

Introducción

Acertijo y adivinanza

Primero fue el acertijo y, cuando este se arropó con el verso, nació la adivinanza. Acertijo y adivinanza coinciden en formular una pregunta ingeniosa, pero se diferencian en la estructura superficial del lenguaje, porque el acertijo se expresa en prosa, y la adivinanza, en verso.

Esquemáticamente podemos señalar que el acertijo es una prosa espontánea, lineal, racional, objetiva, abierta a todos los temas, menos creativa y dentro de una literatura más crítica. A su vez, la adivinanza se expresa en verso; más elaborada, pictórica y musical, resulta, ante todo, intuitiva, subjetiva, circunscrita a la creación estética, más enriquecedora y perteneciente a una literatura mucho más poética.

Nacimiento del acertijero

En casa siempre hemos jugado con nuestros hijos a los acertijos. Aún no sabían leer y ya les encantaban los juegos de ingenio; de forma incansable pedían uno nuevo y desconocido; de esta manera llegamos a recopilar gran número de ellos, hasta que descubrimos que estábamos utilizando unas auténticas joyas literarias, verdaderos juguetes semánticos, que los niños querían desentrañar para descubrir la solución, escondida tras los elementos orientadores y desorientadores de los mismos.

Todos sabemos que la historia de la literatura estudia el cancionero, el refranero y el romancero, pero no el «acertijero», término que no existía en nuestro léxico y que tuvimos que acuñar, en el año 1989, para estudiar en profundidad y explicar un producto literario tan importante, aunque olvidado, como el acertijo.

El arquetipo como generador de acertijos

El arquetipo es, según Jung, un nivel primordial de conciencia que quedó acuñado para siempre en épocas remotas. Libedineski se refiere a él como un sustrato de fósiles mentales: es el elemento primitivo y ancestral presente en el hombre. Lo arquetípico nace primero como una vivencia, después se hace un contenido de conciencia, posteriormente se traduce en mito, a continuación en elemento religioso y, por último, en acertijo:

¿QUIÉN ES EL HERMANO DE LA MUERTE? (*El sueño*)

Este es uno de los primeros acertijos, nacido en aquellos tiempos en los que la humanidad no era sino una oscura constelación de tribus que pensaban que morir era entrar en el país de los sueños. Los muertos eran abandonados en su largo letargo, en su interminable noche, y, para evitar que fueran despedazados por los animales, surgieron los enterramientos. Más tarde nació la creencia de que, tal vez, al sueño de la muerte le sucedía un despertar, y así se colocaron junto al cadáver los instrumentos propios de su oficio y, en torno a los niños, sus juguetes y collares de conchas, para que, al desvelarse en las noches tenebrosas, no se asustaran y pudieran entretenerse con sus trabajos o sus juegos respectivamente.

En el Paleolítico surge un fuerte sentimiento de desconfianza y temor hacia el difunto, lo que motiva que se le aten los pies y las manos. Son frecuentes las mutilaciones y las hogueras sobre las sepulturas como barrera infranqueable para impedir la posible huida del muerto. Después se colocarán grandes piedras en la cabecera y los pies, de las que se derivan las estelas funerarias y las grandes losas de piedra que cubren las sepulturas. Como al sueño le sigue el des-

petar, nació la idea de la resurrección, avalada por la agonía del sol, que muere diariamente para nacer de nuevo cada mañana, o el sorprendente reino vegetal que agoniza en invierno para resucitar después en primavera como una florida sugerencia de inmortalidad.

Escenario múltiple del acertijo

Niños, niñas, mozos, mozas, hombres, mujeres, viejos y viejas son todos acertijeros en España, porque el acertijo popular nace y se acrecienta en la casa, la calle, las tertulias, la escuela y también en el escenario folclórico y múltiple de una serie de momentos rituales como son las actuaciones circenses, los juegos infantiles, «magostos», «queimadas», «esfolladas», «muiñadas», «fiadeiros», velatorios, fuegos de campamento, etc.

En este prolongado trabajo de campo hemos prestado atención no solo al escenario múltiple del acertijo, sino también a la persona que lo formula. Nos hemos encontrado con gente muy diversa a quienes «hemos dado cuerda» para que, individualmente o en grupo, nos contaran sus acertijos junto a la fuente del pueblo, en el campo de la iglesia, a la salida de misa, en una taberna y hasta en el compás de espera de una partida de mus entre «notables», en alguna rebotica de pueblo. Pero, nunca hemos encontrado una psicología más cabalmente acertijística que la gallega, en la que abundan más los elementos desorientadores que los orientadores. El alma gallega se escapa cuando la queremos apresar en recetas de psicología individual, colectiva, comparativa, diferencial, etc. Quizá su forma de ser resulte a veces sinuosa, recelosa, casuística, indecisa, sentimental o laberíntica. Dicen que si uno encuentra a un gallego en una escalera, nunca se sabe si sube o baja, y si le haces una pregunta, te responde siempre con otra.

