

## Adivinanzas y relatos entre la vida y la muerte en la literatura oral italiana y española (con una breve excursión a Portugal)

## Riddles and tales between life and death in Italian and Spanish oral literature (with a brief excursion to Portugal)

Marina SANFILIPPO

(UNED)

msanfilippo@flog.uned.es

<https://orcid.org/0000-0003-0822-0166>

**RESUMEN:** Este texto explora el potencial cultural, poético y narrativo de las adivinanzas y enigmas, destacando su capacidad para estimular la imaginación, desconcertar la lógica común y generar relatos. El texto vincula la adivinanza con narraciones populares como los chistes, las leyendas o los cuentos de ingenio, subrayando como puede constituir el núcleo generador del relato. En este sentido se analiza un subgrupo de microcuentos y leyendas centrados en la paradoja de «el muerto que mata al vivo», donde algo muerto cobra agencia, desafiando las fronteras entre vida y muerte. Finalmente, se subraya cómo las adivinanzas, que ayudan a los seres humanos en el descubrimiento de perspectivas creativas, lúdicas y epistémicamente originales sobre la realidad, desconciertan a la inteligencia artificial que encuentra respuestas poco satisfactorias.

**PALABRAS CLAVE:** Juego verbal, Cuentos con adivinanzas, *El muerto que mató al vivo*, IA y creatividad humana.

**ABSTRACT:** This text explores the cultural, poetic, and narrative power of riddles and enigmas, emphasizing their capacity to stimulate imagination, disrupt conventional logic, and generate storytelling. It connects riddles to popular narrative forms such as jokes, legends, and tales of wit, highlighting how the enigma can serve as the generative core of the narrative. In this context, the text analyzes a subcategory of micro-stories and legends centered on the paradox of «the dead who kills the living» in which the inanimate gains agency, challenging the boundaries between life and death. Finally, the text underscores how riddles, which aid humans in discovering new, creative, and playful perspectives on reality, tend to confound artificial intelligence, which often produces unsatisfactory responses.

**KEYWORDS:** Verbal play, Riddle folktale, *El muerto que mató al vivo*, Artificial Intelligence and Human Creativity.

### 1. INTRODUCCIÓN

Este artículo me ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la función de enigmas, adivinanzas y acertijos<sup>1</sup> en un contexto de narración oral, recordando preguntas que

<sup>1</sup> A pesar de que existen estudios sólidos y pormenorizados sobre las distintas características de cada uno de estos términos (cfr. entre otros muchos, Almela Pérez, 2017; Pedrosa 2005 y 2007) y sobre las distintas formas en las que se encierra en ellos la información (véase, entre otros y escogiendo enfoques

me planteé en otra época de mi vida, cuando mi oficio era contar historias oralmente. En aquel entonces, descubrí con asombro que las historias que contenían enigmas o situaciones enigmáticas tenían un gran poder de fascinación, un poder casi inesperado, ante un público adulto, urbano, culto, muy distinto del que podía acudir a las veladas y filandones campesinos de antaño. Así que empecé a acumular historias y cuentos de ese tipo que luego montaba en mis sesiones de narración oral en pubs, cafés, pequeños teatros, instituciones educativas, etc. Iba camino de resucitar la figura medieval del enigmatista, el narrador especializado en adivinanzas con carácter didáctico cuando, por razones que ni yo conozco, retomé otros caminos profesionales y acabé convertida en profesora universitaria. Enigmas de la vida.

Por supuesto enigmas y adivinanzas no se limitan a ser atractivos en un contexto de narración oral, sino que ejercen el mismo poder en la literatura escrita. Para aportar solo un ejemplo, citaré a un autor cuya práctica literaria no fue nada popularizante, pero que demostró ser muy consciente de la importancia de enigmas y adivinanzas para despertar la inteligencia humana; se trata del checo Karel Čapek (1890-1938), uno de los impulsores de las vanguardias artísticas de los años veinte del siglo pasado en Europa central. La escritura de Karel Čapek tiene una deuda importante con la literatura y la cultura orales porque, cuando el escritor era pequeño fue a vivir con él su abuela materna, Helena Novotná, una antigua molinera<sup>2</sup>; de ella Karel Čapek absorbió un lenguaje popular que, entre cuentos, refranes y adivinanzas, le proporcionó una educación lingüística distinta a la que estaba recibiendo en el colegio. A raíz de esta educación paralela, el autor checo teorizó, en sus *Notas para la creación*, que lo que el pueblo necesita es «una fantasía excepcional, en una palabra: un hechizo de un poetismo inmenso que logre encender la cautivante chispa de lo inesperado en la vida cotidiana» (citado por Sáiz Lorca, 2006: 142).

La frase de Čapek nombra elementos fundamentales para cualquier adivinanza: poesía, chispa, sorpresa y hechizo; de hecho, como indicó Northrop Frye (1976), la adivinanza es, entre otras cosas, un hechizo, un encantamiento al revés ante el que la

---

distintos, Monda 2012, Taylor, 1943 y Velasco, 2019), renuncio a diferenciarlos de forma estricta, puesto que podemos rastrear los vínculos entre unos y otros y el mismo DRAE los presenta de forma implícitamente intercambiable: «ENIGMA: Del lat. *aenigma*, y este del gr. αἴγμα. 1. m. Enunciado de sentido artificiosamente encubierto para que sea difícil de entender o interpretar. 2. m. Realidad, suceso o comportamiento que no se alcanzan a comprender, o que difícilmente pueden entenderse o interpretarse». «ADIVINANZA: 1. f. Acción de adivinar. 2. f. acertijo (|| enigma)». «ACERTIJO: De acertar e -ijo. 1. m. Enigma o adivinanza que se propone como pasatiempo. 2. m. Cosa o afirmación muy enrevesada». Para los términos italianos *enigma* e *indovinello*, en el vocabulario Treccani encontramos también definiciones que subrayan la dificultad de establecer fronteras entre ellos: «INDOVINELLO: *indovinello* s. m. [der. di *indovinare*]. – Nome generico di ogni gioco enigmistico; in senso stretto, breve enigma popolare [...]»; «ENIGMA: (o enigma) s. m. [dal lat. *aenigma* -ātis, gr. αἴγμα -ατος, dal tema di αἰνίσσομαι «parlare copertamente»] (pl. -i). – 1. Breve componimento, per lo più in versi, che propone, attraverso immagini e illusioni, un concetto o una parola da indovinare (se l'enigma è breve e si riferisce a cosa comunissima si chiama indovinello) [...]. Por su parte un especialista en enigmática como Stefano Bartezzaghi afirma: «I due generi non sempre possono esser distinti formalmente e i loro nomi vengono spesso usati in modo intercambiabile, con una connotazione letteraria e colta per enigma e una scherzosa e infantile per indovinello» (2010).

<sup>2</sup>En las familias de los molineros no era extraño encontrar narradores de historias y cuentos, lectores de libros y artistas de la palabra oral, puesto que disponían de tiempo libre y su mismo oficio los ponía en una encrucijada social, en la que tenían un papel de mediadores desde el punto de vista de la técnica, la cultura y las relaciones sociales («A piedra queda, amigo molinero» recoge Gonzalo Correas, 1992: 57). Sobre este tema, véase por lo menos los estudios clásicos de Ginzburg (2019) y Rivals (2000).

inteligencia lucha para rebelarse al poder hipnótico de las palabras. El autor checo puso en práctica esta teoría en varios de sus cuentos menos intelectuales; por ejemplo, en *Devatero Pohadek* (Nueve cuentos de hadas<sup>3</sup>), la acción de la primera historia «El gran cuento gatuno» empieza con una adivinanza: una princesa, mimada e maleducada, se ha hecho daño y lloriquea, una vieja se le acerca y dice:

Ánimo, princesa, no lloréis. ¿Si os diera un animal, que tiene ojos de esmeralda y sin embargo nadie se los puede robar, unos bigotes así, y sin embargo no es un hombre, un pelo que echa centellas y sin embargo no puede quemar, patitas de seda y sin embargo no se estropean y en sus bolsillitos diecisésis cuchillos y sin embargo no los usa para cortar la carne, dejaríais entonces de llorar?

