

SÉRIE LINGÜÍSTICA

Nº 9 Vol. 1

1987

SUMMER INSTITUTE OF LINGUISTICS
BRASÍLIA, DF.



Participantes das Lendas e Mitos Nambikuãra

MARGARET LOWE

O presente estudo descreve a maneira como os narradores nambikuãra¹ introduzem suas personagens, mantêm os referentes certos, e como as personagens são retiradas das narrativas.

As personagens podem ser classificadas em três categorias, cada uma com o seu método de introdução. Há uma personagem principal, sem a qual não haveria estória. Pode haver outras personagens importantes que influenciam a narrativa inteira, ou parte importante dela, e ainda personagens secundárias que seriam um pouco mais do que adereços, mas que exercem pouca ou nenhuma influência no desenvolvimento do enredo da estória.

No caso dos mitos nambikuãra, o termo 'personagem principal' é melhor do que 'participante' ou 'ator principal', pois estes dois últimos implicam que a personagem é o participante ou ator principal da estória. Geralmente é assim; mas não necessariamente. A personagem principal, em algumas narrativas, não diz ou faz nada, ao passo que em outras, domina a ação. O critério para a escolha da personagem principal não depende da sua permanência no desenrolar da narrativa, mas se realmente haveria, ou não, uma estória sem ela.

1. SÍNTESES TEXTUAIS. As versões abreviadas de três lendas nambikuāra servem de contexto para a maior parte dos exemplos do presente estudo. As personagens principais destas narrativas são, respectivamente, o tamanduā, a filha da sucuri, e uma criança. A primeira estória inicia-se com a beleza da filha da sucuri, embora ela sō apareça sentada no dorso da sucuri, e nada fale. Ela ē um exemplo de personagem principal que não toma parte ativa na estória.

Cada índio nambikuāra, a quem se fez a pergunta, declara que a segunda narrativa versa sobre o tamanduā, e não sobre o homem em torno do qual gira boa parte da lenda; mesmo na estrutura da narrativa, o tamanduā ē personagem principal.

Na terceira estória, a personagem principal ē uma criança que, neste caso, ē também o ator principal.

1.1. A filha da sucuri. Um rapaz enamorou-se loucamente de uma moça lindíssima que viu. Estava decidido a conquistá-la, mas sentiu-se impedido, pois o pai dela era uma sucuri.

Enquanto isso, chegou uma pomba e avisou ao rapaz que, se ele estivesse disposto a seguir os seus conselhos, poderia ganhar a mão da moça. O rapaz concordou e saiu junto com a pomba através de um túnel muito longo e escuro. Finalmente chegaram a um lago na selva. Lá estava a moça, sentada no dorso da sucuri, no meio do lago. A pomba disse ao rapaz que fosse lá, sentar-se junto a ela. O rapaz fez assim e um moscão o picou, chupando o sangue dele. Assim ele pagou o preço da noiva, e ganhou a mão dela em casamento.

1.2. O tamanduá. O tamanduá fazia flechas, usando as melhores penas de gavião. Um dia, chegou um homem pedindo penas de gavião para fazer flechas também e o tamanduá recusou dá-las, mas subiu numa árvore, junto com ele, a fim de buscá-las. Então, o tamanduá desceu e fez com que a árvore crescesse bastante, ficasse muito alta, para que o homem não pudesse descer jamais. O homem já estava suado e sedento, quando chegou uma jia ao seu lado e ofereceu para levá-lo até lá embaixo, em suas costas, mas ele a recusou.

Então, chegou um macaco oferecendo ajudar ao homem, que já se sentia prestes a morrer de fome e calor, porém, este recusou, também, a sua ajuda.

Depois um urubu, sobrevoando o local, ofereceu para levá-lo em suas costas. Como já estivesse quase morrendo, em consequência da sede e calor, resolveu aceitar a ajuda, e chegou são e salvo à terra.

Nesse momento, o urubu deu ao homem um tipo de fumo, narcótico e venenoso, para que este se vingasse do tamanduá. O homem, então, ofereceu o fumo ao tamanduá, que o fumou e logo enlouqueceu. Eles aproveitaram para enfiar uma cuia na cabeça do tamanduá que, desde então, tem focinho e só come formiga.