A nuestro paso por el Principado de Asturias, una maestra jubilada, con esa humildad y transparencia propias de la verdadera sabiduría, nos contó muchos acertijos y otras cosas que ella consideraba sus acertijos particulares:

«No entiendo», nos decía, «cómo el cura de la parroquia nos predica una cosa y él hace otra; cómo en la clínica rural tenemos carteles que prohíben fumar por ser perjudicial para la salud y, sin embargo, es el

médico quien más fuma; cómo cuando nos muramos nos juntarán las manos y nos pondrán en ellas el rosario, si ya no podremos rezarlo, y nos colocarán con la cara mirando al cielo cuando nos hemos pasado toda la vida mirando la tierra; cómo nos dicen que el cielo es estupendo y luego nadie quiere morirse para ir a tomar posesión de él...».

Las seis leyes del acertijero

En el acertijero se encuentran implícitas una serie de leyes, que hemos deducido a través de continuados estudios del «corpus» de acertijos, tanto populares como cultos; se pueden concretar en seis:

1. *Ley de diferenciación:* Acertijo y adivinanza coinciden en ser una pregunta ingeniosa, pero se diferencian al expresarse en prosa o en verso respectivamente.
2. *Ley de autoría:* En el acertijero, lo popular está en razón inversa de su extensión. Es decir, el acertijo popular generalmente es breve, frente a los acertijos cultos, más amplios y con un entorno lingüístico y sociocultural mucho más complejo.
3. *Ley de paralelismo lingüístico:* El mismo acertijo aparece en diversas lenguas peninsulares con parecidos elementos lingüísticos.
4. *Ley de desglose lingüístico:* El mismo acertijo aparece en diversas lenguas peninsulares con diversos elementos lingüísticos.
5. *Ley semiológica:* El acertijero español refleja prioritariamente el entorno agropecuario español, al que se añadirá posteriormente el hispanoamericano.
6. *Ley axiológica:* El acertijero es, para el hombre ingenioso, el juego literario más creativo.

La función lúdica del lenguaje

La función lúdica del lenguaje está presente en el acertijero, colmado de humor, absurdo y fantasía, más allá de tanta seriedad impuesta y convencional, presente en nuestra vida cotidiana.

El cuento, el chiste y el acertijo pertenecen a un mismo campo semántico, el de la fantasía. El cuento divulga el arquetipo mitopoético de una cultura. El chiste, con frecuencia, entraña el arquetipo demolidor de las instituciones. El acertijo suele expresar el arquetipo democratizador del conocimiento. En otras palabras, el cuento se rebela contra la rutina cotidiana, el chiste contra la moral opresora, y el acertijo contra la solemnidad científica.

Veremos en las siguientes páginas cómo el acertijo con su atuendo lógico-burlesco arremete contra esa solemnidad científica, y pone la zancadilla a cualquier concepto divino o humano.

Frente al acertijo, muchos raciocinios rezagados que avanzan arrastrando los pies, empiezan a tropezar y se quiebran fuera de sus caminos trillados. No resulta extraño que algunos reconocidos sabios que en el mundo han sido, como Lewis Carroll, Einstein o Bertrand Russell, resultaran atrapados por sus alumnos en la ratonera del acertijo y, asombrados por esta función lúdica del lenguaje, la estudiaran apasionadamente, completando sus obras con algunos acertijos de su propia invención.

Elogio último del acertijo

El hombre viene al mundo cargado de acertijos y, transcurridos los primeros meses de vida, después de jugar con las palabras, se dispone a aprender y preguntar para resolver todos sus interrogantes, porque, como dijo Aristóteles, «en las bodegas del hombre hay una oscura y enérgica hambre de saber o saborear las cosas».

La pregunta busca análisis y diferencias, distinciones y distancias, igual que los acertijos en sus múltiples variantes. De esta manera se va incrementando la ciencia, y también la filosofía o amor al saber.

Los signos de interrogación que flanquean los acertijos son las llaves con las que el pensamiento lógico trata de abrir la caja de los secretos del mundo, para, posteriormente, incorporarlos a la sangre del espíritu, como una transfusión diaria de respuestas a nuevas preguntas.

