



A ADIVINHA EM CHIWUTEE: ESTRUTURAS, USOS E SENTIDOS

THE RIDDLE IN CHIWUTEE: STRUCTURES, USES AND MEANINGS

EL ACERTIJO EN CHIWUTEE: ESTRUCTURAS, USOS Y SIGNIFICADOS

Elídio Nhamona¹

Chapar Madeira²

RESUMO:

O presente artigo descreve 12 adivinhas de Chiwutee, língua da província de Manica, em Moçambique. Partimos da premissa de que temos um interrogador que conhece os sentidos das adivinhas e que questiona o ouvinte, com sua anuência, com a finalidade de obter respostas que, deste modo, criam uma identidade comunitária. Esse jogo de linguagem permite aferir a partilha de valores, crenças, regras e conhecimentos do interrogado sobre a natureza e a cultura. Abordamos igualmente o modo de enunciação, sua ordenação e funções das adivinhas na sociedade Wutee.

PALAVRAS-CHAVE: adivinhas, géneros de discurso, Chiwutee, Moçambique.

ABSTRACT:

This article describes 12 Chiwutee riddles, from the province of Manica, in Mozambique. We start from the premise that we have an interrogator who knows the meanings of the riddles and who questions the listener, with his consent, to obtain answers and thus create a community identity. This language game allows to assess the sharing of values, beliefs, rules and knowledge of the respondent, about nature and culture. We also deal with the enunciation period, its ordering and the functions of the riddles in Wutee society.

KEYWORDS: riddles, speech genres, Chiwutee, Mozambique.

1 Doutorado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade de São Paulo e docente da Faculdade de Letras e Ciências Sociais da Universidade Eduardo Mondlane. E-mail: elidionhamona@yahoo.com.br

2 Estudante do 3º ano de Ensino de Línguas Bantu, Faculdade de Letras e Ciências Sociais da Universidade Eduardo Mondlane. E-mail: chaparvictoralferesmad@gmail.com



RESUMEN:

Este artículo describe 12 acertijos del Chiwutee de la provincia de Manica, en Mozambique. Partimos de la premisa de que tenemos un interrogador que conoce los significados de los acertijos y que cuestiona al oyente, con su consentimiento, para obtener respuestas y así crear una identidad comunitaria. Este juego de lenguaje permite evaluar el intercambio de valores, creencias, reglas y conocimientos del encuestado sobre la naturaleza y la cultura. También abordaremos en este artículo el modo de enunciación, su ordenación y las funciones de los acertijos en la sociedad Wutee.

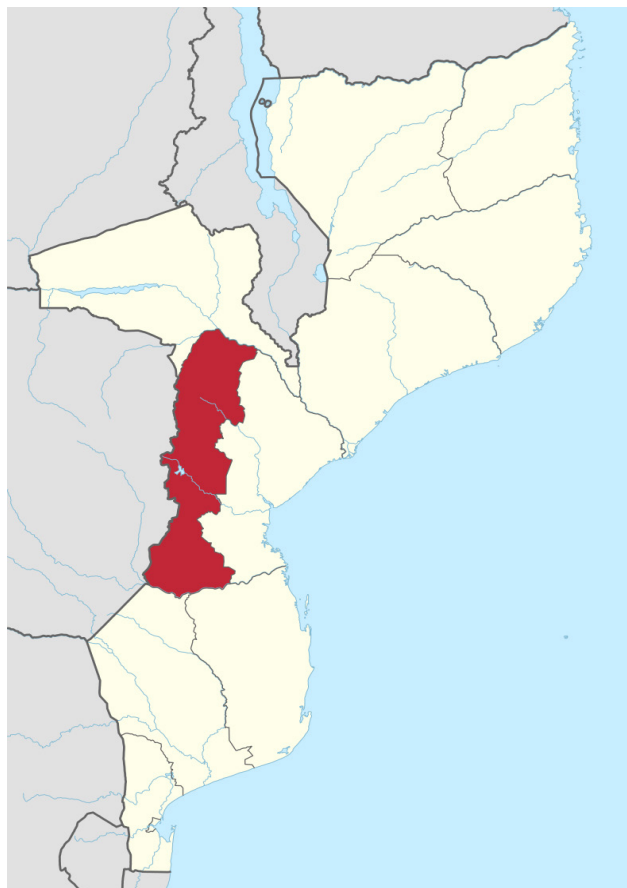
PALABRAS CLAVE: acertijos; géneros de habla; Chiwutee; Mozambique.

