

# AS ADIVINHAS E O JOGO DOS ENIGMAS: PERCURSOS NA CULTURA ATÉ A LITERATURA INFANTIL

Shirlene Rohr de Souza<sup>1</sup>

Tatiane Silva Santos<sup>2</sup>

Abigail Martins de Souza Almeida<sup>3</sup>

**Resumo:** Partindo do pressuposto de que as tradições orais de um povo, com sua vasta quantidade de conteúdos, contribuem para a organização da vida social e para a compreensão da vida psíquica, este artigo trata, de forma mais pontual, das Adivinhas e de outros jogos enigmáticos, populares entre adultos e crianças. Em seu percurso, o texto examina o conceito de Adivinha, comparando essa forma com Adivinhação, do mesmo campo semântico; a análise destaca os deslocamentos das Adivinhas: de um posto sério para a brincadeira da cultura popular e, mais recentemente, para a cultura de massas. A fim de demonstrar a relação entre as tradições orais, especialmente as Adivinhas, e a literatura, especialmente a literatura infantil, o texto apresenta as narrativas que compõem o livro *Contos de Adivinhação* (2008), de Ricardo Azevedo destacando alguns recursos para a representação das tradições a partir dos jogos ou enigmas em cada conto. No aporte teórico, tem-se *Formas simples* (1976), de André Jolles, *Homo ludens* (2019), de Johan Huizinga, dentre outros.

**Palavras-chave:** Cultura popular; Adivinhas; Literatura Infantil; *Contos de Adivinhação*; Ricardo Azevedo

## Introdução

Atravessando o tempo e as sociedades, algumas formas – de natureza linguística, cultivadas na oralidade – renovam-se constantemente na linguagem. Essas formas, consolidadas na camada oral das tradições populares, manifestam soluções lúdicas e simbólicas para questões existenciais como viver e morrer, e para questões sociais, colocadas em situações diversas como cesuras, reaproximações, cumplicidades, medos, alegrias e outras. Ainda que tenham grande afinidade com a literatura (são simbólicas e ficcionais), essas formas pertencem a um outro estatuto, anterior à

---

1 Doutora em Estudos Literários (PPGEL/UNEMAT), Mestre em Estudos Literários (PPGEL/UFES), Graduação em Licenciatura Letras-Português (UFES). E-mail: shirlenerohrdesouza@gmail.com

2 Doutora em Educação (USP), Mestre em Literatura Hispano-Americana (USP), Bacharel e Licenciada em Letras-Português e Espanhol (USP). E-mail: tatisantos@gmail.com

3 Graduada do Curso de Licenciatura em Letras-Inglês (UNEMAT). E-mail: abigail.almeida@unemat.br

literatura: elas estão enraizadas na cultura popular. Jolles (1976), tomando a literatura como referência, propõe-se a estudar algumas dessas formas. Ele justifica:

Penso naquelas Formas que não são apreendidas nem pela estilística, nem pela retórica, nem pela poética, nem mesmo pela “escrita”, talvez; que não se tornam verdadeiramente obras de arte, embora façam parte da arte; que não constituem poemas, embora sejam poesia; em suma, aquelas formas a que se dão comumente os nomes de Legenda, Saga, Mito, Adivinha, Ditado, Caso, Memorável, Conto ou Chiste (Jolles, 1976, p. 20).

Jolles (1976) refere-se a esse material verbal como Formas Simples “que se produzem na linguagem e que promanam de um labor da própria língua, sem intervenção – por assim dizer – de um poeta” (Jolles, 1976, p. 20). Altamente simbólicas, as Formas Simples preservam muitas camadas de aprendizados sociais, saberes acumulados de maneira lúdica em cantos, narrativas, provérbios, parlendas, ditados, trava-línguas, adivinhas e outras fórmulas verbais oriundas das tradições orais.

A Adivinha constitui o motivo deste ensaio, o qual tem por objetivos apresentar um breve estudo a respeito dos jogos enigmáticos, tomando como referência o conceito de Formas Simples, de André Jolles (1976); apontar mudanças que deslocaram as Adivinhas dos ritos sérios para o campo da cultura popular e, posteriormente, para a literatura; e mostrar a aderência das Adivinhas, assim como todo o material oriundo da tradição oral, à linguagem da literatura destinada às crianças.

Uma breve especulação semântica da palavra “adivinha” coloca-a ao lado de “adivinhação”. A proximidade na forma entre os dois vocábulos produz, de alguma maneira, certa indistinção entre seus sentidos; no entanto, um exame mais atento indica particularidades muito singulares que precisam ser apontadas.

As Adivinhações constituem um esforço de predizer ou compreender alguma coisa (ou algum acontecimento) do passado, do presente ou do futuro. Para isso, a Adivinhação se predispõe a interpretações de materiais diversos, que podem ser inapreensíveis (como sonhos e visões), ou físicos (estrelas, carteados e leitura de búzios). Considerada um dom intrínseco, a Adivinhação é orientada para práticas divinatórias, explorada por míticos: astrólogos, profetas, vates, ledores de mão, de cartas, de búzios, de borra de café e outras formas de revelar o passado, mostrar o presente e anunciar o futuro.

As Adivinhas, por sua vez, não interpretam nem revelam acontecimentos, não fazem leituras de nenhum material, inapreensível ou apreensível: elas relacionam-se a um saber posto à prova com uma pergunta, as quais podem estar envoltas em um texto narrativo ou como pergunta autônoma. De um jeito ou de outro, na cultura popular, as Adivinhas constituem corpos linguísticos que atravessam gerações.

Justamente por possuírem um corpo verbal, elaborado segundo um rito introdutório, Jolles (1976) inclui as Adivinhas, não as Adivinhações, entre as Formas Simples. Em seu estudo, o autor faz um paralelo entre Mitos e Adivinhas, amparado

no fato de que tanto Mitos quanto Adivinhas trazem uma pergunta que precisa ser respondida e na resposta está a diferença: o Mito constitui uma narrativa que, em seu organismo, inclui uma indagação existencial, para a qual a própria narrativa se organiza para responder. Esse jogo dual do Mito trata a resposta como origem. Diferentemente, a Adivinha, que também pode ser desenvolvida na forma de narrativa, constitui uma pergunta dirigida a outrem, ou seja, a resposta está fora dela: a resposta é autônoma.

## **2 Condenação ou salvação: Enigmas da Esfinge e Enigmas de Ilo**

Dois grupos de Adivinhas são mencionados por Jolles (1976): os Enigmas da Esfinge e os Enigmas de Ilo. O primeiro grupo, Enigmas da Esfinge, encontra na tragédia *Édipo Rei*, de Sófocles, seu maior exemplo. O sacerdote (Sófocles, 2013, Prólogo, Cena I) expõe o caso:

Outrora libertaste a terra do rei Cadmo  
do bárbaro tributo que nos era imposto  
pela cruel cantora, sem qualquer ajuda  
e sem ensinamento algum de nossa parte;  
auxiliado por um deus, como dizemos  
e cremos todos, devolveste-nos a vida.

O sacerdote refere-se à Esfinge (Grimal, 2005, p. 149), personagem da mitologia grega que possuía corpo de leão, um par de asas e rosto feminino. Por onde passava, esse monstro, filho de outro monstro, a Quimera, causava grande medo e muitas mortes. Para punir a negligência dos tebanos, que não procuraram meios para descobrir e castigar o assassino do rei Laio, Hera enviara a Esfinge para as estradas de Tebas, a fim de atormentar os tebanos, para quem o monstro surgia, lançando um enigma que, se não fosse respondido, custava a vida do interpelado. A Esfinge nunca havia sido vencida; assim, ela, sistematicamente, matava e devorava suas vítimas. A sorte do monstro mudou quando Édipo, na estrada de Tebas, deparou-se com ele. Ao ser interpelado pela ameaçadora criatura, ele solucionou o enigma. A Esfinge, envergonhada, atirou-se de um penhasco; o seu fim significou a libertação de Édipo e de todos os tebanos. Por esse feito, Édipo entrou como herói na cidade de Tebas.