La princesa no es muy avisada y contesta «Pero abuela en la tierra un animal de este tipo no lo hay [...]. Sí que existe y si el rey me diera lo que pido yo os lo daría»<sup>4</sup>.

Čapek imita aquí esas adivinanzas, las más sencillas quizá, en las que, con un juego verbal basado en la analogía, la metáfora o la metonimia<sup>5</sup> se describen, aislando las características de algo complejo, que así desmontado se convierte en una especie de puzzle que la inteligencia tiene que volver a armar. No suelen ser adivinanzas especialmente poéticas ni sorprendentes, pensemos en las que, en España e Italia, tienen como solución la sandía<sup>6</sup> (por ejemplo, «cielo verde, corpo rosso, anima nera», Lapucci, 1986: 55 o «Redondo y no es mundo / verde y no es prado / agua y no es fuente / y cría ganado», Espinosa, 1952, n. 151), aunque el grado de poesía puede aumentar si se mezclan resortes y si el ritmo y la sonoridad de la adivinanza logran despistar la inteligencia (para la sandía, «Oh chi ciàuru di peddi! Oh chi rùssicu di feddi! Zittu zittu, 'un fari vuci; veni tàstalu chè duci!»<sup>7</sup>», Pitrè 1985, n. 201; «Santa sin ser bautizada, mártir sin saber qué día, no entra en mi casa la noche porque conmigo está el día», Demófilo 1880, n. 900 o «Es santa, y no es bautizada, y trae consigo el día, gorda es y colorada y tiene la sangre fría», Fernán Caballero, 1921, n. 110). En estos últimos tres casos, se da en mayor o menor medida el encantamiento al revés teorizado por Frye: la vocalidad atrapa con su sonido a la inteligencia que, embaucada por la música<sup>8</sup> que oculta parcialmente el significado de unas imágenes arteramente contradictorias, no consigue ver más allá de las palabras.

<sup>3</sup> En España se publicó en 2003 con el título *Nueve cuentos y uno de propina de Josef Čapek*.

<sup>4</sup> Ante la dificultad de conseguir un ejemplar de la edición española, cito por la edición italiana (Čapek, 1994: 7-8), de la que ofrezco una traducción propia.

<sup>5</sup> En realidad, como afirma Honorio Velasco «Si se tomaran las adivinanzas como ejercicios retóricos, se podría descubrir en ellas todo un amplio espectro de los tropos y las figuras: metáforas, sinédoquias, metonimias, hipérboles, prosopopeyas, calambures, antítesis, quiasmos, etc.» (2019: 87). Por su parte Almela Pérez llega a identificar en adivinanzas españolas por lo menos 29 figuras retóricas distintas (2017: 321-22).

<sup>6</sup> Lo escojo porque, en el adivinancero español, se trata de un fruto especialmente inspirador, tanto que José Luis Gárfer y Concha Fernández localizaron setenta y dos adivinanzas sobre él (1993: 339-351). En realidad, cada cultura parece tener algunos temas en los que los inventores de adivinanzas se concentran más que en otros (Lendinara, 2018: 644).

<sup>7</sup> Trad.: «¡Qué olor a pies! ¡Qué rubor de rodajas! ¡Calladito, sin dar voces, ven y tócalo que es dulce!» (en este texto ofrezco solo la traducción de los etnotextos que no se expresan en un idioma nacional y oficial).

<sup>8</sup> Según María Teresa Miaja de la Peña, es en la música donde reside «la esencia de la adivinanza» (2014: 41), mientras que Pedro Cerrillo, citando a Mayakovski, afirma que el ritmo en este caso no es una mera música específica, sino que representa la «fuerza esencial» de la adivinanza (2009: 46).

En este mecanismo de sorprender y desorientar, la adivinanza presenta grandes analogías con el cuento al revés, esa hazaña verbal de hilvanar muy rápidamente acciones imposibles y frases disparatadas<sup>9</sup>. No me parece casual que los cuentos número 139 y 196 de la recopilación *Fiabe novelle e racconti popolari siciliani* de Giuseppe Pitrè (2013) se titulen ambos *Lu 'nniminu*, es decir el enigma, cuando, mientras que en el segundo el enigma está presente, puesto que se trata de una de las muchas versiones del cuento que el catálogo Aarne-Thompson-Uther clasifica como tipo ATU 927, del que volveré a ocuparme, en el primer caso estamos ante un cuento al revés en toda regla, una narración que empieza de la forma siguiente: «Una vota si cunta e si raccunta ca cc'erano tri frati ed avianu se' scupetti: tri sparati e tri sgriddati; mentri chi iddi si nni jeru 'nta un voscu, 'nfilanu pri 'na via chi spunta e nun è via» (2013: 196).

Por otra parte, hay que señalar que, en un contexto oral, las personas perciben también una afinidad parecida entre la adivinanza y el chiste, dos dispositivos que se basan en la ambigüedad con el fin de ser desconcertantes (Almela Pérez, 2017: 497-99)<sup>10</sup>. Lo podemos comprobar en el ejemplo siguiente: Ascensión Jordán Martos, una informante andaluza de David Mañero, una mujer que demuestra manejar y controlar el lenguaje con extraordinaria soltura, en su versión de ATU 851 (*La princesa que no sabía la adivinanza*), utiliza constantemente la palabra *chiste* para referirse a las adivinanzas: por ejemplo, «[el tonto] se enteró que el rey había echao un crédito de que el que dijera el chiste que naide lo acertara se casaba con su hija»<sup>11</sup>. Dejo para otra ocasión un análisis de cómo distintos lexicógrafos han certificado esta cercanía en los diccionarios, limitándome a señalar que, según el DRAE, la quinta acepción de chiste es «dificultad, obstáculo», dos sustantivos que aparecen en muchas definiciones de enigma, y que Garfer y Fernández localizaron un cruce adivinanza-chiste cuya solución, como no, incluye una sandía<sup>12</sup>.

En síntesis, si a propósito del enigma Salvatore Monda escribe que «costituisce il principale espediente volto a modificare il sistema di comprensione del reale» (2012: 7), podemos ampliar esta afirmación y concluir que enigma y adivinanza, chiste y cuento del revés coinciden en ser estrategias y artefactos culturales que pueden tener fines parecidos cuando, dinamitando la visión normalizada, codificada y automatizada del mundo, nos obligan a juntar palabras e imágenes contradictorias o inesperadas, propiciando así la aparición de una mirada distinta, que nos puede descubrir perspectivas nuevas sobre la realidad que nos rodea y la existencia que nos ha tocado vivir o, por lo menos, entender que «soltanto di fronte all'oscuro sa sprigionarsi l'immaginazione [que da cuenta de] ciò che il reale ha di più affascinante: l'inconoscibile» (Terrinoni, 2024: 16).

<sup>9</sup> Al cuento del revés habría que añadir las coplas disparatadas, como las que identificó Margit Frenk en el cancionero tradicional antiguo (2010).

<sup>10</sup> Según Almela Pérez, también existe una conexión entre adivinanza y greguería (2017: 515). Lo corrobora el hecho de que el narrador oral y recopilador de folklore valenciano Vicente Cortés haya bautizado como 'gregueranzas' composiciones poéticas suyas de este estilo «Estas cabecitas verdes, / con el pelo recién mojado, / se deshacen por sus hijos, / líquidos, densos, dorados (Solución: Aceitunas)» (mail de Vicente Cortés recibido el 01/12/2023). Véase el original en valenciano en Cortés (2024).

<sup>11</sup> Véanse los minutos 0:15-0:24 de la grabación de esta narración que en 2017 Mañero Lozano recopiló a Ascensión Jordán y que está incluida bajo la referencia 0246n en la web del Corpus de Literatura Oral (Mañero Lozano, 2015).

