

Deus Ludens, Deus Ridens: nuevas lecturas del *trickster*

Eloy Martos Núñez,

Doctor en Filología

Profesor en la Universidad de Extremadura, Badajoz, España

emarnun@gmail.com

Alberto Eloy Martos García

Profesor en la Universidad de Extremadura, Badajoz, España.

aemargar@gmail.com

Resumen

Se examinan las diferentes concepciones acerca del concepto de “trickster” (embau- cador), desde aproximaciones folclóricas, mitológicas, literarias y de otras disciplinas. Hacemos hincapié en la labilidad de las prosopografías sobre el *trickster*, debatiendo la existencia de patrones narrativos que sean relevantes para todas las figuras y textos tradicionales en que aparece. Apoyándonos en las teorías de M. Bajtin y de Gerald Vizenor, se propone la caracterización a partir de la idea de Deus Ludens como núcleo de la naturaleza del *trickster*, subrayando las concomitancias de esta preconcepción con las ideas y demandas de la post-modernidad. Por último, se revisan estudios de casos para verificar esta hipótesis.

Palabras clave: trickster, imaginario, patrimonio cultural, eco criticismo, herme- néutica.

1. Repensar la cultura del *trickster*

Confrontando la extensa literatura crítica acerca del Trickster y los registros etnográficos – por ejemplo, los etnotextos que recogerían las actuaciones de estas figuras– surge la duda de hasta qué punto es una noción que acaso fuera más bien una cierta “invención” académica, pues designa en realidad un conjunto inabarcable o inasible de conduc- tas y de representaciones. Es cierto que podremos hablar de avatares del Trickster, pero hay que partir de la base de que en este caso no estamos ante advocaciones o variantes de una misma deidad o personificación mitológica, sino antes muchas y diferentes realidades heterogéneas y transculturales, desde el Coyote de los nativos americanos al Loki de la mitología nórdica o al Hermes clásico, por no hablar de las reinter- pretaciones que se han realizado en pasajes bíblicos, asimilando, no sin fundamento, la conducta de Jacob a la de un Trickster que engaña a su padre y a su hermano.

Parece claro, pues, que no hay una categorización clara o uni- versal, sino más bien deidades o personajes que parecen cumplir una función en todo caso singular, distinta a la de los dioses de los distintos panteones. Pero aun admitiendo la existencia de un patrón narratoló- gico común, de una prosopografía como la que algunos autores han trazado (Babcock-Abrahams, 1975, p. 159-160), lo cierto es que no podemos describir un prototipo claro que sea aplicable por igual a mitos americanos y europeos, ya que lo que Thompson llama el *ciclo del tram- poso* (1972, p. 417), tiene sin duda connotaciones diferenciadas según las

áreas y las épocas. Ni siquiera puede identificarse con un grupo de personajes más o menos homogéneos, pues lo cierto es que puede ser lo mismo un dios, diosa, espíritu, hombre, mujer, o bestia antropomórfica que sea capaz de hacer trucos. Esta triple naturaleza que señala Thompson (benéfico héroe cultural, hábil engañador y bobo) es en realidad el reconocimiento de que subyace a toda estas variedades una especie de *arqueología cultural del engaño*, que tiene sus propias variantes o ecotipos a nivel de las diferentes culturas y geografías. Por ejemplo, el Trickster nativo americano tiene menos trabas morales que sus réplicas europeas.

Sea como fuere, la aproximación estructuralista distingue con claridad la diferencia entre *actantes* y *personajes*, *motivos libres* y *motivos obligados*. Pero incluso los papeles básicos que determinara V. Propp respecto al cuento popular, son claramente desbordados a no ser que se piense que el Trickster es un héroe deceptivo, es decir, un héroe "en modo engaño". Esto quiere decir que puede adoptar a la vez el papel de héroe cultural, y de falso héroe o embaucador, eliminando por tanto el principio de tercero excluido, el binarismo de las versiones clásicas, pues se puede ser Héroe y Antihéroe o Falso Héroe a la par. Es algo no inusual en muchos relatos mitológicos; Hércules también es un héroe deceptivo cuando engaña a Atlas, o Zeus es un dios tímido cuando se disfraza para seducir a las mortales. Por otra parte, los comportamientos de embaucador y de héroe cultural funcionan juntos en muchas tradiciones, como vemos a propósito de Prometeo. La diferencia es que el coyote o el cuervo de las tradiciones nativas americanas son vistos no como un titán sino ante todo como bromistas, y la risa se convierte en una forma ritual de acceso a lo sagrado.

