamento das adivinhas com base em noções de referencialidade. Dizer que o referente é “danificado”, “falso” ou, até mesmo, “correto”, é afirmar que este referente está em relação unívoca com a linguagem e, portanto, atribuir à adivinha um caráter referencial. Em outros estudos, Georges e Dundes (1963) e Köngäs-Maranda (1969) adotam de termos como “metafórico” e “literal” para explicar a natureza polissêmica do jogo. Do mesmo modo como Amaral e Abrahams, os autores pressupõem a existência de apenas um sentido correto para um item lexical, conferindo para os demais o estatuto de “desvios”. Novamente observamos que os pesquisadores caíram na ilusão imposta pelo funcionamento do jogo, a saber, o de que há uma

relação direta entre linguagem e mundo e que essa relação produz um sentido único e transparente. Não nos esqueçamos aqui de que, em trabalho anterior (Marini, 1999), também fomos pegos por essa ilusão, uma vez que, ao fazermos uma tipologia das adivinhas, apelamos para noções de “sentido composicional” e de “literalização” (cf. capítulo 2). Mas dessa ilusão é difícil de escapar. Sem ela, o jogo não existiria, uma vez que é dessa ilusão que ele se apropria (em T) para negá-la em seguida (em T’).

A Semântica do Acontecimento e seu diálogo com a Análise do discurso mostram que a significação está longe de ser uma relação linguagem-mundo. **Através do conceito de acontecimento proposto em Guimarães (2002), podemos observar que a significação é construída pelo funcionamento da língua, através de vários sentidos e discursos que circulam em inúmeros enunciados e que de maneira alguma se constituem somente em verdades analíticas. Dito de outro modo, a significação não é uma remissão ao real, mas uma relação que se constitui historicamente, ou seja, por sentidos que circulam na memória de uma comunidade lingüística no interior da própria linguagem, em um determinado momento, e que é trazido à tona pelo acontecimento para que o enunciado em questão possa ser interpretado. Considerando, então, essa memória como possibilidade mesma da significação, a polissemia passa a ser considerada como processo estruturante da língua e da linguagem – e não mais como marginal aos funcionamentos lingüísticos – a partir de sua tensão com o processo oposto, a paráfrase. É nesta tensão entre o repetido e o novo que podemos observar os embates entre os sentidos estabilizados, institucionalizados, e os que ainda têm que se instituir. Nesta medida, não há um sentido “literal” e sentidos metafóricos que dele derivam. O que há são efeitos de**

sentido e a preponderância de um sobre outros em enunciados de determinados acontecimentos.

Voltamos, então, a uma das perguntas que guiaram nosso trabalho: em que os jogos verbais, em especial, as adivinhas, podem ser reveladores do funcionamento da linguagem? A ela podemos responder neste momento que a linguagem, assim como as adivinhas, sustenta-se no efeito de estabilidade de sentidos para que possa funcionar como sistema simbólico. Os processos de interpretação recortam sentidos aparentemente estáveis e já-dados, para que possa haver uma intercompreensão comunicativa. O que as adivinhas fazem é subverter essa ordem estável, numa transgressão autorizada pela própria linguagem, ao trazerem para a cena de enunciação do jogo tanto efeitos de estabilização como efeitos de desestabilização, explicitando esse jogo de equívocos que é constitutivo da linguagem. E, para finalizar esse estudo, parafraseamos a citação de Yaguello (1991) exposta como epígrafe desta seção: lá, onde há o jogo, há a subversão da linguagem pela ilusão de que ela se constitui em um espaço onde não há equívocos e opacidade. O jogo é o espaço em que o sujeito pode, enfim, despir-se da ilusão mundana de que o sentido é transparente, unívoco. Nesse sentido, podemos dizer que o jogo é o lugar subversivo da linguagem.

|

BIBLIOGRAFIA

- ABRAHAMAS, R. D. (1972). "The Literary Study of the Riddle". *Texas Studies in Literature and Language* XIV, vol. 1, 177-197.
- (1968). "Introductory Remarks to a Rhetorical Theory of Folklore." *Journal of American Folklore* 81, 143-58.
- AMARAL, A. (1948). *Tradições Populares*. São Paulo: Instituto Progresso Editorial S.A.
- ANSCOMBRE, J-C. (2001). "Le rôle du lexique dans la théorie des stéréotypes". In: *Langages* 142, 57-76.
- (1995). *Théorie des Topoi*. Paris: Éditions Kimé.
- ANSCOMBRE, J-C. e DUCROT, O. (1976). *L'argumentation dans la langue*. Bruxelas: Pierre Mardaga.
- ANSCOMBRE, J-C. e KLEIBER, G. (2001). In: Donaire, M. Luisa (org.). *Problemas de semántica y referencia*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- ARISTÓTELES (1978). *Tópicos; Dos Argumentos Sofísticos*. São Paulo: Abril Cultural, 1978.
- AUTHIER-REVUZ, J. (2004). *Entre a transparência e a opacidade: um estudo enunciativo do sentido*. Porto Alegre: EDIPUCRS.

