

Valentín Rincón, Cuca Serratos y Gilda Rincón. *Adivinancero Dos*, ilustraciones de Alejandro Magallanes. México: Nostra Ediciones, 2015; 240 pp.

“La típica adivinanza nace del ingenio y la imaginación del pueblo” (7). Esta afirmación es el punto de partida con el cual *Adivinancero Dos*, además de señalar el origen popular de la adivinanza, inicia un recorrido por el género que le permite a sus lectores comprobar su carácter ingenioso e imaginativo; al mismo tiempo, deja lugar a las adivinanzas menos “típicas”, que también nacen del ingenio y la imaginación, pero de los individuos, en este caso, de Valentín Rincón, Cuca Serratos y Gilda Rincón.

En el marco de una colección dedicada a la reflexión lúdica sobre la palabra y algunos géneros populares — con libros como *Trabalengüero*, *Palindromero*, *Cuentero*, *Acertijero* — *Adivinancero Dos* se publica, como su título permite inferir, precedido por *Adivinancero*, otra colección de adivinanzas, de las cuales no se encontrará ninguna repetida en este libro, como señalan sus autores (11).

Esta colección de más de trescientas adivinanzas comienza con una breve introducción que expone, de manera general, algunos rasgos característicos de la adivinanza; no se trata de un estudio sobre el género con pretensiones académicas, sino de una guía que advierte al lector que, en las páginas siguientes, encontrará textos que requieren de su participación, ya que la adivinanza “es un juego y un reto” (8), por lo que se invita al lector a jugar con los textos.

La introducción no entra en diálogo con estudios como los de Garfer y Fernández (1990, 1993) o Miaja y Cerrillo (2011) sobre la definición de ‘adivinanza’, sino que usa indistintamente los términos ‘enigma’ y ‘acertijo’ como sinónimos. Sin embargo, coincide

con estos estudiosos al señalar de forma sucinta — y ejemplificar profusamente en la antología — aspectos como el funcionamiento de los llamados ‘elementos desorientadores’ o de las fórmulas de cierre con una provocación o burla (8), para alentar al lector a probarse como adivinador.

En la introducción, se resalta la importancia de la metáfora entre los recursos retóricos, por ser el más usado en las adivinanzas, coincidiendo así con otros géneros populares; se expone también la frecuente coincidencia formal de sus versos octosilábicos con el refrán y la copla. No se profundiza más sobre la relación con otros géneros, pero sí se ejemplifican otros recursos retóricos “para despistar” (9) al adivinador, tales como la paradoja la anfibología o los juegos de palabras (10).

Durante la exposición de las características del género, los autores enfatizan, en todo momento, la necesidad de atención e ingenio por parte del adivinador para solventar la distracción generada por los elementos desorientadores; sin embargo, en la introducción, es notoria la falta de un espacio dedicado a exponer la función orientadora de algunos de los mismos recursos — u otros como la descripción (10) o la rima —, gracias a los cuales el adivinador logrará encontrar la respuesta.

Son dos las funciones que la introducción señala como propias del género: una didáctica, que consiste en ejercitar el *pensamiento lateral*, es decir “salirse de los cánones ordinarios de la lógica para resolver un problema” (10), y otra estética, ya que, aunque brevemente, se menciona la importancia de la belleza como un valor propio de este género literario (11).

Los recursos y fórmulas que se exponen someramente en la introducción pueden ejemplificarse en la situación práctica tanto en la tradición de la adivinanza popular como en las adivinanzas de autor, en las cuales notamos el uso consciente y deliberado de estos recursos — orientadores y desorientadores — de probada efectividad. Sin demérito a la plena conciencia que muestran los autores en torno al carácter originalmente popular de la adivinanza, lo que el libro persigue, en su antología, no sólo es dar una muestra de adivinanzas populares, sino también

presentar un número importante de adivinanzas de autor, con lo cual se comprueba la pervivencia del género. La presencia de adivinanzas de autor, efectivas también para el reto y el juego, no son más que la prueba de que el género es productivo y se mantiene en una constante tensión entre la actualización y la tradición.