El matiz relevante, por tanto, es que el Trickster es una categoría que se enmarca de forma plena en lo que Bajtin (1974) llama la *cultura cómico-popular*, que él aplica a las obras de Rabelais y de Cervantes, pero que son en realidad la forma de mentalidad o cosmovisión que subyace a las clases populares, frente a la cultura oficial, "seria", y cuya máxima expresión es el *carnaval*, configurado como un sistema festivo que se expresa a través de la risa ritual. De hecho, muchos de los rasgos que señalaba Babcock-Abrahams (1975) son los propios de un *héroe carnavalesco*, como posicionamiento en los umbrales y encrucijadas, su glotonería, su líbido o glotonería exacerbadas, en fin, su inclinación por el disfraz y los trucos. Pero lo son también los rasgos básicos atribuidos por otros autores como Hynes y Doty (1997), en relación a su ambigüedad, su capacidad metamórfica o su condición de mediador entre los humanos y los dioses. Por ejemplo, su desmesura o su amoralidad son también las propias del discurso carnavalesco.

En efecto, el modo de conducirse del tramposo es una parodia del héroe clásico, y lo que produce es una convergencia entre la cultura de los sectores subalternos, y la de las élites. Más que amoral, el discurso carnavalesco es transgresor y subversivo, como lo son las acciones de Loki con los conflictos que desencadena.

Es la misma ambivalencia que observamos en *D. Quijote de la Mancha*, el código caballeresco que trata de poner en práctica su protagonista es el equivalente al héroe cultural, pero su locura y el comportamiento de su escudero cae más del lado de la otra dimensión del trickster, la de embaucador o enredador. Así, usar la bacía como yelmo o hacer alusiones escatológicas, tal como se refiere en diversos pasajes, es un buen ejemplo de complicidad entre la cultura popular y este sentido subversivo de la parodia caballeresca. No sólo es para reírse de forma soez, al "rebajar" estas figuras del plano de lo superior-espiritual a de lo "inferior material", también se relativizan estos códigos, se los ataca en el fondo, y esto no sería posible sin esta retórica heredada del carnaval. Porque el Carnaval también –aunque sea de forma excepcional– rebaja al poderoso y ensalza al pobre, de hecho Bajtin alude a los ritos del Papa Burro o a otras formas de expresión cómico-populares igualmente transgresoras, sólo permitidas por la Iglesia y el orden feudal como una especie de desahogo puntual tras los rigores del invierno.

En síntesis, M. Bajtin describió las formas de expresión de lo que él llamó la cultura cómica-popular, para contraponerla a la cultura dominante, y halló en las formas y rituales carnavalescos la analogía de un discurso abierto y polifónico que se enfrenta a la rigidez y univocidad de la cosmovisión aristocrática. Al elegir la comicidad, las burlas, la inversión o la polifonía como categorías dominantes, y al ilustrar estos conceptos en la obra de Rabelais o de Cervantes, nos abre las puertas hacia una cosmovisión distinta, que es verdad que encaja bastante bien con ese carácter "híbrido" de ambas obras, donde lo popular y lo culto se contraponen y a la vez se realimentan, como en los episodios clásicos de las batallas entre D. Carnal y Da. Cuaresma.

En consecuencia, se banaliza al Trickster cuando no se entiende bien la risa como un principio poético y antropológico que dimana de su naturaleza esencialmente lúdica: *deus ludens*, *deus ridens*, es decir, reconocer que la carnavalesización es el discurso con el que se tratan de tras fronteras indómitas de la creación, es el mecanismo recurrente que subyace a estas conductas donde se mezclan la excentricidad, los disparates, la locura misma. Porque no hay límites, el límite es el juego mismo, la imaginación en plenitud, que la risa ilumina, alumbra, de algún modo.