1.3. A criança que produziu comida. Um pai e seu filho discutiam se ouviam, ou não, o som de flautas. Finalmente a criança se zangou e pediu ao pai que a levasse para dentro da selva, e a deixasse lá. O pai assim o fez.

Quando o pai voltou para casa - sem a criança - a mãe queria saber o que havia acontecido. Então, ele voltou à

selva e verificou que não havia criança e sim, um pē de mandioca crescendo pela primeira vez.

2. PERSONAGEM PRINCIPAL. A personagem principal é introduzida pelo título da estória no início da narrativa. O título pode apresentar-se sob a forma de uma oração existencial ou de um resumo do fato principal da lenda. Em qualquer dos casos, o título não é parte da seqüência principal dos fatos, mas sempre precede ao primeiro acontecimento.

Uma oração existencial, quando usada como título, introduz sempre a personagem principal e é a primeira oração da narrativa. Ela se distingue de outros tipos oracionais por consistir num elemento nominal seguido de complexo verbal *ta¹hxai²hē¹ra²* 'como me foi dito' ou *nũ²nha²wa²* 'acho que estou contando o caso corretamente'.² Para a apresentação dos sufixos verbais e do sistema de avaliação verbal na língua nambikuāra veja Lowe (1972).

Os exemplos de 1 a 4 são títulos de narrativas, expressos em orações existenciais; o primeiro é o título da lenda do tamanduā e o quarto a lenda da filha da sucuri.

(1) *wa³tĩ³kah³lxah³lo²su² ta¹hxai²hē¹ra²*

(tamanduā foi-dito) 'Era uma vez um tamanduā.'

(2) *kxã³nãu³ut¹tai²na² ax³kax³lu³su² xyau²xai³nũ²-
nha²wa²*

(muito-tempo-hã velha viveu)

'Hã muito tempo vivia uma velhinha.'

(3) *ya²na¹lha³lho²su² ta¹hxai²hē¹ra²*

(onça foi-dito) 'Era uma vez uma onça.'

(4) *txi³ ha² ta³ nũ¹ tai² na² ã² sa³ wi³ ha³ lxi³ su²
nũ² nha² wa²*

(sucuri filha era)

'Ela era filha da sucuri.'

As narrativas dos exemplos 5 a 7 começam com um título que resume o acontecimento mais importante da estória. O acontecimento em si não é completamente descrito no início da lenda, porém, mais tarde, na sua própria seqüência temporal, dentro da seqüência dos acontecimentos.

(5) *wẽ³ sa² yain³ txa² xwen¹ kxe³ su² ta¹ hxai² hẽ¹ ra²*

(criança comida que-foi-produzida foi-dita)

'Esta é a estória da comida que a criança produziu.'

(6) *sai³ ki³ na³ xa² kxã³ nhĩ¹ nũ¹ tai² na² six³ whĩn¹ -
jah³ la² ho³ hxat³ ta¹ hxai² hẽ¹ ra²*

(ōrfãos hã-muito-tempo o-diabo comeu-todos-foi-dito)

'Sobre os ōrfãos, o diabo os comeu hã muito tempo.'

(7) *ax³ kax³ la² ha³ yo² xi² ta¹ hxai² hẽ¹ ra²*

(velha mudou-pele-foi-dito)

'Existiu uma velhinha que mudou de pele.'

Os exemplos 2 a 7 apresentam diferentes versões de uma mesma estória; uma delas sob o título em forma de oração existencial e a outra, de resumo.

3. PERSONAGENS IMPORTANTES. Além da personagem principal, muitas lendas apresentam uma ou mais personagens importantes. A influência destas pode permear a estória inteira à medida que elas influenciam na personagem principal, mas a sua apresentação gramatical é bem diferente.

Na lenda da criança que produziu comida, por exemplo, o pai que discute com a criança, precipitando assim a ação inteira, é personagem importante. Na estória do tamanduã, boa parte da narrativa se dedica ao relato da interação entre o homem e o urubu, ambos personagens importantes.