<sup>12</sup> «Roja por dentro, / verde por fuera / y sube y baja. (Una sandía en un ascensor)» (1993: 30).

## 2. ADIVINANZAS Y CUENTOS DE INGENIO

Inventar parejas improbables y encontrar parentescos extraños son por tanto estrategias que usamos los seres humanos para dar cuenta de la complejidad del mundo; por otra parte, la narración representa la manera con la que hombres y mujeres primero hacemos frente a la angustia que este mundo complejo nos causa y, después, transmitimos ese descubrimiento a nuestros semejantes; por tanto me parece productivo centrarme en relatos que tengan como núcleo principal para su desarrollo uno o varios enigmas y adivinanzas que representen no solo una secuencia o motivo intercambiable dentro del relato sino que constituyan el punto de partida de la invención narrativa, trenzando así dos distintas estrategias ansiolíticas de la humanidad.

Los enigmas de los que brotan cuentos son un género peculiar que, a lo largo del tiempo, ha llamado la atención de muchos estudiosos y estudiosas en Italia y España. De hecho ya Giuseppe Pitrè dejó escrito:

vi sono delle novelle aggirantisi attorno a un indovinello. Si direbbe che il racconto sia la cornice, e l'indovinello la figura chiusavi dentro. Ve ne sono altre nelle quali la novella, il racconto è la spiegazione dell'enigma che riuscirebbe altrimenti incomprensibile, e che, ad ogni modo, ha bisogno di una illustrazione (1985: CLXI).

Poco antes de Pitrè, Laura Gonzenbach había dado protagonismo a este tipo de cuentos decidiendo que su recopilación de cuentos sicilianos empezara justo con un relato basado en preguntas enigmáticas y sapienciales<sup>13</sup>. A finales del siglo XX, Giovanni Battista Bronzini (1999: 200) escribió que, a veces, plantearse si nace antes el cuento o la adivinanza es ponerse una pregunta del tipo si nació antes el huevo o la gallina, sin embargo, añade el investigador, hay casos, como la adivinanza de la hija del preso (ATU 927 *Out-Riddling the Judge*, en la variante en la que contiene el motivo H807<sup>14</sup>), en los que el enigma «chiave mitica e magica dell'esistenza, nasce prima del suo racconto, ne costituisce il lievito». En estos casos es imposible variar la adivinanza, como en cambio puede hacerse en cuentos como ATU 851, que a veces narradores expertos capitalizan justo cambiando la adivinanza, puesto que el cuento funciona con solo respetar el hecho de inventar enigmas que pertenezcan al tipo en el que se codifican de forma oscura vivencias personales del protagonista (como en la Biblia hace Sansón).

Entre estos enigmas-levadura existen dos conjuntos narrativamente muy productivos: el que se ocupa, como el mencionado ATU 927, de un producto cultural complejo como las relaciones familiares<sup>15</sup> y el que juega con las fronteras entre vida y muerte, estar

<sup>13</sup> Se trata de *La scaltra contadinella* (Gonzenbach, 1999: 3-5), una narración en la que se entremezclan dos tipos (ATU 875 y ATU 1533) y poesía e ironía van de la mano.

<sup>14</sup> Es decir, el motivo thompsoniano *Formerly I was daughter, now I am mother; I have a son who was the husband of my mother*. Señalo aquí que, entre las versiones italianas señaladas por Bronzini, falta el cuento n.º 44 de la recopilación de Roberto De Simone (1994: 594-99), seguramente porque en las notas está catalogado erróneamente como ATU 875.

<sup>15</sup> Se trata de un grupo muy antiguo, de hecho, la adivinanza de la hija del preso aparece ya en Valerio Máximo. Sin embargo, Lendinara (2018: 659) ha puesto de manifiesto como muchas de estas adivinanzas tienen una deuda importante con el enciclopedismo medieval. En este texto renuncio por cuestiones de espacio a cualquier referencia al vínculo entre enigma e incesto analizado por Levi Strauss y tantos otros (como botón de muestra y por tratar una materia muy cercana a varios cuentos tradicionales, véase Gioachino Chiarini quien, a propósito de la *Historia Apoloni*, afirma que «l'enigma infatti trova ab origine una sua collocazione naturale e indipendente tanto nell'ambito dell'esogamia come in quello dell'incesto» 1983: 271).

vivo o estar muerto, lo animado y lo inanimado, que evidencia en cambio la dificultad que, por lo menos desde Aristóteles en adelante, ha tenido el ser humano para encontrar una definición científica inequívoca de qué es la vida y cuáles son las características de un ser viviente. En este artículo, me voy a centrar en el segundo grupo, seguramente menos estudiado que el primero.

En realidad, son muchos los cuentos folklóricos que ponen de manifiesto que «Se è vero che con la morte termina la vita dell'individuo, non termina tuttavia la sua capacità di essere ed agire: la sua vita continua [...] in un luogo altro (che è anche uno spazio morale), un luogo in cui è attivo uno scambio con i vivi» (Bonetti, 2019: 216). No se trata solo de fantasmas, espectros o *revenants* de vario tipo, sino también del hecho de que alguien muerto injustamente o al que no se haya dedicado un ritual de muerte adecuado, así como el finado que ve interrumpido su descanso eterno por algún desaprensivo, suele encontrar la forma de seguir actuando en el mundo de los vivos<sup>16</sup>.

Varios *cuentos enigmáticos* presentan o muertos peligrosos para los vivos o situaciones en las que la contraposición entre vida/muerte se confunde con la que existe entre lo animado y lo inanimado. Dentro de esta categoría, el nivel más simple es el de esos enigmas o adivinanzas cuya solución representa en sí misma un microcuento. Empezando por las identificaciones muerto/inanimado y vivo/animado, existen muchos ejemplos literarios, como el que aparece en una de las primeras obras literarias construidas a base de cuentos folklóricos, *Le piacevoli notti*, de Francesco Straparola. Esta obra presenta una cadena ininterrumpida de cuentos y adivinanzas, entre los que el tema que nos interesa aparece en el enigma que va emparejado al segundo cuento de la segunda noche:

Un vivo con duo morti un vivo fece, / dal qual ebbe la vita un morto poi. / Quel ch'era estinto dopo si rifece / vita prendendo sì che erano doi. L'uno de l'altro il premio sodisfece, / tal che ciascuno attese a i fatti suoi; / il primo vivo per lor vivi e morti / a parlar puoi si puose con e' morti (citado por Federici, 2011: 13).

Francisco Truchado<sup>17</sup>, en el siglo xvi, lo traslada a la cuarta noche, emparejándolo con el décimo cuento, y amplía el texto transformándolo en una décima en la que se regodea en una alternancia casi frenética entre sujetos *vivos* y *muertos*:

Un vivo y dos muertos trávaron batalla / Cobrando la vida un muerto después / Otro también vivió, y assí es / Que, muerto, esperaba bivir y se halla / Que ambos los bivos batieron la malla / Quedando con vida el uno después. / El primer bivo al segundo mirava /

<sup>16</sup> De forma especular y respondiendo al mismo esquema, el muerto que ha recibido un trato bondadoso puede volver brevemente a la vida para ayudar a su benefactor, como pasa en el cuento tipo ATU 505, *The Grateful Dead*, que aparece de alguna forma ya en la Biblia, en la historia de Tobías y, más claramente, en el siglo xiii en la *Scala coeli* de Jean Gobi y que tiene una difusión extraordinaria como *exemplum* medieval primero y posteriormente como cuento folklórico. No es casual que Stith Thompson, en el *Motif index*, dedicara 99 entradas a muertos que vuelven amistosamente: E300—E399. *Friendly return from the dead*. Entre ellas encontramos, por ejemplo, el motivo E341.1 *Dead grateful for having corpse ransomed*), con varios submotivos entre los cuales E341.1.1 (*Dead grateful for having been spared indignity to corpse*) que se identifican fácilmente en secuencias de versiones de ATU 505.