Porque la excentricidad es la violación de lo normal, de lo acostumbrado; el loco o el Papa Burro de

los festejos carnavalescos eran representaciones grotescas que pretendían mostrar lo cíclico, el reverso, pero sin realmente sustituir el orden "vigente". Cervantes y su ambigüedad, ya más literaria que carnavalesca, ponen en cuestión este orden no sólo con las representaciones figurativas, propias de la estética del carnaval (máscaras, trajes) sino con algo más sutil: el pensamiento dialogado, el razonamiento, el buen juicio, escondido incluso en los más extravagantes episodios (cf. La cueva de Montesinos).

El Trickster es pues la apoteosis de este *deus ludens* y *ridens*, pues la actitud de familiarizarnos, de destruir distancias, es algo muy propia de la cultura oral, aboliendo distancias y creando un discurso carnavalesco que, como en Gargantúa y Pantagruel, desborda los usos aceptados de la lengua y crea parodias, sátira y otras nuevas formas. Pero el poder de la risa no se limita a desafiar o provocar, alcanza también a erigirse como una verdad alternativa que es desvelada, y a la vez ataca los principios asumidos hasta entonces. La risa, como Bajtin (1974, p. 26) ha puesto de evidencia –pero también Freud con sus estudios sobre el chiste– es también un impulso de la inteligencia para explorar y conocer algo desde una visión alternativa, es lo mismo que hace el burlón al transformar una situación con sus propios trucos.

Así pues, *interrogar* de algún modo la realidad que tiene enfrente es lo que hace el Trickster, igual que actúa la Esfinge con Edipo, proponiéndole un enigma o una prueba, y superando en ese ámbito de encuentro cualquier coerción social, pues ambos son libres para interactuar de un modo o de otro, sabiendo que es un combate que sólo se puede ganar con ingenio, o sea, con conocimiento.

En esa lucha, lo importante no es la espada sino precisamente el ingenio, que es por ejemplo el que sabe reconocer los juegos de la apariencia, del aspecto, pues hay una relación compleja entre el ver y el saber (Peregalli, 2010). Para los griegos, el misterio es ir de lo visible a lo invisible. Para Homero, para los presocráticos, el conocimiento concierne a lo visible, equivale a ver, a desvelar lo que ya está manifiesto; pero para Platón no se trata de hacer evidente lo que se esconde en la superficie, sino de contemplar lo que está más allá, lo invisible, que se identifica a su vez con la verdad y que se opone al engaño de la apariencia. La realidad es copia de ese ultramundo de las Ideas, y por tanto cabe preguntarse si lo que vemos es un Matrix, un engaño.

La cosmovisión carnavalesca nos sumerge en un baño sensorial, y, al mismo tiempo, nos hace desconfiar de los sentidos. Al fin y al cabo el disfraz es parte consustancial de su estética y de su ética: se simula algo para un fin propio. Pero no sólo está el engaño burdo, como en los cuentos de tontos o del ogro estúpido. También está, como señala Caillois (1994), la

estrategia del camuflaje, que se ramifica en distintos procedimientos: el héroe deceptivo puede adoptar otra forma mediante el *disfraz*, o bien puede hacerse *invisible* o puede bloquear de algún modo la percepción del otro mediante la *intimidación*.

El papel aterrador de los llamados espantos o asustaniños tiene esta última función, y es algo que se percibe no sólo en el Coco o en el Hombre del Saco, sino en arquetipos clásicos, como Medusa, que, a fin de cuentas, es una máscara aterrador, probablemente apotropaica en sus orígenes, que trata de deslumbrar con la vista. Se trata de asustar, de paralizar. En otros casos, el Trickster "juega" con su contrincante a través de un aspecto falso, de un disfraz, o incluso haciéndose invisible para así obtener ventaja de la situación. Llegamos pues a la razonable conclusión que la risa o el baile de máscaras son rituales que en sus orígenes tienen una finalidad concreta, ahuyentar los malos espíritus, por tanto son como amuletos, *magia apotropaica* en suma.

Ciertamente, este juego de espejismos es habitual en muchas de estas historias, donde el diablo u otro avatar de Trickster, por ejemplo, hace uso de estas mismas estratagemas. En todo caso, lo que lo individualiza es manejar la mente en el sentido griego de la noción (*metis*), esto es, como medio de anticipar, maquinarse, urdir tretas, pues no en vano "metis" es tanto prudencia como sagacidad o perfidia. Esto se aprecia cuando confrontamos al Trickster con otros prototipos universalizados, el dragón o el ogro como devoradores –que Thompson clasifica en el subgrupo de Adversarios Sobrenaturales– que no usan su mente para trazar un plan o esquivar un ataque.

