



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

## Referencia bibliográfica

---

Ledesma, E. (1969). *Análisis y clasificación de las adivinanzas* [Tesis para optar el Grado Académico de Bachiller en Literatura]. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Letras y Ciencias Humanas. Unidad de Pregrado.

---

# REPOSITORIO DIGITAL DE TESIS DE LA BIBLIOTECA DE LETRAS DE LA UNMSM

---

**Título:**

Análisis y clasificación de las adivinanzas

**Autor:**

Elmo Ledesma Zamora

**Año:**

1969

**Lugar de  
publicación:**

Lima, Perú

**Tipo de  
tesis:**

Bachillerato

**Palabras  
claves:**

Aristóteles, Ismael Moya, Ester Rivadeneira, Manuel José Andrade, Morote Best, adivinanzas, situación lúdica, clasificación.

**Referencia  
en  
APA 7ma. ed.**

Ledesma, E. (1969). *Análisis y clasificación de las adivinanzas* [Tesis para optar el Grado Académico de Bachiller en Literatura]. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Letras y Ciencias Humanas. Unidad de Pregrado.

## Resumen

La disertación se traza como meta el diseñar una tipología exhaustiva de todas las variaciones de las adivinanzas. Se empieza por indagar en las definiciones esenciales que permitan comprender la adivinanza mediante categorías mínimas. Para ello, se revisan las reflexiones teóricas acerca de la adivinanza; desde las acepciones clásicas hasta las definiciones provistas en el siglo XX. A continuación, se realiza un balance de las clasificaciones previas, en aras de identificar sus errores u omisiones. A partir de dicho balance, el trabajo ofrece una clasificación propia de las adivinanzas como estructuras folklóricas. En este sentido, el esfuerzo por ofrecer una taxonomía de las adivinanzas obedece a un interés de la investigación sobre el folklóre por los elementos que construyen la cultura.

*Palabras Clave:* Aristóteles, Ismael Moya, Ester Rivadeneira, Manuel José Andrade, Morote Best, adivinanzas, situación lúdica, clasificación.

0086

S/. 65.00

NO SE PRESTA  
A DOMICILIO



NO SE PRESTA  
A DOMICILIO

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

FACULTAD DE LETRAS

Departamento de Literatura



Análisis y Clasificación de las  
Adivinanzas



T E S I S

Para optar el Grado de BACHILLER

P O R

ELMO LEDESMA ZAMORA

Lima — 1969

014



040



A MIS PADRES.

A MI ESPOSA.



## SUMARIO

	<u>Pág.</u>
INTRODUCCION.....	I-IV
PRIMERA PARTE: El Problema de la Definición..	1
Capítulo I: Inexactitud de las actuales definiciones.....	2
Capítulo II: La Situación Lúdica.....	9
Capítulo III: Las Categorías de la Adivinanza	19
SEGUNDA PARTE: Revisión de Algunas Clasificaciones.....	26
Capítulo IV: Clasificaciones de Rodríguez Marín e Ismael Moya.....	27
Capítulo V: La Clasificación de Ester Rivadeneira.....	35
Capítulo VI: La Clasificación de Manuel José Andrade.....	40
Capítulo VII: La Clasificación de Morote Best	48
Capítulo VIII: La Clasificación de Lehmann-Nitsche.....	53
TERCERA PARTE: Nuestra Clasificación.....	63
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFIA	



## INTRODUCCION

La presente tesis tiene la finalidad de estructurar una clasificación que reúna de una manera integral y sistemática a todos los tipos y variedades de las adivinanzas. Para ello, tratamos de establecer sus categorías, mediante la búsqueda de diferencias esenciales que nos permitan definir las.

Se han propuesto múltiples definiciones de la adivinanza, acertijo o enigma. Hasta mediados del siglo pasado, esas definiciones coinciden con la de Aristóteles, quien identificó a esta especie folklórica como un tipo de metáfora. En este sentido, el enigma fue entendido fundamentalmente como un recurso retórico, según lo demuestran explícitamente Gracián y Luzán.

Pero, con la aparición de la ciencia del folklore, los acertijos recolectados por los investigadores demostraron que no siempre se hacía uso del lenguaje metafórico en ellos. Se aceptó entonces como adivinanza a toda estructura folklórica constituida por una pregunta y su respuesta, con excepción de las rondas infantiles y los versos encadenados. Esta ampliación del concepto de adivinanza volvió inexacta la definición de A-



ristóteles e hizo obsoletos los esquemas retóricos.

A fines del siglo pasado, el filólogo alemán Robert Petsch planteó una diferenciación entre adivinanzas "propiamente dichas" y las que "se alejan más y más del verdadero tipo". Consideró como acertijos propios a los que hacen uso del lenguaje metafórico. En el segundo grupo, reunió a todos los enigmas en los que no puede reconocerse tal forma del lenguaje figurado.

Hasta hoy es aceptada esta diferenciación, y ella sirvió a otro filólogo alemán, Robert Lehmann-Nitsche, para estructurar en 1911 una clasificación que continúa siendo considerada la más satisfactoria a pesar de sus evidentes inexactitudes, de las cuales fue consciente el propio autor.

Por tales motivos, los investigadores del folklore no han cesado en el empeño de buscar una clasificación más exacta. Algunos no han dudado en retornar al antiguo y fácil procedimiento de clasificar las adivinanzas por un simple ordenamiento alfabético de sus soluciones, del cual se deriva, consecuentemente, una agrupación inorgánica de sus diversos tipos y variedades. Otros investigadores han estructurado nuevos esquemas, pero éstos han resultado menos eficaces que el de Lehmann-Nitsche. Los que con mayor acierto han estudiado este problema, han tenido la prudencia de limitarse a modificar

la clasificación del mencionado investigador, en vista de la ausencia de una más precisa diferenciación esencial de los diversos tipos de adivinanzas. Tales modificaciones, sin embargo, sólo se refieren a la conveniencia de dividir grupos muy amplios, y de cambiar sus títulos por otros más sencillos y comprensibles.

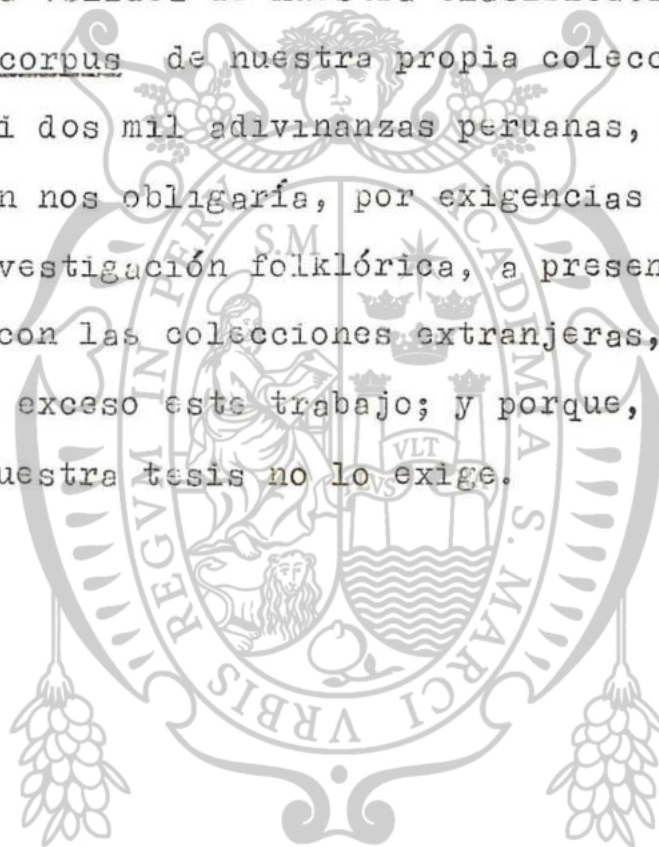
Nosotros intentamos dilucidar, en primer lugar, las diferencias específicas de los tipos de adivinanzas, con el objeto de establecer sus categorías y definir las. A la luz de tales diferenciaciones, revisamos diversos esquemas clasificatorios y demostramos su invalidez. Luego, proponemos una nueva clasificación, la cual se desarrolla parcialmente dentro del esquema de Lehmann-Nitsche en búsqueda de su reestructuración orgánica, racional, con sentido pleno.

Hemos establecido cuatro categorías de adivinanzas, teniendo en cuenta la presencia o ausencia del lenguaje figurado. La primera categoría se divide en seis grupos de los dieciséis de la clasificación de Lehmann-Nitsche modificada por Archer Taylor en 1955 y por Stanley Robe en 1963. Esta primera categoría agrupa a las adivinanzas que Petsch consideró "propias", es decir, a las definidas de manera general por Aristóteles y sus seguidores.

Las adivinanzas contenidas en los nueve grupos res

tantes de la clasificación mencionada, las distribuimos en tres secciones correspondientes a otras tantas categorías identificadas por nosotros.

Los paradigmas de los tipos y variedades de cada categoría son los estrictamente indispensables para demostrar la validez de nuestra clasificación. Hemos omitido el corpus de nuestra propia colección, que reúne a casi dos mil adivinanzas peruanas, porque su presentación nos obligaría, por exigencias de la técnica de la investigación folklórica, a presentar sus concordancias con las colecciones extranjeras, lo cual abultaría en exceso este trabajo; y porque, además, la índole de nuestra tesis no lo exige.





PRIMERA PARTE:

EL PROBLEMA DE LA DEFINICION



## CAPITULO I

### INEXACTITUD DE LAS ACTUALES DEFINICIONES

Una clasificación, en cualquier campo del conocimiento, exige una previa diferenciación del material por ordenar mediante definiciones de sus tipos y variedades. Por ello, es necesario definir a la adivinanza y aislar sus categorías. Mientras este problema no sea resuelto, sus esquemas clasificatorios serán errados e incompletos.

La primera definición de la adivinanza fue hecha por Aristóteles en su *Arte Poética*,<sup>(1)</sup> atendiendo al modo en que es construída:

"... la formación del enigma consiste en unir hablando cosas existentes, al parecer incompatibles; por la junta de nombres es imposible hacer esto, mas con metáforas es bien fácil; como el otro que dijo: he visto un hombre que con fuego pegaba cobre sobre otro hombre, y semejantes acertijos." (III, 22).

Esta definición es válida para una categoría de la a-

---

(1) Utilizamos la traducción realizada por José Goya y Muñain, publicada por Espasa-Calpe, Madrid, 1948, pág. 67.



divinanza, según se verá más adelante, pero resulta incorrecta por no mencionar a otras variedades que surgen por un uso peculiar del lenguaje figurado o por ausencia de éste.

Posteriormente, varios gramáticos griegos como Clearco de Solis y Trifón, así como el bizantino Georgios Choeroboscus, señalaron hasta seis tipos de adivinanzas. (1) Lamentablemente, estas clasificaciones no han llegado completas hasta nosotros, pero de lo que ha quedado puede deducirse que todos ellos no hacen sino glossar la explicación aristotélica de la formación del enigma como una "junta de metáforas". En todo caso, el problema de la clasificación estaba casi resuelto: restaba continuar identificando los diversos tipos de adivinanza que, al ser planteados como problemas, utilizan el lenguaje figurado.

Pero, en el siglo XIX, los investigadores que inician la ciencia del folklore aceptaron como adivinanzas a todas las formas de "literatura oral" que plantean una pregunta y exigen una respuesta, con excepción de las rondas y los versos encadenados. Por ello, Rodríguez Marín (2) incluye en su colección de adivinanzas a sim-

(1) BEUTLER, GISELLA. "Adivinanzas en Nariño" en *Thesaurus*, Bogotá, t. XVI, núm. 2, Mayo-Agosto de 1961. pág. 379

(2) *Cantos Populares Españoles*, Madrid, 1882. Para mayores detalles sobre este autor, véase el Cap. IV de esta tesis.



ples formas de la llamada poesía didascálica, en las cuales no se hacen menciones metafóricas sino que se aprovecha del juego para hacer preguntas que son verdaderas pruebas de conocimientos, como la siguiente:

¿Cuál es el ave que pone el huevo más grande?

Solución: el avestruz.

Hubo, pues, una ampliación del campo enigmístico según lo entendían los autores mencionados. Esta ampliación fue aceptada universalmente, y es, a nuestro juicio, la causa de la confusión que hoy existe.

Un intento de diferenciación fue realizado en 1899 por Robert Petsch<sup>(1)</sup>, y sirvió en 1911 a Robert Lehmann-Nitsche<sup>(2)</sup> para iniciar su clasificación con los grupos de "adivinanzas propias" y terminarla con aquellas que "se alejan más y más del verdadero tipo." Sin embargo, tal diferenciación no fue establecida de facto con exactitud, ni fue explicada por dichos autores. Ellos entendían por "adivinanzas propias" a las que coincidían con la definición de Giuseppe Pitré:

"Adivinanza es un rodeo de palabras en el

- 
- (1) "Neue Beiträge zur Kenntnis des Volksratsels" en la revista Palaestra, Berlin, IV (1899). Cita de Lehmann-Nitsche en Adivinanzas Rioplatenses, Buenos Aires, 1911 pág. 21.
- (2) Adivinanzas Rioplatenses, Buenos Aires, 1911. Para mayores detalles sobre este autor, véase el Cap. VIII de esta tesis.



cual va comprendido algo que no se dice, o una descripción ingeniosa y aguda de lo mismo, mediante cualidades y caracteres generales que se pueden atribuir a otras cosas que tienen o no semejanza o analogía. Esta descripción es siempre tan vaga, que aquel a quien le es propuesta su solución corre con la mente a este y aquel significado, inseguro de la solución por hallar. A veces se esconde bajo el velamen de una alegoría muy lejana y bajo imágenes bellas y festivas."<sup>(1)</sup>

Esta definición, al igual que la del Estagirita, es válida para una categoría. Era indispensable diferenciarla del heterogéneo grupo de las adivinanzas que "se alejan más y más del verdadero tipo", problema que no fue resuelto por Petsch ni por Lehmann-Nitsche, pues entre las del segundo grupo insertaron formas pertenecientes al primero, y viceversa.