<sup>17</sup> Como punto de partida para quien quiera informarse sobre Truchado y las ediciones de su traducción, véase la edición de Federici (Truchado, 2014) y González Ramírez (2020).

Por ver si podía hablar con un muerto. / Y viéndole firme y en la vida cierto, / habló con el muerto lo que desseava<sup>18</sup>.

Pasando al contexto de la narración oral, encontramos ejemplos menos elaborados como este, que narró, el siete de febrero de 2015, Martín Jaén Ramos, de Aldealabad del Mirón (comarca del Barco de Ávila) a María Jaén Castaño:

Un muerto enterrao, / con un cautivo al lao. / Vino el vivo, / se llevó al cautivo, / salió el muerto / y se llevó el vivo. [Martín Jaén explica:] Es la trampa que se pone pa los pájaros: ese es el muerto enterrao. El grano es el cautivo. Y el pájaro, viene el vivo, ¿sabes? Como estaba la trampa tapá y el grano se veía, tiró del grano, salió la trampa y le pilló al pájaro por [el] pescuezo, ¡ja, ja, ja...! (Jaén Castaño, 2021: 364<sup>19</sup>).

Del lado italiano, recuerdo una adivinanza palermitana recogida por Pitrè, poco poética a pesar de su verso final:

Io vitti un mortu d'un vivu calari / A cuncumeddu 'mmenzu di 'na via; / N'autru vivu lu stava a guardari, / e chiddu chi cadia lu sippillia. / Guarda stu mortu quant'appi a passari! / Di sepurtura 'n sepurtura jia. / Cu' mi sa stu 'nniminu 'nniminari / Sarà lu mastru di la puisia (1985: 348)<sup>20</sup>.

La solución es un perro que come las heces de alguien que hace de vientre en el medio de la calle.

Esta adivinanza leonesa es más ágil y sencilla: «Carne fresca comí hoy, matada el mismo día, y quien la mató murió hace más de 15 días» (Díez Pascual, 2023: n. 42). Según el recopilador, la solución es que quien habla comió una gallina muerta al caerle un cerdo que estaba colgado después de la matanza. Como experimento, planteé la adivinanza a varias personas y la mayoría de ellas se divirtieron construyendo una breve narración que explicaba de forma narrativa, a veces muy creativa, incluso rocambolesca pero dotada siempre de lógica, cómo el hecho podía ser posible. Por cuestiones de espacio no reproduzco aquí las soluciones de los encuestados, pero estimo interesante citar en cambio lo que contestó ChatGPT. A la pregunta «Dime cuál es la solución de esta adivinanza “Carne fresca comí hoy, matada el mismo día, y quien la mató murió hace más de 15 días”» la primera contestación fue:

La solución de esa adivinanza es: «el pescado». Vamos a desglosarla:

- «Carne fresca comí hoy»: Se refiere a que comiste algo que está fresco, es decir, no está en mal estado.

<sup>18</sup> Truchado explica que este «subtil ques cosi y cosa» fue interpretado de diversas maneras hasta que la narradora explicó que se trataba de un estudiante que «Travava batalla con los dos muertos que son el eslavón y el pedernal» hasta encender la yesca (el muerto que esperaba vivir) que a su vez perdió la vida para encender una vela. El primer vivo, es decir el estudiante, miraba la vela para ver si alumbraba lo suficiente para poder un libro (hablar con un muerto). «Viendo que en efecto había luz suficiente se puso a hacer lo que deseaba (leer o estudiar)» (Truchado, 2014: 104-105).

<sup>19</sup> Una adivinanza muy parecida aparece en otra grabación de Jaén castaño, recogida en la web del Corpus de Literatura oral con la referencia catalográfica 4228c y el título *El muerto mata al vivo*.

<sup>20</sup> Trad.: «yo vi a un muerto caer de un vivo / que estaba en cuclillas en el medio de una calle;/ otro vivo lo estaba mirando / y lo que caía lo enterraba / ¡Mira lo que sufrió ese muerto! / fue de un enterramiento a otro. / quien sabe resolver el enigma /será el maestro de la poesía».

- «Matada el mismo día»: El animal fue matado (sacado del agua, en este caso) ese mismo día.
- «Y quien la mató murió hace más de 15 días»: Aquí está la parte clave. Quien *mató* al pescado es el pescador, y el pescador murió hace más de 15 días.

Así que aunque el pescado es fresco y fue pescado hoy, la persona que lo pescó ya falleció hace tiempo. Por eso el juego de palabras.

Cuando volví a plantear la pregunta por segunda vez, añadiendo solo un «por favor», ChatGPT se esmeró un poco más:

¡Claro! La solución de la adivinanza: «Carne fresca comí hoy, matada el mismo día, y quien la mató murió hace más de 15 días» es: «un pescado pescado con red» o simplemente «el pescado». Explicación:

- Carne fresca comí hoy: te comiste pescado fresco.
- Matada el mismo día: el pescado fue pescado (es decir, *matado*) hoy.
- Y quien la mató murió hace más de 15 días: quien *mató* al pescado fue la red, y esa red fue tejida por una persona que falleció hace más de 15 días.

La clave está en el doble sentido de «quien la mató» — no fue una persona viva, sino un objeto creado por alguien que ya murió (consulta realizada el 07/04/2025 a la versión gratuita de ChatGPT).

DeepSeek barajó ideas mejores a lo largo de ese razonamiento que va explicitando antes de dar la solución final y que a veces parece un monólogo cómico: por ejemplo, se planteó la presencia del veneno de una seta recogida o de una serpiente muerta desde hacía 15 días que causa la muerte de una vaca, pero descartó todo por demasiado absurdo o abstracto<sup>21</sup> y al final se decantó una primera vez por el pescado:

El pescado es la «carne fresca» que se come hoy, recién capturado (matado el mismo día). Sin embargo, quien lo «mató» (es decir, el cebo, como un gusano usado para atraerlo) murió hace más de 15 días). La clave está en que el cebo, que provocó la captura del pez, lleva muerto y conservado desde antes, mientras que el pez fue pescado y consumido fresco el mismo día.

<sup>21</sup> Por problemas de espacio no puedo reproducir aquí todo el razonamiento de DeepSeek antes de llegar a la segunda solución, puesto que consta de 4956 palabras, pero fue importante leerlo para mis conclusiones. Aprovecho esta nota para agradecer a Gino Roncaglia (Università degli Studi Roma Tre) los consejos sobre manejo de la IA y por consultar él mismo la IA de Manus para mandarme después la contestación de esta última, que no se aleja mucho de las otras dos IAs: «I believe the correct answer is: fruit from a dead tree or plant. The riddle says: "Carne fresca comí hoy, matada el mismo día, y quien la mató murió hace más de 15 días" (Fresh flesh/meat I ate today, killed the same day, and who killed it died more than 15 days ago). Here's why this solution makes sense:

1. In Spanish, «carne» can refer not only to animal meat but also to the flesh or pulp of fruits. This is an important linguistic nuance.
2. The «carne fresca» (fresh flesh) refers to fruit that was picked (killed/harvested) today.
3. «Quien la mató» (who killed it) refers to the tree or plant that produced the fruit, which died more than 15 days ago.
4. This explains the paradox: you can eat fresh fruit today that was picked today, even though the tree or plant that produced it died some time ago. A dead tree or plant can still bear fruit that can be harvested and eaten fresh.

This interpretation aligns with the tradition of Spanish riddles that often play with double meanings and require thinking beyond the literal interpretation of words» (mail de Gino Roncaglia recibido el 20 de abril de 2025).

Y la segunda vez, después de indicarle yo que en español *carne* no puede corresponder a *pescado*, eligió un huevo explicando:

«Carne fresca comí hoy, matada el mismo día»: El huevo se considera «carne fresca» (en términos nutricionales) y se consume el mismo día en que la gallina lo pone. «Quien la mató murió hace más de 15 días»: La gallina que puso el huevo podría haber muerto hace tiempo, pero el huevo (aunque no fue *matado* literalmente) se interpreta como un producto derivado de su existencia previa (consulta realizada con modalidad Deep Think R1 a DeepSeek el 07/04/2025).