Entre a Esfinge, aquela que interpela os caminhantes com uma pergunta que vale a vida, e Édipo, aquele que, ao ser interpelado pela Esfinge, responde corretamente à pergunta do monstro, portanto, só existe uma coisa: a pergunta. Ora, uma pergunta pode ser apenas uma busca ou uma inquirição do que não se sabe. Todavia, a pergunta da Esfinge não está relacionada à busca de um conhecimento, pois quem pergunta, a Esfinge, já conhece a resposta, sendo assim, trata-se mesmo

de um desafio, um desafio que vale a vida. No jogo entre a Esfinge e o príncipe, o interpelador domina o conhecimento e detém o poder sobre a vida do outro, que só pode se salvar se adivinhar a resposta, ou seja, se for astuto o suficiente para compreender o jogo que se estabelece na pergunta, um jogo lógico e racional.

O outro grupo de enigmas é conhecido por Enigmas de Ilo, explicado por Wossidlo (*apud* Jolles, 1976, p. 113). A explicação pode ser assim narrada, aqui, com alguma liberdade: Ilo é um cachorrinho cuja pele, ao morrer, é costurada no molde de um par de sapatos para sua dona, uma bela e gentil jovem, a qual é acusada de um crime que não cometeu; com os sapatos, ela vai ao tribunal e, com eles nos pés, pede o direito de fazer uma pergunta aos juízes, caso eles não soubessem a resposta, a moça teria sua pena convertida em liberdade. De frente para os experientes senhores da lei, a jovem lança um estranho enigma, baseado em acontecimentos relacionados a Ilo:

*Sobre Ilo vou,*

*Sobre Ilo estou,*

*Sobre Ilo, a bela e gentil.*

*Adivinhem, meus senhores, o que isto quer dizer. (Jolles, 1976, p. 114)*

Confusos com a pergunta construída a partir de acontecimentos vividos pela jovem, os juízes não conseguem resolver o enigma e não têm outra alternativa a não ser devolver a vida e a liberdade à menina. Esse tipo de enigma é bem diferente do Enigma da Esfinge: neste, a jovem já estava condenada à morte e dela se livra formulando uma pergunta. Ainda que o direito de lançar um desafio verbal constituísse uma alternativa remota de livrar-se da pena, ela se arrisca com uma pergunta baseada em experiências vividas apenas por ela. Envolvidos no jogo da jovem, os juízes não conseguem compreender a pergunta, então ela conquista o direito de viver.

Entre os Enigmas da Esfinge e os Enigmas de Ilo há uma grande diferença: os interpeladores dos Enigmas da Esfinge perguntam para terem direitos sobre o outro, inclusive o direito de matar; os interpeladores dos Enigmas de Ilo, ao contrário, já estão condenados, por isso a pergunta faz parte de um jogo de salvação, dá-lhes o direito de viver. De uma forma ou outra, os enigmas alimentam-se das perguntas: uma pode matar, a outra salvar.

A pergunta constitui um traço comum entre Adivinhas e Mitos, o que levou Jolles (1976) a aproximar essas Formas Simples, notando uma diferença crucial: o Mito traz em si a pergunta e engendra em si mesmo a resposta; a Adivinha engendra uma pergunta e a lança para fora de si: “O mito é uma resposta que contém uma questão prévia; a adivinha é uma pergunta que pede uma resposta”, afirma Jolles (1976, p. 111), que amplia essa questão:

Sublinhe-se, uma vez mais, a diferença essencial que separa o Mito da Adivinha. No Mito, o sentido da resposta está exclusivamente nela. Na Adivinha, apresenta-se, pelo contrário, uma pergunta a fim de apurar se o interrogado possui certa dignidade e, uma vez dada a resposta, a pergunta prova que o interrogado tem essa dignidade (Jolles, 1976, p. 116).

Por inserir-se em uma esfera de vida ou morte, as Adivinhas clássicas, como a da Esfinge ou a de Ilo, pertencem a uma região de seriedade, de consciência austera ou severa, sob a égide da morte: Édipo, por um momento, esteve sob o domínio da Esfinge devoradora; a jovem corajosa da adivinha de Ilo estava condenada à morte. Não se trata, definitivamente, de situações triviais. Os enigmas que constituem o cerne dessas histórias, por certo, representam opressão, apreensão e medo, alinhando-se aos dispositivos de controle sobre a vida das pessoas, que gesta a vida oficial.

### **3 Deslocamentos dos enigmas: da seriedade mortal para a brincadeira inofensiva**

Enquanto o mundo oficial se organiza em altas esferas, baseadas em leis e documentos, os quais fortalecem edifícios hierárquicos sólidos, dominados por pequenos grupos políticos e religiosos, uma outra vida, rizomática, se organiza nas camadas populares, forjando relações baseadas em interesses cotidianos, da vida amiúde, tocada por preocupações urgentes como comer, dormir, trabalhar, ser feliz. Essa camada de saberes não oficiais, que se assenta nas massas, há milênios acumula conhecimentos preservados em forma de festas, ritos, fórmulas verbais e em muitas outras manifestações. Trata-se da grande cultura popular, a qual se preserva por meio de tradições e costumes.

Mesmo que também seja, e muitas vezes é, de fato, moralizante e preconceituosa, a cultura popular desenvolve uma série de mecanismos que respondem, a seu modo, ao mundo repressivo da cultura oficial e autoritária. Uma forma de enfrentar a estrutura hierárquica é rir-se dela, expor seus ridículos, suas farsas, sua arrogância, sua hipocrisia, o que se faz por meio anedotas, de jogos derrisórios, rituais satíricos que coroam e destronam personalidades distantes das massas, mas que as governam. Outra forma é a ruptura das relações hierárquicas, possível apenas nas festas de máscaras, como no Carnaval. Bakhtin (1993, p. 5, grifos do autor) entende que, no medievo, essas fórmulas de resistência criavam “*um segundo mundo e uma segunda vida*”: “Todos esses ritos e espetáculos organizados à maneira cômica apresentavam uma diferença notável, uma diferença de princípio, poderíamos dizer, em relação às formas do culto e às cerimônias oficiais sérias da Igreja ou do Estado feudal” (Bakhtin, 1993, p. 4). Neste sentido, ritos e espetáculos populares constituem, na prática, um jogo. Para Huizinga (2019), o jogo da vida social não está na realidade e seu valor é simbólico, conforme seu próprio estatuto: “o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de

uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (Huizinga, 2019, p. 10).

As Adivinhas do tipo Enigmas da Esfinge e Enigmas de Ilo, revestidas de rigor, foram tomadas pela cultura popular, assim como outras manifestações verbais, pela esfera da rua, não mais valendo a vida, mas valendo a diversão em um jogo que não fixa lugares hierárquicos, ao contrário, é de alta rotatividade, com regras arranjadas entre os participantes para não criar estabilidade entre os jogadores e para que todos tenham chances de ganhar. O jogo, na esfera popular, é inofensivo e alegre, com coroamento do mais esperto ou do mais astuto ou do mais inteligente; mas, não sendo lugares fixos, os destronamentos também se realizam sem cesuras.

A reformulação dada às Adivinhas pela cultura popular deu-lhes leveza e fluidez: as perguntas não arriscam a vida, apenas desafiam as capacidades espirituais de uma pessoa: raciocínio, astúcia, engenho. Sob as tradições orais, as Adivinhas se popularizaram em torneios descontraídos, que reinventam a seriedade dos Enigmas da Esfinge e dos Enigmas de Ilo. Na ordem das brincadeiras, as Adivinhas divertem e mostram que o poder pode, sim, circular.

#### **4 A disposição mental das Adivinhas: o jogo da astúcia e do raciocínio**

As Adivinhas constituem um grupo de manifestações verbais muito peculiar, pois tratam de desafios mentais que estimulam o raciocínio. Podem surgir em brincadeiras, de forma independente, com um bordão inicial ritmado e anunciador, popularmente conhecido como “o que é que é” ou “adivinha!” ou ainda “adivinha se for capaz”: nas brincadeiras, as adivinhas surtem efeito de competição, em que se deve destacar a destreza mental; nas narrativas, as adivinhas constituem um ponto crucial do conflito, que define o destino do herói.