Uma personagem importante pode ser introduzida por um tópico em forma de sintagma nominal anteposto e referente a ela. Este sintagma inicia a parte da narrativa onde a referida personagem aparece.

No exemplo 8, $\tilde{a}^2 \tilde{n}\tilde{u}^2 su^2 \tilde{n}\tilde{u}^3 te^2 a^2 sa^2 kxai^2 la^1$ é um sintagma nominal que se refere ao homem, embora as orações seguintes não se refiram ao homem, mas ao tamanduã, que está fazendo as flechas. São depois disto o homem entra na seqüência dos fatos da estória, mediante o uso do verbo de movimento 'veio'.

- (8) $xn\tilde{e}^3 \tilde{n}\tilde{u}^2 la^2 \tilde{a}^2 \tilde{n}\tilde{u}^2 su^2 \tilde{n}\tilde{u}^3 te^2 a^2 sa^2 kxai^2 la^1$
 $wa^3 t\tilde{i}^3 kah^3 lxa^3 lho^2 \tilde{n}\tilde{u}^1 t\tilde{a}^2 \tilde{a}^2 hau^3 ta^2 k\tilde{a}i^3 ye^2 yhu^1 -$
 $tax^3 we^3 ta^2 sa^2 kxai^3 tau^2 ta^2 we^3 ta^2 k\tilde{a}i^3 ta^1 hxai^2 -$
 $h\tilde{e}^1 ra^2 te^3 na^1 \tilde{a}^2 \tilde{n}\tilde{u}^2 su^2 \tilde{n}\tilde{u}^3 te^2 a^2 sa^2 kxai^3 lu^1$
 $wx\tilde{a}^3 \tilde{n}\tilde{u}^2 la^2$

(seqüência homem também-proeminência tamanduã
 flechas as-penas-ele-fazia-com-respeito-a
 penas-de-gavião ele-fazia seqüência homem

também-proeminência veio)

'Falando do homem, o tamanduã fazia flechas com penas de gavião quando o homem se aproximou dele.'

As personagens importantes podem, também, ser introduzidas através de uma descrição de suas entradas em cena. No exemplo 9, tirado da lenda do tamanduã, o urubu entra na estória quando há uma descrição de que ele está sobrevoando o homem, e logo desce até este.

(9) *nxe² xyau²tēn²su² wa²luh³xa² ta²a²kxai³lu²
xyau²kxi²te²a² ā²nā³ka³na² tĩ³nha¹ ā³sa¹xne³-
ki²la² yāi¹ nxe²xai³tit²tu²wa² jāx¹ye²ta¹-
hxai²hē¹ra² te²sē¹ra²*

(e-assim enquanto-ele-estava-lã urubu
proeminência o-homem-que-ficava por-cima (dele)
vereda rodeando ideofone voa ē-assim-que-ele-
se-relacionou-a-ele segundo-eu-o-entendo)

'Enquanto o homem estava lã, um urubu - os
urubus costumam sobrevoar as pessoas - fez
assim com o homem, segundo eu o entendo.'

Os termos de parentesco podem ser usados para introduzir personagens importantes ou secundárias. Assim, na lenda da criança que produziu comida, tanto o pai quanto a mãe aparecem em cena sem uma outra introdução. O exemplo 10 ilustra este uso no caso do pai, que ē apresentado como personagem importante, pelo papel que ele desempenha posteriormente na narrativa, e não por causa de sua introdução na mesma.

(10) wãix³la² wĩ³nu²kxai³lu² nẽ³ka²ta³nũ²la²
 xai³ta¹hxai²hẽ¹ra² xna²ha¹te¹ si³yo³nãn²tu³
 ẽ²wẽ³sa²nũ¹ta² ẽ²ki³lhax³nũ¹ta²kxai³lu¹
 xai³ta¹hxai²hẽ¹ra²

(da-criança pai guiou-então foi mudança-de-
 atenção atrás-(dele) filho foi)

'O pai da criança foi na frente. Atrás dele
 foi a criança.'