Precisamente esta habilidad del trickster para saber lo que conviene, para anticipar, para aconsejar, es lo que le religa con la función intelectual como base, y lo que aproxima esta figura al tipo de héroes o heroínas que aconsejan al héroe sobre la manera de resolver la prueba o el combate. Es lo que vemos en el cuento español *Blancaflor, la hija del diablo*. En realidad, deberíamos entender que el diablo es en realidad el equivalente al ogro, y que Blancaflor actúa como un trickster benefactor que aconseja y urde tretas escapatorias. Cabe interpretar también que en este tipo de cuentos que usa una heroína-víctima subyace en realidad una historia de un trickster que se desdoble en héroe + aliado, que son una y la misma cosa, pero que, siguiendo las explicaciones de Olson (1994) sobre la emergencia de la subjetividad, aparece esta *metis* de forma externalizada, y en forma en gran parte inconsistente, como la hija del ogro que lo traiciona.

Así que el héroe no es estúpido, no necesita que la heroína le indique cada paso, de mismo modo que el dragón devorador o el ogro antropófago tampoco son estúpidos, como a veces se les caricaturiza, por su

voracidad incontenida; más bien son ejemplos de la *orgé theoi*, de la cólera o ira divina (Otto, 1980), la cual es una manifestación de un poder supremo que es guiado por la violencia sagrada, de carácter compulsivo. Como subraya Otto, lo sagrado es un poder que se sitúa más allá del ámbito de lo humano, como *mysterium tremendum*, y es un poder que fascina y sobrecoge, y que sin embargo Loki y otros Trickster son capaces de sortear gracias a sus tretas y en su propio beneficio, usando la razón maquinadora para vencer esta violencia ritual. *El Gato con Botas* es otro buen ejemplo de cómo el genio-ogro es vencido por un trickster. Si hemos de aceptar la teoría del chivo expiatorio, lo cierto es que, como en la historia de José y sus hermanos, el llamado "héroe poco prometedor" – que podríamos también llamar el condenado de antemano – sobrevive por su astucia. El cuento *Siete de un golpe* es otro ejemplo de cómo el tramposo hace pelear a los gigantes entre sí, y salir vencedor así contra todo pronóstico.

2. El trickster de Las Mil Caras

Si en efecto la labilidad de formas y el camuflaje como estrategia son parte esencial de la naturaleza del Trickster, entonces habría que repensar el llamado *monomito heroico* de Campbell (1972, p. 74), pero desde una visión alternativa, no andrópica, sino atendiendo el papel de los otros poderes supremos, que de algún modo es lo que encarna el Trickster. Dicho de forma más cruda, y usando un lenguaje ufológico ("somos propiedad"), si suponemos por un momento, que nos somos el cazador sino la presa, y que por tanto todo ese periplo iniciático es en realidad el juego de la (*de*) *predación*, donde el Agresor no es el que pierde sino el que gana. En una mirada forteana, no podemos avalar una hipótesis u otra, sino sólo reconocer que ponerse delante del Trickster es como estar delante de Ygramul el Múltiple, de *La Historia Interminable*.

A tales efectos, otro personaje importante, hasta ahora minusvalorado, puede ser la propia Naturaleza y sus personificaciones, desde los dioses y sus avatares, hasta la profusión de dioses menores, de divinidades tópicas, de *genius loci*, en fin de un sinfín de supuestos seres que concordarían con el famoso adagio de "el mundo está poblado de dioses". Por su amoralidad y su carácter de mediador y de *borderline*, el Trickster sería un numen involucrado en el devenir humano, cuyas intenciones últimas no podemos conocer, salvo que hagamos un ejercicio de binarismo, de bipolaridades que en este caso sería absurdo practicar, pues ya hemos visto que en su personalidad conviven aspectos ruines y nobles, lo mejor y lo peor. Precisamente la misma ambivalencia de la Diosa Madre, de sus bosques, aguas etc., lugares de perdición o de salvación,

al mismo tiempo, sólo dependiendo de la forma en que se interactúe.