Introdução

O presente artigo resulta de uma pesquisa feita no âmbito da disciplina de Literatura em Língua Bantu, na Universidade Eduardo Mondlane, e aborda um gênero de discurso, a adivinha. Pretendemos conceituar e perceber como este gênero da literatura oral funciona, como se realiza e quais suas funções numa comunidade linguística bantu de Moçambique.

Analisaremos 12 adivinhas em Chiwutee, língua falada na província de Manica, em particular nos distritos de Gondola, Sussundenga, Macate, Vanduzi e na cidade de Chimoio, em Moçambique, de acordo com os mapas apresentados a seguir (SAUNA, 1999; RAZÃO, 2017).





Essas adivinhas têm as suas respectivas traduções e respostas. Elas são do tipo engraçadas, mas com intuito educativo, ligado ao campo de diversão para crianças, jovens e adultos (FINNEGAN, 2012).

Contudo, este ato cultural está cada vez mais ameaçado pelas novas realidades, principalmente a tecnologia. Com isso, não queremos dizer que a tecnologia não seja benéfica, mas sim que o mau uso da mesma pode nos levar à quebra de mecanismos de transmissão.

Nos dias atuais, gradualmente vai diminuindo a prática de adivinhar. No lugar de estarmos ao redor da fogueira a fazer esse jogo de adivinhar, o substituímos pelo *facebook*, *twitter*, *instagram*, *game*, etc. Isso quer dizer que um maior número de jovens está ocupado com esses aplicativos da internet, para além de uma qualquer outra atividade. Se pararmos para refletir, devemos mudar essa realidade e resgatar muitas das nossas atividades lúdicas comunitárias.

O interesse pelo tema deve-se ao fato de que a adivinha, gênero de discurso considerado secundário na literatura, está desaparecendo em quase todas as nossas comunidades. A nossa pesquisa visa incentivar a preservação e a divulgação desse gênero discursivo. Assim sendo, pretendemos resgatar e divulgar esse gênero.

Temos como meta principal analisar a prática das adivinhas nas comunidades Wutee. Com estes objetivos pretendemos explicar a sua importância, descrever suas características e

identificar os aspectos culturais e literários manifestos nas adivinhas. Partimos do pressuposto que, preservando esse gênero, contribuimos de forma significativa para sua divulgação como um conhecimento lógico. Na comunidade Wutee, as adivinhas são usadas também no treinamento do saber pensar e interpretar “o mundo”.

Zvipare

Na língua Wutee, temos diversos gêneros de discurso, como o *ngano* (conto), *tsumo* (provérbio), *detembo ngoma* (canção) e *zvipare* (adivinha).

Adivinha (*zvipare*) é um gênero de discurso composto por pergunta-resposta, realçando o seu caráter dialógico, tanto no conteúdo, como na forma de transmissão tem uma estrutura de enunciado que é mais ou menos invariável, é típica da cultura popular Wutee, sendo passada, oralmente, de pais (idosos) para os filhos (mais novos). Apesar de ser um texto curto, abarca vários domínios do conhecimento, podendo ser utilizado para ensinar e apreender o significado e a formação das palavras; para a construção de vários conhecimentos; para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da língua e da cultura. Por conseguinte, este gênero transmite valores, hábitos, crenças, assim como a aspectos da natureza e dos costumes (JOLLES, 1976; MIRUKA, 1999; BAKHTIN, 2006).

As adivinhas são feitas de acordo com as realidades sociais e culturais de cada comunidade étnica. Elas são compostas mais para jovens e crianças, pois têm uma função didático-pedagógica: abrir e estimular a mente da criança e do jovem, instigando-os ao raciocínio e à criatividade. A sua estrutura é bastante simples, utilizada frequentemente em fases iniciais da vida. Elas são enunciadas em todas as épocas, principalmente no período da lua cheia, sem nuvens (*mwedzi wakati dendere*), entre a espera do jantar ou depois deste, sobretudo em período de fartura, depois das colheitas. Esse período é designado de “*maguta no yimbwa*”, isto é, no tempo em que os cães também se saciam.