Creo que no hacen falta comentarios para considerar que queda probado el nexo entre la poética de la adivinanza y la mirada lúdica, dialógica<sup>22</sup> y creativa del ser humano que, al contrario que la IA, disfruta comunicando y compartiendo sus hallazgos sobre lo que es ambiguo, lo que que puede tensar la lógica a base de paradojas y lo que puede modificar nuestra percepción de la realidad y las relaciones entre sus elementos.

Es más, entre seres humanos pequeños desafíos intelectuales como el de la adivinanza leonesa seguramente están en la base de la creación de muchos cuentos de ingenio y explican la extraordinaria abundancia de variantes del ya recordado tipo ATU 927. Entre ellas, algunas juegan con la idea de algo o alguien muerto o inanimado que tiene la agencia necesaria para matar a algo o alguien vivo; un ejemplo es el tipo Cam-Ch 927E (*Acertijo al juez: el cadáver atrapa al causante de su muerte*) propuesto en 2003 por Camarena y Chevalier y que Uther no ha aceptado todavía en el catálogo internacional<sup>23</sup>. Camarena y Chevalier dieron como muestra un cuento catalán recopilado por Joan Amades, cuyo desarrollo no corresponde del todo al título asignado al tipo, porque en la adivinanza el que muere por culpa de un muerto no ha sido el causante de su fallecimiento «Quan el meu pare vivia / un ocellet persegüia / que se li va a escapar, i quan va ésser mort el va matar. / Com pot ésser això, / que el va matar essent mort / i essent viu no?»

El cuento explica que se trata de un cazador que no logra cazar un pájaro y que al cabo de un tiempo se muere (sin que se indique cómo o porqué); pasa el tiempo y la calavera del cazador aflora de la tierra, la lluvia la llena de agua, el pájaro va a beber, se resbala y acaba ahogado. Joan Amades (1960: 203-04) recopiló también otro cuento que tiene una estructura parecida: un mercader duerme, se acercan tres ladrones para matarlo y robarle, pero cae una granada, el mercader se despierta y logra matar él a los ladrones. Lo encarcelan como asesino pero el juez lo libera porque no sabe resolver la adivinanza en la que el mercader codifica su vivencia (un no vivo golpeó a un medio muerto; el medio muerto se convirtió en vivo y mató a tres vivos).

### 3. LAS LEYENDAS DEL MUERTO QUE MATA AL VIVO

Creo que este mismo mecanismo generativo se encuentra no solo en cuentos de ingenio, sino que subyace también en algunas leyendas que responden al título de *El muerto que mata al vivo*: en este caso la adivinanza no está inserta en el texto, sino que, antes de empezar a contar, quien narra hace referencia de distintas formas a que hablará

<sup>22</sup> Maximiano Trapero (2008: 20), en un artículo sobre el ingenio en la literatura oral, pone el acento sobre esta característica de las adivinanzas, apuntando a su «dialoguicidad complementaria».

<sup>23</sup> Le agradezco a Carme Oriol el haber controlado que tampoco la edición ATU del 2024 recoge el tipo propuesto por Camarena y Chevalier.

de un muerto que mató a un vivo y crea así en quien oye la necesidad de saber cómo un muerto puede causar la muerte de un vivo. Por esto, aunque en contextos orales no es nada común dar un nombre o título a una narración oral<sup>24</sup>, siempre aparece algún tipo de referencia al contenido de la narración antes de que empiece la narración: como veremos, en la isla de La Gomera esto se ha formalizado en un pie de romance. Como casi todas las adivinanzas, también este muerto que mata al vivo tiene más de una solución, voy a presentar a continuación cuatro variantes: tres que pertenecen a lenguas y culturas distintas (ampliando a Portugal la investigación), más una cuarta que muestra la importancia de la aportación individual de personas narrativamente competentes.

En el índice de Thompson no aparecen motivos que puedan aplicarse fácilmente a *El muerto que mató al vivo*; aunque podríamos pensar en una variación peculiar del motivo E279.6. (*Ghost Punishes Person who molests him*), que sin embargo solo está muy difundido en el Reino Unido e Irlanda, o incluso encontrar algún parentesco con la calavera ultrajada de Don Juan, sobre todo en lo que se refiere a versiones africanas e hispánicas en las que el cráneo de un difunto causa la muerte de otra persona, generalmente como venganza<sup>25</sup>. De todas formas, podemos localizar la afirmación paradójica ya en las *Coéforas* de Esquilo, puesto que, cuando el portero llama a la puerta de la cámara de la reina para avisar a las mujeres de la muerte de Egisto, Clitemnestra le pregunta por la causa de sus gritos y el portero contesta «Digo que los muertos matan a los vivos» (*Coéforas*, v. 885)<sup>26</sup>.

### 3.1. *Il morto che uccide il vivo*

En el archivo de estado del Cantón Ticino he localizado una versión de la leyenda<sup>27</sup>. La fuente es Silvio Savi, informante del folklorista suizo Walter Keller (1882-1966). El primero le envió al segundo por lo menos 42 narraciones (sobre todo anécdotas, cuentos humorísticos y leyendas) que se conservan en el fondo Keller del citado archivo. La carpeta no tiene fecha, pero por lo que aparece en internet se puede suponer que se trata de materiales de los años veinte del siglo pasado. Keller solía publicar sobre todo en alemán, aunque también publicó una recopilación de cuentos en italiano, en 1954; de todas formas, no he podido averiguar si la leyenda que le envió Savi está publicada y comentada. Transcribo aquí el texto tal y como aparece en los apuntes manuscritos de Savi que, palmariamente, transcribía de forma bastante literaria las narraciones orales que recogía:

Il morto che uccide il vivo

In quel giorno nel paese di ....<sup>28</sup> aveva avuto luogo un funerale. Il defunto era un ricco negoziante. L'avevano messo nella cassa colle dieci dita cariche di gioielli e con una grossa

<sup>24</sup> Sobre la cuestión del título en la literatura oral y las posibles tipologías, véase Lavinio (1993: 135-141).

<sup>25</sup> Véanse los motivos C13 (*Offended skull*) y E 234.3 (*Return from dead to avenge death (murder)*) y algunas versiones de ATU780C (*The tell-tale calf's head*) u otras leyendas en las que la cabeza de una persona muerta causa la muerte de quien lo asesinó. A este propósito, para España véase Díaz Viana (2008: 108-113), pero esquemas narrativos parecidos existen en otras culturas.

<sup>26</sup> Sobre el uso de este enigma y del lenguaje enigmático en general en las tragedias griegas, véase Beta (2020).

<sup>27</sup> Agradezco la ayuda prestada por Emanuele Redolfi del Archivio di Stato del Canton Ticino para darme acceso al texto, que se encuentra señalado en el expediente 2.2.51.2.35 del fondo Keller (<http://www.archiviodistato.ti.ch/Query/detail.aspx?ID=55466>).

<sup>28</sup> El texto no indica el lugar, pero en el archivo se indica que el material procede de Tesserete, barrio del ayuntamiento de Capriasca. Por lo general Savi recogió cuentos de Preonzo y Biasca (Bellinzona) y de Campestro (Lugano), pueblos del norte y el sur del cantón.

borsa carica di monete per fare comodamente l'eterno viaggio. Era quasi mezzanotte quando l'affossatore si recò nel cimitero coll'intenzione di spogliare il morto, che giaceva nella camera mortuaria. Ovunque era un silenzio di tomba.

L'affossatore, con un coraggio da leone, scoperchiò la ricca cassa; ne levò il morto e, per spogliarlo, lo mise in piedi appoggiato al muro dell'ossario.

Il morto non aveva più le braccia in croce, ma aperte.

