

## APROXIMACIÓN A LA SEMIÓTICA DEL DISCURSO LÚDICO: ADIVINANZAS <sup>1</sup>

*Valmore Antonio Agelvis Carrero*

Departamento de Lingüística  
Facultad de Humanidades y Educación.  
Universidad de Los Andes.

El presente trabajo forma parte de un vasto proyecto que busca dar cuenta de una amplia gama de manifestaciones discursivas a las cuales llamamos discurso lúdico. En trabajo anterior (Agelvis, 1988) abordamos ampliamente lo que concierne al chiste y planteamos una metodología pertinente para este tipo de discurso. Ahora, con el presente trabajo, pretendemos agregar un nuevo esfuerzo al macroproyecto que nos ocupa: las adivinanzas.

Intentamos un estudio comparativo con los resultados obtenidos en Agelvis (1988). Acá hemos incluido otros elementos metodológicos pertinentes, pero no nos alejamos del marco teórico-metodológico utilizado en nuestro trabajo matriz ya citado. Queda como promesa la revisión de lo lúdico en estructuras lingüísticas tales como: trabalenguas, poesías, jitanjáforas, ironías, sátiras y otros asuntos derivados del uso que la sociedad contemporánea hace del código humorístico.

Nuestras intuiciones y premisas han quedado satisfechas hasta la presente al constatar que chistes y adivinanzas mantienen una estructura similar. Que el conjunto de hipótesis propuestas para analizar el chiste funcionan para las adivinanzas. Creemos que ambos "géneros" pueden agruparse en un tipo único de discurso lúdico. Con la brújula orientada en la dirección de la propuesta de la escuela greimasiana, la cual pretende aportar saber sobre tipologías de discursos, pretendemos colaborar aportando algunas ideas sobre el discurso lúdico, discurso de gran importancia por la demanda que hacemos de él diariamente.

---

<sup>1</sup> Ponencia presentada en el X Congreso Internacional de la ALFAL Veracruz, México (12-16 de abril 1993).

Los límites de la risa parecen infinitos, en todo caso sus fronteras las marca la capacidad humana para darle carácter humorístico a todo cuanto pertenezca a la cultura "seria". Pareciera existir una disposición natural en el hombre que le permite reconstruir su universo significativo en "broma", en juego lingüístico. De cualquier manera lo que nos proponemos aquí y ahora es más humilde y sensato: reconstruir la semiótica de las adivinanzas y comparar los resultados con los del chiste.

El lenguaje, ese fenómeno multiforme, en la perspectiva semiótica, presenta estructuras sintáctico-semánticas que nos permiten reconocerlas como clases distintas de discursos a las cuales la semiótica pretende tipologizar. Es nuestra pretensión describir y aportar ideas que se dirijan a la tarea de tipologizar el discurso lúdico, construir su gramática. Creemos que la clave está en la isotopía agregada y excluyente con que opera este tipo de discurso; igualmente nos mueve a reflexión la instancia del Recorrido Generativo en la que se produce esa nueva isotopía, esa ruptura.

En nuestro trabajo de 1988 logramos detectar algunos de los mecanismos de la semiótica del humor (chiste).

- a. Dada la incompetencia de los actantes, en el eje de la comunicación, se produce una ruptura en el nivel semio-narrativo presupuesto (Anexo Nº 1, texto Nº 1).
- b. Otro mecanismo generador de humor lo hemos detectado en el paso de una a otra isotopía mediante el procedimiento fonético-fonológico (texto Nº 2, anexo Nº 1).
- c. Por último, en texto Nº 3 hemos establecido que el movimiento isotópico se produce por el traslado, en el cuadrado de veridicción, del Ser al Parecer.

Los presupuestos teóricos han sido ampliamente confirmados, a saber, en el mecanismo lingüístico del humor siempre aparecerá:

- a) un salto isotópico, lo que a su vez obliga a
- b) una doble lectura del texto

- c) justamente allí entra a jugar un papel relevante el conector de isotopías, responsable del salto y de la doble lectura
- d) todo ello, en resumen, coloca al destinatario en un recorrido del Ser: al Parecer, o viceversa, en el cuadrado de la veridicción.