La Ecocrítica (Howarth, 1996) ha puesto de evidencia que la naturaleza no puede seguir siendo tratada como un escenario o decorado, como un objeto, sino como un sujeto; como acabamos de sugerir, gran parte de los Trickster son encarnaciones de númenes de la naturaleza, que interrogan a los intrusos. Es lo que hacen las encantadas con los caminantes, o las ondinas con quienes se acercan a la fuente o al río. Su diálogo no debe ser reducido a la banalidad, pues en el caso de los númenes acuáticos de pozos o lagos, precisamente la forma de interactuar es la ofrenda y la petición de un mensaje, de un oráculo.

La prueba determina si esa hada es tildada de benéfica o de maléfica, pero lo que nos evidencian las leyendas de Grimm sobre ondinas, o el mismo cuento de *Hansel y Gretel*, es el intercambio continuo de papeles. Las potenciales víctimas (los dos hermanos) intercambian sus papeles con el victimario o agresor, y son capaces de burlarlo, de engañarlo, es decir, se comportan como Trickster. En cambio, en otras historias, éste sigue siendo la deidad que pone a prueba, como en *Frau Holle*, que *retribuye* a la niña buena y a la niña mala según sus reacciones a la prueba.

Por tanto, es prioritario concluir que *el Trickster no es un personaje acuñado* sino un carácter emblemático que puede registrarse en multitud de historias. Tampoco la capacidad metamórfica es atributo exclusivo del trickster, sino un arma de engaño que también usan otros númenes para sus fines. Ya hemos constatado que Odín o Zeus se disfrazaban, y también pueden cambiar de forma ogros o enanos. Por tanto, si queremos acotar bien la naturaleza del Trickster también hemos de entenderlo en sus antagonismos. Uno de ellos es en relación a la figura del ogro: tenemos cuentos de la tradición europea (*El Gato con Botas*) o árabe (*El ogro y el sufi* o *El ogro del pozo*), que vienen a subrayar la contraposición entre la violencia compulsiva, la brutalidad, y el refinamiento o sutileza que implica raciocinio, en realidad, truco o ingenio que puede describirse según lo que hoy denominamos prudencia, sagacidad o incluso perfidia. Por tanto, el trickster no es alguien que simplemente engaña sino que prevé, anticipa y, por ello mismo, maquina un plan.

La confusión deriva de un mecanismo conocido, la *transpersonificación* o transposición de papeles. El papel del trickster lo puede desempeñar no sólo un ser mitológico, sino el propio héroe. Lo que pasa es que en tal caso, como en el cuento *Blancaflor, la hija del diablo*, o *El ogro del pozo*, hay como un desdoblamiento, la parte razonativa –la que da consejos o trucos– es la heroína y la parte ejecutora el héroe, es, según hemos apuntado ya, lo mismo que dice Olson (1994) sobre el origen de la subjetividad en la Grecia arcaica, el héroe no tiene conciencia personalizada o interiori-

zada, sino que sus pensamientos se le aparecen como surgidos desde fuera ("Canta, oh musa, la cólera del périda Aquiles"). Por consiguiente, la heroína es una expansión del héroe pero también su *ánima*, como diría Jung, su *daemon* o voz interior.

La equivocidad es patente también en cuanto a los actantes que hacen el papel de Agresor: en estos cuentos el ogro como diablo es el patrón de la serpiente devoradora, que se contrapone a cuando hablamos del diablo como *trickster* en numerosas leyendas sobre las andanzas del diablo, sólo que además hay a menudo un mecanismo de inversión: *víctima y victimario intercambian sus papeles*, el hombre o mujer, presuntas presas, engañan al diablo, presunto cazador. De hecho, en el ciclo de cuentos llamados del *ogro estúpido* encontramos estos papeles de intercambios entre diferentes personajes. Y es una tónica general: unas veces el zorro es quien engaña, otros es él el engañado. Así que muy diversos personajes son al final vestidos con estos papeles.

Sí cabe subrayar el antagonismo existente entre el *trickster* como "maquinador" – es decir, como quien es capaz de prever y adoptar estratagemas defensivas o de ataque – y la visión del depredador que ejerce la violencia compulsiva, y cuya brutalidad o bravura, si se puede decir así usando un término taurino, es tributaria de este instinto. La lucha directa (duelo con la serpiente) o indirecta (pruebas de la encantada) supone otra escala mayor, la ritualización mediante estrategias de lucha, que el *trickster* encarna a la perfección en su grado segundo. Por tanto, el devorador, la serpiente, el ogro tienen dos posibles rivales: el que les hace "frente" en sentido literal, y el que las aborda "de forma lateral", oblicua, a través del engaño y la maquinación. No está claro que el héroe sea sólo el antagonista directo, es algo que ya vemos desde *La Iliada*, en las figuras de Aquiles y Ulises. De hecho, las tretas de éste son las que hacen ganar la guerra.