Engana-se, porém, quem acredita que as adivinhas sejam apenas para as crianças. É uma prática cotidiana, uma forma de aproximação, uma brincadeira intelectual de estímulo ao raciocínio e ao pensar sobre a língua, os costumes, a cultura e a natureza. Além de utilizar palavras semelhantes com sentidos diferentes, as adivinhas também usam de artifício lógico. Por esse motivo, são uma excelente maneira de estimular o aprendizado. Acertar as adivinhas é prova de sabedoria e de merecer confiança dos adultos ou dos homens proeminentes da comunidade.

Para a recolha das adivinhas, ou seja, sua obtenção, usamos o método introspectivo, mas tivemos como fontes orais 3 falantes fluentes da língua, naturais do distrito de Gondola, na província de Manica. As entrevistas, por telefone, duraram entre 20 minutos a 1 hora e 30

minutos, em maio e junho de 2020. Os falantes entrevistados foram Barbosa Foia, de 41 anos, Bragança Nkuku, de 39 anos e Paulo António, de 35 anos de idade (FINNEGAN, 1992).³

As adivinhas: estratégias retóricas e produção de sentidos

A seguir, vamos arrolar 12 adivinhas e seus respectivos mecanismos retóricos e suas possíveis interpretações:

1. *Chinyi chiro ere inini ndino mirenje murogomuna, asi andigogomi?* (Qual é a coisa: eu tenho quatro pernas, mas nunca corro?)

Resposta: *Mupando*. (“cadeira”).

Como podemos perceber, essa adivinha tem uma pergunta inicial, em que se questiona o tipo a ser enunciado. Este é descrito com características de [+animado], induzindo o ouvinte a procurar no domínio dos animais quadrúpedes. Temos uma parte deste animal ligado à locomoção rápida. A resposta, entretanto, é do domínio contrário, das coisas [- animado], neste caso feitas para uso doméstico pelo ser humano. A cadeira não se locomove, mas tem pernas, à semelhança dos quadrúpedes. Estamos perante uma aproximação por semelhança de características, ligada à quantidade de pernas (ALTUNA, 2006, p. 43).

2. *Chinyi chiro ere chikada kuwata chinomedza ana acho?* (Qual é coisa que, quando quer dormir, engole os seus filhos?)

Resposta: *Nyumba*. (“casa”).

Temos uma pergunta que aponta para o domínio animal, cujas fêmeas e machos protegem suas crias quando dormem, em virtude dos perigos dos predadores que podem devorá-los. De forma análoga, a casa, um objeto, tem características coincidentes, pois os seus proprietários (pais e filhos) entram pela porta (boca aberta), semelhante à boca que é um vácuo suscetível de albergar outros. Da mesma forma que a casa protege seus donos, os animais dormindo zelam por seus filhos; suas bocas, fechadas, afastam os possíveis predadores, com medo de se defrontarem com monstros. Esta constatação provém da observação dos comportamentos de animais (como o crocodilo) no seu *habitat*, com claro objetivo de subsistir e perpetuar a espécie. Por meio desta adivinha, aprendesse a raciocinar por meio das semelhanças de características e comportamentos, tanto no que diz respeito ao domínio animal, como ao das coisas.

3. *Chinyi chiro ere chinobaya, asi amundzwapi?* (Qual é a coisa que pica, mas não é pontiaguda?)

Resposta: *Musabora*. (“piripiri”)

³ Agradecemos ao professor Joaquim Razão pelas importantes contribuições para elaboração deste artigo.

A questão levantada aponta para algo capaz de perfurar, ferir, sobretudo a parte externa da carne. Todavia, a resposta não nos remete para habitual, o provável em que podíamos pensar, o pico (pontiado). A resposta revela o enigma, ao sair da dimensão do poder ferir a carne, de forma externa, para o comestível e ardente, a pimenta ou piri-piri. Estamos, tanto ao falar do pico como da pimenta, abordando a questão do ardido, do queimável, do desconfortável. Primeiramente, o picar não é, em geral, intencional, a não ser que seja por motivos médicos, belicistas e terapêuticos. A pimenta é um condimento alimentar que serve para alterar o sabor das comidas, tornando-as mais ardentes em função dos gostos e dos paladares. Deste modo, os ouvintes aprendem que as propriedades picantes não se circunscrevem apenas aos objetos, mas igualmente aos condimentos, ampliando a extensão e aplicação desse sentido.