La antología consta de un total de 364 adivinanzas. Las primeras 244 se encuentran bajo el rubro de “Adivinanzas populares”, dentro del cual se presentan sin ninguna clasificación u organización temática o formal, otorgando así una variada muestra del género y sus múltiples contenidos y variaciones formales, en ocasiones con algún vínculo temático entre las que comparten página —lo cual, en algunos casos, llega a otorgar alguna pista al lector que entre en el juego.

Encontramos, en esta primera parte de la antología, desde las adivinanzas con respuestas cotidianas y formas métricas sencillas —“Teje con maña / caza con saña” (37)—, hasta aquellas que obedecen a un concepto laxo de ‘popular’, en tanto que el éxito del adivinador estará sujeto a que este cuente con ciertas referencias no necesariamente propias de la cultura popular —por ejemplo, literarias, históricas o arquitectónicas— tanto para desentrañar soluciones como Sancho Panza (24), don Quijote (88), Boabdil (109) o la torre Eiffel (25); como para apoyarse en elementos orientadores de origen culto —“me tragué entero a un profeta” (53). Sin embargo, esta variedad temática en las adivinanzas no hace sino reforzar el desafío para el lector, dando como resultado una antología que confía en la amplitud de referencias culturales que sus adivinadores deberán tener para salir victoriosos, o que podrán adquirir durante el juego mismo. Esto se demuestra con las notas al pie que acompañan a algunas de las adivinanzas, otorgando al lector algunos valiosos datos adicionales que fomentan el aprendizaje lúdico que se anuncia desde la introducción y que puede dar pie a que la curiosidad del lector, ya despierta por el juego de la adivinanza, tenga un punto de partida para averiguar más sobre la información que se presenta vinculada a la adivinanza —la número 100, por ejemplo, se acompaña de la nota

explicativa: “La famosa adivinanza planteada por la Esfinge a Edipo. Siglo V antes de Jesucristo” (62).

En un segundo apartado, se encuentran las 166 “Adivinanzas de autor”, también con una distribución aleatoria en cuanto a los temas, la forma y la autoría. En algunas se retoman, de forma casi mimética, el tono, los motivos, los recursos y las fórmulas de las adivinanzas populares —“Corre torcido o derecho / sin abandonar el lecho” (144); “Adivina, adivinanza, / para no pasar por bobo / soy alga que soy alga, / no soy ladrón y robo” (183); “Se cambia de ropa / cuando se le encoge / la deja tirada / y no la recoge” (193). En otras, al igual que en el rubro anterior, se requieren referencias cultas para lograr acertar en la respuesta —por ejemplo, las dedicadas al Pegaso o al ave fénix. Hay también un conjunto de adivinanzas de autor que apelan a los juegos de palabras: exploran los cambios de significado a partir del intercambio de vocales (184-185), del cambio de género gramatical (148, 174) o de la posición de los acentos (181); estas adivinanzas, si bien, están más alejadas del tono popular, se enfocan en la observación minuciosa y la subsecuente reflexión sobre las palabras, sus significados y su morfología, elementos que, insertos en el contexto lúdico y didáctico de la obra, son una invitación para maravillarnos también con el lenguaje.

Por otra parte, llama la atención que, como antes se dijo, en el rubro de las adivinanzas populares hay algunas para las cuales se necesitan referentes culturales internacionales —personajes literarios o históricos españoles o arquitectura francesa, por ejemplo—, sin embargo, entre las adivinanzas de autor, se encuentran varias que están fuertemente vinculadas con la cultura popular mexicana y que, sin partir de este contexto, resultan prácticamente irresolubles, con lo cual, dependiendo del bagaje cultural del lector, se refuerza la familiaridad o se invita a conocer realidades culturales como la mortuoria elegancia de la Catrina (197), algunos usos de la tortilla en la gastronomía mexicana: “Cucharita para el mole / sarape de los frijoles” (206) o a los parachicos (199), cuya especificidad regional hace que los autores consideren necesaria una nota explicativa “danzante popular de la tradición de

Chiapa de Corzo, Chiapas" (230). Otra nota que amerita mencionarse es la de la adivinanza 356: "obsérvese que esta adivinanza es, a la vez, un haiku" (205), que enfatiza de nuevo la atención a las formas métricas que, aunque superficialmente, aparecen ya tratadas desde la introducción.