- (1998). *Palavras incertas: as não-coincidências do dizer*.
Campinas: SP: Editora da Unicamp.
- AUSTIN, J. L. (1961). *Philosophical Papers*. London, Oxford e New York: Oxford University Press, 1970, 2ª edição.
- BAKHTIN, M. (VOLOCHINOV). (1929). *Marxismo e Filosofia da Linguagem*./ tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Editora Hucitec, 11ª edição, 2004.
- BELINTANE, C. (s/d). "Adivinha: Leitura e Escrita de Desejo". Mimeo, inédito.
- BEM-AMOS, D. (1976). "Solutions to Riddles". In: *Journal of American Folklore* 89, 249-254.
- BENVENISTE, É. (1989). *Problemas de Lingüística Geral*./vol. 1 e 2. Campinas, SP: Pontes.
- BLIKSTEIN, I. (1990). *Kaspar Hauser ou a Fabricação da Realidade*. São Paulo: Cultrix, 3ª edição.
- BRAGA, T. e BASTOS, T. (1881). "As Adivinhas Populares". *Era Nova: Revista do Movimento Contemporâneo*, 1880-1881, 241-255 e 433-442.
- BRÉAL, M. (1992). *Ensaio de Semântica*. São Paulo: Educ / Pontes.
- BURNS, T. A. (1976). "Riddling: Occasion to Act". *Journal of American Folklore* 89, 139-165.
- CASCUDO, L. da C. (1898). *Folclore do Brasil*, 2ª ed., Natal: Fundação José Augusto, 1980
- (1979). *Cinco Livros do Povo*. João Pessoa: Universitária, 54-61.
- (1978). *Literatura Oral no Brasil*, 2ª ed., Rio de Janeiro: J. Olympio.

- (s/d). *Dicionário do Folclore Brasileiro*, 5^a ed., Edições Melhoramentos.
- CHIARO, D. (1992). *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London: Routledge.
- CHIERCHIA, G. (2003). *Semântica*. Tradução Luis Arthur Pagani, Lígia Negri, Rodolfo Ilari. Campinas, SP: Editora da UNICAMP; Londrina, PR: EDUEL.
- COURTINE, J. J. (1984). “Définition d’Orientations Théoriques et Méthodologiques en Analyse de Discours”. *Philosophiques*, vol. IX, n. 2. Paris.
- COUTO, H. H. do (2003). “As adivinhas crioulo-guineenses: uma perspectiva ecocrítica”. *Revista Planalto* 2, 81-93.
- DUCROT, O. (1987). O dizer e o dito. Revisão técnica e tradução Eduardo Guimarães. – Campinas, SP: Pontes.
- (1984). “Referente”. *Enciclopédia Einaudi*, vol. 2. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 418-438.
- ECO U. (1974). *As Formas do Conteúdo*. São Paulo: Editora Perspectiva/Editora da Universidade de São Paulo
- EVANS, D. (1976). “Riddling and the Structure of Context”. *Journal of American Folklore* 89, 166-188.
- 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.

- FERREIRA, M. C. L. (2000). Da ambigüidade ao equívoco: a resistência da língua nos limites da sintaxe e do discurso. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS.
- FIGUEIRA, R. A. (1998) "Children's riddles: What do they tell us about change in language acquisition?". *Cadernos de Estudos Lingüísticos* 33, 15-26.
- (no prelo). "As adivinhas das crianças: o que revelam sobre a mudança na aquisição da linguagem?". In: Arantes, L. & Lier De Vitto, M. F. de A. F. (orgs.). *Aquisição, Patologias e Clínica de Linguagem*. São Paulo: EDUC-FAPESP.
- FIORIN, J. L. (2002). "Teoria dos signos". In: Fiorin, J. L. (org). *Introdução à Linguística I: objetos teóricos*. São Paulo: Contexto, 55-74.
- FREGE, G. (1892). "Sobre o sentido e a referência". *Lógica e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Cultrix, 1978.
- (1892). "Sobre o conceito e o objeto". *Lógica e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1978.
- FREUD, S. (1977). *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., 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. (1963). "Toward a structural definition of the riddle", *Journal of American Folklore*, 111-118.