La ausencia de definiciones que diferencien las variedades de la adivinanza, es causa del uso simultáneo de varios criterios en las clasificaciones propuestas hasta hoy. Al respecto, Ralph Steele Boggs dice lo siguiente:

---

(1) Indovinelli, Dubbi, Scioglilingua del Popolo Siciliano. Torino-Palermo, 1897. Cita tomada de Morote Best, Efraim: "Nuestras Cien Primeras Adivinanzas" en la revista Tradición, Cuzco, Año I, v. I. núm. 2, mayo de 1950. pág.75.



"La manera más fácil de evitar duplicaciones en una clasificación sería basar todas sus categorías sobre una sola base... (pero) Nunca se ha decidido cuál sería la base más comprensiva..."(1)

La imposibilidad de crear una clasificación exacta y completa de las adivinanzas radica en la ausencia de definiciones que diferencien a sus categorías.

Pero, las clasificaciones actuales no sólo adolecen del uso simultáneo de criterios diversos dentro de un mismo esquema, sino que muchas veces no reconocen algunos tipos de adivinanza, los cuales son por ello mezclados indiscriminadamente en un grupo desordenado al final de cada esquema propuesto (2). Tal ausencia de una diferenciación esencial de los tipos y variedades de la adivinanza obligó en 1934 a Carreras a decir lo siguiente:

"Toda cuestión intrincada, de difícil solución, llamada problema, tiene cabida en este renglón enigmístico, sea cual sea el medio de que se valga para acertar lo que nos propone."(3)

- 
- (1) "Unas Categorías de Adivinanzas Ilustradas con Ejemplos Dominicanos", artículo reproducido por Félix Colucción en Antología Ibérica y Americana del Folklore, Buenos Aires, Editorial Kraft, 1953. págs 289-290.
  - (2) Véase los Caps. IV y VIII de esta tesis.
  - (3) Folklore y Costumbres de España. Barcelona, Editorial Martín, 1934. Segunda edición. Tomo II. pág. 560.



Esta opinión sobre la imprecisión de lo comprendido dentro de los límites del "renglón enigmístico" coincide, en principio, con la expresada en 1911 por Lehmann-Nitsche:

"... sé muy bien que no he resuelto el problema, pero he trabajado con todo empeño y creo haberlo adelantado; será fácil ahora encontrar las modificaciones necesarias."

(1)

Lehmann-Nitsche no pudo resolver el problema de la clasificación porque la diferenciación esencial de los tipos de adivinanza en que basa su esquema es inexacta. De ahí su error de creer que la solución estaría sólo en modificar el esquema partiendo de las mismas bases. Por ello, Archer Taylor, que planteó tal modificación en 1951, ha tenido que aceptar la existencia de "muchas variedades de adivinanza que aún no han sido reconocidas".<sup>(2)</sup> Es obvio que no podrá exigirse exactitud a la clasificación de una materia cuyas categorías no han sido previamente deslindadas.

La persistencia de este problema obligó a Gisella Beutler en 1961 a reconocer que todas las soluciones propuestas son "difíciles e incompletas"<sup>(3)</sup>.

---

(1) Op.cit. pág. 21

(2) Folklore and the Student of Literature" en DUNDES, Alan: The Study of Folklore, University of California at Berkeley, Prentice-Halls Inc., N.J., 1965. pág. 38.

(3) art. cit. pág. 373.



Nosotros opinamos que las categorías de la adivinanza pueden ser diferenciadas mediante definiciones que hagan referencia a la presencia o ausencia del lenguaje figurado, y que tengan en cuenta la alteración de lo que llamamos situación lúdica, según las consideraciones que sobre tales temas hacemos en el capítulo siguiente.



## CAPITULO II

### LA SITUACION LUDICA

Las adivinanzas constituyen una especie literaria de la tradición oral que, en algunas ocasiones, se han encumbrado, por su calidad o la moda, al nivel de las formas superiores de la creación poética. En la literatura peruana, aparecen en las veladas del virrey De Croix<sup>(1)</sup> y en las de doña Juana M. Gorriti<sup>(2)</sup> como formas de entretenimiento culto. Ricardo Palma, en una conferencia sobre Terralla<sup>(3)</sup> leída en 1874 en el Club Literario de Lima, hablará del "juego de adivinanzas".

Esto explica por qué algunos autores, como Carlos Vega<sup>(4)</sup> y Huizinga<sup>(5)</sup>, identifican a las adivinanzas fundamentalmente como "pasatiempos", si bien la mayoría de los investigadores insisten sobre el carácter literario de

- 
- (1) Flor de Academias. Lima, 1889. Editada por Ricardo Palma.
  - (2) Veladas Literarias de Lima. Buenos Aires, Imprenta Europea, 1892.
  - (3) Tradiciones Peruanas Completas. Madrid, Aguilar, 1957. Tercera edición, pág. 719. La conferencia pasó a ser una tradición más con el nombre de "El Poeta de las Adivinanzas".
  - (4) La Ciencia del Folklore. Buenos Aires, Editorial Nova, 1960. pág. 202. Vega excluye a las adivinanzas del sector de la literatura oral que considera está formada sólo por cuentos, leyendas y mitos.
  - (5) Homo Ludens. México, Fondo de Cultura Económica, 1943. pág. 17 y siguientes.



las mismas. Pero, Huizinga aporta una valiosa idea sobre el tema: las adivinanzas suponen el acatamiento de ciertas reglas, idea que ya en 1867 había sido esbozada por el inglés Hugh Rowley con los siguientes términos:

"The best joke, the most successful riddle, is lost, falls flat upon the ear, if it is not met half-way by a proper state of mind or temper"(1)

La existencia del "adecuado estado de la mente o del temperamento" como una clave para entender el proceso de inventar y descifrar las adivinanzas, ha sido atisbada por Bruno Jacovella (2) al calificarlas de "formas de poesía lúdica", pero lamentablemente no profundizó en el tema.

Gisella Beutler también rondó por estos predios, con más acierto que sus predecesores, pues llegó a decirnos lo siguiente:

"Prescindiendo de todas las clasificaciones retóricas, el enigma -de tradición erudita o popular-, como expresión poética genuina, está sometida al libre proceso, consciente o inconsciente, de la imaginación. Por la ambigüedad esencial al

---

(1) Puniana or Thoughts Wise and Other-Wise. London, 1867, p.5.

(2) "Las Especies Literarias en Verso" en Folklore Argentino t.VI, Sección E, Biblioteca del Americanista Moderno, dirigida por J. Imbelloni. Buenos Aires, Editorial Nova, 1950. pág. 129.

género, está destinado a acumular incoherencias y asociaciones insospechadas. Pero siempre queda un "juego de la fantasía", en el sentido literal de una contienda espiritual seria o jocosa, y en el concepto hondo del poder creador de la imaginación humana, que reúne colores, formas, elementos naturales y sobrenaturales, e impresiones del mundo cosmológico en un caleidoscopio de inmensas dimensiones."(1)

La adivinanza es literatura y juego. Es decir, obra de arte por doble causa si entendemos el arte como función lúdica.(2) Cabe recordar que en todo juego se establece una situación que se evade de la realidad y crea un mundo ficticio, de apariencias, que es tenido por los jugadores como la única realidad válida mientras dura dicho juego. Lo mismo ocurre en la poesía y en cierto tipo de adivinanzas, como nos lo demuestra Arthur Nissin(3) a propósito de la comprensibilidad del siguiente fragmento de un soneto de Baudelaire:

Soy Bella, ¡oh mortales!, como un sueño de  
piedra,  
y mi seno, donde todos, a su turno, se han  
herido,

---

(1) Art. cit. Pág. 390.

(2) Véase el cap. IV del libro de Raúl Castagnino ¿Qué es Literatura? Buenos Aires, Editorial Nova, tercera edición, 1963, donde se revisan las teorías de Kant, Schiller, Spencer, Huizinga, Buytendijk Guyau y Freud sobre este tema.

(3) La Literatura y el Lector. Buenos Aires, Editorial Nova, 1962. Traducción por Amelia Sánchez Garrido. págs. 74-110.



esté hecho para inspirar al poeta un amor eterno y mudo como la materia...

Este poema no tiene sentido si hacemos de él una lectura reductora", según el filólogo belga. Pero, si efectuamos una "lectura valorizadora", hallaremos claras relaciones poéticas que nos informan sobre la identidad de quien así habla a los mortales: la Belleza Inmortal. El poema de Baudelaire es indudablemente "una simple adivinanza", y así lo reconoce Nissin, aunque rechaza esta calificación en razón de que la valorización del poema lo conduce a identificarlo más bien como una forma superior del arte literario.

Asimismo, ante una proposición enigmática como la siguiente:

En el campo está,  
gritando la muy loca.  
Vamos a cogerla  
para quitarle la ropa.

el oyente quedará desconcertado y podría surgir un malentendido, si previamente no se le dijera que se trata de una adivinanza, y que por lo tanto el lenguaje es figurado. Mediante la lectura valorizadora de que habla Nissin, comprenderemos que con esta proposición se ha hecho referencia a una oveja.

La identidad entre el lenguaje de la poesía y el del



enigma ya había sido notada por Aristóteles(1), quien explicó la metáfora como una "alusión implícita a un enigma". Baltasar Gracián(2), Ignacio de Luzán(3), Giuseppe Pitré(4), e Ismael Moya(5), entre otros, coinciden en que la adivinanza "tiene la esencia de la metáfora" como dice el último de los autores mencionados. Tal identificación, sin embargo, soslaya la existencia de adivinanzas que no utilizan el lenguaje figurado.

De lo dicho se deduce que hay ciertas adivinanzas que utilizan el lenguaje figurado en la proposición o parte interrogativa de las mismas. En el precedente ejemplo de la "oveja", esta palabra es la solución; y la alusión metafórica, la proposición. El carácter interrogativo de la proposición es esencial en toda adivinanza, pero a veces, por razones estéticas, adopta un tono aseverativo(6). En el ejemplo mencionado, se han omitido las formas de la

- (1) Retórica. Traducción del griego y notas por Francisco de P. Samaranch. Madrid, Aguilar, 1964. Libro III, Cap. II. pág. 236.
- (2) Agudeza y Arte de Ingenio, Buenos Aires, Espasa-Calpe, 1942. Discursos XXXIX y XL. Gracián incluye a las proposiciones enigmáticas dentro de las figuras retóricas.
- (3) La Poética. Madrid, 1789. Segunda edición corregida y aumentada. t.I. pág.244.
- (4) Ibidem. Loc.cit.
- (5) Adivinanzas tradicionales. Buenos Aires, Editorial Anaco, 1955. pág. 7.
- (6) LEDESMA, Elmo. "Notas sobre la Anfibología en las Adivinanzas" en Sphinx, Lima, II época, núm. 13. Diciembre de 1960.



comparación: se usan sólo metáforas. Esa proposición debe entenderse como una pregunta en la que se plantea una comparación en los siguientes términos: ¿Qué se parece a una mujer que grita en el campo como una loca, y qué hacemos con ella en forma parecida a desnudarla? Está claro que una conversión de este tipo para mantener en forma expresa la interrogabilidad de la proposición, redundaría en un descenso del nivel artístico de la expresión.

Es decir, estamos ante un juego en el cual se pregunta con lenguaje figurado, y así debe ser entendido. En este juego intervienen dos personas: la que plantea el enigma y la que debe resolverlo. A la primera, la llamaremos "proponente"; y a la segunda la denominamos, de acuerdo con Sébillot(1), el "interlocutor". Lo que dice el proponente será la proposición; y lo que contesta el interlocutor, la solución.

En la proposición de la adivinanza de la oveja, el proponente se ha expresado en lenguaje figurado con un tácito sentido interrogativo. El interlocutor debe por ello buscar la realidad metaforizada. Es decir, en esta adivinanza se ha ido de lo figurado a lo real. El interlocu-

---

(1) Le Folk-Lore. Paris, Octave Doin et Fils, 1913. pág. 56.



tor queda enterado de esta situación lúdica por la mención que hace el proponente de ciertas frases rituales, o fórmulas de introducción como las llaman otros autores. Esas frases hacen hincapié sobre el carácter de adivinanza de lo que tras ellas se dice. Las más comunes son: ¡Adivina, adivinador!, ¡Adivina, adivinaja! y ¡Adivina, si eres buen adivinador! Una vez establecida la situación lúdica, estas fórmulas son generalmente omitidas.

Pero, no todas las adivinanzas tienen una proposición anfibológica. Hay algunas que emplean el lenguaje figurado en la solución solamente, como en el ejemplo siguiente:

¿En qué se parecen el perro y el carpintero?

Solución: en que mueven la cola.

En este acertijo, la frase "mueven la cola" tiene doble significado. Ella puede ser correctamente empleada con cualquiera de las dos realidades (perro-carpintero) mencionadas en la proposición. Es decir, nuevamente se ha jugado con lenguaje figurado, pero éste no es utilizado por el proponente sino por el interlocutor. En esta adivinanza, la exigencia lúdica de hallar una semejanza (¿En qué se parecen...?) no puede ser satisfecha con una expresión que no sea anfibológica (p.e.: "en que son dos vertebrados"), pues se violarían las reglas del jue-



go. Estamos ante una inversión del juego efectuado en la adivinanza de la oveja. En el acertijo del perro y el carpintero, se ha ido de lo real a lo figurado.

Algunas veces, lo figurativo está presente tanto en la proposición cuanto en la solución. Las adivinanzas de esta índole se caracterizan por la suposición lúdica de que ciertos objetos o seres realizan funciones que en realidad no ocurren. Por ejemplo:

¿Qué le dijo el café al azúcar?

Solución: sin ti, mi vida sería amarga.

En otros casos, no hay uso de lenguaje figurado en la proposición ni en la solución. Esto ocurre en la siguiente adivinanza:

¿Qué árbol será aquel  
que da dos frutos al año:  
después de unas lindas brevas  
unos higos tamaños?

Solución: la higuera

Este es un ejemplo típico de la llamada poesía didáctica. Este tipo de adivinanza ha sido identificado por Lehmann-Nitsche(1) como "pregunta que hace el maestro al alumno".

En las cuatro adivinanzas precedentes, la situación lúdica ha sufrido alteraciones por la presencia de la an-

---

(1) Op.cit. pág.66.



fibología en la proposición, en la solución, en ambas o en ninguna de ellas.

Nosotros consideramos que tales alteraciones explican el carácter de las adivinanzas, lo cual permite, en consecuencia, deslindar sus categorías.