Los acertijos brotan espontáneamente del trasfondo filosófico de nuestro pueblo, haciéndose torrente y andadura con la transmisión

oral de padres a hijos, en la casa, la calle, la escuela, las tertulias y hasta en determinadas ocasiones rituales o folclóricas, y se remansan, al fin, en este *Acertijero Antológico Español*.

Vivimos una cultura aupada en el tablado del acertijo: el científico vive de problemas; el filósofo, de cuestiones; el jurista, de pleitos; el amante, de secretos; el creyente, de misterios; el artista, de enigmas...

El humor, el absurdo y la fantasía son los tres afluentes del acertijero que van llenando nuestros cántaros de arcilla transida de acertijo. Nos va bien el humor para buscar las cosquillas a la vida. No olvidemos que el absurdo ha sido nuestro aliado en momentos en los que el hombre, para andar más deprisa, no encontró nada adecuado en su entorno y tuvo que recurrir al formidable absurdo de inventar la rueda. Por último, solo han triunfado los que usaron la fantasía, es decir, la facultad de ver, como si fuera hoy, la realidad de mañana.

El acertijero es el más apasionante de los juegos. Quien juega busca el recreo, que no es otra cosa que crear de nuevo. En esa función lúdica del lenguaje en que se zambulle el acertijero, está la fuente de toda creatividad.

José Luis Gárfer y Concha Fernández

EL ACERTIJO A TRAVÉS DE LOS TIEMPOS

La habilidad para resolver acertijos se consideraba en la Antigüedad como garantía de sabiduría, por este motivo eran tan frecuentes los torneos acertijísticos. La mejor crónica, que confirma lo anterior, la hemos encontrado, a varias columnas, en la Biblia, cuando la reina de Saba emprende un largo viaje para tentar con acertijos a Salomón y comprobar su proverbial sabiduría; como el rey los resolviera todos, tuvo que confesar atónita que la sabiduría de este era mucho mayor que la fama que hasta ella había llegado.

En los cuentos de acertijos de tradición popular, el premio al que propone o resuelve acertijos suele consistir en casarse con la princesa, e incluso a veces, obtener el cargo de ministro o consejero real, lo mismo que le sucedió a José, en la Historia Sagrada, cuando el faraón le nombra virrey de todo Egipto.

Los antiguos reyes de Egipto y Babilonia eran tan aficionados a los acertijos, que se los enviaban recíprocamente, por medio de emisarios, de una corte a otra, de manera que aquel que no los acertaba tenía que pagar al otro un tributo determinado. He aquí un acertijo enviado por un rey egipcio a un monarca babilónico: «Es un gran templo sostenido por una columna; esta columna tiene doce ciudades; cada ciudad, treinta arcos; cada arco tiene dos mujeres, una blanca y otra negra». La solución ha llegado así hasta nosotros: el templo es el mundo; la columna, el año; las doce ciudades son los doce meses; los treinta arcos, los días del mes, y las dos mujeres, el día y la noche.

Con los acertijos se relaciona el lenguaje simbólico, frecuentemente empleado por los pueblos orientales. Cuando los escitas estaban siendo acorralados por Ciro, rey de Persia, le enviaron unas flechas con una rana y una rata, para decirle veladamente, como un acertijo: «Métete en el agua como una rana o escóndete bajo tierra como una rata, que de otro modo no te podrás librar de las afiladas flechas de los escitas».

La historia del pasado es el acertijo de nunca acabar que se está desentrañando poco a poco. Para conseguirlo colaboran muchos tipos de sabios: arqueólogos, equipos de cualificados científicos con sofisticada tecnología, y también la última hornada de parapsicólogos y algunos aventureros.

La antología del acertijo abarca desde la interpretación de la escritura sánscrita, pasando por la cuneiforme, la hierática y demótica egipcias, ibérica, maya, hasta los jeroglíficos de las pirámides, el monumento megalítico de Stonehenge, cerca de Salisbury, los petroglifos celtas, los enigmas del *Libro de los Muertos*, las profecías de la gran pirámide de Keops que encierra la crónica de los tiempos pasados y venideros del mundo, el calendario azteca en forma de piedra solar, el problema sociolingüístico de los vascos, guanches, celtas, druidas y etruscos, etc.