4. PERSONAGENS SECUNDÁRIAS. As personagens secundárias entram somente uma vez na narrativa e quase não têm influência sobre os fatos e personagens importantes. Por exemplo, a jia e o macaco se prontificam a tirar o homem da árvore, mas suas propostas são recusadas e suas ações não alcançam bons resultados, por serem eles de pequena estatura. São, portanto, personagens secundárias.

A mãe da criança, que produziu comida, conversa com seu marido sobre o paradeiro da criança. Ela também vê, pela primeira vez, a saūva com folha de mandioca; mas ela não produz impacto na criança, nem na estória em si, ficando, portanto, no lugar de personagem secundária.

As personagens secundárias podem ser introduzidas no texto através de uma destas duas maneiras: como sujeito de um verbo de movimento, que os coloca em cena com dupla identificação de personagem, ou como termo de parentesco.

(11) nxe³sxã³ xyau²kxi²tãu³ãn¹tux³ti¹ ta²ki²ha²
 te²a²kxai³lu¹ ka³lxĩn³ta² te²a²kxai³lu¹
 xwã³ye²ta¹hxai²hẽ¹rĩ¹ te²sẽ¹ra²

(então enquanto-ele-(o-homem) macaco proeminência
macaco proeminência veio segundo-o-entendo)

'Então, enquanto o homem estava lã, o macaco
veio a ele, segundo eu o entendo.'

O macaco, no exemplo 11, entra em cena com o verbo de
movimento 'veio' e a repetição de sua identificação pela
segunda vez, por meio de sinônimo.

(12) $\tilde{a}^3 \tilde{n}\tilde{u}^2 l\tilde{a}^2 \quad x\tilde{i}^3 x\tilde{i}^2 xna^2 ha^1 te^1 \quad \tilde{a}^2 h\tilde{a}x^3 ka^3 \tilde{n}\tilde{u}^2 su^2$
 $te^2 kxai^3 lu^1 \quad \tilde{i}h^1 xn\tilde{e}^3 te^2 sin^2 ta^2 ku^2 \quad w\tilde{e}^3 sin^3 ti^2$
 $\tilde{a}^2 \tilde{n}\tilde{u}^2 su^2 \quad t\tilde{e}^3 sx\tilde{a}^3 \quad x\tilde{i}^3 y\tilde{a}^1 xn^2 nx\tilde{a}n^3 ta^2 ku^2$
 $nxe^3 ta^1 hxai^2 h\tilde{e}^1 ra^2 \quad te^2 s\tilde{e}^1 ra^2$
((o-pai)-saindo e vindo casa-mudança-de-atenção

a-mãe proeminência o-que-estã-acontecendo
foi-dito segundo-o-entendo)

'Quando o pai chegou à casa, a mãe disse:

"O que \tilde{e} que hã? Você não trouxe a criança?"
segundo eu o entendo.'

No exemplo 12, a mãe da criança \tilde{e} introduzida apenas
pelo seu parentesco com ela. A existência de uma criança
pressupõe a existência de uma mãe; assim, não se faz neces-
sária uma introdução mais clara.

5. SAÍDA DE PERSONAGENS. Não hã distinção entre a maneira
de retirar de cena as personagens principais, das impor-
tantes e secundárias. Para se retirar qualquer personagem
da ação na cena, usa-se uma destas duas formas: 1) Hã
uma mudança total de cena com a resultante retirada de

todas as personagens ou 2) sai de cena uma das personagens mediante o uso do verbo de movimento apropriado, no caso o mais comumente usado é o verbo 'sair' ou algum verbo composto desta raiz.

Os exemplos 12 e 13 mostram uma mudança total de cena, retirando-se simultaneamente a mãe da criança, que é personagem secundária. O texto fala da mãe e daquilo que ela vê; então, temos *xna²ha²te¹ ã²kxã³nxa²* 'mudança de cena, algum tempo antes'. Em resposta à pergunta da mãe, no exemplo 11, a respeito do que aconteceu, a cena muda, voltando ao momento em que o pai e a criança empreenderam aquela viagem para a selva. Logo, a mãe não é mais mencionada.