Che è, che non è, improvvisamente il morto cascò addosso all'affossatore e lo gettò a terra. Fu tale lo spavento di quest'ultimo che cadde a terra morto. Così la leggenda<sup>29</sup>.

### 3.2. *O morto que matou o vivo*

Existen webs portuguesas<sup>30</sup> en las que se menciona una ruta senderística que se llama *O Caminho do morto que matou o vivo*. Este sendero une la Aldeia da Pena, que está en el fondo de un valle muy estrecho, con Covas do Rio, en la Serra da Arada, en la provincia de Viseu. Se trata de un camino de 12 km con bastante desnivel; una leyenda local cuenta que, en Pena, como no tenían cementerio, cuando moría alguien había que transportar los ataúdes hasta el cementerio de Covas do Rio. Un día murió un hombre muy corpulento y, al llevar el pesado ataúd por el camino empinado, uno de los portadores resbaló, el ataúd empezó a rodar y se llevó consigo a ese u otro de los portadores.

Otras zonas de Portugal tienen leyendas parecidas y, por ejemplo, en la web del Valle de Cambra que recoge leyendas de esa área, aparece la que nos interesa en una versión bastante similar; en el encabezamiento se indica que se trata de un texto adaptado por Irene Días<sup>31</sup> y en efecto la leyenda no exhibe características orales:

Temos que recuar no tempo uns séculos atrás, onde cada aldeia vivia num isolamento total.

Os acessos eram por caminhos sinuosos e íngremes, por atalhos e veredas, onde as pessoas andavam a pé e descalço para não estragarem a sola das botas.

Na aldeia da Lomba, que fica nos limites do concelho e dista a 15 km da sede de freguesia – Arões, até os seus mortos sempre lá tiveram que ficar. Assim como os das aldeias vizinhas, Côvo, Agualva e Macieiras.

Ainda hoje esta aldeia mantém algo sui-generis que é o seu cemitério, junto à Capela da Senhora dos Milagres, rodeado de espigueiros, para que o Senhor abençoe o fruto do seu trabalho.

Agualva fica nas escarpas da serra e em tempos idos um dos seus habitantes teve o infortúnio de morrer de morte repentina, sendo um homem alto e robusto, o seu peso era «o chamado peso morto».

<sup>29</sup> Traducción: Ese día, en el pueblo de ... se había celebrado un funeral. El difunto era un rico tendero. Lo habían colocado en el ataúd con los diez dedos cargados de joyas y una gran bolsa repleta de monedas para que hiciera cómodamente el viaje eterno. Era casi medianoche cuando el enterrador se dirigió al cementerio con la intención de expoliar al muerto, que yacía en la cámara mortuaria. Por todas partes reinaba un silencio sepulcral. El enterrador, con la valentía de un león, le quitó la tapa al rico ataúd; sacó al muerto de él y, para expoliarlo, lo puso de pie contra la pared del osario. El muerto ya no tenía los brazos cruzados, sino abiertos. No sabemos cómo ni porqué, de repente el muerto se cayó encima del enterrador y lo tiró al suelo. Tan grande fue el susto de este último que cayó al suelo muerto. Así [reza] la leyenda

<sup>30</sup> Como, entre otras, Sequeiras (2018) o, presentando la leyenda en rima, Lopes (2024).

<sup>31</sup> Seguramente la escritora Irene Tavares Días, natural del valle y autora del libro *Origens, poemas e lendas. Una vida na aldeia* (2022).

Na época em que se vivia, os mortos eram transportados em mãos ou em ombros por outros homens da aldeia até ao cemitério, pois os caminhos eram estreitos uma vez que qualquer metro de terra desperdiçado poderia ser sinal de fome para uma família.

Além disso, os homens só podiam parar onde houvesse as chamadas alminhas ou nichos, para encomendar o corpo de Deus e para descanso dos vivos, rendendo-se uns aos outros dessa árdua tarefa de enterrar os seus mortos.

Indo eles ladeira abaixo eis que tropeça um dos homens da frente, rebolando pela encosta seguido do morto no caixão, que perseguiu o vivo até o matar. O morto nada sofreu! Mas o vivo virou defunto.

Dizem ser um facto verídico, mas que pelo inusitado da história virou lenda, e ainda hoje qualquer visitante ao contemplar esta aldeia da Lomba de Arões exclama:

– Eis a terra onde o morto matou o vivo!<sup>32</sup>

### 3.3. *El muerto que mató al vivo*

Se trata de una leyenda muy difundida en La Gomera, de las que conozco dieciocho versiones distintas<sup>33</sup>. Como muestra, presento aquí, por ser de las más completas, la que Maximiano Trapero recogió a Benito Amaya Ramos, un hombre de 70 años, de Tamargada (Vallehermoso), en el año 2000. El estudioso la reproduce en su *Diccionario de toponimia de Canarias* online, en la entrada dedicada a Tajaqué:

He aquí la cruz, amigo, / donde el muerto mató al vivo. Cuentan que hace mucho tiempo había en La Gomera dos hombres muy amigos, que se trataban como hermanos, pero que, por motivo de amores, empezaron a distanciarse y a criar rivalidad entre ellos y hasta odio. Un día se encontraron casualmente en el paso de Tajaqué, que es una cumbre muy alta de la isla y difícil de andar, por eso dice el pie de romance: La cumbre de Tajaqué, / el que no la anda no la cree. Y empezaron a discutir y a pelear. Y uno mató al otro. El homicida, para ocultar su acción, emigró pronto a América, y allí vivió muchos años, hasta que regresó a su isla convertido en un rico indiano, pero sin haber logrado olvidar la muerte de su antiguo amigo. Un día, al poco de haber llegado a La Gomera, decidió volver al lugar del crimen, a la cumbre, y se encontró que los huesos de su enemigo estaban todavía en el mismo lugar, blancos e intactos, como que nadie los hubiera descubierto. Y el indiano se irritó más y empezó a darles golpes con el astia que llevaba, queriéndolos machacar hasta convertirlos en polvo. Pero fue tal, que un hueso rebotó y le dio en la cabeza con tal fuerza que lo dejó muerto en el acto. Eso ocurrió en el alto de Tajaqué. Y arriba del alto había una cruz con un letrero que decía: He aquí la cruz, amigo, / donde el muerto mató al vivo (Trapero, s.f.).

La escritora y narradora oral Matilde Magdalena Coello, autora de una versión literaria de la leyenda (2005), me confirmó que en su niñez oyó narrar la historia como solución a una adivinanza que, en su familia por lo menos, era más larga de lo habitual, porque al tradicional pie de romance se le añadía otro pareado: «Esta es la cruz hermano / donde el muerto mató al sano». El añadido, instaurando un paralelismo vivo/sano y por tanto muerto/enfermo, muestra como la leyenda gomera se diferencia de las anteriores: en ella gana protagonismo el tema de la agencia de los muertos en la realidad de los vivos: la enfermedad es algo que se puede contagiar y la muerte también, sobre todo la muerte

<sup>32</sup> Véase <https://vbo.pt/vca/contos-do-vale/a-lenda-onde-o-morto-matou-o-vivo/>.

<sup>33</sup> Véase Sanfilippo, García Alonso y Marrero (en prensa).

violenta, puesto que en todas las culturas los muertos de *mala* muerte son seres peligrosos en su liminaridad y deseo de venganza<sup>34</sup>, sobre todo en la realidad de una isla pequeña y aislada en la que era difícil escapar del pasado y de sus herencias en muchos sentidos. Se trata de una leyenda que, al contrario de la italiana y la portuguesa, mantiene su capacidad de hablar de los problemas de la comunidad, tanto que una de las personas a las que el entorno gomero reconoce más competencias folklóricas, Nicolasa apodada *Mujercita*, la va narrando después de modificar uno de los personajes: ya no tenemos a dos gomeros muy amigos, casi hermanos, sino a un turista:

«Esta es la cruz amigos / Donde el muerto mató al vivo» Esto se dice en el alto, al pasar por un sitio donde dicen que vino un turista por esos montes y lo mataron, y entonces al cabo de los años mil pasó el hombre por allí el mismo que lo mató. Entonces llevaba una lanza, una vara de esas de los pastores. Vio la calavera del que mató y dijo ¡Aquí estás todavía cacho cabrón! Cogió la lanza y se la clava en la calavera, al sacarla otra vez tropieza y se la clava a él y lo mató (González Gómez *et alii*, 2023: 42-43).