Muchos acertijos han quedado archivados sin que conozcamos su solución; entre ellos podemos mencionar: el misterio de la Atlántida, la presencia paralela de pirámides en Egipto y en Centroamérica, el enigma de la misteriosa isla de Pascua y sus toscas y ciclópeas figuras antropoides, los sorprendentes frescos del Tassili, en el Atlas Sahariano, la inquietante losa funeraria del templo mexicano de Palenque, las extrañas señales dibujadas en el suelo de algún altiplano americano y solo visibles desde el cielo, el origen desconocido de los famosos mapas de Piri Reis, el oculto secreto que encierra el zodiaco de Dendera, o el ignorado destino del pueblo que construyó el templo de Teotihuacán.

Acertijos griegos

Cada día, mientras la Aurora de sonrosadas mejillas azuzaba los fogosos caballos del carro del Sol, los dioses griegos, como si de una familia se tratara, se reunían en el monte Olimpo, alrededor del trono de oro de Zeus, orlado de rayos, truenos y centellas y charlaban como en un ágora sobre los diversos acertijos que debían resolver los héroes y los hombres en su proceso de culturización.

Zeus proponía los doce trabajos de Heracles, los diversos episodios de Jasón y los argonautas en busca del vellocino de oro, la esca-

pada de Dédalo e Ícaro sobrevolando el anchuroso mar con alas de plumas de ave, unidas con cera, o la victoria de Teseo sobre el Minotauro y su posterior salida del laberinto de Creta por obra y gracia del hilo de Ariadna.

Cronos informaba sobre lo difícil que les iba a resultar a los hombres apresar y contar el tiempo con los diminutos granos del reloj de arena. El hombre pensaba siempre en el gran acertijo del tiempo y lo resolvía con el ocio y el negocio, olvidando que el tiempo no pasa, son los hombres, los seres y las cosas los que se transforman inexorablemente en un antes o un después porque el presente no existe.

Eolo y Poseidón relataban a dúo las dificultades de la navegación a vela, contra viento y marea, del astuto Ulises regresando a Ítaca después de vencer a sus enemigos con la última estratagema del caballo de Troya, mientras su fiel Penélope le esperaba en palacio, en un continuo tejer y destejer.

Atenea estaba decidida a prestar toda su sabiduría para que los griegos, con solo dos preguntas, ¿qué son las cosas? y ¿cómo cambian?, descubrieran la filosofía y con ella las aporías de Zenón, el método socrático, los mitos de Platón sobre la caverna y el carro alado, el hilemorfismo de Aristóteles, la matemática de Pitágoras, la geometría de Euclides, la criba de Eratóstenes y el principio de Arquímedes.

Artemisa cazadora prestaba su arco, aljaba y flechas como solución al acertijo cinegético que sustituiría al bélico, demasiado repleto de batallas de medos y persas, atenienses y espartanos, griegos y troyanos.

Hefestos, desde el día en que Prometeo robó el fuego a los dioses, encubría celosamente el arte de forjar el hierro y los metales, abriendo a veces, desde su fragua situada en las mismísimas entrañas del monte, enormes respiraderos de lava, terribles volcanes, siempre acompañados del tamborileo de su tembloroso martillo sobre el yunque, origen de los frecuentes terremotos.

Ares, cansado de «andar a la greña» resolviendo guerras y altercados, pensaba inventar el acertijo popular de la quiniela de los juegos olímpicos, mientras Apolo y el coro de las nueve musas corrían parejas para tejer coronas de laurel, epigramas y versos con los que premiar a los vencedores.

Apolo mantenía ininterrumpidamente abierta su fábrica de acertijos cuya principal sucursal era regida por el oráculo de Delfos.

Así, todos aquellos dioses griegos amenizaban su existencia proponiendo acertijos y, cuando los héroes y los hombres lograron acertarlos todos, es decir, casi todos, cogieron sus platillos volantes y, como si de modernos astronautas se tratara, se marcharon a otras galaxias, dejando a la humanidad su tarjeta de visita archivada en la mitología y sus saberes plasmados en la cultura griega.

Acertijos romanos

Virgilio y Cicerón eran muy aficionados a descifrar acertijos, según testimonio de Quintiliano, porque toda la historia de Roma era un continuo encadenamiento de acertijos: la existencia de la loba capitolina amamantando a Rómulo y Remo; la fundación de Roma pendiente de quien acierte a ver más cuervos; el rapto de las sabinas; la ley escrita de las doce tablas; el acierto en gobernar con triunviratos; la gran aventura de crear un imperio donde Roma no paga a traidores; la presencia de sibilas y adivinos en todos los foros y vías importantes; la difícil convivencia de todos los dioses de las distintas provincias en el Panteón hasta la llegada de los cristianos, porque, si entra, al ser el único verdadero, todos los demás deberán ser expulsados a la calle por falsos...