Segundo Jolles (1976), as Adivinhas são perguntas que exigem do adivinhador uma resposta, e tal resposta já se encontra em poder do interpelador. Não existe uma adivinha indecifrável, sem resposta e, sendo, assim o adivinhador acredita que também é capaz de encontrar tal resposta. Para Jolles (1976, p. 111):

Na adivinha, o homem já não está em relação com o universo: há um homem que interroga outro homem e de modo tal que a pergunta obriga o outro a um saber. Um dos dois possui o saber, é a pessoa que sabe, o sábio; um interlocutor o enfrenta e é levado, pela pergunta, a pôr em jogo suas forças, seus recursos e sua vida, para chegar a possuir também o saber e apresentar-se como sábio.

Dessa maneira, a Adivinha constitui um jogo de poder, um poder disputado na ordem do discurso, na ordem da linguagem. Assim, no jogo enigmático, o maior valor não reside em algum talento físico: não importa quem é o mais forte, ou o mais veloz, ou o quem salta mais alto, ou o quem é mais rápido, ou quem resiste

por mais tempo ao frio ou ao calor. O jogo se define no âmbito da disposição mental ou da presença de espírito.

As Adivinhas guardam no substrato da consciência o desejo de saber e poder, ou o desejo de poder saber, pois saber é poder. As Adivinhas, de uma maneira geral, fazem parte da vida cotidiana, em que as pessoas mais comuns se destacam por alguma habilidade mental: ou porque memorizam com facilidade, ou porque decoram longos textos, ou porque são capazes de fazer cálculos rápidos, ou porque são argutas.

As Adivinhas, no jogo da tradição, não consideram a disposição física, mas a disposição mental de seus participantes: eles valorizam a astúcia, não a coragem; valorizam o raciocínio, não a força dos braços, valorizam a lógica do caminho, não a velocidade das pernas. Esses jogos se desenvolvem puramente no âmbito da linguagem, constituindo testes ou desafios importantes para quem, não possuindo riquezas ou outros recursos materiais ou dotes físicos, garante-se, no âmbito social, por suas capacidades interiores, por sua disposição mental.

## **5 O arco de enigmas na cultura popular e na cultura de massas**

Já se sabe que as Adivinhas, comumente associadas às divertidas brincadeiras de crianças, possuem uma origem histórica austera, a lembrar os Enigmas da Esfinge e os Enigmas de Ilo. Porém, essa Forma Simples foi tomada pela irreverência da cultura popular, ambiente no qual as perguntas do tipo “o que é que é” se expandiram, constituindo repertórios de alegres indagações, sem perigos, ligados à alegria e ao divertimento.

O rito das perguntas das Adivinhas é marcado por expressões iniciais, pelas quais se introduz a questão enigmática. No Brasil, a expressão mais popular é “o que é que é?”, mas elas também podem ser introduzidas pelo imperativo “adivinha!”; ainda há uma outra forma de introduzir as charadas: “Adivinha, se for capaz!”. Por uma ou outra expressão, dá-se início a um jogo cujo processo envolve uma disputa, a qual, aquele que responde corretamente, o adivinhador, sai vitorioso; se não responde, não morre, e sempre pode se arriscar em outra Adivinha, pois se trata de um jogo, não de um julgamento.

Uma Adivinha pode se manifestar de forma independente, como um corpo coeso, com sentido em si mesmo: “O que é que é que cai em pé e corre deitada?”<sup>4</sup>. Todavia, essa Forma Simples também pode se acomodar em um texto narrativo: “Conhecem-se alguns exemplos em que a Adivinha se amplia até converter-se numa narrativa” (Jolles, 1976, 113). Essa extensão para um corpo narrativo constitui um recurso importante na literatura infantil, pois associa elementos atraentes como a própria história e a charada.

---

4 Resposta: a chuva.

As Adivinhas – inicialmente mantidas nas tradições orais da cultura popular – ampliaram seu arco enigmático, conquistando outras formas de desafios mentais, favorecidas pelo advento da imprensa e, mais recentemente, pelo advento das mídias digitais. Em outras palavras: em novo deslocamento, as Adivinhas foram agora tomadas pela cultura de massas, adquirindo novo perfil. Em novos ambientes, os jogos enigmáticos se intensificaram e ganharam novos formatos em jornais, revistas e, mais recentemente, páginas digitais.

Isso é concernente com o pensamento de Jolles (1976), o qual entende que as Adivinhas estão presentes em um contexto muito vasto de desafios mentais, colocados principalmente em jogos de linguagem: cartas enigmáticas, palavras-cruzadas, caça-palavras, jogo da força etc. Em contexto contemporâneo, Jolles (1976, p. 109) destaca as palavras-cruzadas como um fenômeno Ocidental. Ele afirma: “lembramos apenas a paixão com que a Europa e a América se têm lançado, há já alguns anos, a essa variedade de adivinha que são as palavras cruzadas”.

Mas há um problema nesse fenômeno: as palavras-cruzadas, bem como outros “passatempos” da mesma natureza, deslocaram as Adivinhas e os jogos enigmáticos das práticas coletivas para uma atividade individual e solitária; deslocaram as Adivinhas de um ambiente de contestação da cultura oficial, para um ambiente de naturalização da cultura oficial; do ambiente de compartilhamento da cultura popular, para um ambiente de solidão dos testes aplicados em jornais. Neste sentido, se as mídias de massas ampliaram as possibilidades de jogos enigmáticos, elas também empobreceram a experiência das trocas e dos desafios. De qualquer forma, os deslocamentos das Adivinhas indicam que o gosto pelos enigmas atravessa gerações, seduzindo pessoas de diferentes idades e de diferentes lugares sociais. Todas essas variações escapam da austeridade: as Adivinhas constituem jogos que envolvem os jogadores em um mundo de testes e descobertas.

A ampliação do arco de enigmas reforça a tese de Huizinga (2019) de que o jogo constitui um elemento estruturante das sociedades; em certa medida, o jogo social envolve todas as pessoas, de uma maneira ou outra. Outro traço destacado por Huizinga (2019, p. 08) é o fato de que, em si, o jogo não deve ter uma função moralizante: “O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude”.

O arco dos enigmas também se alarga em direção à literatura, um ambiente ficcional totalmente favorável aos jogos e às peripécias de personagens que, sem recursos, sem riquezas, sem dotes físicos, conseguem realizar proezas com soluções engenhosas para situações de perigo e medo.



## 6 Cultura popular e literatura infantil

A expressão “cultura popular” é apenas aparentemente simples: seu vasto alcance torna difícil uma compreensão profunda desse conceito. Como muitos outros estudiosos, Peter Burke (2010, p. 17) apresenta alguns problemas a respeito desse termo: “Uma questão hoje levantada frequentemente é que o termo “cultura popular” dá uma falsa impressão de homogeneidade”. Esse é o cerne da polêmica: a expressão “cultura popular” abriga séries de manifestações heterogêneas, sendo que muitas delas são localizadas e únicas, cultivadas em uma região ou outra. Isso significa que o termo “popular” não está no sentido de ser uma manifestação geral, mas no sentido de possuir um caráter não oficial, como defende Burke (2010).

Para Ricardo Azevedo (2008, p. 3): “A cultura popular é diversificada, heterogênea e heterodoxa e apresenta as mais variadas facetas e graduações nas diferentes regiões do país. Pode-se dizer que sua produção costuma ser expressão de cada contexto onde se desenvolve”. Considerando as complexidades e a dimensão fragmentária da expressão “cultura popular”, ela corresponde a ritos, festas, crenças, danças, saberes, valores e costumes que se desenvolvem em contexto de compartilhamento comunitário e coletivo. As tradições populares são múltiplas, alcançando, pelo compartilhamento, expressões diversas e interativas entre si, o que contrasta com o saber da cultura oficial, que opera uma distribuição seletiva do conhecimento.

Em meio às manifestações populares, encontra-se um conjunto essencialmente constituído no universo da linguagem verbal, cujo alcance é mais amplo, com variações regionais: mitos, lendas, fábulas, parlendas, causos, anedotas, ditados, provérbios, cantigas e outras formas. O caráter lúdico dessas manifestações verbais encontra grande receptividade entre as crianças, sendo essa a razão pela qual cultura popular e literatura infantil estão profundamente conectadas.