En 2023, al final de una larga entrevista, le pedí a *Mujercita* que me contara la leyenda del muerto que mató al vivo, porque nadie estaba seguro de cuál era su desarrollo verídico; la narradora relató la historia de una forma muy parecida a la que recoge González Gómez, poniendo un añadido al principio según el cual el hecho no había pasado en el alto de Tajaqué como afirmaba Benito Amaya Ramos y casi todas las demás personas que entrevisté. Según Nicolasa, «íbamos pa' Chipude, arriba en el alto, [...] el turista iba por esos montes» (entrevista grabada el día 23 de noviembre de 2023). La narradora siguió con su versión, pero el *alto* que está en Chipude es la fortaleza de Chipude, una montaña volcánica que tuvo un carácter sagrado para los guanches y que los gomeros actuales consideran como la parte más mágica de la isla, por lo que no es tan sorpresivo que alguien que pasaba por ahí deseara matar a un turista que estaba pisando el corazón sagrado de su tierra. De forma muy sintética, *Mujercita* mostró así que está utilizando la leyenda no con la intención de jugar con la vieja adivinanza del muerto que mata al vivo, sino con la de dar voz al acontecer contemporáneo, es decir, a las inquietudes de los isleños frente a un turismo demasiado invasivo.

<sup>34</sup> Véase la introducción a la edición italiana de *Celebration of Death. The Anthropology of Mortuary Ritual*, de Huntington y Metcalf: «In molte società il risultato di una mala morte può essere l'eterna liminarità, l'eterno fluttuare senza pace e quel che è peggio a proprio piacimento» (Pardo, 1985: 27). Señalo aquí la correspondencia de la leyenda gomera con una narración que procede de otra cultura; se trata de una leyenda sobre el poeta árabe preislámico conocido con el apodo de al-Šanfarà. Agradezco a Desirée López Bernal la amabilidad de señalarme que las biografías de al-Šanfarà presentan muchos datos de carácter legendario, como lo que se cuenta a propósito del fallecimiento del padre del poeta, muerto a manos de un miembro de la tribu de los Banū Salāmān. Según este relato, cuando creció al-Šanfarà decidió vengarse de los Banū Salāmān, haciéndoles pagar el precio de la sangre multiplicado por cien. Así que juró matar a cien de los miembros de esa tribu. Logró matar a noventa y nueve, pero un Banū Salāmān lo mató a él antes de que asesinara al número cien. Pasó el tiempo, la calavera de al-Šanfarà andaba desenterrada en el desierto y un Banū Salāmān le dio una patada, causándose una herida en el pie y esta se le infectó tan gravemente, que el juramento de al-Šanfarà se cumplió. En algunas versiones de esta leyenda, la infección se debe a una astilla que se desprende del cráneo pateado, así como en distintas versiones que orales y escritas de La Gomera lo que causa la muerte del asesino es una astilla, que salta cuando el hombre ensarta el esqueleto en el cráneo o las costillas y que le da en la cabeza o se le clava en el cuello (en la mayoría de los casos muere porque se le clava una de las puntas metálicas del palo que usa para golpear al esqueleto).

#### 4. PARA CONCLUIR

La adivinanza tiene, como afirma Pedro Cerrillo, un lenguaje que choca con las estructuras convencionales más esperables [y es] de algún modo una aproximación a la palabra *jugada* (2009: 47). Esta palabra lúdica se aventura en menudo en el terreno de la ambigüedad y oscuridad a nivel lingüístico y semántico, es más, una propiedad específica de la adivinanza es su “poética de la oscuridad y el ocultamiento” (Cervantes Espinosa 2021: 97). A veces, la sombra oscura atañe también al nivel temático y el juego adivinancero muestra una atracción significativa por medirse con la naturaleza ontológica de la muerte y la vida. En estos casos, es frecuente que el enigma o adivinanza dé lugar a una narración más o menos larga que puede variar según épocas y lugares, ofreciendo distintas soluciones a una misma pregunta.

Se ha dicho que la verdadera adivinanza tiene una solución única, pero creo que, como muestran las narraciones del “muerto que mata al vivo”, la naturaleza dialógica de cualquier enigma hace que, en el fondo, sea más importante la resolución que la solución pensada de antemano y, por tanto, existe siempre la posibilidad de soluciones múltiples, en las que cuentan y se aprecian más los elementos creativos, lúdicos y figurados que los lógicos y puramente informativos. Los primeros sirven para imaginar e, imaginando, descubrir; los segundos para organizar lo que ya sabemos. En su estado actual la IA no maneja con soltura los primeros y, apoyándose en los segundos, le es difícil imaginar la existencia de muertos sin descanso y sus soluciones se quedan en un nivel que no es carne ni pescado...

#### BIBLIOGRAFÍA

- ALMELA PÉREZ, Ramón (2017): *Teoría e historia de las adivinanzas*, Murcia, Universidad de Murcia.
- AMADES, Joan (1960): «Les contes-devinettes de Catalogne», *Fabula*, 3, 2, pp. 199-223.
- BARTEZZAGHI, Stefano (2010): Indovinelli e enigmi. En *Enciclopedia dell’italiano*, Roma, Treccani. [https://www.treccani.it/enciclopedia/indovinelli-e-enigmi\\_\(Enciclopedia-dell’Italiano\)/#google\\_vignette](https://www.treccani.it/enciclopedia/indovinelli-e-enigmi_(Enciclopedia-dell’Italiano)/#google_vignette)
- BETA, Simone (2020): «“I morti uccidono i vivi”. Il linguaggio enigmatico nella tragedia greca», en *Hierà kai hosia. Antropologia storica e letteratura greca. Studi per Riccardo Di Donato*, de A. Taddei (ed.), Pisa, ETS, pp. 123-142.
- BONETTI, Roberta (2019). «La via delle bare». *Antropologia e teatro*, número especial dedicado a *Logiche del concreto. Le eredità variabili del magistero di Claude Lévi Strauss*, 214-239. <https://doi.org/10.6092/issn.2039-2281/10103>
- BRONZINI, Giovanni Battista (1999): «*La figlia che allatta il padre*: Analisi morfologico-strutturale del motivo incestuoso nella letteratura popolare», *Lares*, 65/3 (julio-septiembre), pp. 187-208. <https://www.jstor.org/stable/44630174>
- CABALLERO, Fernán (1921): *Cuentos, adivinanzas y refranes populares*, Madrid, Sáenz de Jubera Hermanos (Digitalizado). <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc3f553>
- ČAPEK, Karel (2003): *Nueve cuentos y uno de propina*, de Josef Čapek, Madrid, Siruela.
- ČAPEK, Karel (1994): *Favole*, con illustrazioni di Josef Čapek, Trad. de Luisa de Nardis, Milano, Feltrinelli.
- CERRILLO, Pedro C. (2009): *Adivinanzas populares españolas. Estudio y antología*, Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha.