Luego, con la caída del imperio romano, empezaron a nacer los otros acertijos de las lenguas romances derivadas del latín, e incluso la filosofía de los escépticos, epicúreos y estoicos terminó abandonando el último acertijo que quedaba, el silogismo, para enzarzarse durante el imperio romano de Oriente en la interminable caravana de cuestiones bizantinas.

Acertijos religiosos de la Edad Media

La Edad Media transcurre inmersa en un vasto acertijo sagrado que los clérigos interpretan, a partir del Nuevo Testamento, como solución del Antiguo: María es la nueva Eva y Jesús es el nuevo Adán

que está prefigurado en Abel, José vendido por unas monedas, Sansón, incluso la sepultura de Jonás en el vientre de la ballena y la resurrección al tercer día...

Cristo es el alfa y omega de esta historia de salvación donde todo coincide: la Eucaristía del cenáculo se identifica con el mismo lugar donde un Dios alfarero moldeó de barro rojo al primer hombre; la cruz estaba hecha del árbol de la ciencia del bien y del mal que antes fue la quilla del Arca de Noé y más tarde sirvió de puente sobre el torrente Cedrón para el paso de la reina acertijera de Saba; la crucifixión tuvo lugar el viernes santo, aniversario de la creación de Adán, y Dios esperó a las tres de la tarde para coincidir con el momento exacto en que nuestros primeros padres cometieron el pecado original.

Después vino la simbología, que es otra manera de proponer acertijos, principalmente en las portadas románicas y góticas de las iglesias y catedrales. Así nacen los bestiarios esculpidos en gárgolas, canecillos y capiteles que, disfrazados de acertijos a lo divino, trascienden su propio zoo para que una paloma sea la iglesia o el Espíritu Santo; el cordero, Cristo; el águila, san Juan Evangelista; el pelícano piadoso, de nuevo Cristo; el dragón, el príncipe de las tinieblas...

Hasta el siglo XIII prevaleció el templo de estilo románico. Con su planta de cruz latina pretendía recordar el sacrificio del Calvario, reproducido en su recinto por la liturgia, e incluso simbolizar el cuerpo mismo de Jesús crucificado. La nave central semeja el tronco de la cruz. El crucero recuerda los brazos extendidos de Cristo. El ábside, su cabeza, y las capillas del mismo, la corona de espinas. El refinamiento del simbolismo llegó a tal extremo, que en algún templo se construyó un poco ladeado el ábside porque Jesús inclinó la cabeza en el momento supremo de morir. Las puertas solo se abrían en los extremos de las naves recta y transversal para significar las heridas de los pies y las manos del Crucificado.

Este templo románico que hablaba a los cristianos de Jesús crucificado, cedió el paso al gótico ojival inspirado en la Eucaristía y destinado a glorificarla. Al acercarnos a la fachada de una catedral gótica, nos da la impresión de encontrarnos ante una inmensa custodia, cuyo viril es el rosetón central y el pie lo forman las gigantescas columnas que lo sostienen, todo ello coronado por la cruz.

Acertijos de Colón (y otros)

Cristóbal Colón en sus escritos, y luego su hijo Fernando en la *Historia del Almirante*, oscurecieron intencionadamente su biografía, quizás, para disimular su ascendencia judía, que podía ser un obstáculo en sus cargos de almirante de la Mar Océana, virrey, gobernador y justicia, amén de comprometer el décimo de todas las riquezas de Indias. Así crearon su propio acertijo, que algunos resuelven considerándole de origen gallego, extremeño, manchego o de Tortosa. Famoso también es el otro acertijo, el del huevo de Colón, que la junta de sabios castellanos no acertó a poner vertical. Lo consiguió Colón al romperlo por un extremo y demostrarles así cómo no era tan irrealizable su proyecto de ultramar.

Toynbee descubre la fórmula «desafío-respuesta», para explicar el acertijo múltiple de las civilizaciones, al mismo tiempo que el conductismo psicológico tratará de reducir la conducta humana a una cadena de estímulos y respuestas que consecuentemente se convierten en los primeros tests, «primos hermanos» del acertijo.

Freud será el gran Colón del subconsciente y el psicoanálisis como terapia no será más que un acertijo de asociación libre consistente en pronunciar una serie de palabras-estímulo a las que debe responder el paciente con los términos que se le ocurran espontáneamente en ese momento. Partiendo de esas respuestas aflora la temática reprimida del ser humano que se completa con la interpretación de los sueños, mediante mecanismos de condensación y transformación. El siguiente paso consiste en reunir todas las piezas claves de ese rompecabezas psicológico y, con ellas, tratar de solucionar el difícilísimo acertijo de la propia identidad personal, tal y como aparece en la famosa película *Recuerda*, de Alfred Hitchcock.