(13) *xna²ha¹te¹, ã²kxã³nxa² ã²wĩ³na² ã²ki³lhax³la²
e³ye²jau³xa² i³ye³kxi²te³lhxã³ ta¹hxai²hẽ¹ra²
xne³txi¹ xĩn¹kxai²nã²tu³...*

(mudança-de-cena algum-tempo-atrãs pai filho
as-palavras-disse ele-disse foi-dito escute
quando-você-for...)

'Ora, algum tempo atrás, o filho tinha dito
ao pai, "Escute, quando você for..." '

O outro meio de fazer o participante sair de cena, quando não há mudança da mesma, é usar um verbo de movimento adequado, geralmente 'sair'. Por exemplo, no exemplo 14, o tamanduã acaba de levar o homem para o tope da árvore e, então, é retirado da cena pelas palavras, 'O tamanduã saiu e desceu'.

(14) *wa²ti³kah³lxa³lho²te²u¹ta²kxai³lu²ã³sxã³
ka²nxi²ta¹hxai²hẽ¹ri¹*

(o-tamanduã saiu desceu)

'O tamanduã saiu e desceu.'

(15) *ã²nũ²a²nũ¹ta²xyau²kxi²jah¹lo²nũ¹tã²
wa²ti³kah³lxa³lha²sa²xwe³kxi²jah¹lo²nũ¹tã²
wã³txi³kxai³lu¹kã²nã²xna³i¹ã³nhait¹sa²-
so¹xna²ha¹ha²kxai³tẽ³sxã³a³hi²sa²kxa²yan³-
ti³su²nxa²ha¹i¹xne³ta¹hxai²hẽ¹ra²te²sẽ¹ra²
xne³sxã³xyau³kxi²nhe²*

(o-homem aquele-que-estava-lã tamanduã

aquele-que-tinha-estado-posto palavras-dele

você-não-grande eu-deslizo-de-você levar

a-menos-que-eu-caia digo-a-você-foi-dito

segundo-o-entendo assim sair-e)

'Então, disse aquele que esteve lã, e que tinha

sido posto lã pelo tamanduã, "Você não é

(bastante) grande. Não quero deslizar e cair

de suas costas atẽ ao chão." E, assim, ele

(o macaco) saiu.'

Semelhantemente, no 15 do mesmo texto, o macaquinho ofereceu ao homem levã-lo em suas costas atẽ o solo. O homem, porẽm, recusou por causa do tamanho diminuto do macaco, e este saiu, sendo assim retirado da estõria.

6. ACOMPANHANDO PERSONAGENS NA NARRATIVA. É importante não somente saber como as personagens são introduzidas ou dispensadas numa narrativa, mas também quem faz o quẽ no decurso da mesma. Este problema ẽ complicado pelo fato de

que não há na língua nambikuára indicadores de sujeito ou objeto nos constituintes das orações transitivas, nem ordem fixa de elementos que possa determinar quais os elementos subjetivos e quais os objetivos. Admitem-se SOV e OSV como ordem sintática. Além disso, num texto normal, omitem-se muitos dos pronomes subjetivos e objetivos.

A língua nambikuára possui diversos métodos para acompanhar as personagens numa narrativa. Em primeiro lugar, o uso de seqüências que obedecem à expectativa cultural indica quem é que faria normalmente tal ou qual coisa: chamaremos estas seqüências de 'script' ou, num caso especial, 'díade'. A conjunção seqüencial $nũ^2\lambda a^2$ assegura ao ouvinte de que a seqüência está se desenvolvendo conforme a expectativa normal: a conjunção adversativa $xnẽ^3to^3ta^1$ alerta ao ouvinte para o fato de que a esta altura não se está sendo seguido o 'script' normal.

Em segundo lugar, no caso de diálogo, as conjunções ajudam a decodificar a referência. A mesma conjunção adversativa pode ser usada para assinalar mudança de falante, quando o segundo contradiz ao primeiro. A conjunção $xna^2ha^1te^1$ 'mudança de atenção' assinala mudança de falante, quando não há discordância, aceitando o segundo falante o que já disse o primeiro, e adiantando mais a estória.