- GLAZIER, J. e GLAZIER, P. G. (1976). "Ambiguity and Exchange: The Double Dimension of Mbeere Riddles". *Journal of American Folklore* 89, 189-238.
- GREEN, T. A. e PEPICELLO, W. J. (1980). "The Folk Riddle: A Redefinition of Terms". *Western Folklore* 38, 3-20.
- (1983). "The Riddle Process". *Journal of American Folklore* 94, 189-203.
- (1983). "Sight and Spelling Riddles". *Journal of American Folklore* 93,23-34
- GREIMAS, A. J. (1973). *Semântica Estrutural*. São Paulo: Cultrix / Ed. da Universidade de São Paulo.
- GUIMARÃES, E. (2002a). *Semântica do Acontecimento: um estudo enunciativo da designação*. Campinas, SP: Pontes.
- (2002b). *Os Limites do Sentido: um estudo histórico e enunciativo da linguagem*. Campinas, SP: Pontes, 2ª edição.
- (2002c). "As Fronteiras entre a Pragmática e a Semântica". *Relações entre pragmática e enunciação*. Porto Alegre: Sagra Luzzatto, pp. 36-46.
- (1998). "Interdiscurso, textualidade e argumentação". In: *Signo & Seña*, n.9, junho.
- (1989). "Enunciação e História". In: GUIMARÃES, E. (org.). *História e Sentido na linguagem*. Campinas, SP: Pontes.
- GUIMARÃES, H. S. e LESSA, A. C.. *Figuras de Linguagem*. São Paulo: Atual Editora, 1988.

- HARING, L. (1974). "On Knowing the Answer". *Journal of American Folklore* 87, 97-207
- HASAN-ROKEM, G. e SHULMAN, D. (orgs.) (1976). *Untying the knot: on riddles and other enigmatic modes*. Oxford: Oxford University Press.
- JOLLES, A. (1930). *Formas Simples: Legenda, Saga, Mito, Adivinha, Ditado, Caso, Memorável, Conto, Chiste*. São Paulo: Editora Cultrix.
- KEMPSON, R. (1977). *Semantic Theory*. Cambridge/New York/Melbourne: Cambridge University Press.
- KLEIBER, G. (1999). *Problèmes de sémantique. La polysémie em questions*. Lille: Presses du Septentrion.
- (1997). "Sens, référence et existence: que faire de l'extra-linguistique?". *Langages* 127, 9-37.
- (1990a). "Sur la définition sémantique d'un mot. Les sens uniques conduisent-ils à des impasses?". In: Chaurand, J. e Mazière, F. (orgs.). *La Définition*. Paris: Larousse, 125-148.
- (1990b). *La sémantique du prototype. Catégories et sens lexical*. Paris: PUF.
- KÖNGÄS-MARANDA, E. (1969). "Structure des énigmes". In: *L'Homme IX*, 1969, pp. 5-49.
- LAKOFF, G. (1987). *Women, Fire and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- LIEBER, M. D. (1976). "Riddles, Cultural Categories, and World View". *Journal of American Folklore* 89, 255-265.

- LO PAPIRO, F. (1990). "Aristote: la syllabe comme modèle de la signification et de la définition". In: Chaurand, J. e Mazière, F. (orgs.). *La Définition*. Paris: Larousse, 24-29.
- MARANDA, E. K. (1976). "Riddles and Riddling". *Journal of American Folklore*, 89 (special issue): 127-137.
- (1974). "Theory and Practice of Riddle Analysis". *Journal of American Folklore*, 84: 51-61
- (1998). "Aspectos Lingüísticos, Sociais e Cognitivos na Produção de Sentido". Artigo apresentado no Gelne, em setembro de 1998.
- MARINI, D. (1999). *Um estudo das adivinhas: o jogo verbal*. Dissertação de mestrado apresentada à Universidade Estadual de Campinas.
- MARTIN, R. (1990). "La définition 'naturelle'". In: Chaurand, J. e Mazière, F. (orgs.). *La Définition*. Paris: Larousse, 86-95.
- NEGRONI, M. M. G. (2000). "Acerca de los fenómenos de relectura y reinterpretación em el discurso". *Discurso y Sociedad*, vol 2 (4), pp. 89-108.
- (1998). "Argumentación y dinámica discursiva. Acerca de la Teoría de la Argumentación em la Lengua". In: *Signo & Seña*, n. 9, junho. pp. 21-43.
- OGDEN, C.K. e RICHARDS, I.A. (1976). *O Significado de Significado. Um Estudo da Influência da Linguagem sobre o Pensamento e sobre a Ciência do Simbolismo*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- OLIVEIRA, R. P. de. (2003). "Aspectos de uma Teoria Formal do Significado nas Línguas Naturais". In: FELTES, H. P. de M. (org.). *Produção de*