Por otra parte hemos comprobado cómo opera el Lector Modelo que propone Eco (1981). Eco explica que el texto necesita de la cooperación de la instancia del destinatario y que esa actualización es muy activa, que supone que el sentido descansa en las suposiciones que manejan el destinador y el destinatario.

Nuestro análisis ha arrojado importantes indicios sobre el lugar en el que se produce el salto en el proceso del Recorrido Generativo de la significación. Ahora nos proponemos ver hasta qué punto son aplicables nuestros hallazgos a otros fenómenos del lenguaje lúdico.

## **FUNCIONAMIENTO DEL DISCURSO ENUNCIADO**

Para Greimas (1976:111) lo propio del funcionamiento del discurso es su capacidad sintáctica de expansión y condensación: una palabra simple siempre puede ser explicada por una secuencia más amplia... y a la inversa, una sola palabra puede ser con frecuencia hallada para designar lo que hemos concebido primero bajo la forma de perífrasis. Este mecanismo sintáctico, propio del funcionamiento del discurso (expansión y condensación) hace que unidades de comunicación desiguales, agrega Greimas (Ibid.), puedan al mismo tiempo ser reconocidas como equivalentes. Esta idea es de particularísima importancia en el análisis de nuestro corpus, por ello nos detendremos un poco más en él.

La noción de “expansión” y “condensación” implica un nuevo principio, el de equivalencia. Dice Greimas que ese principio “ilumina el aspecto metalingüístico del funcionamiento del discurso” (loc. cit.). Greimas propone luego dos nuevos términos para definir técnicamente su idea de expansión y condensación, estos términos son: Definición, para el mecanismo de expansión y el de Denominación para el mecanismo de condensación.

El discurso es, entonces, el producto del equilibrio entre las fuerzas contrarias de expansión y condensación. El discurso, en este sentido, funciona con cierta elasticidad, donde unidades de distinta dimensión son reconocidas como equivalentes. Greimas ejemplifica esto con una expresión típica de un interlocutor al exclamar: “si he entendido bien, quería usted decir...” (Ibid. p. 114).

Entre Denominación (Dn) y Definición (Df) se supone una equivalencia, además de una Distancia. La relación existente entre la Dn y la Df es denominada por Greimas (1973:334) Distancia. Este es el centro de nuestra preocupación central.

Dice Greimas (loc. cit.) que la Equivalencia entre la Dn y la Df es una “*regla de juego implícita*”. Implícita entre el destinatario que ve en ella un estado ad quem e implícita para el destinador, quien parte de la regla como un “*estado ab quo*”. Agrega Greimas que existe una especie de ocultamiento de la equivalencia. “*Se trata de crear distancia haciendo implícita la equivalencia*”.

La estructura crucigramista consta de un casillero de denominaciones y de un inventario de definiciones. El inventario proporcionado al destinatario funciona como un diccionario invertido; un haz de definiciones aparecen en el casillero. El destinatario deberá, guiado por el haz de Df y por el número de grafemas, producir la Dn, es decir condensar la expansión.

Ahora bien, cualquiera que haya hecho un crucigrama sabe que en las definiciones el conjunto de rasgos que indicarían la Dn solicitada existe una coherencia lógica monoisotópica. Un haz de rasgos que reiteran una isotopía única, lo cual constituye una regla de juego implícita en este “*género*”, mientras que en la estructura adivinanzas está presente un elemento bi-isotópico, lo cual la diferencia radicalmente de su pariente el crucigrama.

Tenemos, entonces, que las adivinanzas presentan una estructura crucigramista, son Df que solicitan al destinatario la Dn. La distancia creada entre ambas partes del juego se presenta con cierto ocultamiento, lo que logra a través del juego bi-isotópico. Tal es nuestra hipótesis de trabajo. Visto esto ya estamos en la etapa de análisis y demostración en el corpus.