4. *Chinyi chiro ere cinodziso rimwe, asi achiwoni?* (Qual é a coisa que tem um olho, mas não pode ver?)

Resposta: *Tsingano*. (“agulha”).

A pergunta inicial nos leva ao domínio do corpo humano, aos olhos, órgãos para ver. Porém, temos uma resposta que aponta para um aspecto que anula esse sentido, ao nos informar que esse órgão ou coisa não pode desempenhar tal função de ver. A resposta mostra que estamos perante o estabelecimento de uma relação de semelhança entre o órgão humano e o furo que a agulha possui para se meter a linha. As semelhanças se dão por meio de características parecidas, ambas circulares ou redondas.

5. *Chinyi chiro ere atsvari angu anobika zvinonaka, asi muroyi?* (Qual é a coisa que é a minha mãe, cozinha muito bem, mas ela é feiticeira?)

Resposta: *Nyuchi*. (“abelha”).

A pergunta inicial aborda o domínio dos afetos, do lado maternal e positivo das mães que, em geral, têm o domínio da cozinha, confeccionando os alimentos de forma agradável, importante para a sobrevivência dos seres humanos. Por meio de uma conjunção adversativa nos informa que ela também sabe e pode usar feitiços e magia para matar. Geralmente, os feiticeiros usam alimentos deliciosos para atrair as suas vítimas. Por isso, a mãe é paradoxal, pode dar vida e torná-la agradável com seus dotes culinários, mas, igualmente, usar tais habilidades para tirar a vida (SUANA, 1999, p. 36, p. 82).

A resposta mostra que não estamos no domínio humano, mas animal, pois estamos falando de abelhas que produzem mel, alimento muito apreciado pelos outros, devido à sua doçura, mas, para o obtermos, precisamos de nos esforçar, porque as abelhas são ferozes. Estas defendem seu alimento com bravura. Na interpretação mais larga, temos um conselho proverbial: é mostrado ao interlocutor que na vida real temos muitas dificuldades para conseguirmos o sustento e o desejável para nossa sobrevivência, mas, com persistência e trabalho árduo, principalmente,

quando os defuntos (*adzimu*,) e deus (*Mwari*) vêm ao nosso auxílio, podemos ser bem-sucedidos na nossa empreitada (SUANA, 1999).

6. *Chinyi chiro ere chino hamba no mirenje murongomuna machibese, madookoni ngo mirenje miyiri, wiye no usiko cinohamba no mrenje mitatu?* (Qual é a criatura que anda com quatro pernas de manhã, duas pernas à tarde e três à noite?)

Resposta: “*Munhu*” (pessoa, ser humano).

A pergunta inicial mostra que estamos no domínio animado. Mas dizer criatura destaca que estamos no domínio dos animais irracionais, por exclusão dos seres humanos. A formulação da adivinha é enigmática; pois num dia, o animal muda sua forma de se locomover. De manhã é quadrúpede, à tarde bípede e à noite, trípode. Pela dimensão temporal, um dia, torna-se difícil saber, pois não conhecemos nenhum animal com tantas transformações num só dia. Porém, este dia não se refere ao período de 24 horas. A resposta vai destacar isso, ao mostrar que se trata da vida do ser humano, nomeadamente das fases vitais: a infância, a adulta e a velhice. Neste caso, é o homem universal ou pessoa, homem e mulher. Novamente, temos o estabelecimento de relações correspondentes entre a resposta e os elementos suscitados na pergunta, estimulando o interlocutor para que raciocine de forma análoga.

7. *Chinyi chiro ere chako, asi madzishamwari ako anochisenzesa kakawanda?* (Qual é a coisa, que é tua, mas os teus amigos usam com mais frequência?)

Resposta: *Zina rako*. (“teu nome”).