Por su parte, en las últimas cuatro adivinanzas se exponen explícitamente los vínculos entre este género popular y su manifestación en composiciones y obras de autores canónicos. Se trata, como lo explican los propios párrafos introductorios de cada texto, de un poema sintético de Carlos Gutiérrez Cruz, un diálogo en *Hamlet*, un soneto de Quevedo y un romance de Sor Juana (201-217). Con este cierre, la antología busca que sus lectores puedan asomarse también a autores y obras literarias de épocas y géneros que podrían parecer distantes y en los cuales podría sorprender un vínculo tan estrecho con un género popular; no se trata de una recopilación ni de lejos exhaustiva de adivinanzas en obras literarias, ni de autores canónicos, sino de una invitación para acercarse a estos textos y autores mediante la adivinanza, ya tan familiar al llegar a estas páginas.

El libro cuenta con dos índices finales: el primero ofrece las soluciones a las adivinanzas en el orden numérico con el que aparecen en la antología; en el segundo, se presentan las soluciones en orden alfabético, remitiendo al número de adivinanza(s) correspondiente(s) para cada solución. Así, los índices no son meras tablas de contenido, sino dos propuestas de lectura: quien se acerque a *Adivinancero Dos* puede elegir el reto y convertirse en adivinador, leyendo las adivinanzas —ya sea de forma ordenada o al azar— para luego corroborar su respuesta con las soluciones del primer índice; o bien, puede también acercarse en primera instancia al segundo índice, buscar algún tema —las hay de animales variados, del paisaje, sobre personas, alimentos y objetos, etc.— y conocer, mediante la adivinanza, una nueva e inesperada definición del término seleccionado; puede explorar las diferencias entre una adivinanza popular y una de autor para temas afines; puede comparar diversas propuestas para una misma solución —la luna, la araña y el sol son respuesta para numerosas

adivinanzas del libro— o, por qué no, tomar el papel de quien plantea el reto, eligiendo una adivinanza a partir de su solución.

El último aspecto que no puede dejarse de lado al hablar de *Adivinancero Dos* son las ilustraciones de Alejandro Magallanes, ya que no son sólo un complemento sino una parte integral del juego de la adivinanza en este libro. Si bien no hay una ilustración para cada adivinanza, no hay ninguna ilustración sin adivinanza —inclusive, suele señalarse en un color distinto el número de la adivinanza ilustrada, cuando en la misma página hay más de un texto. Las imágenes entran al juego, junto con los versos, como elementos orientadores o desorientadores. Las que más orientan al adivinador serán las que ilustren la solución de la adivinanza: una ballena coronada acompaña a la primera adivinanza, “Es la reina de los mares / para tragar es muy buena / por no ir nunca vacía, / siempre dicen que va llena” (14). Sin embargo, este primer horizonte de expectativas resultará más bien desorientador para quien espere encontrar en las siguientes páginas, de manera recurrente, un apoyo visual para adivinar, ya que el grado de apoyo que la imagen otorga para llegar a la solución varía de una página a otra.

Hay ilustraciones del sentido literal de algún verso de la adivinanza, evidenciando el sinsentido al no desentrañar la metáfora: “una nube de metal / que cuando lo quiero llueve / a temperatura ideal” (18) se acompaña de la ilustración de una metálica nube de papel aluminio sobre fondo gris; de igual manera, en algunos casos, se ilustran literalmente los versos en los que se descompone la respuesta, sin aludir a ella, por ejemplo, la adivinanza del calcetín se ilustra con un caballo que, con la lengua de fuera, jala una carreta sobre la cual va una campana, ya que los versos dicen: “La carreta lleva cal, el caballo tiene sed, y la campana tin tin” (27). En el punto medio entre las dos opciones anteriores, están aquellas que ilustran tanto la solución como la metáfora planteada en la adivinanza: por ejemplo, “Aunque tiene dientes / y la casa guarda / ni muerde ni ladra” (123) se acompaña con la imagen de un perro cuyo hocico está conformado por dos llaves.