## CORPUS DE ADIVINANZAS

**Adivinanza**, en el Pequeño Larousse, es definida como “acertijo”, y acertijo a su vez “como enigma para entretenerse en acertarlo”. Entretenimiento y acertamiento, es decir, la actividad lúdica que brinda el lenguaje a través de esta estructura lingüística.

Nuestro corpus (ver anexo Nº 2) ha sido tomado del repertorio infantil y popular. Otras las hemos tomado de *Marcano y Heny* (1986). Las presentaremos agrupadas con arreglo a sus rasgos comunes (segmentación en el primer grupo, por coincidencia de rasgos en el grupo dos, el tercer grupo por el tema tabuado de la sexualidad y finalmente por otros rasgos). En todos los casos, reiteramos nuestra hipótesis, se trata de ruptura isotópica y doble lectura del texto.

## ANÁLISIS

Observemos ahora el primer grupo de adivinanzas propuesto. Tienen en común el enrarecimiento producto de la cadena lineal del habla. No olvidemos que este tipo de juego lingüístico pertenece fundamentalmente a la lengua oral. Así pues, el mecanismo de enrarecimiento consiste en burlar las pautas suprasegmentales de pausa, generando pues, al igual que (2) una segmentación que conlleva a un “*ocultamiento*” de la significación y, por ende, a crear una isotopía adicional, oculta.

El oyente, por razones pragmáticas propias del “*género*”, sabe que la respuesta no es la que puede ocurrírsele como evidente. En su repertorio cultural sabe que se trata de un juego lingüístico donde él debe jugar a la complicidad y trata de descubrir lo oculto. Veamos, pues, una adivinanza en detalle para corroborar lo dicho: Ejemplo 4 (ver anexo Nº 2, “Oro parece, plátano es, quien no lo adivine bien tonto es”): este texto es de los más generales en nuestra lengua. Ya desde niños sabemos que 4 es un modelo de esta estructura lingüística, que debemos aprender a manejarlo para descubrir el sentido latente, oculto en su superficie. También en esta oportunidad evitaremos en lo posible explicitar todo el análisis canónico propuesto por la Escuela de París (el cual hemos aplicado a los textos 1 y 3).

La retórica clasificó este tipo de texto bajo el nombre de calembur. En nuestra perspectiva, la semiótica greimasiana, esto no basta. Se trata de determinar en qué instancia del Recorrido Generativo se produce el *salto isotópico* que caracterizará este discurso como discurso lúdico.

Todos nuestros textos podemos incluirlos como textos inscritos en la modalidad del saber. Se busca, desde el reto, manipular, en la dimensión cognoscitiva, el saber del otro, el saber del Destinatario, su saber interpretativo. Esto parece ser un universal en este tipo de discurso que nos ocupa. No se trata, como en el caso del chiste, de transmitir un saber, acá se trata de solicitarle su saber interpretativo, su pericia lingüística: *adivina adivinador...*

En el texto 4 vemos instaurada la isotopía /mineral/ “oro” y seguida de la categoría lógica “*parece*”. Es decir, niega de entrada la isotopía mineral; sin embargo agrega “plata no es”. Transcribiendo esto fonológicamente tendríamos el asunto del enrarecimiento de la información a través de la segmentación ambigua:

- a. /plátano es/
- b. /pláta no es/

La pausa, como rasgo suprasegmental, es de por sí portadora de información, es un silencio o una interrupción en la cadena hablada... viene anunciada en la entonación por una inflexión de la voz y se origina por razones fisiológicas y/o lingüísticas (Obediente, 1983:168). En nuestro caso la pausa vendría determinada por razones lingüísticas, para crear oposiciones significativas. La primera secuencia no marca la pausa, lo cual implica el cambio hacia la isotopía /vegetal/ mientras que, en la segunda secuencia, la isotopía se mantiene en lo /mineral/, pues “oro” y “plata” se incluirían en el clasema /MINERAL/.