San Malaquías y el fin del mundo

San Malaquías nació en el día de gracia de 1094, en Armagh, provincia irlandesa del Ulster. Cuentan sus biógrafos, entre los que se encuentra su amigo, el monje francés san Bernardo, testigo de su muerte en 1148, en la abadía de Claraval, que fue sacerdote, abad del

monasterio de Bangur, obispo de Connor, y finalmente arzobispo de Armagh. Su santidad, milagros y profecías, incluida la predicción de la fecha de su propia muerte, se fueron extendiendo por toda la geografía irlandesa, hasta que en 1190 fue canonizado por el papa Clemente III.

En 1139 emprendió un largo viaje a Roma para conseguir del papa Inocencio II la confirmación de los reglamentos de la Iglesia de Irlanda, el título de arzobispado para su diócesis de Armagh, así como el privilegio del «palio». El Papa se lo concedió a cambio de que convocara un concilio en Irlanda para unificar esta Iglesia. Durante su estancia en Roma escribió la célebre *Profecía de los Papas*, que comprende ciento doce lemas proféticos para clasificar o etiquetar con un acertijo a cada uno de los papas que gobernarán la Iglesia Católica desde 1144 hasta el final de la Era Cristiana.

La profecía, hasta el presente, se ha cumplido inexorablemente. Todos los papas posteriores han coincidido, de una manera u otra, con el lema profético de san Malaquías. Por ejemplo, estas podrían ser las soluciones a los lemas acertijísticos de algunos de los últimos papas:

Pío VII (1800-1823) tenía asignado el lema de *Aquila rapax*, que significa «Águila rapaz» y que no debe aplicarse a este papa, sino a Napoleón Bonaparte que le despojó de sus bienes, obligándole a trasladarse a Francia, y le retuvo cautivo hasta que accedió a coronarle emperador para seguir dibujando a su antojo el mapa de Europa.

Gregorio XVI (1831-1846) fue *De Baineis Etruriae*, que en romance significa «De Balnes, Etruria», porque pertenecía a la orden de los camaldulenses, fundada por san Romualdo en Balnes (Etruria).

Benedicto XV (1914-1922) tuvo como lema *Religio depopulata* («Religión despoblada»), refiriéndose a los primeros años de su pontificado que coinciden con la Gran Guerra Europea de 1914 a 1917.

Pío XI (1922-1939) era *Fides intrepida* («Fe intrépida»), porque dio un gran impulso a la gran aventura de la propagación de la fe en tierras de misión.

Pío XII (1939-1958) siguiendo su lema de *Pastor angelicus* demostró ser un «Pastor angelical» con aquella figura suya, a ratos diplomática, a ratos mística. En su escudo arzobispal figuraba un cordero.

Juan XXIII (1958-1963) fue *Pastor et nauta* («Pastor y navegante») porque con anterioridad había sido patriarca de Venecia, ciudad de navegantes, canales y gondoleros. Además, su pontificado fue una época señalada por las primeras conquistas espaciales de los astronautas soviéticos y americanos.

Pablo VI (1963-1978), llamado *Flos florum* («Flor de las flores»), hace alusión al lirio del escudo de la ciudad de Florencia, en donde había nacido.

El lema *De medietate lunae* («De la mitad de la luna») de Juan Pablo I (1978) resultó un acertijo bastante oscuro para quienes trataban de solucionarlo antes de reunir los hechos. ¿Qué quiso decir san Malaquías? Unos interpretaban su posible relación con el mundo islámico, cuya media luna podría significar un acercamiento musulmán al cristianismo o una disminución del mundo árabe. Para otros, *medietas* significa «mengua» y no mitad, porque su pontificado menguó como un mes lunar, solo duró treinta y tres días; hay que recordar que incluso los medios de comunicación especularon con la posibilidad de un envenenamiento por motivos políticos o financieros del propio Vaticano.

Juan Pablo II (1978-2005) es *De labore solis* («Del trabajo al sol») y, consecuentemente, se esforzó en ese trabajo solar de alumbrar la redondez de la tierra, y así, con frecuencia, abandonaba su despacho del Vaticano y se convirtió en el papa viajero, con su avión especial y su *papamóvil* para salvar distancias.