Hay también ilustraciones que no aluden a los versos de la adivinanza, ni a la respuesta, sino que son en sí mismas una pista más, un elemento orientador que no se menciona en el texto de la adivinanza, por ejemplo, una bellota ilustra la adivinanza de la ardilla, aun cuando este fruto no esté mencionado en la adivinanza: “¿Quién del alto árbol / en las ramas mora / y ahí esconde avara / todo lo que roba?” (29).

Ahora bien, la ilustración puede también jugar con las diversas acepciones de la solución para aludir a ella, con lo cual la imagen puede tanto orientar como desorientar al adivinador que vea, por ejemplo, una concha —el típico pan dulce— acompañando a la adivinanza cuya respuesta es la concha —de mar— (122).

El juego visual y semántico logrado en la página 32 es llamativo: después de una adivinanza sobre la abeja, claramente ilustrada por una imagen del insecto en un fondo que semeja un panal, se encuentra una adivinanza sobre la araña, otro animal del cual se destaca su habilidad para cazar insectos; luego, en tercer lugar, encontramos “Pica picando / colita arrastrando”, cuya metáfora, inserta en el campo semántico de los animales ponzoñosos, puede resultar desorientadora y no conducir a la solución: la aguja y el hilo.

Por último, vale la pena destacar otros dos casos llamativos de ilustración: el juego visual de las páginas 54 y 55, en las que una vaca —que ilustra la adivinanza sobre la leche— se refleja en la página siguiente, que contiene la adivinanza del espejo. Y la palabra “abajo” puesta bocabajo en la adivinanza sobre el signo de interrogación (47), elemento orientador, tan anclado a la escritura como lo está la solución a la que remite.

Desde la introducción se anuncia que *Adivinancero Dos* es un libro dirigido al público infantil, a través de sus páginas “los niños pueden internarse de manera placentera en el mundo de la poesía, hacerse más sensibles a la musicalidad de las palabras y empezar a comprender la metáfora” (11); estos, sin duda, son objetivos que pueden alcanzarse con el libro; sin embargo, habría que añadir que, a través del recorrido por sus páginas, los lectores también pueden hacerse más sensibles a la imagen, ya que, como

antes se ha mostrado, en esta antología palabra e imagen se complementan y orientan la atención hacia la observación y reflexión tanto del lenguaje literario como del lenguaje plástico. Habría que añadir también que estos objetivos, didácticos y recreativos, no sólo están disponibles para el público infantil, ya que *Adivinancero Dos* es un libro que, como la adivinanza misma, puede enseñar y entretener a públicos de todas las edades.

Los autores explican el mecanismo de la adivinanza comparándola con el diccionario o el crucigrama, ya que todos brindan una definición, pero, a diferencia de los dos últimos, la definición que otorgue la adivinanza estará “trucada” (8) de manera que otorga a quien acepte el reto la información suficiente para encontrar la respuesta hábilmente oculta entre diversos elementos desorientadores. Esta forma poco convencional y directa de *definir* los conceptos nos permite, al jugar, descubrir aspectos ocultos o poco perceptibles de esa realidad que la adivinanza describe; tal vez, generar nuevos vínculos, poner atención a características o procesos imperceptibles, ya por minuciosos, ya por cotidianos; en suma, la adivinanza se trata de un juego que otorga nuevas formas de mirar la realidad.

ANA ELVIRA VILCHIS BARRERA

Universidad Nacional Autónoma de México

Pedro C. Cerrillo Torremocha y César Sánchez Ortiz, *El cancionero popular infantil en educación*. Madrid: Síntesis, 2017; 183 pp.

La literatura infantil de tradición oral está, en la actualidad, condicionada por diversas circunstancias que problematizan su estudio y, en consecuencia, perfilan aproximaciones diferentes al género. Desde la revisión del aspecto meramente literario de las composiciones —en contraste con los análisis que focalizan la atención en su interés etnológico o sociológico—, al gesto de resistencia que implica preservar un corpus condenado a desaparecer si no cuenta con espacios adecuados para su preservación, o