Na tradição oral, as Adivinhas permanecem e mantêm uma relação muito próxima com a literatura, especialmente com a literatura infantil, em razão de ambas possuírem uma linguagem direta, acessível, lúdica e ilustrativa. O jogo estabelecido nas tradições orais e na literatura infantil interage de forma muito rápida com as crianças, que gostam de tudo o que se associa ao campo do jogo, o que é muito compreensível, pois, a concordar com Huizinga (2019), o jogo é um traço original, que antecipa até a própria cultura; para o autor, o jogo constitui “um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (Huizinga, 2019, p. 05).

Apesar da forte associação com o universo da criança, as manifestações da cultura popular não surgiram para atender a esse público de forma específica: elas são atemporais, dirigidas a qualquer público. Mas, desde o Século XVII, esse vínculo se fortaleceu, principalmente depois que Charles Perrault, em 1697, lançou *Contos da Mamãe Gansa ou histórias do tempo antigo*, também conhecido somente como *Contos da Mamãe Gansa*; mais tarde, reforçada com o trabalho de pesquisa

dos Irmãos Jacob e Wilhelm Grimm que, em 1812, lançaram o livro *Contos maravilhosos infantis e domésticos*.

Nelly Novaes Coelho (2000) lembra que, com o passar do tempo, as histórias coletadas e narradas por Perrault e pelos Irmãos Grimm se consolidaram como “infantis” pela forte ligação que estabelecem com os anseios e com a linguagem dos pequenos. Essas narrativas tratam de dimensões interiores, as quais as crianças compreendem bem: medos, desejos, rivalidades, expectativas. De alguma forma, esses contos, de origem popular, produzem reflexões e ensinamentos importantes para crianças e adultos. O material verbal da cultura popular ensina a lidar com conteúdos e situações da vida social e da vida espiritual, além de estimular ponderações importantes sobre atitudes e comportamentos, ao trazer em seu conteúdo questões de moral e ética.

No ambiente ficcional, os enigmas se desenvolvem em contos de mistérios, podendo-se destacar contos de Edgar Allan Poe, como “O escaravelho de ouro”, ou destacar C. Auguste Dupin, detetive fictício criado por Poe, o qual, com perspicácia, desvenda os mistérios instaurados em três contos “Os assassinatos da Rua Morgue”, “O mistério de Marie Rogêt” e “A carta roubada”. Na literatura infantil, as Adivinhas se incorporam em conteúdos simbólicos tensos, acomodadas em narrativas nas quais personagens se veem enredados em situações de provação e de perigos, com enigmas que ameaçam sua vida, daí uma possível ligação com os Enigmas da Esfinge; ou podem representar a liberdade, daí uma possível ligação com os Enigmas de Ilo; ainda há histórias que não possuem uma pergunta, mas o jogo é seu invólucro.

Essas situações podem ser observadas em *Contos de Adivinhação* (2008), de Ricardo Azevedo, cujas narrativas destacam personagens que não precisam provar capacidades físicas, mas são chamadas para a esfera do raciocínio, da astúcia, da agilidade mental para solucionar problemas, ou seja, qualidades que se opõem aos jogos que medem força, rapidez, beleza e outros atributos do corpo.

Para algumas especulações, verificações e análises relativas a Adivinhas e a outros jogos enigmáticos, toma-se a obra *Contos de Adivinhação* (2008), de Ricardo Azevedo: três histórias giram em torno de situações desenvolvidas diretamente em torno de perguntas do tipo Adivinha; outras três se desenvolvem em torno de situações misteriosas, vinculadas ao jogo. Assim, o enigma e o jogo são os elementos centrais de cada narrativa desse livro, razão pela qual algumas questões relacionadas a Jolles (1976) e Huizinga (2019) reaparecem na discussão.

## **7 Contos de adivinhação: histórias narradas por Ricardo Azevedo**

Ao longo do tempo, a literatura infantil tem desempenhado um importante papel de preservação da cultura popular, garantindo a perpetuação de contos, mitos, lendas, fábulas, no gênero narrativo, e brincos, parlendas, cantigas, no gênero

lírico. No ambiente literário, essas manifestações populares, além de preservadas no registro escrito, realizam-se nas brincadeiras de crianças. No âmbito da literatura infantil, as Adivinhas, quando assentadas no gênero narrativo, possuem características próprias do conto popular, destacando o sujeito criativo, esperto, até mesmo malandro que, por meio da solução dos enigmas, consegue superar situações inusitadas. Na literatura infantil, as Adivinhas aparecem como um meio de afirmação da vida, de coragem, de solidariedade; demonstram uma outra maneira de vencer as forças superiores que oprimem os mais fracos.<sup>5</sup>

Muitos autores se inspiram na cultura popular para desenvolver trabalhos importantes na literatura para crianças e jovens, valorizando e preservando tradições. Ricardo Azevedo inclui-se entre esses autores: ele possui muitas obras voltadas para o público infantil, sendo que grande parte delas constitui recontos da literatura oral; algumas obras são premiadas. Ricardo Azevedo, além de escritor, também é ilustrador, compositor e pesquisador. Suas obras abordam temas de ficção, cultura popular, literatura infantil e juvenil e desenvolveu vários estudos acadêmicos sobre literatura e música popular brasileira.

A obra *Contos de Adivinhações* foi publicada no ano de 2008. Ela reúne seis contos populares, cujos enredos são voltados para os desafios das Adivinhas e para os mistérios das Adivinhações. Todas as histórias, seguindo a tradição popular, possuem um narrador onisciente; os eventos se desenvolvem em um tempo diegético, próprio da narrativa; os espaços percorridos exploram, por um lado, ambientes internos como igrejas, casas e, aludindo aos clássicos contos de fadas, castelos; por outro lado, há espaços externos, amplos, abertos, como estradas, florestas, fazendas. As ações, conforme a tradição dos contos populares, são sequenciais, ou seja, os acontecimentos se organizam conforme a ordem dos eventos. A estrutura parte, quase sempre, de uma situação estável na qual se instala um conflito, o qual provoca uma ruptura provisória da serenidade inicial, que retornará com um desfecho favorável ao herói, agora maduro. Esses contos acompanham o desfecho do protagonista desafiado por circunstâncias inesperadas. O herói precisa ser astuto e inteligente. Em cada narrativa, surge um conflito relacionado a uma situação de desafio: um personagem é colocado em situação crucial, que envolve perguntas, objetos mágicos e muita criatividade mental.

## **7.1 O rei que não sabia ser feliz**

“O rei que não sabia ser feliz” começa com uma questão existencial: a felicidade. Muito rico, muito poderoso, mas infeliz: “Era um rei que não sabia ser

---

5 Embora este não seja o foco deste artigo no momento, é importante ressaltar que diferentes elementos opressores atravessam o discurso da cultura popular. Gomes e Pereira (2018) trazem o exemplo dos abecês, versos de rimas simples em quadras que têm origem na cultura erudita e tornam-se populares abordando temas variados. Os autores destacam os abecês de negro, onde os estereótipos de inferioridade do negro são destacados, em oposição à bondade do branco, veiculando o discurso dominante da época, protegido pelo anonimato que favorece a sua propagação.

feliz. Tinha os tesouros mais preciosos, as terras mais férteis e os exércitos mais poderosos. Morava num castelo prateado construído no alto de uma montanha. Mesmo assim, vivia sombrio, triste e amargurado” (Azevedo, 2008, p. 7). Na outra ponta da narrativa, um homem pobre, ferreiro por ofício, era feliz: “Um belo dia, o tal monarca ouviu falar de um ferreiro muito pobre que morava num casebre com a mulher e um casal de filhos. O povo dizia que o sujeito, mesmo miserável e sem ter onde cair morto, vivia sempre risonho e animado” (Azevedo, 2008, p. 7). Em um jogo social, o rico e o pobre, e outro jogo existencial, o infeliz e o feliz, a história se desenvolve a partir da percepção do rei que, sendo ele mesmo rico e poderoso, era infeliz, enquanto um ferreiro, pobre e miserável, era feliz. Indignado com esta situação, o rei “sentiu uma mistura de raiva com dúvida e inveja” (Azevedo, 2008, p. 7), e decide procurar o ferreiro, fazendo uma primeira pergunta inofensiva: “É verdade que você é feliz?”. A resposta, pronta e positiva, aborrece ao rei, que decide desafiar o homem com perguntas cruciais, valendo sua vida: “Se o ferreiro não adivinhasse, ia para a forca” (Azevedo, 2008, p. 7). A primeira pergunta é:

*O que é que é:  
Tem no começo da rua  
vive na ponta do ar  
dobra no meio da terra  
morre na beira do mar?* (Azevedo, 2008, p. 7, grifos do autor)

Vendo a angústia do pai, a filha ouve sua história e ri, com a resposta pronta: “Mas é tão simples! Aquilo que tem no começo da rua, vive na ponta do ar, dobra no meio da terra e morre na beira do mar é a letras R!” (Azevedo, 2008, p. 8). Com a resposta, feliz e aliviado, o ferreiro procura o rei e responde à pergunta corretamente. Explicou que foi a filha quem o ajudou. Inconformado, o rei impõe outra pergunta:

*O que é, o que é:  
Agarra, coça e atira  
escreve, pinta e inventa  
aperta, aponta e dá soco  
faz carinho e cumprimenta?* (Azevedo, 2008, p. 8, grifos do autor).

Em casa, o ferreiro relata desanimado o acontecido. Mais uma vez, a jovem ri, dando-lhe a resposta: “Mas é tão simples! Aquilo que agarra, coça e atira, escreve, pinta, inventa, aperta, aponta, dá soco, faz carinho e cumprimenta é a mão” (Azevedo, 2008, p. 8). Com esta solução, o ferreiro se salva mais uma vez da morte. A narrativa, deste ponto em diante, desenvolve-se em torno da jovem, por quem o rei se apaixona. No desfecho da narrativa, uma questão social, colocada pela jovem:

Só caso com você se pedir desculpas a meu pai. Onde já se viu ameaçar de levar alguém para a forca só por causa de um capricho? Não quero

saber de marido egoísta e invejoso que só sabe pensar em si mesmo e não liga pra mais ninguém! Quero me casar com um rei que tente melhorar, e não piorar, a vida de seu povo! (Azevedo, 2008, p. 12)

Como muitos outros contos populares, a narrativa se encerra com uma projeção de justiça social, uma régua utópica que demonstra a firme esperança das classes oprimidas em uma organização social mais justa. Outro ponto curioso da história é que o saber não possui um perfil posto: pessoas mais velhas, pessoas de óculos, professores. No conto, a pessoa que soube responder às perguntas do rei foi a jovem, não o pai, um homem mais velho e mais experiente.

As duas perguntas cruciais do texto exigiam a resposta correta para garantir a vida do ferreiro. Dessa forma, a primeira narrativa do livro *Contos de Adivinhação* de Ricardo Azevedo alinha-se aos Enigmas da Esfinge.

## **7.2 A princesa que só se casava com quem se escondesse e ela não visse onde**

“A princesa que só se casava com quem se escondesse e ela não visse onde” conta a história de uma princesa que não queria se casar e a história de um rapaz que queria conhecer o mundo. Pressionada pelo pai a se casar, para ter herdeiros, a princesa usa um artifício para frustrar os planos do rei, sem aborrecê-lo: “Então só caso com o moço que souber se esconder e eu não conseguir adivinhar o lugar de jeito nenhum!” (Azevedo, 2008, p. 13). Esse plano era garantido por causa de uma luneta mágica que a princesa possuía, com a qual podia enxergar qualquer coisa. Com esse instrumento, ela escapou de se casar com muitos pretendentes.

Na outra ponta da narrativa, um rapaz, filho de uma viúva muito pobre, decide se aventurar pelo mundo, iniciando uma jornada de bondade e humildade. Em seu caminho, faz pequenas paradas para ajudar um peixe, um pássaro e uma velha. Por essas suas boas atitudes e por sua bondade, o jovem é recompensado com a promessa de um peixe que, após ser salvo pelo rapaz, diz:

*Seu moço, ouça o que eu digo  
Se precisar nunca deixe  
No sufoco ou no perigo  
De chamar o amigo peixe!* (Azevedo, 2008, p. 15, grifos do autor).

Por ter ajudado um pássaro, o rapaz ouve:

*Seu moço, ouça o que eu digo  
Se no meio do caminho  
sofrer sufoco ou perigo  
Chame o amigo passarinho!* (Azevedo, 2008, p. 16, grifos do autor).

Finalmente, encontra uma velhinha, a quem também socorre. Agradecida, ela presenteia o rapaz com um anel mágico: “E entregou ao filho da viúva um anel capaz de transformá-lo no que imaginasse e quisesse”. Com esses trunfos, o rapaz se aproxima do reino onde a princesa da luneta continuava seu desafio. Sem nada a perder, ele se candidata. Recorrendo ao peixe, primeiro, depois ao pássaro, ele se esconde em águas profundas e depois no lugar mais alto, mas nada escapa da luneta da princesa. O último recurso foi o anel mágico, com o qual ele se transforma em uma pulga e entra no quarto da princesa que, da janela, vasculha o mundo e não encontra o rapaz. Ele vence o desafio e consegue se casar com a jovem. São felizes e o rei também, que tem muitos netos.

Particularmente, esse conto não possui uma pergunta crucial, também não há uma ameaça de morte. O elemento central é o esconderijo, que não poderia ser descoberto pela princesa. Esse é o desafio da narrativa, a sagacidade de encontrar um lugar impossível de ser descoberto, o que representava uma missão praticamente impossível de ser vencida, por causa de um objeto mágico, a luneta. A solução da história só é possível por causa de um outro objeto mágico poderoso, o anel, com o qual o rapaz penetra no quarto, transformado em pulga, lugar onde a moça jamais pensaria em vasculhar.

Assim, sem uma pergunta crucial, “A princesa que só se casava com quem se escondesse e ela não visse onde” não se assemelha nem ao grupo dos Enigmas da Esfinge, nem do grupo dos Enigmas de Ilo: ele se estrutura em um jogo de esconde-esconde, também muito tradicional na cultura popular.

### **7.3 O soldado que jogava baralho**

“O soldado que jogava baralho” narra a história de um soldado com muitos anos de serviço e muitas aventuras; certo dia, por sua idade, é dispensado pelo comandante, sem nenhum benefício pelos anos de trabalho. O início do conto destaca as habilidades físicas do personagem:

Era um bom homem e um bom soldado. Já tinha participado de muitas guerras e batalhas. Navegado pelos mares sem fim e cavalgado pelo mundo afora. Tinha também trabalhado como espião. Sabia fazer armadilhas. Sabia ser sentinela. Tinha feito prisioneiros. Tinha sido prisioneiro. Conhecia a arte de escapar de cadeias e masmorras. Além disso, sabia manejar a faca e a espada como ninguém e era certo com flechas, pistolas, espingardas e canhões. (Azevedo, 2008, p. 23).

Porém, mesmo sendo tão hábil, o soldado é dispensado pelo comandante com uma justificativa tão abstrata e intransponível como culpar um sistema: “São ordens superiores” (Azevedo, 2008, p. 23). Não será nenhuma de suas qualidades físicas que o salvará da miséria e da fome, mas sua astúcia e habilidade mental. Com impressionante criatividade, o soldado, preso por cartear dentro da igreja,

prova para seus acusadores que as cartas do baralho podem ser interpretadas à luz da fé cristã, a começar pela carta ÁS:

*Se das cartas sai o Ás  
Uma luz vejo somente  
Sinto alegria demais  
E com fé louvo contente  
Nosso Deus onipotente* (Azevedo, 2008, p. 30, grifos do autor).