Em terceiro lugar, usa-se a reafirmação esporádica de um fato com indicações precisas acerca de quem fez o quê, atualizando assim o padrão referencial.

6.1. Scripts ou díades. Neste contexto, um *script* consiste numa série de fatos culturalmente previsíveis; a idéia vem de um trabalho inédito de Roger Schank. Uma vez

começado um script, qualquer membro da cultura pode prever os fatos que acontecerão dentro dele. A díade é o caso mais simples de um script, ou seja, a ocorrência de apenas dois fatos, como, por exemplo, a oferta e a aceitação.

Na língua nambikuāra, conjunção seqüencial $nũ^2la^2$ assegura ao ouvinte de que a esperada seqüência está se realizando, como no exemplo 16:

(16) $\tilde{a}^2kox^1ko^1nu^3xa^2 a^2ta^2la^2nũ^3nũ^1tã^2 \tilde{a}^2tĩ^3nhã^3-$
 $la^2nũ^3nũ^1ta^2kxai^3lu^2 \tilde{u}^3hũ^1yhu^1ta^1hxai^2hẽ^1ri^1$
 $xnẽ^3te^2sẽ^1la^2 nũ^2la^2 \tilde{u}^3thũ^2nhũ^2la^2 \tilde{i}^3ku^2li^2$
 $ye^3ka^2nãu^3ki^2 ku^3nũ^2la^2$

(mau-fumo fumo-do-diabo veneno-fumo ele-lhe-deu
me-foi-dito seqüência luz seqüência fumar
uma-vez fumar-seqüência)

'(O homem) deu o fumo de veneno do diabo a ele
(o tamanduā) e ele (o tamanduā) acendeu-(o)
e (o) fumou e...'

Aqui, o homem oferece fumo ao tamanduā, que o aceita e fuma. Tudo isso compõe uma seqüência esperada pelo anfitrião e visitante, na cultura nambikuāra. A mudança de ator, do homem que oferece ao tamanduā, que recebe e fuma, é indicada somente pela conjunção $nũ^2la^2$, de onde concluímos a ocorrência da esperada seqüência. Mas o fumo não é o tipo certo para se oferecer a um hóspede, mesmo que a díade obedeça a uma seqüência já esperada, e esta discrepância é a chave do resto da lenda.

6.2. Conjunções. Quando não há seqüência previsível, como ocorre muitas vezes nos diálogos e outras interações entre

as personagens, a conjunção $xna^2 ha^1 te^1$ 'mudança de atenção' é usada para assinalar mudança de falante ou ator. Na lenda da criança que produziu mandioca, vemos pai e filho andando em fila, com o pai à frente. Então, após a conjunção de mudança de atenção, recebemos informação sobre a criança. V. exemplo 10, acima.

No exemplo 17 o homem está falando, mas a citação que segue após $xna^2 ha^1 te^1$ é a fala do urubu. Semelhantemente, no 18, a fala do urubu é seguida por $xna^2 ha^1 te^1$, e depois pelas palavras do homem.

- (17) $ya^3 lu^2 sa^2 ha^2 kxai^3, wã^2 sa^2 ha^2 hxai^3 sa^3 nhai^1$
 $nxe^3 ta^1 hxai^2 hẽ^1 ra^2 te^2 sẽ^1 ra^2 xna^2 ha^1 te^1$
 $xne^3 ti^1 ta^3 lo^3 hẽt^3 sẽ^1 ri^1 \dots$

(tenho-sede sinto-calor estou fecha-citação-margem segundo-o-entendo mudança-de-atenção escute suba-nas-minhas-costas...)