Ocasionalmente, la situación lúdica es rota. Ocurre una violación de las normas del juego, Si durante una partida de póker, por ejemplo, uno de los jugadores se niega de pronto a darle a cada naipes su valor convencional, el juego se paraliza. Tal actitud de rebeldía sólo cabe explicarla como una intención de burlarse de los demás jugadores o de ofenderlos.

En el juego de adivinanzas, esta rebeldía da origen a las pegas, que consisten en una réplica a la respuesta correcta que dice el interlocutor. Tal réplica es una burla o un agravio. Por ejemplo, en las adivinanzas precedentes, en las que el interlocutor ha respondido: "La oveja", "en que mueven la cola", "sin ti, mi vida sería amarga" y "la higuera", respectivamente, el proponente replicará con una frase como la siguiente. ¡Tonto es quien tanto adivina!

La pega no es una forma especial del folklore literario constituida por una proposición de adivinanza más la solución y su réplica, como cree Rodríguez Marín(1). Si

---

(1) Op.cit. págs. 411-417.



constituyese tal forma especial, exigiría clasificación aparte, a causa de sus diferencias estructurales. Con respecto de las adivinanzas, la pega es simplemente la frustración del juego a expensas del que acierta con la respuesta, y puede ocurrir con cualquier tipo o variedad de esta especie del folklore literario.



### CAPITULO III

#### LAS CATEGORIAS DE LA ADIVINANZA

De acuerdo con las variaciones de la situación lúdica, pueden aislarse cuatro categorías dentro del campo enigmístico mencionado por Carreras(1). Ello exige una distinción de nombres, a fin de terminar con la confusión que actualmente produce el uso indistinto de palabras como adivinanza, acertijo, enigma, charada, pregunta enigmática, problema, quisicosa, etc.

Proponemos que el término adivinanza sea denominación común a todas las formas del folklore literario en las que se plantea una proposición que exige inmediata respuesta, dentro de un marco lúdico que hace uso de anfibologías aunque ocasionalmente éstas no sean utilizadas cuando la propia dificultad de la cuestión planteada en lenguaje directo sea suficiente para desafiar los conocimientos, la atención o la capacidad de observación y de raciocinio del interlocutor.

Asimismo, proponemos que las denominaciones "enigma",

---

(1) Loc. cit.



"acertijo" y "problema" sean utilizadas para identificar a tres categorías de la adivinanza.

Para una cuarta categoría, proponemos el término "bitropo".

Entendemos por categoría de adivinanza a un paradigma ideal que reúne características de varios tipos de adivinanzas, y que por lo tanto puede ser diferenciado de las adivinanzas de cualquier tipo perteneciente a otro paradigma ideal. La diferenciación la basamos en la alteración de la situación lúdica a que hemos hecho referencia en los artículos precedentes.

Las cuatro categorías de la adivinanza son:

I).-ENIGMA.- Es la adivinanza que tiene proposición anfibológica, y exige una respuesta en lenguaje directo.- De acuerdo con la terminología de Richards(1) sobre la estructura de la metáfora, diremos que en el enigma el proponente obscurece el "vehículo" a fin de que el interlocutor tenga mayor dificultad en identificar al "tenor", lo cual es conseguido mediante lo rebuscado y arbitrario del "fundamento". Las palabras de Ignacio de Luzán sobre el lenguaje figurado son igualmente valideras para explicar la estructura de esta categoría:

"Quando el ingenio se ocupa en considerar

---

(1) THE PHILOSOPHY OF RETHORIC. Nueva York-Londres, 1936. págs. 96-117.



un objeto, vuela velozmente por todos los entes y objetos criados y posibles en el universo, y escoge aquellos en quienes descubra alguna semejanza de figura, de movimiento, o de afectos y circunstancias respecto del sugeto que contempla: observa todas las relaciones y analogías de objetos al parecer muy remotos y diversos, pero que tienen con él alguna conexión: y finalmente, penetrando con su agudeza en lo interno del objeto, halla razones de su esencia nuevas, impensadas y maravillosas, ya sean verdaderas, ya solamente verisímiles."(1)

Se trata, en suma, de reunir un conjunto de figuras en forma intencionalmente incoherente(2) a fin de aludir a una realidad muy alejada de los términos anfibológicos utilizados en la proposición. Quizás, la frase "mosaico de imágenes" empleada por Arthur Nissin(3) y la expresión de Bühler(4), "cocktail de esferas", utilizado para explicar la complejidad de la metáfora, sean las más correctas para definir lo zigzagueante del lenguaje figurado que se utiliza en estas adivinanzas. Tal complejidad obliga al interlocutor a "corre(r) con la mente a este y aquel significado, inseguro de la solución por ha-

(1) Op. cit. Pág. 244.

(2) Deutler, Giselle. art.cit. pág.388

(3) Op.cit. pág. 109.

(4) Teoría del Lenguaje. Madrid, Revista de Occidente,1961.  
Traducción de Julián Mariás. Segunda edición. Pág.413.



llar" como dice G.Pitré.(1)

La forma correcta en que debemos entender la proposición nos es indicada por la situación de juego que plantean las frases rituales. El interlocutor tratará de identificar lo que ha sido comparado, o sea la solución, a partir de los términos antibológicos con los que ha sido comparado. Tiene que desandar la vía tortuosa que siguió el proponente. Aristóteles dice que los enigmas "... expresan lo que no dicen"(2). Por ejemplo, en las adivinanzas:

Madre jorobada,  
hijo trepador,  
hijas buenamozas  
y nieto predicador.

Solución: la vida .

una planta ha sido descrita con varias metáforas que aluden a diversas realidades desde puntos de vista distintos. La solución se hallará buscando una totalidad que pueda ser descompuesta en una secuencia de por sí ya arbitraria (madre, hijo, hijas, nieto) y que coincida en cada una de sus partes con las menciones metafóricas.

II.- ACERTIJO.- Es la adivinanza con proposición expresa-

(1) Loc. cit.

(2) Retórica. Edición cit. Libro III, cap.11. pág.263.



da en lenguaje directo, y exige una solución anfibológica. Al revés de lo que ocurre en la primera categoría, en el Acertijo el proponente se expresa en lenguaje directo y es el interlocutor quien debe buscar la anfibología. Es decir, el juego se invierte.

Algunas veces, el proponente menciona todas las realidades que deben ser relacionadas por el interlocutor mediante una anfibología en la solución, como en el ejemplo siguiente:

¿En qué se parecen el soldado y la vela?

Solución: en que llegan a cabo.

En este caso, como diría Luzán, "el ingenio (del interlocutor) vuela velozmente por todos los entes y objetos criados y posibles del universo"(1) a fin de extraer elementos para hacer el "cocktail de esferas" de que habla Bühler. El uso anfibológico de la palabra "cabo" ha sido facilitado por la mención de las dos realidades (soldado-vela) en la proposición.

Otras veces, en la proposición se menciona un sólo término de la realidad, se da un solo apoyo real, y se inquiere por una anfibología que relacione este apoyo con otra realidad no mencionada. Esto ocurre en los colmos:

---

(1) Loc. cit.



¿Cuál es el colmo de un sastre?

Solución: que sus hijos sean "botones"

Aquí, la realidad "sastre" (mencionada en la proposición) ha sido relacionada en la solución con la realidad "hotel" mediante el término "botones" que es válido para ambas realidades.

III).- BITROPO.- Es la adivinanza que usa lenguaje figurado tanto en la proposición cuanto en la solución. Lo figurativo de su proposición radica en la suposición lúdica de que los seres o cosas mencionados realizan ciertas funciones que en realidad no ocurren. Lo figurativo en la solución es la falsedad de su afirmación, falsedad que es aceptada por su verosimilitud lúdica. Ello ocurre en los ejemplos siguientes:

¿Qué le dijo la cucharilla al azúcar?

Solución: ¡En el café nos vemos!

¿Por qué un conejo corre más rápido cuando lo persigue un perro blanco?

Solución: Porque cree que su perseguidor está en mangas de camisa.

IV.- PROBLEMA.- Es la adivinanza que utiliza lenguaje directo tanto en la proposición cuanto en la solución. No se da ningún elemento que pueda provocar la menor anfibología. Descifrar un problema exige poseer determinados co



nocimientos o prestar un mínimo de atención, pues el campo de la realidad dentro de cuyos límites debe ser buscada la solución ha sido perfectamente definido, como en los casos siguientes:

- a) ¿Qué nombre de varón puede hacerse con las cinco vocales?

Solución: Aurelio.

- b) Pensando vivo, pensando;  
pensando me vuelvo loca.  
¿La suegra de la mujer de mi hermano  
qué parentesco me toca?

Solución: madre.

- c) ¿Cuál es el árbol que da el fruto en la hoja?

Solución: el tunal.

Ocasionalmente, el proponente inquiere por una realidad que es mencionada explícitamente en la proposición, con evidente afán de sorprender al interlocutor desatento.

Ejemplos:

- ¿De qué color era el caballo blanco de Napoleón?

Solución: blanco.





## CAPITULO IV

### LAS CLASIFICACIONES DE RODRIGUEZ MARIN E ISMAEL MOYA

La ampliación del campo enigmístico que se produjo el siglo pasado, desconcertó a los primeros investigadores que intentaron clasificar las adivinanzas. Por ello, en 1880 Demófilo<sup>(1)</sup> las clasificó mediante un ordenamiento alfabético de sus soluciones. Se intentó luego superar la dificultad originada por ausencia de una diferenciación categórica, mediante el agrupamiento de las adivinanzas según el sector de la realidad dentro del cual podía incluirse lo mencionado por la solución. Dentro de cada grupo temático, se conservó el ordenamiento alfabético.

Las clasificaciones de este tipo más renombradas y completas son la realizada por el polígrafo sevillano Francisco Rodríguez Marín<sup>(2)</sup> a fines del siglo pasado, y la publicada últimamente por el folclorista argentino Ismael Moya.<sup>(3)</sup>

---

(1) Colección de Adivinanzas en forma de Diccionario. Sevilla, 1880. "Demófilo" es el seudónimo de Antonio Machado y Álvarez.

(2) Op.cit. págs. 188-310.

(3) Op.cit. págs. 45-46 y 51-155.



Rodríguez Marín ordena las adivinanzas en doce grupos, de acuerdo con la naturaleza de la realidad a que aluden sus soluciones(1), en el orden siguiente:

Grupo I.- Los astros, el tiempo, fenómenos atmosféricos, el río, el mar, el fuego, la luz, el humo.

Grupo II.- El hombre. Sus partes anatómicas. Bacilos. El peine.

Grupo III.- Los animales. Productos alimenticios derivados.

Grupo IV.- Los vegetales. Productos alimenticios derivados.

Grupo V.- La sal. (minerales).

Grupo VI.- El camino, el puente, el pozo, el molino, las campanas, la veleta, el cerrojo.

Grupo VII.- Prendas de vestir. Objetos del hogar. Objetos en general.

Grupo VIII.- Letras

Grupo IX.- Oficios

Grupo X.- Nombres de personas.

Grupo XI.- Oraciones, sacramentos. fenómenos físicos, biológicos y sociales: la sombra, el hambre, el crimen.

Grupo XII.- Miscelánea: Homónimos, aritméticos, de parentesco, etc.

Rodríguez Marín no establece previamente la naturaleza

---

(1) La titulación de los grupos es nuestra, a fin de dar una idea del contenido de los mismos. Rodríguez Marín sólo nos indica la numeración, y luego inserta las adivinanzas dentro de cada grupo sin dar explicación alguna.



de la materia que clasifica. Al lado de adivinanzas que se acogen a la definición de Aristóteles, incluye a multitud de poemas didascálicos como el que hemos mencionado en el capítulo primero de esta tesis. El "desorden" de esta clasificación es ratificado por el propio autor al no delimitar con precisión el sector de la realidad adivinable caracterizado en cada grupo. Así, por ejemplo, en los grupos VI y VII hay presencia de objetos, sin que podamos descubrir el criterio con que debíamos colocarlos en uno u otro. Asimismo, en el grupo XII no existe un sector definido de la realidad mencionada por las soluciones, y parece haber sido creado por el autor para incluir en él a todas las adivinanzas cuyas soluciones no pudieran ser identificadas con un sector determinado de la realidad.

El principal defecto de esta clasificación es el hacer aparecer bajo la misma clave a las proposiciones estructuralmente diferentes si poseen igual solución; y bajo clave diferente, a las proposiciones estructuralmente iguales pero con solución distinta. Por ejemplo, las adivinanzas:

- a) Nadie la quiere tener  
pero si la llega a tener  
ya no la quiere perder.

Solución: la cabeza calva.



- b) Nadie lo quiere tener  
pero si lo llega a tener  
ya no lo quiere perder.

Solución: un proceso judicial.

son estructuralmente idénticas, pero a causa de la diferencia de sus soluciones deberían incorporarse en grupos distintos. Asimismo, las adivinanzas:

- a) Redondo como una nuez,  
sube al monte y no tiene pies.

Solución: el caracol.

- b) ¿Quién es este que se arrima  
trayendo su rancho encima?

Solución: el caracol.

tienen distintas estructuras, pero por la igualdad de sus soluciones formarían parte de un mismo grupo.

Por último, existen adivinanzas como la siguiente:

¿Cómo se saca la leche de la vaca?

Solución: blanca.

que no podrían racionalmente ser ubicadas en esta clasificación, por lo cual tendrían que refugiarse en el caótico grupo XII.

Más de medio siglo después, el folklorista argentino Ismael Moya insiste en el afán de clasificar las adivinanzas alfabéticamente y según el sector de la realidad a que pertenece la solución. Propone el siguiente "cuadro-guía" de 35 grupos cuyos títulos delimitan estrecha-

mente la realidad mencionada en las soluciones:

- I. El universo en general. El tiempo: sus divisiones; aparatos que lo miden.
- II. El mundo sideral: sol, estrellas, luna, planetas, astros, cometas, constelaciones, estrellas fugaces, aerolitos.
- III. Los fenómenos físicos: luminosos, acuosos, sonoros. Sismos. Vientos, Hielo, Nieve. Granizo.
- IV. La religión y sus ritos. El paraíso, el purgatorio, el infierno.  
. Dios. Jesús, Santoral, Liturgias del hombre. Milagros. La muerte.
- V. El hombre: organismo. Cualidades. Funciones orgánicas. Dolores físicos. Nombres de personas. Apodos.
- VI. El mundo vegetal. Botánica universal y regional.
- VII. El mundo animal. Zoología universal y regional.
- VIII. Mundo mineral.
- IX. Temas orográficos: cordilleras, montañas, volcanes, carros, picos, pasos, desfiladeros, cuestras, etc.
- X. Temas hidrográficos: el mar, ríos, arroyos, lagunas, lagos, cascadas.
- XI. Isla, istmo, bahía, golfo, archipiélago, cabo, punta. etc.
- XII. Supersticiones: luz mala, viuda, silbidos de ánimas.
- XIII. Demonología. El Diablo. Demonios. Apariciones.