O velho soldado prossegue sua interpretação pessoal para cada carta do baralho, impressionando padre, juiz, delegado, comandante e o sacristão. Faz isso de forma tão convincente que o comandante encerra a história, dando-lhe a liberdade e o serviço de volta:

*Não sei se o homem é fiel  
Nem sei se é danado ou bento  
Mas quero no meu quartel  
E promovo pra sargento!* (Azevedo, 2008, p. 36, grifos do autor)

Assim como o conto anterior “A princesa que só se casava com quem se escondesse e ela não visse onde”, a narrativa “O soldado que jogava baralho” não apresenta diretamente nenhum jogo de Adivinha, mas constitui vínculos com a Adivinhação, no jogo criativo que o velho soldado estabelece ao propor uma leitura religiosa para cada carta.

Se o conto não se presta à verificação dos grupos de Adivinhas, Enigmas da Esfinge ou Enigmas de Ilo, porque não há pergunta na narrativa dessa natureza, é preciso considerar a presença do jogo. Huizinga (2019) trata das relações sociais, em si, como um jogo; para o autor, o jogo é um elemento constitutivo da cultura. Todavia, ao tratar do jogo na contemporaneidade, Huizinga (2019), destaca a natureza socialmente infértil dos jogos de azar, pois, por mais que haja habilidade e raciocínio, eles se amparam essencialmente no fator sorte; além disso, os jogos de azar não repercutem na comunidade, restringindo ganhos, perdas e danos ao jogador (e família). Assim, o velho soldado, envereda-se em uma atividade fútil, para sobreviver, porém, ao se ver acuado com ameaças de morte por enforcamento, seu espírito engenhoso produz uma interpretação criativa das cartas de baralho, safando-o da força. Desvalorizado, de início, por sua idade, ele retorna a seu posto de soldado, muito feliz.

#### **7.4 O amigo rico, o amigo pobre e a moça bonita**

O conto “O amigo rico, o amigo pobre e a moça bonita” opõe, mais uma vez, uma pessoa abastada e outra sem posses. O jovem rico “morava no alto da serra, num casarão enorme” (Azevedo, 2008, p. 37), enquanto o jovem pobre “morava no pé da serra, num barraco caindo aos pedaços” (Azevedo, 2008, p. 37). O abismo

social se aprofunda cada vez mais na narrativa: “O pai do moço pobre vivia dando um duro danado mas não tinha um tostão furado”, enquanto o pai do jovem rico “nadava em dinheiro” (Azevedo, 2008, 37). O conflito da narrativa se instaura quando o jovem rico decide fazer uma aposta: “os dois sairiam pelo mundo afora, cada qual para o seu lado. Passariam um certo tempo viajando para conhecer a vida e o mundo” (Azevedo, 2008, 37). Dessa jornada, sairia vencedor quem trouxesse mais coisas que não fossem compradas. Aposta feita, o moço rico dispara em seu alazão e desaparece na estrada, apressado. Montado no burro, o jovem pobre não pode ter pressa, pois sua montaria era um animal já velho. Aproveitava o caminho para “conversar com muita gente, fazer amigos e amigas e conhecer a vida” (Azevedo, 2008, p. 43). O jovem rico, muito mais adiantado, chegou a uma fazenda, onde uma bela jovem o recebeu. Ela ofereceu-lhe um jantar, com leitão assado. Certa altura, ela perguntou:

*O que é, o que é:  
Quem sabe nunca se cala  
Qual a coisa mais cheirosa  
Qual a coisa mais jeitosa  
Que tem dentro dessa sala?* (Azevedo, 2008, p. 40, grifos do autor)

À pergunta “Qual a coisa mais cheirosa, qual a coisa mais jeitosa que tem dentro dessa sala?”, o jovem respondeu que era o leitão, que estava muito apetitoso. A jovem se calou. No dia seguinte, mostrando a fazenda, atravessou um rio e perguntou depois:

*O que é, o que é:  
Só quem sabe foi quem viu  
Qual a coisa mais mimosa  
Qual a coisa mais vistosa  
Que passou dentro do rio?* (Azevedo, 2008, p. 42, grifos do autor)

À pergunta “Qual a coisa mais mimosa, qual a coisa mais vistosa que passou dentro do rio?”, o jovem rico disse que foi um peixe vermelho que vira naquele instante. A jovem se calou e levou-o a conhecer um enorme chiqueiro. Perguntou:

*O que é, o que é:  
Não há quem jamais aprenda  
Qual a coisa mais formosa  
Qual a pedra preciosa  
Que rebrilha na fazenda?* (Azevedo, 2008, p. 42, grifos do autor)

Finalmente, à pergunta “Qual a coisa mais formosa, qual a pedra preciosa que rebrilha na fazenda?”, o jovem disse que o chiqueiro. Verdaderamente irritada, a moça empurrou o moço para dentro do chiqueiro e lá o trancou. Passado quase um mês, o outro jovem chegou. Passou pelas mesmas situações e ouviu as mesmas



perguntas, porém suas respostas foram sensíveis e verdadeiramente amorosas: à primeira pergunta ele responde: “A coisa mais bonita dessa sala é você mesma!” (Azevedo, 2008, 45); à segunda, ele responde: “Pra mim foram suas pernas mesmo!” (Azevedo, 2008, p. 46); à terceira pergunta, ele não diz nada, apenas se aproxima da jovem e beija a moça, apaixonado. Ela então diz que quer se casar com ele. Depois de salvar o amigo do chiqueiro, a moça e o moço pobre se casam. O jovem rico paga a aposta e é padrinho do casamento. Do amigo, pede o burro, pois “para conhecer as coisas da vida e do mundo era preciso ir bem devagar” (Azevedo, 2008, p. 47). A jovem fazendeira realiza três perguntas baseadas em si mesma, portanto, esse jogo de Adivinhas se identifica com os Enigmas de Ilo.

### **7.5 A árvore que adivinhava**

“A árvore que adivinhava” começa com um rei que possuía dois bens preciosos: sua filha querida e uma árvore que respondia às perguntas: quando a resposta era negativa, a árvore ficava imóvel, quando era positiva a árvore se balançava e emitia um som misterioso:

*sacudim, sacudam, sacudim, sacudam*

*sacudam, sacudim, sacudam* (Azevedo, 2008, p. 49, grifos do autor)

A princesa tinha uma boa vida: “Aquela bela princesa tinha conforto e segurança. Tinha criadas para arrumar seu quarto. Tinha cozinheiras para fazer seus pratos prediletos. Tinha empregados às suas ordens dia e noite” (Azevedo, 2008, p. 51). Nessa existência tranquila, a princesa, certo dia, estava lendo perto da árvore, quando surgiu um pássaro preto que lhe fez a seguinte pergunta:

*É melhor trabalhar na velhice ou*

*É melhor trabalhar na mocidade?* (Azevedo, 2008, p. 49, grifos do autor)

Assustada, a jovem correu para dentro do castelo e contou ao pai o ocorrido. No dia seguinte, instruída por seu rei, a moça responde que é melhor trabalhar na mocidade. A ave reage de forma estranha e captura a menina e abandona-a na floresta, onde sobrevive sozinha, a duras penas: “Precisou aprender a lutar para arranjar um abrigo seguro que protegesse do sol da chuva, do frio e dos perigos da noite escura” (Azevedo, 2008, p. 51). Solitária, a princesa precisou “aprender a lutar para arrumar comida” e “aprender a ter coragem” (Azevedo, 2008, p. 51). Com esses aprendizados, em sua mocidade, ela conseguiu sobreviver. Certo dia, é resgatada por príncipe. Tornam-se amigos, enamoram-se e, embora a mãe do rapaz não aprovasse o enlace, casam-se.

A partir do casamento, inicia-se um novo ciclo dentro da narrativa, com a mãe do príncipe no centro do conflito: por ter sido resgatada na floresta, a rainha a considerava “bicho do mato”. Dizia: “Mas essa menina a gente nem sabe quem é!” ou “Mas essa menina não tem onde cair morta!” ou ainda “Ela é moça do mato.

Você vai ver. Escute o que estou dizendo. Seus filhos vão nascer bichos do mato que nem ela” (Azevedo, 2008, p. 52).