Pero al volver al cuadrado semiótico que inteligentemente nos propone el “*parecer*” del desembrague cognitivo debemos rechazar la segunda segmentación que se nos propone, es decir, la “distancia” entre la Df y la Dn, y debemos buscar entre la “*expansión*” del lexema “*plátano*” —oculta por artificio fonético-



resultante de las coerciones de textualización y un producto de la recursividad lingüística.

<i>Lexema</i>		<i>Ns</i>		<i>Cs</i>		<i>Sm</i>
“oro”	→	/metal/	/metal/	/mineral/ /precioso/		/valor/ /amarillo/ /costoso/ /dúctil/
“plata”	→	/metal/	/metal/	/mineral/ /precioso/		/valor/ /blanco/ /costoso/
“plátano”	→	/comestible/		/vegetal/		/vegetal/ /alimento/ /verde o amarillo/ /fruto/ /musácea/

El saber-hacer de este tipo de discurso (las adivinanzas), tiene su propio mecanismo para construir las estrategias que, al contextualizar los semas o lexemas, logre un efecto de verosimilitud. En el conjunto de semas virtuales que hemos puesto, un poco al garete, pero atendiendo a las exigencias del texto, ocurrencia que analizamos, notamos que el destinador del mismo selecciona del lexema “oro” lo /amarillo/ y lo /metálico/ para crear distancia. Es decir, lo oculto estará en la reiteración de la isotopía /mineral/ negada. Ya hemos visto que la Equivalencia entre la Df y la Dn buscada y sugerida por el propio texto está en la segmentación lingüística, de manera que la distancia está en el paso de las isotopías puestas en oposición.

Isotopía 1→	/mineral/		= “oro” y “plata”
Isotopía 2→	/fruto/	/vegetal/	= “plátano”

Se produce un salto isotópico” de 1 a 2. De lo /mineral/ a lo /vegetal/. Esto obliga a la doble lectura: una evidente pero es negada de entrada (“parece”) y otra oculta bajo la estrategia narrativa (saber-hacer adivinanzas) de la segmentación. Es

justamente en ese mecanismo fonológico donde opera el término conector que conecta lo /mineral/ con lo /vegetal/.

## EXPANSIÓN-CONDENSACIÓN

Para el saber-hacer adivinanzas, recordamos que en nuestro marco teórico adicional definimos con Greimas, que lo propio del funcionamiento del discurso es el mecanismo de expansión y condensación. Pues bien, retomando el análisis sémico aplicado a los tres lexemas (“oro”, “plata” y “plátano”), vimos cómo un conjunto de semas no se encuentra en la expansión de la definición de “plátano”. Sólo se seleccionan algunos. Esto forma parte del saber-hacer narrativo de las adivinanzas; no se correspondería con el “género” adivinanzas incluir todas las marcas sémicas posibles, pues entonces se perdería la gracia. Se trata de enrarecer, de ocultar, de crear distancia entre la Df y la Dn.

Decíamos que la respuesta correcta a la adivinanza 4 en cuestión debería ser “el plátano maduro” ya que el plátano puede ser de color verde o amarillo al madurar. Si observamos la definición que se nos da de “oro parece” debemos entonces pensar en plátano color oro, es decir, plátano maduro. Vemos que, de las muchas Df posibles, el autor escoge la expansión vía color del plátano. Eso nos revela, por otro lado, la estructura crucigramista de la adivinanza clásica.

En los crucigramas debemos buscar una Dn (condensar) a partir de un inventario (Df) de virtualidades sémicas. Se trata de un diccionario invertido, dice Greimas. Lo mismo ocurre con las adivinanzas, se trata de “adivinar” la Df a partir de una particular forma de Dn, de crear la distancia. En todo caso, el Destinatario funge aquí como cómplice, como Oyente (lector) modelo al jugar con las reglas que le exige el Destinador del texto.