- XIV. La moral; la justicia; la ley.
- XV. El amor.
- XVI. Los trabajos del campo. Útiles y cosas propias de las actividades del campo.
- XVII. La guerra. Armas, atributos del poder.
- XVIII. Oficios. Instrumentos, herramientas.
- XIX. Letras, números, cuentas, cifras. Apellidos. Nombres.
- XX. Juegos del hombre y de los animales. Vicios del hombre.
- XXI. Medicina. Terapéutica. Enfermedades.
- XXII. La familia. El hogar. Útiles y utensilios del hogar. Parentescos.
- XXIII. Economía del hombre.
- XXIV. Novelescas.
- XXV. Jocosas.
- XXVI. Semejanzas, identidades y diferencias.
- XXVII. Locomoción: caminos, comunicaciones.
- XXVIII. Cocina: útiles, alimentos, bebidas, condimentos.
- XXIX. El arte, música; instrumentos. Bailes.
- XXX. El comercio y la industria.
- XXXI. El vestuario.
- XXXII. La vivienda y sus elementos.
- XXXIII. La escuela y el niño.
- XXXIV. Temas de la patria y del solar.
- XXXV. Sentimientos, actitudes, modos de ser y de obrar en la vida de relación.



Si comparamos esta clasificación con la de Rodríguez Marín, notaremos que coincide parcialmente con ella. Asimismo, los grupos XXIV (Novelascas), XXV (Jocosas) y XXVI (Semejanzas, identidades y diferencias) son equivalentes a los grupos VII (Narrativo) y XIII (Burlesco) del esquema de Lehmann-Nitsche<sup>(1)</sup>.

Ismael Moya ha tratado de remediar la insuficiencia de las clasificaciones de este tipo mediante la creación de grupos que pretenden ser más unitarios por estar integrados por soluciones que aluden a un campo menor de una realidad mejor especificada. Por tal motivo, llega a crear varios grupos (XI, XII, XIII, XV, XXI y XXX) cuyos paradigmas no nos ofrece.

Además, los grupos XXIV (Novelascas), XXV (Jocosas) y XXVI (Semejanzas, identidades y diferencias) no deberían formar parte de un mismo cuadro-guía, por cuanto se basan en tres criterios distintos entre sí, que a su vez difieren del que fundamenta a los 32 grupos restantes.

Sin embargo, en el epítome con que inicia su obra, Moya define a la adivinanza como:

"... el enunciado alegórico, breve y generalmente rimado, de una idea, ser, cosa o acontecimiento. De dos caminos, el uno recto, intrincado el otro, ha preferido éste,

---

(1) Ver Cap. VIII de esta tesis.



de tal manera que el ingenio y el sentido de orientación mental sean puestos a dura prueba, cayendo a menudo en el riesgo de equivocarse totalmente la solución."(1)

definición que glosa a la clásica de G.Pitré. Moya agrega que la adivinanza tiene "la esencia de la metáfora".

Es decir, a pesar de haberse publicado esta clasificación en 1955, lo cual permite suponer el conocimiento por parte del autor de la vasta bibliografía sobre la materia, se insiste en clasificar a las adivinanzas de acuerdo con la solución, según el método empleado en 1882 por Francisco Rodríguez Marín. La única razón que nos ofrece el célebre folclorista argentino para tomar tal decisión, es la complejidad del esquema de Lehmann-Nitsche, y la consecuente necesidad de establecer "un índice más comprensible a todos."(2)

---

(1) Op.cit. pág. 7

(2) Ibidem. pág. 45.



## CAPITULO V

### LA CLASIFICACION DE ESTER RIVADENEYRA

En 1940, la folclorista chilena Ester Rivadeneyra<sup>(1)</sup> propuso una clasificación a partir de cinco criterios diferentes. Su esquema, al igual que los de Andrade y Morote, que estudiamos en los capítulos VI y VII respectivamente, constituye una elocuente prueba de la inseguridad que los folclorista sienten al ingresar al hasta hoy caótico sector enigmístico del folklore literario. Dice la folclorista chilena:

"Existen algunas adivinanzas llenas de maliciosa intención, pero que en el fondo no tienen nada de inmoral. A éstas las podríamos llamar "picarescas". Este rasgo es general de la literatura popular; se ve en los cantos, en los chascarros, etc., que mantienen atento y risueño al auditorio.

"Se podría clasificar las adivinanzas en los siguientes grupos: (A) las que llamaríamos infantiles porque la malicia está en lo ingenuo de la forma:

---

(1) FOLKLORE DE LA PROVINCIA DE BIO-BIO. Santiago de Chile, Imprenta Universitaria, 1940.



¿Qué árbol será aquel  
que da dos frutos al año:  
después de unas lindas brevas  
unos higos tamaños?

La higuera.

Si me adivinas, niñito,  
lo que llevo en la canasta,  
te doy un racinito.

La uva.

"(B) Hay otro grupo numeroso, el que se funda en el fraccionamiento de las palabras:

Cana, pero no de vieja,  
esta, pero no de vaca.

La canasta.

En trocitos bien picados  
de carbón pasó a guisado  
Ada fue quien te lo hizo,  
saboréalo, que es un guiso.

La cabonada.

"(C) Hay también otro cuya solución se encuentra en la sílaba final de varias palabras:

"Adivina, buen adivinador,  
¿qué pájaro tiene sal?

El zorzal.

"Adivina, buen adivinador,  
¿qué pájaro tiene don?

El moscardón.

"(D) Existe otro grupo: el paradojal:

¿Qué cosa es,



que mientras más grande  
menos se ve?

La sombra"

Hasta aquí, sus palabras. Nosotros opinamos que esta clasificación tiene los siguientes defectos:

1) La existencia de las adivinanzas "que podríamos llamar picarscas" exige la coexistencia del grupo de las "no picarescas". Sin embargo esta diferenciación se torna imprecisa por cuanto la autora nos dice que las primeras "están llenas de maliciosa intención" pero que "en el fondo no tienen nada de inmoral", aseveración que nos obliga a desarrollar el esquema de las demás posibilidades a partir de la forzada caracterización "moral" que hace del grupo picaresco. a).- desprovistas de maliciosa intención e inmorales en el fondo; b) desprovistas de maliciosa intención, y tampoco inmorales en el fondo; c) llenas de maliciosa intención e inmorales en el fondo. Pero, este desarrollo plantea una tautología entre los grupos (a), (c) y el picaresco por cuanto en los tres casos la inmoralidad está planteada, ya sea en el "fondo", que debemos entender como "solución", o en la proposición misma.

2).- El grupo A (Intantiles) parece haber sido especificado en contraposición al "picaresco". La caracteriza-



ción de éste se basa en la presencia de una "maliciosa intención" en la proposición cuya solución es honesta. La caracterización de las infantiles radica en que "la malicia está en lo ingenuo de la forma". Es decir, el término malicia tiene distinto significado en uno y otro caso. Si Rivadeneira entiende por carácter "infantil" la "maliciosa ingenuidad" (??) de mencionar en lenguaje directo a partes inequívocas de la solución como realidad en sí misma, yerra porque tal relieve de la alusión también ocurre en adivinanzas eróticas. En realidad, en estos dos primeros grupos no se tiene en cuenta la estructura de la adivinanza, sus propias características, sino la índole del interlocutor.

3).- Los grupos B y C son variedades de un mismo tipo caracterizado por la presencia de la solución como palabra dentro de la proposición. El esquema de estos tipos ha sido agotado en sus posibilidades por Lehmann-Nitsche en el grupo criptomórfico, según se verá en el capítulo VII de esta tesis, y que nosotros consideramos como un criterio aparte de la clasificación general.

4) No hay unidad de criterio clasificatorio. Rivadeneira inicia el agrupamiento de las adivinanzas teniendo en cuenta la "inmoralidad aparente" de algunas de ellas. Luego, considera la edad del interlocutor como criterio. Con-



tinúa su clasificación especificando un grupo caracterizado por la presencia de la solución como palabra dentro de la proposición, y la finaliza con un criterio retórico. Este defecto del esquema, similar al de clasificar a los hombres en "negros, niños, honestos e ingenieros" permite a determinadas adivinanzas varias ubicaciones dentro de él. Por ejemplo, el enigma:

Es redonda y tiene un asa.  
Sin ser vieja tiene canas.  
No es bandera, y tiene un asta.

S.M. Solución: canasta.

puede incluirse en los cuatro grupos.

5).- La invalidez de esta clasificación es finalmente demostrada por la misma autora, quien no cataloga su colección de adivinanzas de acuerdo con el esquema que propone, sino que recurre al viejo procedimiento de agruparlas según el orden alfabético de sus soluciones.



## CAPITULO VI

### LA CLASIFICACION DE MANUEL JOSE ANDRADE

En 1948, el folklorista dominicano Manuel José Andrade<sup>(1)</sup> propuso una clasificación en "tipos estructurales" caracterizados por los "recursos funcionales" utilizados en la "relación entre la respuesta y el texto". Lamentablemente, no ofreció una explicación del carácter de tales tipos, recursos y relación, quizás por considerar que sus significados pueden deducirse de las definiciones de cada grupo y de las consideraciones que hace sobre sus paradigmas. Dice Andrade:

"Considerando la naturaleza de la relación entre la respuesta y el texto, observamos seis tipos diferentes:

1) El método de caracterización, que es sobre todo el más prevaleciente. El objeto, acción o situación que constituye el tema se describe literal o metafóricamente, o alude a alguna actividad o situación asociada por el mismo. La metáfora varía desde una analogía lógica hasta un punto de contacto rebuscado, y en casos extremos no existe relación aparente entre el texto de la adivinanza y el tema. Ejemplos típicos:

(1) Folklore de la República Dominicana. Tomo II. Ciudad Trujillo, Universidad de Santo Domingo, Ed. Montalvo, 1948.



Un pájaro va volando  
sin sangre ni corazón.  
Les da consuelo a los muertos  
y a los vivos mantención.

Solución: abeja

Yo te lo meto,  
yo te lo enjugo  
por el ojo del culo.

Solución: aguja (ensartarla).

Silba y no tiene boca,  
corre y no tiene pies,  
toca y no tiene manos.

Solución: aire.

2).- El tema lo sugiere el juego de una o más palabras. La adivinanza se basa principalmente en homónimos o en la observación de que algunas palabras tienen más de un significado. El descubrimiento de una palabra que puede ser interpretada con doble significado, se considera generalmente un alarde de inteligencia. Ejemplos típicos:

¿Qué es lo que se corta, se pone en la mesa,  
se sirve y no se come?

Solución: la baraja.

En el monte ha nacido  
lo que nunca se ha sembrado.  
Tiene nombre de cristiano,



pero no se ha bautizado.

Solución: el ramón.

3).-Relacionada con el tipo anterior, pero fundamentalmente distinta (sic), es la variedad en que se sugieren las sílabas del nombre del objeto, al emplearse en el texto (aparente o realmente) como palabras. Este tipo se basa en la coincidencia de que las sílabas de ciertas palabras formen otras. De este modo, en barba barba-coa tenemos la palabras barba y coa (el nombre nativo para azada), pero en aguacate encontramos solamente la palabra agua, de modo que las dos últimas sílabas, cate, se usan en la adivinanza como nombre de persona o como un epíteto sin significado (sic). Ejemplo típico:

Es alta y no es torre,  
es misa y no se oye.

Solución: Altamisa.

Plata no es,  
oro no es.

Abre la cortina  
y verás lo que e .

Solución: Plátano.

4).- Algunas de las adivinanzas coleccionadas son de un tipo que es muy prevaleciente en España y en otras partes. Son las que establecen comparación entre dos objetos muy distintos. Nadie pensaría que tienen algo en común. La respuesta, que siempre conlleva una nota de humorismo, puede caracterizarse con una sorpresa agradable.



Como ejemplo podemos citar las adivinanzas:

¿En qué se parece la gripe al 111?

Solución: en que empieza con uno,  
sigue con uno y termina  
con uno.

¿Cuál es el animal que más se parece a  
la gente?

Solución: el haitiano.

5).- "Un quinto grupo tiene semejanza superficial con el anterior, pero su efecto en el oyente es esencialmente distinto. Mientras el propósito del tipo cuarto es divertir al oyente, en el quinto la broma es a sus expensas, aunque la reciba de buen grado. Esta distinción se basa en las reacciones de distintos individuos. La actitud convencional respecto a la persona engañada es muy semejante a la asociada con los dichos ingeniosos que Rodríguez Marín llama pegas, usando la denominación popular. Ejemplo:

¿Por qué el chivo come maíz?

Solución: porque le gusta.

6).- "He aislado este grupo por considerar que quien dice la adivinanza confronta las dificultades de un problema complejo. La actitud mental implicada es un tipo más intelectual que el de los otros. Con irresolución incluyo en este grupo algunas de muy diferente procedencia. Me



refiero al tipo que Wossidlo<sup>(1)</sup> llama Halslösungsratsel (cuello-solución-adivinanza), en consideración a que en los cuentos en que aparecen, su solución salva la vida de alguien que había sido condenado a muerte por un rey u otro potentado. Su estructura es característica, pero el medio funcional empleado es el del grupo N° 1, ya que depende de la representación por medio del lenguaje figurado. Principalmente, la diferencia es de complejidad. Tan sólo uno de mis informantes recordaba que dos de estas adivinanzas se decían en relación con cuentos. Son ejemplos:

Vengo montado en lo que no ha nacido,  
y a su madre la llevo metida en el  
puño.

Solución: se murió una yegua preñada. El hijo vivió y del cuero de la madre hicieron un fuate.