- CERVANTES-ESPINOSA, Rodrigo (2021): «“¿Mírasme? Pues mírote”: mirada y subjetividad en algunas adivinanzas populares medievales», *Figuras. Revista académica de investigación*, 2, 2 (marzo-junio), pp. 82-98. <https://doi.org/10.22201/fesa.figuras.2021.2.2.151>
- CHIARINI, Gioachino (1983): «Esogamia e incesto nella ‘Historia Apollonii regis Tyri’», *Materiali e discussioni per l’analisi dei testi classici*, 10, 11, pp. 267-292. <https://www.jstor.org/stable/40235805>
- COELLO, Matilde M. (2005): «El muerto que mató al vivo», *Revista N*, 10. <https://www.anincat.org/2005/06/el-muerto-que-mato-al-vivo>
- CORREAS, Gonzalo (1992): *Vocabulario de refranes y frases proverbiales y otras fórmulas comunes de la lengua castellana en que van todos los impresos antes y otra gran copia : van añedidas las declaraciones y aplicación adonde pareció ser necesaria, al cabo se ponen las frases más llenas y copiosas*, Madrid, Visor Libros.
- CORTÉS GÁMIZ, Vicente (2024): «*Quisicoses*» per a éssers curiosos, Valencia, L’Eixam Edicions.
- DEMÓFILO (1880): *Colección de enigmas y adivinanzas en forma de diccionario*, Sevilla-Palermo, Libreria y casa editorial Max Niemeyer-Luigi Pedone.
- DE SIMONE, Roberto (a cura di) (1994): *Fiabe campane. I novantanove racconti delle dieci notti*, Torino, Einaudi.
- DIAZ VIANA, Luis (2008): *Leyendas populares de España históricas, maravillosas y contemporáneas*, Madrid, La esfera de los libros.
- DÍEZ PASCUAL, José Luis (2023): «Diccionario alfabético de adivinanzas leonesas», *Revista de folklore*, 495 (mayo), pp. 64-87. <https://www.funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?ID=4955&NUM=495>
- ESPINOSA, Aurelio M. (1952): «Algunas adivinanzas españolas», *Revista de dialectología y tradiciones populares*, 8, 1, 31-66.
- FEDERICI, Marco (2011): «La traduzione e la ricezione degli enigmi de *Le piacevoli notti* nella Spagna del XVI secolo», *Rivista di Filologia e Letterature Ispaniche*, XIV, pp. 9-29.
- FRENK, Margit (2010): «Burla y juego en el cancionero tradicional antiguo», *Lyra minima: del cancionero medieval al cancionero tradicional moderno*, de Aurelio González (eds.), El Colegio de Mexico - Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 57-72. <https://www.jstor.org/stable/j.ctv6mtcx1.7>
- FRYE, Northrop (1976): *Spiritus Mundi*, Bloomington, Indiana University Press.
- GARFER, José Luis y FERNÁNDEZ, Concha (1993): *Adivinancero temático español. Vegetales*, Madrid, Taurus.
- GINZBURG, Carlo (2019): *Il formaggio e i vermi*, Milano, Adelphi.
- GONZÁLEZ GÓMEZ, Iván et alii (2023): *San Sebastián de La Gomera. Memoria viva*, Ayuntamiento de San Sebastián de La Gomera.
- GONZÁLEZ RAMÍREZ, David (2020): «Francisco Truchado reinventa *Le piacevoli notti* de Straparola: nuevas propuestas editoriales de una traducción antigua», *Studia Aurea*, 14, pp. 619-24.
- GONZENBACH, Laura (1999): *Fiabe siciliane, rilette da Vincenzo Consolo*, a cura di Luisa Rubini, Roma, Donzelli.
- JAÉN CASTAÑO, María (2021): *Literatura y cultura de tradición oral de la comarca de El Barco de Ávila-Piedrahíta (Ávila)*, Jaén, Anejo 6 del *Boletín de Literatura Oral* / Universidad de Jaén. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/blo/article/view/5709>

- KELLER, Walter (1954): *Racconti popolari ticinesi*, Lugano, Arti Grafiche.
- LAPUCCI, Carlo (1986): *Indovinelli italiani*, [Milano], Vallardi.
- LAVINIO, Cristina (1993): *La magia della fiaba*, Firenze, La Nuova Italia.
- LENDINARA, Patrizia (2018): «Gli indovinelli del codice exoniere: giocando si impara». En *Il gioco nella società e nella cultura dell'alto Medioevo. Settimane di studio della Fondazione Centro Italiano di Studi sull'alto Medioevo LXV*, Spoleto, Fondazione Centro Italiano di Studi sull'alto Medioevo, pp. 627-677.
- LOPES, Luis Fernando (2024): *O morto que matou o vivo...* <https://capeiaarraiana.pt/2024/06/26/o-morto-que-matou-o-vivo>
- MAÑERO LOZANO, David (dir./ed.) (2015): *Corpus de Literatura Oral*. <https://www.corpusdeliteraturaoral.es>
- MIAJA DE LA PEÑA, María Teresa (2014): «Si quieras que te lo diga otra vez, ábreme tu corazón». 1001 adivinanzas y 50 acertijos de pilón, Ciudad de México, El Colegio de México.
- MONDA, Salvatore (ed.) (2012): *Ainigma e grifos. Gli antichi e l'oscurità della parola*, Pisa, Edizioni ETS.
- PARDO, Italo (1985): «Introduzione all'edizione italiana», *Celebrazioni della morte. Antropologia dei rituali funerari*, de R. Huntington y P. Metcalf, trad. de I. Pardo, Bologna: il Mulino, pp. 5-41.
- PEDROSA, José Manuel (2005). «La adivinanza» *Biblioteca Virtual E-Excellence. Literatura oral*. Consultado en enero de 2015. <http://www.liceus.com>
- PEDROSA, José Manuel (2007): «Enigma», *Gran Enciclopedia Cervantina*, IV, Carlos Alvar (dir.), Alcalá-Madrid; Centro de Estudios Cervantinos-Castalia, pp. 4038-4043.
- PITRÈ, Giuseppe (1985): *Indovinelli, dubbi, scioglilingua del popolo siciliano*, Bologna, Armando Forni.
- PITRÈ, Giuseppe (2013): *Fiabe, novelle e racconti popolari siciliani*, III, Roma, Donzelli.
- RIVALS, Claude (2000): *Le moulin et le meunier*, I-II, Toulouse, Éditions Empreinte.
- SAÍZ LORCA, Daniel (2006): *La literatura checa de ciencia ficción durante el período de entreguerras*, tesis doctoral, Madrid, Universidad Complutense de Madrid. <https://webs.ucm.es/BUCL/tesis/fli/ucm-t%2029008.pdf>
- SANFILIPPO, Marina, García Alonso, María y Victoria Marrero-Aguiar (en prensa): «El relato “El muerto que mató al vivo” en la isla de La Gomera: comunicación e interacción social», *Estudios de Literatura oral popular*, 15.
- SEQUEIRAS, Inês (2018): *Descubra o bosque mágico do Caminho do morto que matou o vivo*. <https://wilder.pt/diversoes/caminho-do-morto-que-matou-o-vivo>
- TAVARES DIAS, Teresa (2022): *Origens, poemas e lendas. Uma vida na aldeia*, [s. l.], Lusoimpress.
- TAYLOR, Archer (1943): «The Riddle», *California Folklore Quarterly*, 2, 2 (abril), 129-147. <https://www.jstor.org/stable/1495557>
- TERRINONI, Enrico (2024): *La letteratura come materia oscura*, Roma, Treccani.
- TRAPERO, Maximiano (2008): «El ingenio en la oralidad. Deslindes sobre el ingenio y lo ingenioso en la literatura oral», *La voz y el ingenio. El humor, el chiste, la ironía, el gesto intencionado*, AA. VV., Urueña, Fundación Joaquín Díaz, pp. 6-33.
- TRAPERO, Maximiano (s.f.): *Los Guanchismos. Diccionario de Toponimia de Canarias*. <https://guanchismos.ulpgc.es/page/inicio>

TRUCHADO, Francisco (2014): *Honesto y agradable entretenimiento de damas y galanes*, edición, introducción y notas de Marco Federici, Roma, Nuova Cultura.

VELASCO, Honorio (2019): «Saber y adivinar. Las adivinanzas como juego de la criptificación y el desvelamiento», *Boletín de Literatura Oral*, 2, vol. Extra, pp. 85-118. <https://doi.org/10.17561/blo.vextrai2.7>

Fecha de recepción: 15 de abril de 2025

Fecha de aceptación: 30 de junio de 2025