Benedicto XVI llevará el lema *De gloria olivae* («De la gloria de la oliva») que se presta a varias interpretaciones pacifistas porque el ramo de olivo siempre ha sido símbolo de la paz, desde el día en que, como aparece en la Biblia, una paloma regresó al arca de Noé portándolo en su pico. Por eso, hay unanimidad entre los intérpretes de esta profecía en admitir que su pontificado significará un período de sosiego y paz, como la calma que presagia la tormenta. También se ha dicho que quizás el ramo de olivo aparezca en su escudo pontificio, o que oliva hace referencia a un apellido muy frecuente en Italia, y no sería nada extraño que así se llamara el penúltimo papa.

San Malaquías finaliza su profecía con estas palabras: «Cuando la última persecución de la Santa Iglesia Romana, ocupará el solio pontificio Pedro el Romano, que apacentará sus ovejas en medio de

numerosas tribulaciones; finalizadas estas, la ciudad de las siete colinas será destruida y el Juez terrible juzgará al pueblo».

Paralelamente a esta profecía, la destrucción de Roma ha sido anunciada repetidas veces en la Biblia, entre ellas al profeta Daniel y en el *Apocalipsis* de San Juan.

Como no es aconsejable ni conveniente decepcionar a un santo de tanto prestigio, la propia Iglesia Católica instaló la cronología de los papas empleando artísticos medallones con la efigie de cada uno de ellos, en la basílica de San Pablo Extramuros, y actualmente solo quedan dos espacios que aguardan la efigie del penúltimo y último papas.

¿Se acabará el mundo con la Iglesia Católica? ¿Vendrá el último papa, Pedro el Romano, como artista invitado, a formar parte de ese Juicio Final cuyo majestuoso «trailer» nos adelantó Miguel Ángel en su Capilla Sixtina? ¿Ocurrirá esto, en el futuro, sin destrucción total, solo con una remodelación, o con la creación de unos nuevos cielos y una nueva tierra? (La solución, mañana).

ACERTIJOS PARA UNA HISTORIA RECIENTE

Conocemos múltiples interdependencias entre los acertijos y la historia, de modo que la presencia de una determinada clase de acertijos ha venido motivada históricamente por importantes virajes políticos, e incluso se puede decir que a veces los ha anunciado: las aporías de los sofistas anuncian el final de Atenas; el «panem et circenses», la caída del Imperio Romano; las disputas del hipódromo, el fin de Bizancio; el acertijo del virrey Abascal, el desmoronamiento de nuestro imperio colonial americano; el acertijo del «café» del Llano Amarillo subraya los últimos días de la II República Española.

José Fernando de Abascal ha pasado a la historia como el virrey del acertijo, porque se vio obligado a dejar apresuradamente su virreinato de Perú y emprender su regreso a España cuando en 1816 observó sobre su mesa de trabajo tres saquitos conteniendo respectivamente SAL-HABAS-CAL. Un acertijo similar, aunque en versión más moderna y según cuentan en Santander, le sucedió a Franco, cuando al desembarcar en la bella bahía montañesa, allá por los años cincuenta, entre los muchos obsequios recibidos se encontró con un saquito con la siguiente etiqueta: SAL DE ESPAÑA (CABEZÓN), alusiva al producto de las minas de Cabezón de la Sal (Cantabria).

A la conspiración militar contra la II República se unieron algunos oficiales como los que, durante la comida de despedida, tras las maniobras africanas en el Llano Amarillo, pedían insistentemente «café», sin sospechar los republicanos que se trataba de una clave a modo de acertijo cuya interpretación era «¡Camaradas, arriba Falange Española!», y que consecuentemente a las cinco de la tarde de ese 17 de julio de 1936, dirigidos por el general Yagüe, no solo tomaron el café sino también la ciudad de Melilla, comenzando así la guerra fratricida de 1936.

Muy pronto aquel acertijo del «café» se convirtió en canción para una guerra, y la República, que antes quiso reformar la Iglesia, y a los terratenientes y militares, saltaba a la comba en el pentagrama, vestida de niña hermosa:

*Yo te daré,
te daré, niña hermosa,
te daré una cosa,
una cosa que yo solo sé: ¡café!*

La posguerra fue un lugar de encuentro del acertijo político, que llega hasta nuestros días, como prueba de vitalidad de la tradición acertijística popular:

¿POR QUÉ ESPAÑA ES UNA, GRANDE Y LIBRE?