Pasemos ahora al segmento final de nuestro texto 4: “Quien no lo adivine bien tonto es”. Hemos incluido las adivinanzas en textos modalizados por el saber. Ahora corresponde observar en este caso concreto cómo el enunciado incluye un elemento manipulador, se trata de manipulación por intimidación

al postular en su PN explícito la sanción de “tonto” para aquel que no logre detectar el acertijo.

## CONCLUSIONES

Del estudio que acabamos de esbozar, en estas páginas precedentes, podemos extraer como primera conclusión el hecho de que el “género” adivinanzas forma parte de un tipo de discursos más amplio (junto al chiste): el discurso lúdico. Caracterizado como un discurso de saltos isotópicos. Esto es, donde las isotopías no se yuxtaponen en un todo armónico sino que se sustituyen y se desplazan en un juego sorpresivo.

Queda nuevamente confirmada la validez de la metodología semiótica de la Escuela de París ya que sus modelos de análisis nos han permitido elaborar un modelo general para nuestro corpus (chistes y adivinanzas).

Hemos comprobado que los mecanismos semióticos de las adivinanzas son relativamente simétricos a los del chiste. En Agelvis (1988) logramos demostrar que el “salto isotópico” se producía en distintas instancias del Recorrido Generativo de la Significación; así, el paso de una isotopía a otra, comprobada en el texto 2, lo hemos vuelto a encontrar en las adivinanzas (textos 4, 5, 6, 8, 9).

Igualmente revelador ha sido el análisis de los textos 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. Estos textos, donde la isotopía patente (en el plano del receptor cómplice o Modelo) cede su lugar a la isotopía encubierta en el enunciado. Esto debe entenderse teóricamente como un desplazamiento isotópico del Ser al Parecer-No Ser (estatuto de Falsedad) para la isotopía patente y la aparición de otra isotopía se instala “sorpresivamente” en su lugar Ser, estatuto de Verdad), que originalmente habíamos asignado —en la instancia de la Recepción— a la primera isotopía.

En la estructura de las adivinanzas encontramos, tal como sostiene Greimas, una estructura crucigramista; pero de carácter isotópico doble, donde una de las isotopías está encubierta por un

saber-hacer narrativo, dispuesta estratégicamente para crear la distancia entre la Df y la Dn.

En las adivinanzas, la modalización del saber es particular y clave. Se trata, desde la instancia del destinador, de manipular el saber del destinatario, su saber interpretativo. Esto último viene a ser uno de los elementos que, a nuestro parecer, debe ser universal.

## ANEXOS

### ANEXO Nº 1 (CHISTES)

1. **El bobo a la mamá :**
  - Mamá, esta noche no me esperes.
  - ¿Es que no vas a venir?
  - No, es que ya vine.
2. **El profesor al alumno :**
  - Póngame usted. un ejemplo del verbo yacer.
  - Yace tiempo que no me reía tanto.
3. **Un cuento como ya no se hacen :**

En un convento de las afueras unas pobres monjitas vivían aterradas por el malandraje que las rodeaba. Salían lo menos posible, pero una vez no hubo otra solución sino enviar a la más joven y bella de las novicias a realizar ciertas gestiones en la ciudad. La monjita se tardó más de lo calculado, pero por fin llegó toda sofocada y la superiora, mortificadísima comenzó a preguntarle por sus incidencias.

  - ¿Te encontraste con los vagabundos?
  - Sí, ya cerca de aquí, en lo más oscuro del camino, me brincó con un cuchillo enorme y me di cuenta que no podía escapar corriendo.
  - ¡Dios Santo! ¿Y qué hiciste?
  - Remangarme las faldas a la cintura.
  - ¡Virgen Santa! ¡Qué locura! Y qué más.
  - Decirle que se bajara los pantalones.
  - Pero loca... ¿qué has hecho? habrá que expulsarte del convento...
  - ¡No madre! Entonces sí pude echar a correr sin que me alcanzara, una monja remangada corre más duro que un hombre con los pantalones en los tobillos.