O rapaz, apaixonado, prossegue com seus planos e se casa com a jovem, que logo fica grávida. Quando a criança nasceu, o príncipe estava em uma jornada de caça; a sogra descartou o bebê no mato, substituindo-o por um sapo morto. Sucedeu-se assim, da mesma forma, mais duas vezes: a segunda criança, que nasceu quando o príncipe estava viajando em um país vizinho, foi substituída por um lagarto morto; a terceira criança, que nasceu quando o príncipe lutava em uma guerra, foi substituída por uma cobra morta. Os bebês, descartados na floresta, foram salvos pelo pássaro preto, que levou, um a um, para o palácio do pai da moça, que sofria de solidão e saudade; cada criança que encontrava em seu castelo era acolhida pelo rei com amor, pois tinha o semblante de sua filha desaparecida.

Desolada, a jovem entra em profunda melancolia. Certo dia, o príncipe anuncia uma viagem a um lugar que ela reconhece ser o palácio de seu pai e pede um raminho da árvore que adivinhava. Com essa mudinha, pouco tempo mais tarde, a princesa descobre a verdade, fazendo perguntas precisas para a árvore. Compreendendo tudo o que aconteceu, a jovem, junto com o príncipe, abandona aquele lugar. O casal vai morar com o pai da jovem e com os filhos, deixando a mãe do príncipe em seu palácio, só.

O conto ressalta um processo de amadurecimento da jovem, a qual, de início, vivia em ócio. Sua resposta ao pássaro preto (deve-se trabalhar na mocidade, enquanto se tem força e vigor) estava correta, por isso mesmo o pássaro a retira daquele lugar de conforto, onde nunca cresceria, nunca conheceria o trabalho. Com dois elementos mágicos, a árvore e o pássaro preto, as Adivinhas do conto não se aproximam dos Enigmas da Esfinge nem dos Enigmas de Ilo. Perguntas atravessam a narrativa, com suas respostas descerrando o que está obscuro: o desaparecimento de três crianças, subtraídas do colo da mãe. O problema do conto é solucionado não com uma resposta correta, mas com perguntas corretas.

## **7.6 As aventuras de João Grilo**

“As aventuras de João Grilo”, narra a história de um rapaz “safado demais da conta” (Azevedo, 2008, p. 63). Não fazia muita coisa: “Passava o dia na rede, pensando na vida, descansando e molengando” (Azevedo, 2008, p. 63). Daí que certo dia, ele acordou com uma ideia: “Vou ser adivinho!” (Azevedo, 2008, p. 63). E caiu no mundo. Com artimanhas, fez as pessoas acreditarem que ele era um adivinho. Sua fama foi crescendo e ainda ganhava dinheiro com suas pequenas trapaças.

“Acontece que notícia corre mais que pé de vento” (Azevedo, 2008, p. 63), e o rei fica sabendo das façanhas do adivinhador. Chamou João Grilo, pois desejava saber quem havia roubado joias reais: “se João adivinhasse onde estavam as joias, ganharia um saco de moedas de ouro. Em compensação, se não descobrisse, ia

para a forca” (Azevedo, 2008, p. 65). Por coincidências extraordinárias, João Grilo desvenda o mistério das joias e ainda responde a mais uma pergunta, improvisada, que o rei fizera para atestar o poder de adivinhação do rapaz. Com essas peripécias, João Grilo sai do castelo com suas moedas de ouro. Em outra cidade, “soube que o rei do lugar tinha uma filha muito bonita que queria se casar. Mas só casava com quem conseguisse responder quatro perguntas do rei” (Azevedo, 2008, p. 66). Se respondesse corretamente, poderia se casar com a princesa, se não conseguisse, morreria. As perguntas foram:

- *Qual é o peso da terra?* (Azevedo, 2008, p. 67, grifos do autor)
- *Quanta água existe no mar?* (Azevedo, 2008, p. 67, grifos do autor)
- *Quantas estrelas existem no céu?* (Azevedo, 2008, p. 68, grifos do autor)
- *No que estou pensando?* (Azevedo, 2008, p. 68, grifos do autor)

Esperto, João Grilo consegue sair ileso das ameaças de morte e se casa com princesa em dia de grande festa, com os pais do rapaz presentes. Tanta alegria que a festa durou sete dias e sete noites. O conto termina com uma quadrinha:

*Eu também fui convidado  
Pra você trouxe um docinho  
Mas como eu sou esganado  
Comi tudo no caminho.* (Azevedo, 2008, p. 69, grifos do autor)

João Grilo, esse personagem da cultura popular, consegue mudar de vida por meio de artimanhas e trapaças. Esse tipo de conto transmite uma certa satisfação, pois trata-se de um anti-herói que não faz mal a ninguém, apenas usa de sua astúcia contra dois reis poderosos que ameaçavam sua vida com perguntas ardilosas. As adivinhas do conto aproximam-se do grupo de Enigmas da Esfinge, pois das respostas corretas ou satisfatórias de João Grilo dependia sua vida.

## **8 Adivinhas e Adivinhações: o jogo jogado nas palavras**

“Longe de ser apenas brincadeiras com palavras, as adivinhas costumam também ser metáforas”, afirma Ricardo Azevedo em seus comentários, ao final do livro *Contos de Adivinhação* (2008, p. 70). De fato, essas Formas Simples, como todas as outras, são complexas, inseridas em contextos intrincados de significantes e significados. A palavra conduz as questões, as quais, por sua vez, incorporam perguntas, desafios, enigmas. Para Jolles (1976), as Adivinhas precisam ser decifradas, elas requerem uma resolução.

Ricardo Azevedo reúne seis narrativas, alinhadas pela ideia contida no título: *adivinhações*. “O rei que não sabia ser feliz”, “A princesa que só se casava com quem se escondesse e ela não visse onde”, “O soldado que jogava baralho”, “O amigo rico, o amigo pobre e a moça bonita”, “A árvore que adivinhava” e “As aventuras de João Grilo”. O autor não distingue Adivinhas e Adivinhações, mas o resultado

é muito coerente, pois rompe fronteiras conceituais no corpo do texto literário. Tudo faz parte do jogo enigmático.

Os contos “O rei que não sabia ser feliz” e “As aventuras de João Grilo” estão diretamente associados ao grupo Enigmas da Esfinge, pois neles há perguntas cruciais, de cujas respostas depende a vida dos personagens. Os dois contos têm desfecho apaziguador, característica dos contos tradicionais: a vida do ferreiro é salva pela filha e a vida de João Grilo é salva por ele mesmo. Mas entre a jovem e João Grilo há uma grande diferença: a jovem revela-se uma sábia, que soluciona os problemas usando a lógica; João Grilo, notavelmente um trapaceiro, vence o jogo pela astúcia das palavras.

Os contos “A princesa que só se casava com quem se escondesse e ela não visse onde”, “O soldado que jogava baralho” e “A árvore que adivinhava” não possuem claramente uma Adivinha. Ainda que haja uma vaga ideia subjacente, nenhum dos personagens desses contos é interpelado com uma pergunta mortal. A jovem do conto “A princesa que só se casava com quem se escondesse e ela não visse onde” desafiava os pretendentes sem ameaçá-los; e, de fato, ela não adivinhava nada, por sua inteligência ou astúcia, apenas usava sua luneta mágica para localizar os que desejavam com ela se casar; o caso só se resolve porque o jovem possui um anel mágico que lhe permite se transformar em uma pulga e, sob essa forma, penetra no quarto da moça e consegue se livrar do exame da luneta. Da mesma forma, o personagem do conto “O soldado que jogava baralho” não é desafiado com uma pergunta, mas pelo apuro de uma situação, que faz com ele proponha interpretações inesperadas para cartas de baralho. Também, “A árvore que adivinhava” não apresenta uma pergunta de vida ou morte. De fato, nenhum personagem precisa responder a uma pergunta crucial, nenhum deles é desafiado com um enigma mortal, mas um conflito intrincado só foi elucidado com perguntas sabiamente formuladas, já que a árvore ou ficava parada para um *não*, ou se sacudia para um *sim*; a princesa só descobriu a verdade porque conseguiu elaborar perguntas que pudessem desvendar a verdade. Neste sentido, pode-se dizer que o que mais pesa nesses três contos é o *jogo*, determinado pela situação. Huizinga (2019, p. 11) afirma: “O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. (...). É “jogado até ao fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios”. No caso do jovem que consegue se esconder da luneta usando outro artifício mágico, o jogo é revelado ao final; no caso do soldado, que desenvolve um perigoso jogo de interpretação, subvertendo a ordem social dos jogos de azar, deslocando-os para um contexto religioso, o jogo nunca poderia ser revelado, pois aí, *sim*, custaria sua vida; no caso da princesa que teve os filhos arrancados de si ao nascerem, o jogo se estabelece com perguntas a uma árvore adivinhadora, cujas respostas, testemunhadas pelo príncipe, revelam a verdade.