¿Qué es lo que Dios no ha visto: el  
rey si acaso, y el hombre a cada paso?

Solución: su igual.

Sobre esta clasificación, que hemos transcrito íntegramente, debemos hacer las siguientes observaciones críticas:

1).- El recurso funcional utilizado en la relación entre la respuesta y el texto, según la terminología de Andrade, es

---

(1) La cita de Wossidlo ha sido tomado de Lehmann-Nitsche (op.cit. pág.57), pero Andrade no menciona la fuente.



una "descripción literal o metafórica". El autor olvida la distinción hecha por Petsch en 1899. Reúne adivinanzas de proposición expresada en lenguaje figurado con aquellas que emplean el directo, y que pertenecen, por tanto, a categorías distintas, como hemos visto en el capítulo tercero de esta tesis.

2).- El segundo tipo estructural reúne a proposiciones anfibológicas caracterizadas por la utilización de homónimos. Es decir, el primer tipo y éste son variedades de una misma categoría, pero en el primer caso debe excluirse a las adivinanzas que tienen proposición con descripciones "literales". La prueba de que existe coincidencia entre ambos grupos nos la ofrece el mismo autor al ubicar en el primer tipo a la adivinanza siguiente:

Silba y no tiene boca,  
corre y no tiene pies,  
toca y no tiene manos.

Solución: aire.

que estaría mejor colocada en el segundo grupo, pues el paradigma que de éste nos ofrece le es similar:

¿Qué es lo que se corta, se pone en  
la mesa, se sirve y no se come?

Solución: la baraja.

Lo mismo ocurre con la adivinanza de "el ramón" que aparece como paradigma del segundo tipo en vez del primero,

como debería ocurrir pues se trata de una alusión anfibol6gica.

3).- El tercer tipo, caracterizado por la presencia de la soluci6n como palabra dentro de la proposici6n, limita sus caracteristicas estructurales a dicha presencia, y por tanto parece ignorar que en algunas adivinanzas puede darse conjuntamente tal presencia con una descripci6n en lenguaje figurado, como en el siguiente ejemplo:

Santa soy pero no bautizada,  
traigo conmigo el dfa,  
tengo el coraz6n colorado  
y la sangre fria.

Soluci6n: La sandfa.

Es decir, dicha presencia podria servir como un criterio secundario para identificar variedades de un mismo tipo.

4).- En el cuarto tipo, la anfibologia est6 presente en la soluci6n, al rev6s de lo que ocurre en los tres tipos precedentes. Pero, Andrade no parece haber reparado en ello, a pesar de que en la titulaci6n de su clasificaci6n hace menci6n a la "relaci6n entre la respuesta y el texto". Este grupo ha sido aislado teniendo en cuenta solamente lo "humoristico" de la soluci6n, lo cual causa una "agradable sorpresa", consideraciones que son demasiado vagas y generales pues cabe aplicarlas a todas las adivinanzas.



5).- El quinto tipo aislado por Andrade no tiene, en realidad, ninguna semejanza con los dichos que Rodríguez Marín<sup>(1)</sup> llama pegas, pues éstas tienen como característica la ofensa al interlocutor o el burlarse de él mediante una réplica que el proponente hace a la correcta solución que da el interlocutor. Los paradigmas que nos ofrece Andrade carecen de tal réplica, y se caracterizan más bien por la falsedad de la solución, falsedad que es disculpada lúdicamente porque constituye una "agradable sorpresa".

6).- El sexto tipo no se basa en la relación entre la proposición y la solución (entre el "texto" y el "tema") según los "recursos funcionales" empleados en la "estructura". Ha sido aislado teniendo en cuenta la relación entre el proponente y el interlocutor. El propio autor reconoce que en estas adivinanzas "el medio funcional empleado es el del Primer Grupo.

7).- Por lo dicho, opinamos que la clasificación propuesta por Andrade permite duplicaciones, especialmente entre los grupos I y II y entre el I y el VI. Asimismo, no se ha tenido en cuenta el conjunto de la estructura a pesar de que el título de la clasificación lo exigía. Tampoco se ha hecho la distinción que acertadamente propuso R. Petsch.

---

(1) Véase el Cap. II págs. 17 y 18



## CAPITULO VII

### LA CLASIFICACION DE MOROTE BEST

En 1950, el folklorista cuzqueño Efraín Morote Best<sup>(1)</sup> propuso una clasificación de acuerdo con el siguiente esquema:

"A) Por el Grado:

- 1) Charadas, quisicosa o acertijo propiamente dicho.
- 2) Pregunta enigmática.

"B) Por el Tono:

- 1) Honesta.
- 2) Deshonesta.
- 3) Aparentemente honesta.
- 4) Aparentemente deshonesta.

"C) Por la Categoría:

- 1) Seres:
  - a) Hombre (o parte).
  - b) Animal (o parte)
  - c) Vegetal (o parte)
- 2) Cosas:
  - a) Naturales
  - b) Artificiales.

---

(1) "Nuestras Cien Primeras Adivinanzas" en Tradición, Cuzco, Año I, Vol. I, núm. 2. mayo-abril 1950. págs. 75-100



c) Abstractas.

"Por ejemplo, la adivinanza:

Largo, larguero,  
gran caballero,  
gorro de grana  
y espuela de acero.

Solución: Gallo

"es una A1-B1-C1b. Es una charada, quisi-  
cosa o acertijo propiamente dicho puesto  
que se halla por encima de la sencillez  
de una mera pregunta enigmática, que las  
más de las veces se limita a un juego de  
ingenio que tienen alguna solución ines-  
perada y desconcertante, como por ejemplo:

- 1).- Antes de dormir, el perro da vueltas.  
¿Después de qué vuelta se duerme el perro?  
De la última.
- 2).- ¿Qué es necesario para apagar una ve-  
la?  
Que esté encendida.
- 3).- ¿Por qué entra el perro en la iglesia?  
Porque la puerta está abierta.
- 4).- ¿Por qué el perro lleva el hueso en la  
boca?  
Porque no tiene bolsillo.
- 5).- ¿En qué se parece el plátano a la na-  
ranja?  
En que con ninguno de los dos puede hacerse  
dulce de frutilla.
- 6).- ¿En qué se parecen una vieja sentada,  
una tienda cerrada y un sol cincuenta cen-  
tavos?



En que la vieja se senta, la tienda no  
venta hacen un sol cincuenta.

7).- ¿Qué le dijo una oreja a la otra?  
Por culpa de la cara de este idiota no po-  
demos mirarnos.

8). ¿Cuál es el colmo de borracho?  
Beber en la copa de los árboles.

9).- ¿Cuál es el colmo del hojalatero:  
Tener un hijo soldado.

Sobre la clasificación del folclorista cuzqueño, que  
hemos transcrito íntegramente, debemos hacer las siguien-  
tes observaciones críticas:

1).- Morote no explica lo que quiere decir con la palabra  
"grado", que utiliza como primer criterio. ¿Grado de qué?  
¿De interrogación? ¿De complejidad? ¿De extensión? Si el  
grado lo refiere a que en los "acertijos" (enigmas, en nues-  
tro esquema) se asevera y en las "preguntas enigmáticas"  
se interroga, debemos aclarar que el carácter aseverativo  
de los primeros es sólo aparente. Toda proposición de adi-  
vinanza es interrogativa aunque a veces adopta un tono ase-  
verativo por razones estéticas, según hemos visto en el Ca-  
pítulo II (pág. 13). Y si pretende hacer una diferenciación  
entre el "acertijo propiamente dicho" y las demás catego-  
rías de la adivinanza teniendo en cuenta la complejidad o  
la extensión de sus proposiciones, también yerra pues una



proposición de adivinanza no varía de categoría por tales causas.

2).- Dentro de las "preguntas enigmáticas", aparecen proposiciones pertenecientes a la cuarta categoría de nuestro esquema (de lo Real a lo Real: ¿Por qué entra el perro en la iglesia? Porque la puerta está abierta), a la segunda categoría (De lo Real a lo Figurado: ¿Cuál es el colmo del borracho? Beber en la copa de los árboles) y a la tercera (de lo Figurado a lo Figurado: ¿Qué le dijo...?)

La distinción de Morote tiene, sin embargo, alguna validez, por cuanto coincide parcialmente con la que hizo Petsch entre las "adivinanzas propias" y las que "se alejan más y más del verdadero tipo". Su error está en no identificar a las primeras de acuerdo con la definición de Pitré que hace hincapié en el uso del lenguaje figurado. Morote identifica a los acertijos "propiamente dichos" sólo por su mayor complejidad, lo cual permite suponer que en este grupo también serían incluidos los paradigmas de la poesía didascálica, que van de lo real a lo real. Nosotros opinamos que Morote no ha hecho una correcta aplicación de la distinción de Petsch. La diferenciación que plantea se basa en la sencillez y en la explícita interrogabilidad de las "preguntas enigmáticas" contrapuestas a la mayor extensión, complejidad y carácter aseverativo de algunas adivinanzas.



3).- Opinamos que la clasificación por el tono (B), que se basa en un criterio moral, debería limitar su esquema a los dos primeros tipos (1.-Honestas, y 2.- Deshonestas) pues entre los tipos 3 y 4 la sutil distinción no llega a impedir una evidente tautología: tanto en las adivinanzas "aparentemente honestas" cuanto en las "aparentemente deshonestas" hay deshonestidad en la expresión. Morote comete un error similar al de Rivadeneira<sup>(1)</sup> con respecto de las adivinanzas "picarescas".

5).- La clasificación por la Alegoría (Criterio C) se basa, en realidad, en la naturaleza de la solución según sea un ser vivo o algo inanimado, y por lo tanto adolece de los mismos defectos fundamentales que invalidan las clasificaciones de Rodríguez Marín e Ismael Moya<sup>(2)</sup>

---

(1) Ver Cap. V, págs. 37-38.

(2) Ver Cap. IV, págs. 29-30 y 33-34.



## CAPITULO VIII

### LA CLASIFICACION DE LEHMANN-NITSCHKE

En 1911, Robert Lehmann-Nitsche<sup>(1)</sup> propuso una clasificación que no tenía en cuenta a la solución, sino a la índole de las comparaciones respecto de la Naturaleza y de los productos culturales, así como a la relación entre la proposición y su respuesta.

En el medio siglo transcurrido desde esa fecha, se han propuesto nuevas clasificaciones y se ha intentado perfeccionar la de Lehmann-Nitsche, pero ésta continúa siendo considerada la más satisfactoria.<sup>(2)</sup>

Su clasificación está formada por los dieciséis grupos siguientes: I.- Biomórfico, II.- Zoomórfico, III.- Antropomórfico, IV.- Fitomórfico, V.- Mikilomórfico, VI.- Comparativo, VII.- Descriptivo, VIII.- Narrativo, IX.- Aritmético, X.- Parentesco, XI.- Criptomórfico, XII.- Homónimo, XIII.- Burlesco, XIV.- Doctrinal, XV.- Artificial, y XVI.-

---

(1) Ob. cit. págs. 23-69.

(2) Stanley L. Robe, en HISPANIC RIDDLES FROM PANAMA, Berkeley, University of California Press, 1963, opina que esta clasificación es "... the most satisfactory yet devised..." (p.6).



Erótico. (1)

Lehmann-Nitsche descubre en los cinco primeros grupos, la existencia de dos elementos: uno destinado a despistar y el otro a orientar. El primer elemento es el que determina a cuál de los cinco grupos pertenece la adivinanza, según se mencione en la proposición a un ser vivo en general, a un animal, a un ser humano, a una planta o cosas, respectivamente. La solución (tema o tenor del lenguaje figurado) no es tenida en cuenta.

El segundo elemento, destinado a orientar, es utilizado para subdividir cada grupo. Se distinguen para ello varios detalles: si la mención (ser vivo, animal, etc.) es singular o plural, unitaria o fraccionaria; también se tiene en cuenta si existe normalidad o anomalía en la forma o función de lo mencionado.

En el grupo VI (Comparativo), se distinguen tres elementos: a) elemento característico, b) el memento comparativo, y c) la afirmación de que realmente no se trata de la cosa a que hace alusión el componente segundo. La presencia o ausencia y el número de estos elementos en forma combinada, son utilizados para clasificar las variedades del grupo.

En el grupo VII (Descriptivo), se reúnen las adivinanzas

---

(1) Este grupo ha sido suprimido por el propio autor, tanto en la explicación de su esquema cuanto en la colección.



zas que hacen una descripción figurativa de ciertas cualidades del tema de la adivinanza sin que sepamos si trata de un ser vivo o de algo inmaterial. Se subdividen por el número de particularidades expresadas y por la circunstancias en que éstos ocurren. Lehmann dice que "el arreglo de este grupo es bastante difícil y deja muchas veces lugar a dudas" (pág.55).

En el grupo VIII (Narrativo) son aisladas las adivinanzas que aparecen en algunos cuentos, y que son comprensibles sólo si previamente el interlocutor conoce la historia a que hace alusión la proposición.

En el grupo IX (Aritmético), se reúnen los problemas matemáticos. Se distinguen dos variedades: de aritmética serie, y de aritmética "jocosa". En el primer caso, el planteamiento del problema no deja lugar a dudas. En el segundo, se le tienden trampas anfibológicas al interlocutor.

El grupo X (Parentesco) separa del grupo Antropomórfico a las referencias a seres humanos cuando hay indicación de parentesco tanto en la proposición cuanto en la solución.

En el grupo Criptomórfico, se observa si la solución, palabra, aparece íntegra o parcialmente en la proposición. Las variedades son determinadas por el número de veces que se repite la palabra, y por las relaciones entre



las sílabas en caso de estar fraccionada.

El grupo XII (Homónimo) reúne a las adivinanzas que se fundan en el doble significado que tienen algunas palabras, de modo que en la proposición se plantea una aparente contradicción.

En el grupo XIII (Burlesco) aparecen adivinanzas "que no se pueden arreglar sistemáticamente", por lo cual son ordenadas según la forma interrogativa que inicia la pregunta. Paradigmas:

¿En qué se parece un soldado a una vela ?

¿En qué se diferencia la pulga del caballo?

¿Por qué cierra los ojos el gallo cuando canta?

¿Quién fue el primero en morir en la guerra?

¿Cuál fue el primero que hizo hervir la olla?