## Anexo Nº 2 (adivinanzas)

### Grupo Nº 1

4. Oro parece, plátano es, quien no lo adivine bien tonto es. El plátano.
5. Tela digo, tela digo, tela vuelvo a repetir. Tela digo veinte veces y no la sabes decir ¿Qué es? La tela.
6. ¿Por qué el oficio del barrendero es el oficio más alegre del mundo? Porque todo el día va riendo.
7. ¿Cuál es el único animal que no ve llano? El becerro.
8. Lana sube, lana baja ¿Qué es? La navaja.
9. ¿En qué se diferencia un hombre de una mujer? En que el hombre es masculino y la mujer es más culona.

### Grupo Nº 2

10. Tengo agua y no bebo, comida y no como, tengo barba y no me afeitado y tengo ojos y no veo. El coco.
11. Una vieja larga y seca que le chorrea la manteca. La vela.
12. Tiene corona y no es rey, se para y no tiene pies, tiene escamas y no es pez, tiene ojos y no ve. La piña.
13. En la calle me toman, en la calle me dejan, a todas partes entro de todas partes me echan. El polvo.
14. Vueltas y más vueltas dando, dormido se va quedando. El trompo.
15. El que la hace, la hace silbando, el que la compra, la compra llorando y quien la usa no la ve. La urna.

### Grupo Nº 3

16. Chiquito y arrugadito y todo el mundo lo lleva atrás. El codo
17. Una señorita muy aseñorada, abre las patas y no se le ve nada. Las tijeras
18. Lo meto seco y sale mojado, ¿cómo se estira ese condenado. El chicle
19. Se mete seco y sale mojado y siempre sale hediondo a pescado. El buzo.

### Grupo Nº 4

20. Estoy en el medio del río, ni me mojo ni tengo frío. La i.

## BIBLIOGRAFÍA

Agelvis C., Valmore.

1988: **Aproximación a la semiótica del discurso humorístico**. Tesis de Maestría. Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela.

Eco, Umberto

1981: **Lector in fabula**. Madrid: Lumen.

Greimas, A. J.

1973: **En torno al sentido**. Madrid: Fragua

1976: **Semántica estructural**. Madrid: Gredos.

Marcano, Doris y Carmen Heny.

1986: **Tun tun, ¿quién es?**. Caracas: Ekaré.

Obediente, Enrique.

1983: **Fonética y fonología**. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes.

### RESUMEN

Siguiendo la línea de investigación de la Escuela de París, la de Greimas, se pretende explicar el funcionamiento de esa área del discurso lúdico llamado adivinanzas. Estas pequeñas piezas de discurso están estructuradas de una manera muy particular y constantes: buscan armar semas de dos isotopías que convergen para crear identidad falsa. Encaminan la significación hacia una de las isotopías, sorprendiendo, enrareciendo la Enciclopedia de manera de crear Distancia entre la Denominación de una definición. Greimas las comparó con los crucigramas. Una definición y un casillero de Definiciones, la estrategia discursiva de las adivinanzas se soporta sobre un esquema similar, solo que la presencia de semas estratégicamente dispuestos en el plano sintagmático, hacen que la respuesta se dificulte, o no sea lo que parece más evidente.

*Palabras claves: Semiótica, Isotopías, adivinanzas.*

### ABSTRACT

An attempt is made to explain the functioning of the area of ludic discourse called riddles, using the research techniques of discourse are structured in a very particular and constant way: they seek to assemble semas from two isotopies which converge to create a false identity. They direct signification toward one of the isotopies, surprising and rarefying the encyclopaedia so as to create distance between the denomination and a definition. Greimas compared them to crosswords. A definition and a set of pigeonholes with definitions; the discourse strategy of riddles is sustained on a similar pattern, except that the presence of semas strategically arranged on the syntagmatic plane make the answer difficult or not the obvious one.

*Key words: Semiotics, isotopies, riddles*