'(O homem disse ao urubu) "Estou com sede e calor," ele disse. "Escute, suba nas minhas costas," disse (o urubu ao homem). '

- (18) $hit^3 san^1 ji^1 xne^3 ta^1 hxai^2 hẽ^1 ra^2 te^2 sẽ^1 ra^2$
 $xna^2 ha^1 te^1 ã^2 nũ^2 a^2 hxi^2 sen^2 su^2 sa^2 xwe^3 kxi^2 -$
 $sa^2 ha^2 kxai^3 lũ^1$

(você-está-zangado fecha-citação-margem segundo-o-entendo mudança-de-atenção um-homem pôs-me-aqui-em cima)

"Você está zangado comigo?" disse (o urubu ao homem). "Um homem me pôs aqui em cima..."

(disse o homem ao urubu). '

No caso da conversação, pode-se usar uma conjunção adversativa em vez da mudança normal de atenção; isto indica que na resposta do segundo falante há discordância. No 19, por exemplo, um pai fala com o seu filho. A resposta da criança, depois de uma conjunção adversativa, contradiz aquilo que foi dito pelo pai.

(19) *xne³ xna² ha¹ te¹, xwai³ lxa² wĩ³ na² wãn³ txi²-
kxai³ lu¹ hai³ txi³ ain³ kxi² nũ² xna² ha¹ jau³ xa²
e³ kxi² to³ hxãn³ nhai¹ ã³ nãx³ to³ sa² xnãn³ nhai¹,
xne³ to³ ta¹ kwxa² nĩ¹ lxi¹ wã² la² yãn³ su²
hãn³ su² hãn³ nhai¹,*

(mudança-de-atenção de-criança de-pai palavras negativo palavras-que-entendo-de-você você-não-tem-dito ouço-nada adversativo bobagem flauta som soa)

'Então o pai da criança disse: "Não entendo o que você diz. Não ouço nada." Mas (a criança respondeu) "Bobagem. As flautas estão soando."'

A conjunção adversativa *xne³ to³ ta¹* indica 1) que o papel do falante muda de pai para filho e 2) que não se tem realizado o script que descreve a concordância esperada entre pai e filho, na cultura. Este argumento é a chave da estória, pois a criança se zanga e sai para a selva.

6.3. Exposições repetidas. Não há na língua nambikuãra formas específicas para indicar sujeitos ou objetos. Uma terceira maneira de indicar, sem ambigüidade, qual das personagens realiza qual ação é a nova exposição de tal

ação, de modo que esclareça as ações, pelo menos de um participante. Isto consiste no acréscimo de outra informação na segunda exposição do conteúdo. No exemplo 20 aparece a declaração inicial 'estas crianças a onça encontrar (passado)'. Não se sabe quem encontrou a quem, pois o verbo não distingue singular nem plural. Na segunda exposição, porém, encontramos 'estes filhotes de tatu casa onde moravam.' Isto indica que se trata da casa dos tatuzinhos, de onde podemos deduzir que a onça foi e encontrou os filhotes lá, e não que eles a encontraram em casa dela.

(20) *xnē³ ta² a² sa² kxai³ lu¹ ya² na¹ lhah³ lo² nū¹ ta² kxai³ -*
la¹ a³ ti² ta¹ hxai² hē² ra² kxa³ yuh³ xa² wē³ hax³ -
li³ nū¹ tā² nū³ na² a³ lxa² ta² nū¹ ta² ā² wā³ hax³ -
li³ nū¹ tā² ā² xyau² thī³ na² sa² kxai² lu² ya¹ na¹ -
la² nū¹ ta² kxai³ lu² a³ ya² ti² ta¹ hxai² hē¹ ra²

(estes-(filhotes de tatu) onça encontrou

filhotes tatu este-tatu filhotes a casa-onde-

-moravam uma-onça encontrou)

'Estes (os tatuzinhos), a onça encontrou. A

onça encontrou a casa onde os tatuzinhos mora-

vam.'