¿Cuántos kilómetros hay de Buenos Aires a Córdoba?

¿Dónde se puede poner una mano y no se la puede tocar?

El grupo XIV (Doctrinal) clasifica las "preguntas que hace el maestro al alumno" pues no son "adivanzas propias" sino "pruebas de sabiduría". Pueden ser de Zoología, Botánica o Historia.

En el grupo XV (Artificial) han sido aislados los tipos de adivinanza conocidos como charada, logogrifo y acróstico.

En 1955, Vernon Hull y Archer Taylor<sup>(1)</sup> plantearon

(1) A Collection of Irish Riddles. Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1955.

na modificación del esquema propuesto por Lehmann-Nitsche que repite el esquema planteado cuatro años antes por Taylor<sup>(1)</sup> En ambos casos, se utiliza la diferenciación indicada por Petsch entre adivinanzas "propriadamente dichas" y las que "se alejan más y más del verdadero tipo".

El esquema de Hull y Taylor comprende diez grupos:

- 1). Comparisons to a Creature Not Identified as Animal or Man.
- 2). Comparisons to an Animal.
- 3). Comparisons to a Man, Woman or Sprite.
- 4). Comparisons to a Plant.
- 5). Comparisons to a Thing
- 6). Enumerations of Attributes
- 7) Enumerations of Comparisons
- 8) Descriptions in Terms of Acts.
- 9) Neck-Riddles.
- 10) Witty Questions, Biblical Riddles, Genealogical Riddles, Arithmetical Riddles, Luns and Plays on Letters and Words. What is the difference between... Unclassified.

En 1963, Stanley L. Robe<sup>(2)</sup> propuso el siguiente esquema, que modifica el de Taylor:

- 1). Comparisons to a Living Creature.

---

(1) English Riddles from Oral Tradition. Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1951.

(2) Ob. cit. págs. 7-8.



- 2). Comparisons to an Animal.
- 3). Comparisons to Several Animals.
- 4). Comparisons to a Person.
- 5). Comparisons to several persons.
- 6). Comparisons to plants.
- 7). Comparisons to Things
- 8). Enumeration of Comparisons.
- 9). Enumerations in terms of Form or of form and function.
- 10) Enumerations in terms of color.
- 11) Enumerations in terms of acts.
- 12) The answer is contained in the riddle itself.
- 13) Riddle Problems.
- 14) Riddle Questions
- 15) Riddle Tales.

OBSERVACIONES CRITICAS.-

1). El esquema de los cinco primeros grupos de Lehmann-Nitsche es hasta cierto punto suficiente para la clasificación de los Enigmas. Habría que agregar un grupo de Enumeración de Aspectos Formales en la que se cataloguen las adivinanzas cuyas proposiciones no den idea de si la referencia va dirigida a un ser vivo en general, a un animal, una planta, un ser humano o un objeto, entendido éste en el sentido más amplio del término, como "algo que no es animal ni vegetal".



2). El aislamiento del grupo Descriptivo (VII) es innecesario pues por medio de la descripción puede deducirse si la alusión es a un ser vivo (animal o vegetal) o a un objeto. Lo mismo puede decirse del grupo Comparativo (VI) y del Homónimo (XII).

La prueba de lo innecesario del aislamiento de tales grupos la tenemos en las siguientes adivinanzas:

Clavado de pies y manos  
herido en la cruz está.  
No es Dios ni su semejante;  
Adivina quién será.  
Solución: el caballo.

que Lehmann clasifica como perteneciente al grupo Comparativo (VI) y que nosotros consideramos perteneciente al grupo Antropomórfico pues "pies y manos" sólo los tienen los hombres. Asimismo la adivinanza:

Hueco, largo y redondo.  
No tiene tapa ni fondo.

que Lehmann Nitsche considera estrictamente "descriptiva" (Grupo VII) podría integrar un grupo de "Enumeración de Formas" que estaría integrado por todas las adivinanzas de los grupos Comparativo, Descriptivo y de Homónimos del esquema estudiado, con excepción de las que mencionen en su descripción a un ser vivo o a un objeto.

3).- El aislamiento del grupo Narrativo (VIII) es igualmente innecesario, porque ha sido efectuado teniendo



en cuenta un criterio diferente: su presencia en cuentos. En realidad, Andrade (ver Cap.VI) tiene razón al considerar que estas adivinanzas tienen la estructura de las que aparecen en los cinco primeros grupos. Para fines de investigación folklórica, bastará, por lo tanto, indicar la circunstancia en que aparecen.

4).- El grupo de adivinanzas de Parentesco (X) podría formar parte del grupo Antropomórfico, como lo hacen Taylor, Hull y Robe.

5).- El grupo Aritmético (IX) incluye proposiciones anfibológicas y en lenguaje directo, por lo cual será necesario diferenciar sus categorías de acuerdo con nuestro esquema.

6) El grupo Criptomórfico (XI) utiliza un nuevo criterio: la presencia de la solución como palabra dentro de la proposición. Nosotros consideramos que tal criterio puede utilizarse para una clasificación aparte, pues las adivinanzas catalogadas por Lehmann-Nitsche poseen muchas veces proposiciones anfibológicas que hacen referencias a seres vivos u objetos y que "además" poseen como "elemento orientador" tal presencia de la solución. Algunos casos, como el de las Charadas, Acrósticos y Logogrifos, sí merecen ser aislados, pero teniendo en cuenta su categoría según nuestros planteamientos.



7). El grupo Artificial (XV) tiene la misma función que los grupos terminales de los esquemas de Rodríguez María e Ismael Moya (v. Cap. IV), es decir, sirve para reunir a todas las adivinanzas "inclasificables".

8). El grupo Erótico (XVI) introduce un nuevo criterio en el esquema. Ocurre lo mismo que respecto del grupo Narrativo.

9). Por lo dicho, consideramos necesario reestructurar el esquema de este autor, teniendo en cuenta las alteraciones de la situación lúdica que permiten aislar cuatro categorías de la adivinanza.

10). Los grupos VI, VII y VIII del esquema de Hull y Taylor desarrollan los grupos VI, VII y XII de la clasificación de Lehmann-Nitsche, por lo cual cabe hacerles los mismos reparos que a éstos.

11).- Los grupos VIII, IX, X y XI del esquema de Stanley L. Robe desarrollan a los grupos VI, VII y XII de la clasificación de Lehmann-Nitsche.

12). En síntesis, tanto Hull y Taylor cuanto Robe no hacen sino copiar el esquema de Lehmann-Nitsche, y sus modificaciones se limitan a la titulación y al desdoblamiento de grupos muy amplios. Todos ellos parten de la inexacta diferenciación propuesta por Petsch.





## NUESTRA CLASIFICACION

Los primeros seis grupos de la Clasificación de los Enigmas corresponden exactamente a los cinco primeros grupos del esquema de Lehmann-Nitsche, con excepción del grupo Antropomórfico del autor mencionado que ha sido desdoblado en nuestro esquema en los grupos III y IV según se haga referencia a una o más personas, lo cual nos permite integrar en este último al grupo de Parentesco. Por lo tanto, las definiciones de cada grupo propuestas por Lehmann-Nitsche son válidas para nuestro esquema de los enigmas.

En los grupos VII y VIII de los enigmas, que alteran el esquema de Lehmann-Nitsche, damos las definiciones correspondientes. Igual procedimiento adoptamos con respecto de los tipos de las demás categorías.



## CLASIFICACION DE LOS ENIGMAS

### GRUPO E-I.- COMPARACIONES CON UN SER VIVO INDETERMINADO

Clase E-I-1.- Una o más comparaciones con un mismo ser.

Tipo E-I-1-1.- Generalidades de carácter psíquico,  
social, etc.

Alto vive y alto mora,  
en él se cree más no se adora.

Solución: el reloj de la torre.

Tipo E-I-1-2.- Las diferentes etapas de la vida:

a).- Embarazarse, parir.

De día se empreña  
y en la noche pare.

Solución: el zapato.

b).- Nacer y morir.

El nacer es mi morir  
Nadie a mi venir previene,  
y el que me suele seguir  
nunca sin hacer ruido viene.

Solución: el relámpago.

c).- Criarse, morir.

En el monte me crío  
y en el altar acabo.

Solución: la cera.

d).- Nacer, vivir, morir más cambio de color.

Blanco fue mi nacimiento,  
amarillo mi vivir



y negra como un azabache  
me puse al tiempo de morir.

Solución: la vela.

Tipo E-I-1-3.- Formas Normales.

Una coloradita,  
tiene huesos y corazón.

Solución: la guinda.

Tipo E-I-1-4.- Funciones Normales.

a).- Movimiento simple:

Salí de mi casa  
sin yo saber,  
y di muerte a un hombre  
sin yo querer.

Solución: la bala.

b).- Movimiento de ida y vuelta.

Va acostada  
y vuelva parada.

Solución: la tinaja.

c).- Ida y vuelta más cambio de colores.

De la tierra salió  
y a la tierra volvió.  
Al salir, salió negro;  
y al volver, volvió colorado.

Solución: el ladrillo.

e).- Movimiento continuo.

Vivo en alta situación  
y en continuo movimiento.  
Con exactitud presento



del aire la dirección.

Solución: la veleta.

e).- Efectos del movimiento:

Sus huellas no se observan en el arenal,  
pero sí en el pajonal.

Solución: el fuego.

f).- Otras funciones:

En el campo grita  
y en la casa calladita.

Solución: el hacha.

Tipo E-I-1-5.- Formas y Funciones Normales en Combinación.

Me rascan el pupo  
y me nuero de gusto.

Solución: la guitarra.

Tipo E-I-1.6.- Formas Anormales.

a).- Teratoplastismo:

Huesos de madera,  
cuerpo de cuero  
y dientes de fierro.

Solución: el zueco.

b).- Heterotopismo:

Huesos por fuera  
y carne por dentro.

Solución: el cangrejo.



c).- Teratomorfismo:

Adivina, adivinanza,  
¿qué no tiene tripa ni panza?  
Solución: la balanza.

d).- Heterotopismo más Teratomorfismo:

Uno que va y viene.  
No tiene costillas ni pies  
y lleva el espinazo al revés.  
Solución: el vapor.

Tipo E-I-1-7.- Funciones Anormales.

a).- Heterofisiologismo:

¿qué será?  
Camina con las orejas.  
Solución: la carreta.

b).- Teratofisiologismo:

Vuela sin alas,  
silba sin boca  
y no lo ves ni lo tocas  
Solución: el viento.

Clase E-I-2.- Comparaciones con varios seres.

Estando juntas,  
pelean hasta morir,  
pero de ambas precisamos  
todos los días para vivir.  
Solución: agua y fuego.



GRUPO E-II.- COMPARACIONES CON ANIMALES.-

Clase E-II-1.- Una o más comparaciones con un mismo animal.

Tipo E-II-1-1.- Generalidades.

Estaba una burra cargada;  
se le disparó la carga  
y quedó la burra parada.

Solución: la carabina.

Tipo E-II-1-2.- Formas Normales.

Detrás de aquel cerro  
tengo un potranquín,  
tan rica la cola,  
tan rica la crin.

Solución: el sol.

Tipo E-II-1-3.- Funciones Normales

a).- Movimiento de ida y vuelta.

Un toro bayo  
que apenas se internó al bosque  
salió con el cuerito lleno de juncos.

Solución: el peine.

b).- Movimiento de ida y vuelta más cambio de colores.

Una tropilla de melados  
entra en el corral  
y sale de tostados.

Solución: el pan.

c).- Otras funciones:

Titirilita,  
grite el polito.

Solución: la roldana.

Tipo E-II-1-4.- Formas Anormales.

a).- Teratoplastismo:

Vaquita hosca,  
colita rosca.

Solución: la espuela.

b).- Heterotopismo:

Animalito bernejo,  
Costillas sobre el pellejo.

Solución: el barril.

c).- Teratomorfismo:

¿Cuál es el animal que no es extraño  
ver con ocho patas, seis orejas, tres  
bocas y un rabo?

Solución: un caballo con dos jinetes.

Tipo E-II-1-5.- Funciones Anormales.

a).- Heterofisiologismo:

Un animalito  
que camina con el lomo.

Solución: la ojota.

b).- Teratofisiologismo:

Un caballito bambe  
que no come ni anda.

Solución: el banco.

c).- Teratomorfismo más Heterofisiologismo:

¿Cuál es el animal que, teniendo 3 patas,  
camina con el lomo:

Solución: la ojota.



Clase E-II-2.- Comparaciones con varios animales.

Tipo E-II-2-1.- Formas Normales:

Cien vacas en un corral.  
todas orinan a lo par .

Solución: las tejas.

Tipo E-II-2-2.- Funciones Normales:

Cuatro palomas se van para Francia.  
Por mucho que corran, nunca se alcanzan.

Solución: las ruedas del carro.

Tipo E-II-2-3.- Formas y Funciones Normales en Combinación:

Un caballo venado  
sube a la loma  
y recoge el ganado.

Solución: el peine y los piojos.

Tipo E-II-2-4.- Formas Anormales y Funciones Normales en Combinación.

Pared de cabra,  
asiento de buey.  
Viene el cerdo y dice:  
¡paso, cabra y buey!

Solución: el pie y el zapato.

GRUPO E-III.- COMPARACIONES CON UNA PERSONA.

Clase E-III-1.- Partes del cuerpo humano.

Una cara y dos manos en la pared.

Solución: el reloj de pared.



Clase E-III-2.- Personas.

Tipo E-III-2-1.- Generalidades.

a).- Sin detalles:

Me fui al mercado  
y compré una bella.  
La traje a casa  
y lloré con ella.

Solución: la cebolla.

b).- Con detalles del vestido:

Juan Campero  
compró una capa rosada  
y un sombrero negro.

Solución: la cebolla.

c).- Negros:

Petiza negra,  
mano en cadera.

Solución: la plancha.

d).- Muertos:

Un difundo amortajado,  
con el pico colorado.

Solución: el cigarro.

Tipo E-III-2-2.- Las Diferentes Etapas de la Vida.

Una mujer se casó  
no teniendo mas que un día  
y a tanta prisa vivía  
que antes de nacer murió.

Solución: Eva.



Tipo E-III-2-3.- Funciones Normales.

a).- Movimiento de ida y vuelta más cambio de colores.