Es una porque si hubiera otra, todos se marcharían a ella. Es grande porque caben los españoles, americanos, portugueses, filipinos, marroquíes, todos los turistas. Y es libre porque puedes ir a misa de diez, de once, de doce o ser del Real Madrid, del Atleti, etc.

¿QUÉ ES ESPAÑA EN LA ÉPOCA DEL GLORIOSO MOVIMIENTO NACIONAL?

España es una unidad de destino en lo universal. España es la reserva espiritual de Occidente. España es una nación que limita al sur con la vergüenza de Gibraltar.

En la proverbial escasez española de posguerra, con mucho estraperlo, mucho racionamiento, pan poco y amarillo, sin apenas tabaco, nació una peculiar forma española de fumar mezclando colillas propias y ajenas con hojas de avellano y la picadura llena de palos o «estacas» del paquete de la Arrendataria, procedente del racionamiento mensual, y liando los cigarrillos a mano o con una maquinilla artesanal. Todo aquello lo reflejan estos conocidísimos acertijos:

¿QUÉ LE DIJO UNA COLILLA A OTRA?

Sepárate que nos lían.

¿QUÉ LE DIJO EL CIGARRO AL MECHERO?

¡Tira la piedra, cobarde!

¿QUÉ LE DIJO LA CERILLA AL RASPADOR?

Por ti pierdo la cabeza.

En los pueblos, los hombres se subían al campanario a fumarse un pitillo en el transcurso del sermón de la misa mayor de los domingos, y entonces era, para algunos, la ocasión de fumar «de gorra» según refleja la copla popular:

*Paco, dame tabaco.
Ismael, dame papel.
Evaristo, dame mixto,
que ya tengo el pitillo listo.*

¿EN QUÉ SE PARECEN EL ESTUDIANTE DISTRAÍDO Y EL PAPEL SECANTE?
En que las pocas palabras que cogen, las cogen al revés.

Delicioso acertijo en forma de parecido, que nos lleva de la mano hasta los años cuarenta en que «la niña buena aprende el catón y escribe los palotes sin ningún borrón». Entonces los escolares usaban palilleros con plumillas de corona para rellenar cuidadosamente interminables cuadernos de caligrafía inglesa, después de mojar varias veces la pluma en el tintero de loza o cristal, que estaba situado en un agujero del pupitre. Otras veces el tintero lo llevaba cada alumno y hasta llegó a inventarse uno de forma ovoide que no derrama la tinta. En las papelerías regalaban secantes, a varios colores, con publicidad tan encantadora como aquella que decía:

*Ni la lanza del Quijote,
ni la espada de Roldán
alcanzarán más victorias
que la tinta Pelikán.*

Y vinieron el pan de maíz, de almortas, de patata, las gachas, los boniatos, los orejones de melocotón, los cigarrillos de anís, el regaliz de palo, las pulientas, los hormigos, el azúcar casero obtenido de diversas y sucesivas cocciones de la remolacha...

SI FRANCO HUBIERA PARTICIPADO EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS, ¿QUÉ MEDALLA HUBIERA GANADO?

La medalla de oro de carreras bajo palio.

Este popular acertijo nació cuando la «Iglesia oportunista y acaparadora de privilegios», según opinión de algunos historiadores, nombró a Franco «Caudillo de España por la gracia de Dios», leyenda que llevaban todas las monedas de la época. Los obispos salían en el NO-DO saludando a Franco con el brazo en alto y Franco entraba bajo el palio del Santísimo en las iglesias y catedrales españolas.

El ocho de junio de 1941, salió a la calle *La Codorniz* como la «revista más audaz para el lector más inteligente», pero ¿qué versos de esta revista se hicieron famosos cuando la censura arremetió contra ella?

*Si bombín es a bombón
como cojín es a equis,
nos importan dos equis
que nos cierren la edición.*

Otros acertijos de la época decían así:

*¿QUÉ LE DIJO UN CHORIZO A OTRO CHORIZO?
Nos han colgado por rojos.*

*¿QUÉ LE DIJO EL WÁTER A FRANCO?
Delante del pueblo serás Caudillo, pero delante de mí te bajas el calzoncillo.*

Pero ya en la etapa democrática, en nuestros días, vemos que se van acuñando acertijos como estos otros:

*¿EN QUÉ SE PARECEN LOS POLÍTICOS A UN ESTANCO?
En que entran por ideales y salen con ducados y fortuna.*

*¿EN QUÉ SE PARECE EL CONGRESO A UN SEMÁFORO?
En que cuando entraron los verdes, los rojos se pusieron amarillos.*

Y es que hay tiempos mejores y peores, pero ninguno es perfecto.