Temos na pergunta definido o campo de uso, doméstico e de pertença ao indivíduo. A forma como é feita a pergunta remete para o domínio das coisas, que são de nossa propriedade. Essa “coisa” é mais usada pelos amigos e familiares e dificilmente pelo seu dono. A resposta remete para o domínio da linguagem, para o uso do nome próprio. O nome é muito importante, porque identifica o indivíduo e o singulariza numa sociedade, possibilitando que se torne distinto dos outros. O nome permite uma efetiva integração na comunidade dos vivos que estabelecem relações com os mortos (SUANA, 1999, p. 60).

8. *Chinyi chiro ere chikafa cinobejura atsvari?* (Qual é a coisa que, quando morre, beija a mãe?)

Resposta: *Muti wo foshiko*. (“Palito de fósforo”).

A pergunta inicial aponta para o domínio social humano. Nesse domínio, a morte do indivíduo é sinalizada pelo beijo dado à mãe. Trata-se de uma situação triste e trágica, pensaríamos. A resposta, contudo, mostra que estamos perante uma metáfora. Deste modo, temos várias semelhanças: o palito de fósforo é o filho; a caixa de fósforo, a mãe; o ato de acender o palito de fósforo por raspá-lo na caixa é o beijo; e a morte, o acender e queimar o

fósforo, pois depois de usado, o palito não tem mais serventia e é deitado fora. Temos, assim, um agudo poder de observação e estabelecimento de relações de semelhanças de eventos, possibilitando a construção de uma adivinha. As adivinhas abordam não somente aspectos ligados ao saber endógeno, mas têm igualmente a capacidade de integrar novos fenômenos nas suas comparações, revelando sua capacidade de inovar.

9. *Chinyi chiro ere chinomazino, asi achirumi?* Qual é a coisa que tem dente mas não pode morder?

Resposta: *Khamu/penti* (“pente”).

Os dentes humanos servem para triturar os alimentos e têm a capacidade de morder, se for necessário. No reino animal, os dentes são usados para comer e para se defender. Na adivinha, estamos diante de dentes que não têm essas características animais. Então, esses dentes pertencem, não ao sistema digestivo dos humanos ou dos animais, mas ao domínio doméstico, servindo para pentear. Temos o dente do pente e o dente na boca. Ambos são dentes, mas com funções diferentes, apesar de terem formatos idênticos, os quais possibilitam essa aproximação por identidade.

10. *Chinyi chiro ere chinomusoro, mazino, ndebvu, asi achinyamapi kanazve amunhupi?* Qual é a coisa que tem cabeça, tem dentes, tem barbas, mas não é animal e nem é pessoa?

Resposta: *Adyo/hanyanyisi* (“alho”).

As características enunciadas pela pergunta nos remetem para pessoas ou animais. Mas tais possibilidades de solução são negadas. A resposta mostra que estamos no domínio das plantas, em que o alho tem aspectos parecidos aos dos seres humanos ou animais, mas pertence à flora, à vegetação. Aqui, igualmente, temos o uso das semelhanças existentes entre o alho, o domínio humano e das plantas.

11. *Chinyi chiro ere chiro chinomutsipa, asi achina musoro, chinomoko asi achina nyara, chinomwiri, asi achina mirenje?* (Qual é a coisa, qual é? Tem pescoço e não tem cabeça, tem braços e não tem mãos, tem corpo e não tem pernas?)

Resposta: *Handzu*. (“camisa”).

A pergunta descreve um ser humano anormal, disforme, com os membros amputados. Tal seria assustador e, por conseguinte, um monstro. Todavia, estabelecesse uma analogia com uma peça de vestuário, que possui tais características. A pergunta remete para o domínio dos seres humanos e a resposta para o domínio das coisas criadas pelos seres humanos. Os seres humanos e a camisa possuem características parecidas; logicamente por ser feito com o formato e a medida da pessoa que a vestirá.

12. *Chinyi chiro ire chikuru tinga ndzowo, asi achiremi?* (Qual é a coisa, grande como o elefante, mas não pesa nada?)

Resposta: *bvute ro Ndzowo* (“a sombra do Elefante”).

O elefante adulto pesa toneladas e o descrito é comparado ao elefante. Há surpresa na resposta, visto que se trata da sombra do elefante, reflexo da sua grandeza. A adivinha mostra o grande poder de observação dos nativos, conhecedores das regras da ótica e da fauna no seu *habitat* (SUANA, 1999).