Una mujer que palida entra en un cuagto y sale bien colorada.

Solución: la chispa.

b).- Residencia y oficio:

En alto vive,  
en alto mora.

En alto teje  
la tejedora.

Solución: la araña.

c).- Oficios:

Un músico cantando  
y facilitando la muerte.

Solución: el mosquito.

Tipo E-III-2-4.- Formas Anormales.

a).- Teratoplastismo:

Allá arriba en el balcón  
hay una fraile motilón  
que lleva los hábitos blancos  
y amarillo el corazón.

Solución: el huevo.

b).- Heterotopismo:

Una vieja muy viejita  
en la boca tiene tripas,  
en la frente tiene dientes.  
Adivina, si te sientes.

Solución: la guitarra.



c).- Teratomorfismo:

Una señoreca meca, meca.

Rodillas y panza hueca.

Solución: la guitarra.

d).- Heterotopismo más Teratomorfismo:

Es del águila la figura

en traje de religiosa.

Tiene las manos de oso,

y de vaca la cabeza.

Lo que más me maravilla

es que entre brutos animales

y diversas avecillas

ella sola tiene

dientes en las pantorrillas.

Solución: la langosta.

Tipo E-III-2-5.- Funciones Anormales.

a).- Heterofisiologismo:

Una vieja va caminando

y con las orejas rezongando.

Solución: la carreta.

b) Teratofisiologismo:

Una negrita guinés

que hace caquita y no mea.

Solución: la pulga.

Tipo E-III-2-6.- Formas y Funciones Anormales en Combinación

a).- Teratomorfismo más Teratofisiologismo:

Soy enano barrigón

con orejas incandescentes.



No tengo muelas ni dientes  
y hago buena digestión.

Solución: el brasero.

GRUPO E-IV- COMPARACIONES CON VARIAS PERSONAS.

Clase E-IV-1.- Personas sin Parentesco.

Tipo E-IV-1-1.- Formas y Funciones Normales.

a).- Dos personas:

Dos niñas en un compás.  
cuando a una le dan más,  
la otra se anoja y se va.

Solución: la balanza.

b).- Varias personas:

Varios negritos  
en camisa blanca  
y catre verde.

Solución: el pacaé.

c).- Muchas personas:

Muchos soldaditos  
de casco colarado  
están enjaulados.

Solución: los fósforos.

d).- Cien personas:

Cien damas en un castillo,  
todas visten de amarillo.

Solución: las naranjas.



Tipo E-IV-1-2.- Funciones Anormales

a).- Teratofisiologismo:

Un ciego estaba escribiendo  
lo que un mudo le decía  
Un sordo estaba escuchando  
para irlo a contar otro día.

Solución: el lápiz, el que escri-  
be y la carta.

Clase E-IV-2.- Personas Emparentadas

Tipo E-IV-2-1.- Funciones Normales.

a).- Madre e hijo:

¿Cuál es el hijo cruel  
que a su madre despedaza,  
y la madre, con cachaza,  
se lo va comiendo a é?

Solución: el arado.

b).- Madre con varios hijos:

Una señora que tiene una familia muy  
menudita,

y sin embargo se les come.

Solución: el ají

c).- Padre, madre e hijos:

Una vieja muy mocosa  
en un campo muy boscoso,  
con sus hijos mocositos  
y el viejo más mocosa.

Solución: los pavos.



d).- Tres generaciones:

Una vieja jorobada  
con un hijo enredador,  
unas hijas muy hermosas  
y un nieto predicador.

Solución: la vid.

e).- Hermanos:

Somos cinco hermanitos:  
unos altos, otros chiquitos;  
uno gordo, los demás flaquitos,  
y todos bien cochinitos.

Solución: los dedos.

Tipo E-IV-2-2.- Funciones Anormales:

a).- Teratofisiologismo:

Cuando la madre nace,  
anda el hijo por la calle.

Solución: el fuego y el humo

Tipo E-IV-2.3.- Formas Anormales:

b).- Heterotopismo:

Dos hermanas muy unidas  
que caminan a un compás  
con las piernas por delante  
y los ojos para atrás.

Solución: las tijeras.

GRUPO E-V.- COMPARACIONES CON PLANTAS

CLASE E-V-1.- Fitomorfismo Incompleto



Tipo E-V-1-1.- Flores

Entre dos paredes blancas  
hay una flor amarilla  
que se puede regalar  
a la reina de Castilla.

Solución: el huevo

Tipo E-V-1-2.- Frutos:

Entre muchos granos de maíz hay uno  
de trigo.

Solución: las abejas y la reina.

Tipo E-V-1-3.- Palos, gajos, varas:

Palito liso  
que Dios lo hizo.

Solución: la víbora.

Clase E-V-2.- Fitomorfismo Completo.

Tipo E-V-2-1.- Teratomorfismo:

Tiene ramas y frutos  
sin tallo ni raíz.

Solución: las boleadoras.

GRUPO E-VI.- COMPARACIONES CON OBJETOS

Clase E-VI-1.- Una o más comparaciones con un objeto.

Tipo E-VI-1-1.- La comparación cambia según circuns-  
tancias:

De día, morcilla.

de noche, tripilla.

Solución: la media

Tipo E-VI-1-2.- Un objeto en repetición:

Tapa sobre tapa,



corazón de vaca.

Solución: la empanada.

Tipo E-VI-1-3.- Ubicación del objeto:

En un campo peladito  
hay un cuerito arrugadito.

Solución: el ombligo.

Clase E-VI-2.- Comparaciones con varios objetos

Tipo E-VI-2-1.- La solución es una sola cosa:

Dos torres altas,  
dos miradores,  
un espantamoscas  
y cuatro andadores.

Solución: la vaca.

Tipo E-VI-2-2.- La solución es un conjunto de cosas.

Mi madre tiene una sábana  
que no se puede doblar.  
Mi padre tiene un dinero  
que no se puede contar.  
Y mi hermana tiene un espejo  
que no se puede mirar.

Solución: el cielo, las estrellas  
y el sol.

#### GRUPO E-VII.- ARITMOGRIFOS

El Aritmogriфо es un problema matemático anfibológico. En algunos casos, uno de los elementos de la proposición matemática tiene doble significado, como en el primer tipo (equivoco por homografía). En otros casos, la anfibología es causada por la pronunciación de sustantivos



en aposición como si fueran elementos diferentes de una operación matemática. Ello sucede en el segundo tipo (anfibología por aposición). Existe un tercer tipo (repartición contradictoria) que menciona a determinado número de elementos teniendo en cuenta el doble valor circunstancial de uno de ellos, de manera que la enumeración es mayor que lo real. El desconcierto se produce por la diferencia entre el conjunto de realidades y su enumeración. El interlocutor resuelve el enigma cuando halla el doble valor circunstancial del término enumerativo anfibológico.

Tipo E-VII-1.- Equívoco por Homografía:

Un pato con una pata  
encerrado en un cajón,  
¿cuántos patos son?  
Respuesta: un pato...cojo.

Tipo E-VII-2.- Anfibología por Aposición:

Pan y pan y medio,  
dos panes y medio,  
cinco medios panes.

Solución: dos panes y medio.

Tipo E-VII-3.- Repartición Contradictoria:

Dos madres con sus dos hijas  
para salir a la calle  
llevan puestas tres mantillas,  
sin que a ninguna le falte.

Solución: las mujeres son sólo tres,  
madre, hija y nieta.



GRUPO E- VIII.- ENIGMAS CRIPTOMORFICOS

Son adivinanzas que contienen a la solución como palabra en sí misma dentro de la proposición. La solución no es descrita ni aludida. El proponente se limita a construir una proposición en la que se inquiere por la solución, la cual es fragmentada para que integre la última y la primera sílabas de palabras vecinas.

Tipo E-VIII-1.- Con indicación de presencia:

Si el enamorado  
no pierde el tino,  
aquí le mando mi nombre  
y el color de mi vestido.

Solución: Elena y morado.

Tipo E-VIII-2.- Sin indicación de presencia:

Sentado en este banco,  
mi padre estaba  
con un gallardo joven.  
¿Cómo se llama?

Solución: Esteban.



## CLASIFICACION DE LOS ACERTIJOJOS

Esta categoría de adivinanza comprende cuatro tipos:

Tipo A-1.- COLMO.- Es el acertijo que en su proposición menciona una realidad que debe ser relacionada con otra en la solución mediante un término anfibológico, lo cual es considerado una exageración ("colmo") de las cualidades, funciones, etc., de la realidad mencionada por el proponente. Paradigma:

¿Cuál es el colmo de un sastre?

Solución: que sus hijos sean "botones"

En este caso, la realidad "sastre" ha sido relacionada con la realidad "hotel" mediante el término "botones" que puede ser entendido como "objetos para abrochar los vestidos" y como "niños portapliegos de un hotel".

Tipo A-2.- SEMEJANZA.- Es el acertijo que en su proposición menciona dos realidades que deben ser relacionadas en la solución por una anfibología. Tiene dos variedades, afirmativa y negativa, según la semejanza sea por presencia o ausencia. Paradigmas:

a).- Semejanza Afirmativa:

¿En que se parecen el perro y el carpintero?

Solución: En que mueven la cola.

b) Semejanza negativa:

¿En qué se parecen un tísico y una iglesia en ruinas?

Solución: en que no t enen cura.

Tipo A-3.- DIFERENCIACION PARONOMASTICA.- Es el acertijo que en su proposición menciona dos realidades que deben ser relacionadas en la solución mediante una diferenciación de funciones, propiedades, etc. La diferenciación tiene dos partes: una mención diferenciadora para cada realidad. El juego anfibológico consiste en que la segunda mención diferenciadora es arbitrariamente paronomástica respecto de la primera. Paradigmas:

¿En qué se diferencian la pera y el tren?

Solución: En que la pera siempre es pera,  
y el tren nunca espera.

¿En qué diferencia el catre del elefante?

Solución: En que el elefante es un paquidermo  
y la cama, "pa'qui duermo"

Tipo A-4.- DIFERENCIACION POR RETRUECANO.- Es el acertijo que en su proposición menciona dos realidades que deben ser relacionadas en la solución mediante una diferenciación de funciones, propiedades, formas, etc. La segunda diferenciación invierte el orden sintáctico de la primera. Paradigma:



¿En qué se diferencia la bicicleta de la mujer?

Solución: En que a la bicicleta hay que inflarla para poder montarla; y a la mujer, "montarla" para poder "inflarla".

Todos los ejemplos que hasta la fecha hemos recogido de este tipo de acertijo son de carácter erótico.



### CLASIFICACION DE LOS BITROPOS

El bitropo menciona en su proposición dos objetos o seres vivos que realizan actos imposibles o falsos. La solución es igualmente falsa, pero ella es lúdicamente verosímil porque puede compararse con posibles situaciones humanas.

Existen dos tipos. El primero se refiere a lo que un objeto dijo a otro. El segundo, a la razón por la que actúa un ser en determinada forma. Paradigmas:

Tipo B-1.- ¿Qué le dijo el azúcar al café?

Solución: Yo haré dulce tu existencia.

Tipo B-2: ¿Por qué el conejo corre más rápido cuando lo persigue un perro blanco?

Solución: porque cree que su perseguidor está en mangas de camisa.



### CLASIFICACION DE LOS PROBLEMAS

Tipo P-1.- PROBLEMA MATEMATICO .- Como su nombre lo indica, se trata de una proposición aritmética o algebraica. Por lo tanto, su resolución exige el dominio de estas disciplinas. Se diferencia del Aritmogriфо en que éste utiliza la anfibología, y su resolución, por lo tanto, no se efectúa por medios matemáticos. Paradigma:

Un gavilán iba cazando,  
muchas palomas volando.  
- ¿Cuántas vais? - Las que vamos,  
otras tantas de las que vamos,  
la mitad de las que vamos,  
la cuarta parte de la que vamos  
y usted, señor gavilán,  
componen ciento cabal.

Solución: treinta y seis palomas.  
(  $36 + 36 + 18 + 9 + 1 = 100$  )

Tipo P- 2.- PREGUNTA INSOLITA.- Es el problema que en su proposición inquiere por una realidad a la que pocas veces se presta atención. Para resolverlo, el interlocutor no tiene que raciocinar sino que recordar sus conocimientos u observar la realidad circundante. Paradigmas:

¿Cuál es el ave que pone el huevo más grande?

Solución: el avestruz.



¿Cuál es el árbol que da la fruta en la hoja?

Solución: el tunal.

Si el interlocutor no conoce o no recuerda al avestruz, su respuesta mencionará al ave más grande que conozca: el cóndor, el pavo, etc. Asimismo, si no ha visto un tunal, no podría acertar.

Tipo P-3.- COINCIDENCIA.- Es el problema caracterizado por estar contenida la solución dentro de la proposición en forma inequívoca. Su resolución exige prestar un mínimo de atención, pues el proponente trata de sorprender al interlocutor mediante el refuerzo del tono en las palabras que no son la solución. Paradigma:

¿De qué color era el caballo blanco de Napoleón?

Solución: blanco.

Tipo P-4.- ALUSIÓN TOTALIZADORA.- Es el problema que en su proposición se refiere a una realidad desde diferentes puntos de vista mencionando sus características en número suficiente para evitar que el conjunto pueda convenir con otra realidad. Tiene dos variedades:

a).- Alusión a formas:

Blanca, dulce,  
migada y en taza.

Solución: la leche.



b).- Alusión a formas y funciones:

Blanco es,  
la gallina lo pone,  
en la sartén se fríe  
y por la boca se come.

Solución: el huevo

Tipo P-5.- ENUMERACION DE FORMAS.- La realidad es aludida en forma descriptiva. Las alusiones se hacen en número suficiente para que la realidad pueda ser aprehendida, pero no en la forma totalizadora del tipo P-4. La alusión suficiente consigue tal aprehensión mediante la antítesis. Paradigma:

Alto como un pino,  
y no pesa ni un comino.

Solución: el humo.

Tipo P-6.- CHASCO.- Es el problema que inquiere por el requisito fundamental de cierta acción. El carácter indeterminado de las formas interrogativas desorienta al interlocutor, quien busca explicaciones que pueden ser ciertas pero que no dejan de ser inválidas si no se satisface previamente el requisito fundamental: Paradigma:

¿Qué es necesario para que un ateo entre a la iglesia?