“O amigo rico, o amigo pobre e a moça bonita” não contém nenhuma ameaça à vida de um personagem, mas, por algumas características das perguntas elaboradas pela jovem fazendeira, construídas em torno de si mesma: “Qual a coisa mais cheirosa,

qual a coisa mais jeitosa que tem dentro dessa sala?” (Azevedo, 2008, p. 40), “Qual a coisa mais mimosa, qual a coisa mais vistosa que passou dentro do rio?” (Azevedo, 2008, p. 42), “Qual a coisa mais formosa, qual a pedra preciosa que rebrilha na fazenda?” (Azevedo, 2008, p. 42). Com tais traços, elas se aproximam dos Enigmas de Ilo.

## Considerações finais

A cultura popular possui inúmeras manifestações verbais e não verbais. Apesar de a expressão induzir a uma compreensão de que essas manifestações são comuns em todo um território, elas são, em sua maior parte, práticas locais, peculiares e únicas. Algumas, todavia, parecem estar presentes em todo o Brasil, como é o caso de fórmulas verbais como ditados, trava-línguas, contos, fábulas, lendas, cantigas, parlendas, brincos e as adivinhas.

Com muitas variações regionais, que trazem implementações da cultura local, essas manifestações dão eco a questões subjacentes às brincadeiras, às narrativas, às melodias: no jogo da linguagem, o material verbal oriundo das tradições orais guarda conteúdos perturbadores, os quais, por serem recorrentes em todas as sociedades, em todos os tempos, ganharam desenho lúdico, suave, a despeito dos temas sérios e graves: briga entre crianças (parlenda “belém-belém-nunca-mais-fico-de-bem”), culpar o outro (parlenda “a canoa virou, deixaram vira, foi por causa de fulano que não soube remar”), admoestações (ditado “muito se ajuda que cedo madrugada”), competições (adivinha!), vida e morte (parlenda “hoje é domingo, pede cachimbo”), as inconstâncias da vida social, infinitamente reorganizada (parlenda “eu com as quatro, eu com ela, eu com ele, eu com ela, eu por cima, eu por baixo, eu com as quatro”), exclusão de uma conversa (sentença “quem cochicha o rabo espicha”).

Os conteúdos subjacentes às Adivinhas estão, em grande medida, relacionados, muito diretamente, como adverte Huizinga (2019), aos movimentos das próprias sociedades, no interior das quais as relações são inconstantes: relações que hoje são concernentes, amanhã podem ser concorrentes; as que hoje são pacíficas, amanhã podem ser bélicas. Nessa esfera de trocas, o jogo é coletivo e todos se movimentam dentro dele. Essa realidade do mundo oficial ganha expressão lúdica em muitas brincadeiras, dentre as quais as Adivinhas.

No universo amiúde da cultura popular, as Adivinhas foram reposicionadas em um ambiente descontraído, que mede capacidades de forma descompromissada, sem fixação de um lugar. Na cultura de massa, elas ganharam novos formatos. Na literatura clássica, ela prossegue com enigmas desafiadores (conto “O escaravelho de ouro”, de Edgar Allan Poe) ou com histórias divertidas da cultura popular (*Contos de Adivinhação*, de Ricardo Azevedo).

Em um estrato filosófico, as Adivinhas celebram a pergunta como motivação para novos aprendizados. Nas histórias, elas promovem uma sensação de prazer e de certo sentimento de justiça; elas renovam o sentimento de que uma boa disposição mental é parte importante do jogo social. As indagações fazem parte

da vida corrente e as perguntas precisam ser enfrentadas: as situações podem ser devoradoras, mas perguntas e respostas podem ser salvadoras.

Para os que gostam de Adivinhas, e não se sentiram desafiados no percurso deste texto, respondam essas: “A mãe da filha da sua mãe é o que sua?”<sup>6</sup>; ou essa: “Dois pais e dois filhos voltam da feira; quando retornam, apenas três pessoas entram em casa. Como pode ser possível?”<sup>7</sup>. Conseguiu responder? As Adivinhas continuam seguindo seu curso na cultura como uma Forma Simples ou como pas-satempo. Os desafios fazem parte da vida corrente, esse é o recado das Adivinhas.

## **LAS ADIVINANZAS Y EL JUEGO DE ROMPECABEZAS: CAMINOS EN LA CULTURA HACIA LA LITERATURA INFANTIL**

**Resumen:** Partiendo del supuesto de que las tradiciones orales de un pueblo, con su vasta cantidad de contenidos, contribuyen a la organización de la vida social y a la comprensión de la vida psíquica, este artículo trata, de forma más específica, de las Adivinanzas y otros juegos enigmáticos, populares entre adultos y niños. En su recorrido, el texto examina el concepto de Adivinanza, comparando esta forma con la Adivinación, que se encuentra en el mismo campo semántico; el análisis destaca los desplazamientos de las Adivinanzas: de una posición seria a un juego de la cultura popular y, más recientemente, a la cultura de masas. Con el fin de demostrar la relación entre las tradiciones orales, especialmente las Adivinanzas, y la literatura, especialmente la infantil, el texto presenta las narrativas que componen el libro *Contos de Adivinção* (2008), de Ricardo Azevedo, destacando algunos recursos para la representación de las tradiciones a partir de los juegos o adivinanzas de cada cuento. El marco teórico incluye *Formas simples* (1976) de André Jolles, *Homo ludens* (2019) de Johan Huizinga, entre otros.

**Palabras clave:** Cultura popular; Adivinanzas; Literatura infantil; Contos de adivinção; Ricardo Azevedo.

## **Referências**

AZEVEDO, R. *Contos de adivinção*. São Paulo: Ática, 2008.

AZEVEDO, R. *Cultura popular, literatura e padrões culturais*. Ricardo Azevedo, 2008. Disponível em: <https://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Cultura-popular.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2023.

BAKHTIN, M. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Tradução de Yara Frateschi. 3. ed. São Paulo-Brasília: HUCITEC/EdUnB, 1993.

BURKE, P. *Cultura popular na Idade Moderna*. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

---

6 Resposta: Avó.

7 Resposta: Avô, pai e filho: o avô, é pai do pai; o pai é pai do filho, portanto, dois pais, dois filhos.

- COELHO, N. N. *Literatura infantil – teoria, análise, didática*. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2000.
- GRIMAL, P. *Dicionário da mitologia grega e romana*. Tradução de Victor Jabouille. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.
- GRIMM, J.; GRIMM, W. *Contos maravilhosos infantis e domésticos* [1812-1815, Tomos 1 e 2]. Tradução de Christine Röhrig. Apresentação Marcus Mazzari [Tomo 1]. 3.ed. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 9. ed. Tradução de Newton Cunha. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- JOLLES, A. *Formas simples – legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.
- PEREIRA, E.; GOMES, N. P. M. *Ardis da imagem: exclusão étnica e violência nos discursos da cultura brasileira*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 2018.
- PERRAULT, C. *Contos da Mamãe Gansa ou histórias do tempo antigo*. Tradução de Leonardo Fróes. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- POE, E. A. *Histórias Extraordinárias*. Tradução de Brenno Silveira e outros. São Paulo: Abril Cultural, 1981.
- SÓFOCLES. Édipo Rei. In: ÉSQUILO; SÓFOCLES; EURÍPIDES; ARISTÓFANES. *O melhor do teatro grego*. Tradução de Mario da Gama Cury. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- VILELA, M. N. T.; GARCIA, A. L. M. Entre contos e recontos nos recantos da arte literária. *Literartes*, 2020. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/178550-Texto%20do%20artigo-461516-1-10-20201230.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2023.

*Recebido em 30 de março de 2024*

*Aceito em 24 de maio de 2024*