6.4. Restrições verbais. A relação entre um verbo e outro pode ser usada para desfazer algumas ambigüidades. No exemplo 21 descobrimos que os tatuzinhos pegaram capim resistente; neste caso, não há ambigüidade, pois o capim não pode pegar os tatuzinhos; sabemos, portanto, quem é o sujeito do verbo. O próximo verbo é 'amarrar', e o seu sujeito será igual ao do verbo anterior, a menos que haja

uma conjunção que indique mudança de sujeito. Neste caso, é evidente que os tatuzinhos tenham amarrado a onça. Os verbos 'apanhar' e 'dizer' são os mais freqüentemente usados para desfazer a ambigüidade verbal, já que o sujeito deles é normalmente um ser animado.

(21) $nũ^2 la^2 \quad nũ^3 nũ^1 tã^2 \quad ã^2 wẽ^3 hax^3 li^3 nũ^1 tã^2$
 $a^3 lo^2 xi^3 nho^2 su^2 \quad tĩ^3 nho^2 kxai^3 lu^2 \quad so^1 xi^2 tẽ^3 na^1$
 $ya^3 na^1 la^2 nũ^1 ta^2 kxai^3 lu^2 \quad taih^3 kxi^2 yah^3 lxi^3 -$
 $ta^1 hxai^2 hẽ^1 ra^2$

(seqüência os-filhotes-de-tatu capim-resistente
 fibra pegar-seqüência onça amarrar-3ª-pessoa-
 -a-foi-dito)

'Então os filhotes do tatu pegaram fibra de
 capim resistente e amarraram a onça.'

NOTAS

1. A língua nambikuāra foi classificada por McQuown e Greenberg, em 1960, como pertencente ao filo Gê-Pano-Caribe. Há aproximadamente uns 200 falantes desta língua, na região noroeste do Estado do Mato Grosso, sendo que, no momento, ainda conserva um número indeterminado de grupos dialetais. A coleta de dados foi realizada durante a pes-

quisa de campo, feita por Ivan Lowe, entre os anos de 1960 a 1976, sob convênio do Instituto Lingüístico de Verão com o Museu Nacional do Rio de Janeiro, e, mais recentemente, do referido Instituto com a Fundação Nacional do Índio (FUNAI). Este estudo foi elaborado por ocasião de um seminário de lingüística, realizado em Porto Velho, Rondônia, em 1976, sob a direção do Dr. Joseph E. Grimes. A autora consigna ao Professor Grimes e ao Dr. Ivan Lowe os seus cordiais agradecimentos pelas críticas judiciosas que orientaram a realização do presente estudo.

2. Os fonemas da língua nambikuãra são *p*, *t*, *k*, *d* (implosiva alveolar), *x* (oclusiva glotal), *j* (africada alveo-palatal), *n* (com seis alofones: [m] ap̄os ditongo nasal nasalizado *ãu*; [bm] ap̄os ditongo oral *au*; [gŋ] antes de oclusiva velar e ap̄os vogal oral; [n] antes de oclusiva velar e ap̄os vogal nasalizada; [dn] em outras ocasiões, ap̄os vogais orais, [n] em outras ocasiões, ap̄os vogais nasalizadas); *N* (nasal surda), *r* (somente em sílaba final de verbo independente); *l* ([ř] ap̄os vogal anterior) e *s*, *h*, *w*, *y*. As vogais ocorrem em séries orais e nasais (escritas com til *̃*) - *i*, *e*, *a*, *o*, *u* - e dois ditongos *ai* e *au*. Ambas as séries vocálicas ocorrem, também, em forma laringalizada, indicada pelo símbolo *_* abaixo da vogal. A língua nambikuãra possui três tons, indicados pelos números 1, 2, 3, alçados no fim de cada sílaba: ¹ representa o tom descendente, ² o tom ascendente, e ³ o tom baixo.

BIBLIOGRAFIA

LOWE, Ivan. On the relation of formal to sememic matrices with illustrations from Nambiquara. *Foundations of language*, 1972, 8, 360-90.

MCQUOWN, Norman & GREENBERG, Joseph. Aboriginal languages of native America. In: TAX, Sol, ed. *Current Anthropology*. 1960, 1, 431-36.

Handwritten mark resembling a stylized signature or initials.

Impressão em espelho da
Biblioteca Digital Curt Nimuendajú
Rua Formosa, 100
São Paulo, SP
CEP 04090-000