- Sentido: estudos transdisciplinares. São Paulo: Annablume; Porto Alegre: Nova Prova; Caxias do Sul: Educs, 357-380.
- (2001). *Semântica Formal: uma breve introdução*. Campinas, SP: Mercado de Letras (Coleção Idéias sobre a Linguagem).
- ORLANDI, E. P. (2004). *Interpretação: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico*. Campinas, SP: Pontes.
- (2003). *A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso* / 4ª edição, 3ª reimpressão – Campinas, SP: Pontes.
- (1999). *Análise do Discurso: princípios e procedimentos*. Campinas, SP: Pontes.
- PAGIS, D. (1996). "Toward a Theory of the Literary riddle". In: HASAN-HOKEM, G. e SHULMAN, D. (orgs.) *Untying the Knot: On Riddles and other Enigmatic Modes*. Oxford: Oxford University Press.
- PÊCHEUX, M. (2002). *Discurso: estrutura ou acontecimento*. Campinas, SP: Pontes.
- PIETROFORTE, A. V. S. e LOPES, I. C. (2003). "A Semântica Lexical". In: Fiorin, J. L. (org.). *Introdução à Lingüística II. Princípios de análise*. São Paulo: Contexto, 111-135.
- PUTNAM, H. (1990). "La sémantique est-elle possible?". In: Chaurand, J. e Mazière, F. (orgs.). *La Définition*. Paris: Larousse, 293-304.
- (1975). "The meaning of meaning". In: Gunderson, K. (ed.). *Language, Mind and Knowledge, vol. VII*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 131-193.
- RASTIER, F. (1991). *Sémantique et recherches cognitives*. Paris : PUF.

- REY, A. (1990). "Polysémie du terme *définition*". In: Chaurand, J. e Mazière, F. (orgs.). *La Définition*. Paris: Larousse, 13-22.
- REY-DEBOVE (1978). *Le Métalangage*. Paris: Le Robert.
- RIEGEL, M. (1990). "La définition, acte du langage ordinaire. De la forme aux interprétations". In: Chaurand, J. e Mazière, F. (orgs.). *La Définition*. Paris: Larousse, 97-109.
- ROSCH, E. (1975). "Cognitive Representations of Semantic Categories". *Journal of Experimental Psychology: General* 104: 192-233.
- SAUSSURE, F. de (1974). *Curso de Lingüística Geral*. São Paulo: Editora Cultrix, (6ª edição).
- SIBLOT, P. (1993). "De la prototypicalité lexicale à la stéréotypie discursive: la 'casbah' des textes français". In: PLATIN, C. (org.). *Lieux Communs, Topoi, Stéréotypes, Clichés*. Paris: Editions Kimé.
- SILVA, A. S. da (2003). "O Sentido Múltiplo: Polissemia, Semântica e Cognição". In: Feltes, H. P. de M. (org). *Produção de Sentido: Estudos Transdisciplinares*. São Paulo: Annablume; Porto Alegre: Nova Prova; Caxias do Sul: Educs, 2003, p. 91-115.
- TAYLOR, J. R. (1995). *Linguistic Categorization: Prototypes in Linguistic Theory*. Oxford: Clarendon Press.
- TESSONNEAU, A. L. (1986). *La Devinette-Enigme: Technique et moyen d'apprentissage de la parole dans la société traditionnelle haitienne*. Thèse présentée à l'Université de Paris III – Sorbonne Nouvelle.

- TODOROV, T. (1973). "Analyse du discours: l'exemple des devinettes". *Journal de Psychologie Normale et Pathologique*, 70, 135-155
- (1980). "A adivinhação". *Os gêneros do discurso*. São Paulo: Martins Fontes, 219-240.
- VASCONCELLOS, J. L. de (1963). *Contos Populares e Lendas*. Coimbra: Acta Universitatis Conimbrigensis.
- (1938). *Opúsculos, v. II, Etnologia*. Lisboa: Imprensa Nacional de Lisboa.
- YAGUELLO, M. (1991). *Alice no País da Linguagem. Para compreender a lingüística*. Lisboa: Imprensa Universitária Editorial Estampa.