Análise estrutural das adivinhas

As adivinhas sempre se iniciam com uma pergunta suscitada pelo desafiante. Essa pergunta inicial tem o objetivo de chamar atenção do interlocutor para a pergunta seguinte, já com a intenção de desafiá-lo a descobrir a resposta ou a ouvir sua solução. O desafiante pergunta: *chinyi chiro*, isto é, qual é a coisa? A segunda pergunta da adivinha é a pergunta-desafio, ou seja, a questão que deve ser respondida. Por meio dessa pergunta, o interlocutor é levado a utilizar-se de conhecimentos linguísticos, sociais e culturais para solucionar o problema proposto. Este requer uma solução, porque o enunciado é um desafio que esconde o real objeto com recurso às figuras de estilo. Nas adivinhas arroladas, temos a forte presença de símiles, como a metáfora e a comparação. Por isso, para descobrir, o interlocutor deve recorrer aos seus conhecimentos da cultura e ao seu poder de observação, permitindo estabelecer correlações com dados da natureza e da cultura (JOLLES, 1976; JUNOD, 1996).

Nas adivinhas, o emissor, o interrogado (ou desafiante) e o receptor (o respondedor) simulam um diálogo. Isto é, alguém pergunta e outro responde. A construção da resposta pede muito além de conhecimentos linguísticos. Todavia, para muitos dos interlocutores, este tipo de construção já é conhecido, fazendo com que o diálogo não seja real, mas simulado. A cultura Wutee, não sendo uma “ilha”, apresenta tendência aos jogos de conhecimentos que evoluem com a inclusão de novas realidades, objetos e saberes que entram para a cultura, como resultado da globalização.

Conclusão

As adivinhas em Chiwutee do distrito de Gondola, na província de Manica, são enunciados estabelecidos pela língua e usados para entreter e educar. São geralmente produzidos no período noturno, em dias de lua cheia, em épocas de fartura, à volta da fogueira, antes ou depois do jantar. As adivinhas possuem duas perguntas iniciais, sendo a primeira para alertar o interlocutor e a segunda, formulada como a pergunta-desafio. Esta tem por objetivo testar os conhecimentos linguísticos, sociais, o poder de observação e a capacidade de estabelecer analogias do interlocutor

interrogado. Desse modo, estimula a mente, o raciocínio e a ampliação dos conhecimentos linguísticos, sociais e culturais dos intervenientes (SUANA, 1999; MIRUKA, 1999).

As adivinhas permitem o interrogado confirmar e reconhecer os saberes da fauna, da flora, da natureza e da cultura de uma comunidade, ratificando sua pertença à esta e à partilha com o interrogador de crenças, valores e regras de uma determinada sociosfera. A nossa pesquisa orientou-se para as adivinhas do tipo pergunta-resposta e não coletamos outras variedades existentes na língua. Igualmente, não fizemos uma análise linguística das suas relações com as classes nominais. Estudos nesse sentido seriam muito úteis para a educação bilíngue, quer no estudo das Letras, quer nas ciências exatas, como na Matemática e na Biologia (CALVET, 2011).

Referências:

ALTUNA, Raul. **Cultura tradicional bantu**. Luanda: Paulinas, 2006.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

CALVET, Louis. **Tradição oral & tradição escrita**. 2. ed. São Paulo: Parábola, 2011.

FINNEGAN, Rute. **Oral literature and verbal arts: guide to research practices**. New York: Routledge, 1992.

_____. **Oral literature in Africa**. Cambridge: Openbook publishers, 2012.

JOLLES, André. **Formas simples**. São Paulo: Cultrix, 1976.

JUNOD, Henri. **Usos e costumes dos bantu**. Maputo: Arquivo Histórico de Moçambique, 1996.

MIRUKA, Okumba. **Encounter with oral literature**. Nairobi: E. A.E.P, 1994.

OKPEWHO, Isidore. **African oral literature**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1992.

RAZÃO, Joaquim. **Implicações sintáticas da co-ocorrência das extensões causativa e passiva em Ciwutee**. Maputo: Dissertação de Mestrado, UEM, 2017.

SUANA, Eduardo. **Introdução à cultura teve: reflexões sócio-culturais sobre o povo teve em Manica**. Matola: Seminário Filosófico Interdiocesano “S. Agostinho”, 1999.