Solución: que la puerta esté abierta.

En este caso, el interlocutor podría haber respondido:



"que deje de ser ateo", "que tenga curiosidad", "que tenga permiso del obispo", etc., todo lo cual puede ser cierto, pero, a pesar de que ello fuese satisfecho, no permitirá el ingreso mientras no se satisfaga el requisito fundamental: que la puerta esté abierta.

Tipo P-7.-ACROSTICO.- Es el problema que fracciona la solución en sílabas o letras, las cuales son mencionadas en la proposición en forma separada pero ordenada. Paradigma:

Una C de media luna,  
una L de la fortuna,  
Una N con turbante  
y una A más adelante.  
Solución: Caña

Tipo P-8.- CHARADA.- Problema en el que la solución como palabra es la realidad por adivinarse. La solución es fraccionada en letras o sílabas, a cada una de las cuales se le reconoce un valor independiente. Se diferencia del acróstico en que éste sólo enumera las partes de la palabra-solución. La charada, en cambio, al reconocer un valor de significado independiente a cada una de las partes, abre una serie de posibilidades que obliga al interlocutor a buscar las piezas del rompecabezas. Paradigma:

Mi primera, negación.  
Mi segunda, consonante.  
El artículo la tres,



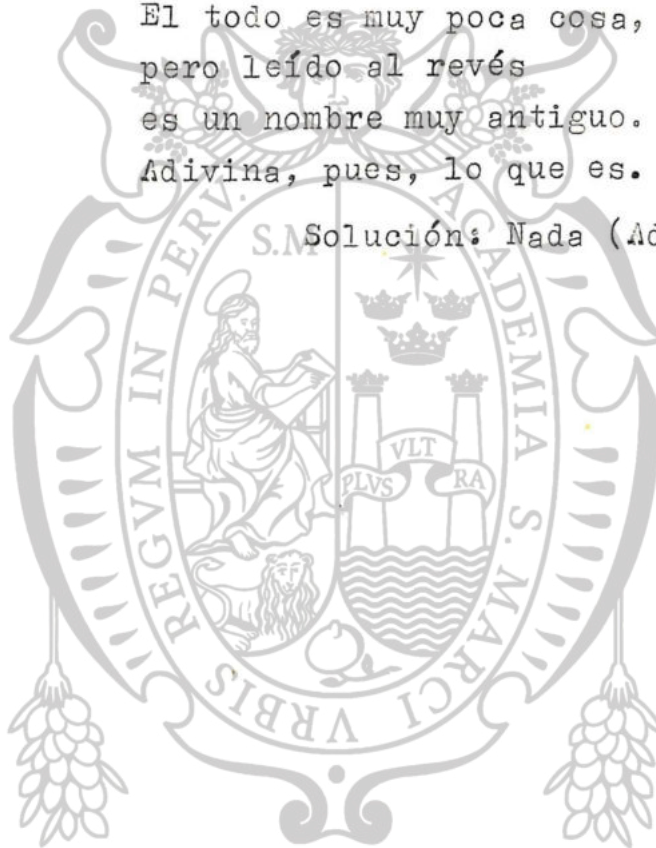
y el todo muy interesante.

Solución: No-ve-la.

Tipo P-9.- LOGOGRIFO.- Problema en el que la solución como palabra es la realidad por adivinar. En la proposición se plantea el cambio de significado que se produce cuando la palabra-solución es leída al revés. Paradigma:

El todo es muy poca cosa,  
pero leído al revés  
es un nombre muy antiguo.  
Adivina, pues, lo que es.

Solución: Nada (Adán).



## CONCLUSIONES

- 1).- Las definiciones de la adivinanza propuestas antes de la aparición de la ciencia del folklore se basan en el criterio aristotélico de considerar a este especie de la tradición oral como una proposición metafórica.
- 2).- En el siglo XIX, al crearse la ciencia del folklore, los primeros recolectores de la tradición oral entendieron la adivinanza como una pregunta que exige inmediata respuesta, con excepción de las rondas infantiles y los versos encadenados. Esta ampliación del concepto de adivinanza hizo inexacta la definición de Aristóteles.
- 3).- La persona que propone una adivinanza debe ser llamada proponente.
- 4) La persona que resuelve la adivinanza debe ser llamada interlocutor.
- 5).- Lo que dice el proponente se llamará proposición.
- 6).- Lo que contesta el interlocutor se llamará solución.
- 7).- La ausencia de una diferenciación esencial de las categorías de la adivinanza, causó confusión entre los investigadores que intentaron clasificarlas científicamente, por lo cual se limitaron a agruparlas ordenando alfabéticamente sus soluciones.



8).- Toda clasificación basada en el ordenamiento alfabético de las soluciones y en el sector de la realidad dentro del cual éstas pueden integrarse constituye, fundamentalmente, una clasificación de "lo adivinado". De tal ordenamiento se deriva una agrupación inorgánica de las adivinanzas.

9).- Robert Petsch fue el primero en distinguir dos grupos mayores de adivinanzas: las "propiamente dichas" y las que "se alejan más y más del verdadero tipo". La distinción identifica al primer grupo con las definiciones de Aristóteles y Giuseppe Pitré.

10).- El hallazgo de Petsch fue un gran paso hacia la solución del problema de la definición de la adivinanza, y permitió a Robert Lehmann-Nitsche estructurar la primera clasificación que no se basa en el orden alfabético de las soluciones sino en las características de la proposición.

11).- Lehmann-Nitsche reconoció dieciséis grupos de adivinanzas, de los cuales los cinco primeros son de "adivanzas propias". Los once grupos restantes son de las que "se alejan más y más del verdadero tipo". En los primeros cinco grupos, se tiene en cuenta la naturaleza de la realidad a que eluden los términos metafóricos o de comparación usados en la proposición, por lo cual si en ésta se menciona textualmente a un ser vivo en general, o



un animal, un ser humano, una planta o un objeto en particular, las adivinanzas integrarán los grupos Biomórfico, Zoomórfico, Antropomórfico, Fitomórfico y Poikilomórfico respectivamente. La subdivisión se hace según dichos términos mencionen formas o funciones normales o anormales, cambios de color o sexo según circunstancias, etc.

12).- La clasificación de Lehmann-Nitsche ha resistido medio siglo de ininterrumpidas investigaciones sobre el tema, y reiterados intentos de otros folkloristas para estructurar nuevos esquemas. Su permanencia se debe a la exactitud del esquema de los cinco primeros grupos, y a la ausencia de una definición esencial de la adivinanza, ausencia que ha impedido deslindar las categorías dispersadas y mezcladas en los once grupos de las que "se alejan más y más del verdadero tipo".

13).- Las clasificaciones propuestas por Ester Rivadeneira en 1943, Efraín Morote Best en 1948, y Manuel José Andrade en 1950, tienen varios defectos comunes: no definen a la adivinanza, no diferencian sus categorías y se basan en múltiples criterios en forma simultánea, por lo cual son difíciles de aplicar, permitiendo duplicaciones y no reconocen a varios tipos de adivinanzas.

14).- Las modificaciones del esquema de Lehmann-Nitsche



propuestas por Archer Taylor y por Stanley Robe se limitan a sus aspectos meramente formales. Ambos autores proponen la adopción de una terminología más comprensible, y la división de grupos muy amplios. Sin embargo, tales propuestas son aceptables porque facilitan la catalogación.

15).- El uso indiscriminado de palabras como "adivinanza", "acertijo", "enigma", "problema", "charada", "quisicosa", "pregunta enigmática", etc., aumenta la confusión existente sobre la índole de esta especie del folklore literario.

16).- El término adivinanza debe emplearse exclusivamente para mencionar en sentido general a todos los tipos y variedades de esta especie. El fundamento de la escogitación de este término para tal uso, radica en el mayor uso que de él hacen casi todos los folcloristas para designar todo tipo de la especie mencionada.

17).- Los otros términos pueden ser reservados para designar diversas categorías y tipos de adivinanzas.

18).- Existen cuatro categorías de adivinanza, que pueden ser designadas con los siguientes nombres: enigma, acertijo, bitropo y problema.

19).- Enigma es la adivinanza que usa lenguaje figurado en la proposición, y lenguaje directo en la solución. La



clasificación de sus tipos coincide con varios grupos del esquema de Lehmann-Nitsche.

20).- Acertijo es la adivinanza que utiliza lenguaje figurado sólo en la solución. Tiene cuatro tipos: Colmo, Semejanza, Diferenciación Peronomástica y Diferenciación por Retruécano.

21) Bitropo es la adivinanza que utiliza lenguaje figurado tanto en la solución cuanto en la proposición. Tiene dos tipos.

22).- Problema es la adivinanza que utiliza lenguaje directo tanto en la proposición cuanto en la solución. Tiene nueve tipos: Problema Matemático, Pregunta Insólita, Coincidencia, Alusión Totalizadora, Enumeración de Formas, Chasco, Acróstico, Charada y Logogrifo.

23).- Cuando se dicen adivinanzas, se establece una situación lúdica entre el proponente y el interlocutor. El juego consiste en utilizar lenguaje figurado en una de las dos partes (proposición o solución), en ambas o en ninguna.

24).- La pega no es una categoría de adivinanza sino una frustración del juego por inesperada rebeldía del proponente quien replica con una burla o con una ofensa al interlocutor.



## BIBLIOGRAFIA

- ANDRADE, Manuel José. Folklore de la República Dominicana. Ciudad Trujillo, Universidad de Santo Domingo, 1948. t. II.
- ARISTOTELES. Arte Poética. Traducción directa del griego, prólogo y notas por José Goya y Muniain. Madrid, Espasa-Calpe, 1948.  
Retórica. Traducción del griego y notas por Francisco P. de Samaranch. Madrid, Aguilar, 1964.
- BEUTLER, Gisella. "Adivinanzas en Nariño" en Thesaurus (Boletín del Instituto Caro y Cuervo), Bogotá, t. XVI, núm. 2, mayo-agosto de 1961.
- CARRERAS y CANDI, F. Folklore y Costumbres de España. Barcelona, Casa Editorial Alberto Martín, 1934. Segunda edición. Tomo II.
- CASTAGNINO, Raúl. ¿Qué es Literatura? Buenos Aires, Editorial Nova, 1963. Tercera edición.
- COLUCCIO, Félix. Antología Ibérica y Americana del Folklore. Buenos Aires, Kraft, 1953.
- DEMOFILO. (seud.) v. Antonio Machado y Alvarez.
- DUNDES, Alan. The Study of Folklore. University of California at Berkeley, Prentice-Halls Inc., N.J., 1965.



- GORRITI, Juana M. Veladas Literarias de Lima. (1876-1877).  
Tomo primero. Buenos Aires, Imprenta Europa, 1892.
- GRACIAN, Baltasar. Agudeza y Arte de Ingenio. Buenos Aires,  
Espasa-Calpe, 1942.
- HUIZINGA. Homo Ludens. México, Fondo de Cultura Económica,  
1943.
- HULL, Vernan. A Collection of Irish Riddles. University of  
California Press. Berkeley and Los Angeles, 1955.  
En colaboración con Archer Taylor.
- IMBELLONI, J. Folklore Argentino, t.IV de la Biblioteca del  
Americanista Moderno. Buenos Aires, Editorial No-  
va, 1950.
- JACOVELLA, Bruno. "Las Especies Literarias en Verso" en  
Folklore Argentino por J. Imbelloni. (v)
- LEDESMA, Elmo. "Notas sobre la Anfibología en las Adivinan-  
zas" en Sphinx (Anuario del Departamento de Filo-  
logía de la Facultad de Letras de U.N.M.S.M.)  
Lima, época II, núm. 13, diciembre de 1960.
- LEHMANN-NITSCHKE, Robert. Adivinanzas Rioplatenses. Buenos  
Aires, Universidad Nacional de La Plata, 1911.
- LUZAN, Ignacio de. La Poética o Reglas de la Poesía en  
General y de sus Principales Especies. Segunda  
edición, corregida y aumentada. Madrid, 1789.  
Tomo I.
- MACHADO Y ALVAREZ, Antonio. (seud. "Demófilo"). Colección



de Enigmas y Adivinanzas en forma de Diccionario.  
Sevilla, 1880.

MOROTE BEST, Efraín. "Nuestras Cien Primeras Adivinanzas"  
en la revista Tradición, Cuzco, año I, vol. I,  
núm. 2, mayo-abril de 1950.

MOYA, Ismael. Adivinanzas Tradicionales. Buenos Aires, Edi-  
torial Anaconda, 1955.

NISSIN, Arthur. La Literatura y el Lector.- Buenos Aires,  
Editorial Nova, 1962. Traducción por Amelia Sán-  
che Garrido.

PALMA, Ricardo. Flor de Academias. Lima, 1889.  
Tradiciones Peruanas Completas. Madrid, Aguilar,  
1957. Tercera edición. Edición y prólogo de Edith  
Palma.

RICHARDS, I.A., The Philosophy of Rethoric, Nueva York-Lon-  
drez, 1936.

RIVADENIERA, Ester. Folk-lore de la Provincia de Bío-Bío.  
Santiago de Chile, Imprenta Universitaria, 1940.

ROBE, Stanley L. Hispanic Riddles from Panama. University  
of California Press. Berkeley and Los Angeles,  
1963.

RODRIGUEZ MARIN, Francisco. Cantos Populares Españoles. Se-  
villa, 1882. Tomo I.

ROWLEY, Hugh. Puniana or Thoughts Wise and Other-Wise. Lon-  
don, 1867.

- SEBILLOT, Paul. Le Folk-Lore. Paris, Octave Doin et Fils, éditeurs. 1913.
- STEELE BOGGS, Ralph. "Unas Categorías de Adivinanzas Ilustradas con Ejemplos Dominicanos" en Antología Ibérica y Americana del Folklore por Félix Coluccio. (v.)
- TAYLOR, Archer. "Folklore and the Student of Literature" en The Study of Folklore por Alan Dundes. (v). A Collection of Irish Riddles, en colaboración con Vernan Hull. (v).
- VEGA, Carlos. La Ciencia del Folklore. Buenos Aires, Editorial Nova, 1960.
- BUHLER, Karl. Teoría del Lenguaje. Madrid, Revista de Occidente, 1961. Traducción de Julián Marías. Segunda edición.