3. Avatares del Trickster

Desde una visión forteana abierta a todos los hechos inquietantes o anómalos, no cabe duda de que hay una gran disparidad de representaciones o figuras del folclore y la cultura moderna que comparten rasgos con la categoría de *Trickster*: *ángeles, diablos, genios, fantasmas, animales, monstruos, espantos* etc., sin olvidar toda la fenomenología OVNI, que con razón se ha relacionado con la demonología, la angeología y lo paranormal.

Y que son figuras concomitantes con el embaucador lo constatamos a través de la presencia de motivos como el pacto con el diablo o bien su relación con la construcción de puentes, esto es, con sus funciones

de héroe cultural. En estas historias (v.gr. Tipo 1191 de Aarne-Thompson) un mortal engaña al diablo para ayudarlo a construir un edificio magnífico, por ejemplo "El Acueducto de Segovia", un puente etc., siempre a cambio de un alma humana que él espera como pago. Una faceta importante que lo acerca a un rango de héroe cultural es su condición de constructor o demiurgo, en especial, vinculada a puentes, castillos o montes, en la línea de lo que se atribuía a los gigantes o titanes o a los dioses mismos, como Poseidón o Zeus. De ahí, la multitud de accidentes geográficos que llevan su marca, a modo de recordatorio de su presencia, como en multitud de leyendas geológicas.

Por otra parte, la *inversión carnavalesca* produce lo contrario, el diablo se torna en el engañado, no en el engañador. Según J.M. de Prada (2003), en los cuentos aparece una imagen de Diablo como ser más bien estúpido y torpe, que es a menudo resulta engañado sobre un pacto previo acordado con un campesino no menos malicioso, según apreciamos en varios cuentos Grimm. Su fisonomía suele estar también bastante más codificada. Se constata así esta tendencia de homologar al diablo con el "ogro estúpido", como en los cuentos de Aarne-Thompson 1000-1029, donde el diablo es engañado y se encoleriza.

Tales imágenes más o menos costumbristas del diablo raptor de mujeres, o de tratante de cosechas, se ven en cambio contrapesadas por las figuras mucho más oscuras de las leyendas, donde el diablo es un ser mucho más inquietante en todos los terrenos, unas veces, más terrible, y destructor, y otras en cambio protector o guía de personas, constructor de puentes etc. El héroe cultural benéfico y el timador agresor, como partes de una misma moneda. Haciendo abstracción del juicio de intenciones, de la maldad o bondad que se le presupone al *Trickster*, lo cierto es que tanto en la segoviana leyenda del Acueducto como en la oscense de "La Misa del diablo", el diablo ayuda al protagonista. Así que esta polivalencia del diablo contrasta aquí con la visión clásica o judeocristiana, pues es poseedor de un conocimiento oculto –el de los canteros o la alquimia –, capaz de favorecer al hombre, en determinadas circunstancias, y también se dedica a ser un instrumento de castigo de los malvados.

En resumidas cuentas, si algo es equívoco o falaz, es la fisonomía o envoltura del *Trickster*, pues en muchas de estas leyendas el diablo es una figura metamórfica, que puede ser lo mismo un espanto de los que engrosan el catálogo de los asustaniños infantiles, que un señor normal, eso sí, ataviado a menudo de negro o con algún otro rasgo misterioso, que no se abalanza sobre su presa sino que la va envolviendo en una estrategia de araña.

Precisamente, basándose en esta prosopografía de ser un visitante de aspecto siniestro –vestido de

negro—, conocedor de secretos, instigador etc., de muchas de las leyendas del diablo, o del diablo con santos, Peter M. Rojcevic (1987), ha propuesto un estrecho vínculo entre tradiciones antiguas del diablo y las leyendas contemporáneas sobre los Hombres de Negro (*MIB, Men in black*). Sea como sea, el diablo pueda actuar unas veces como agresor y otras como ayudante o incluso como maestro o mentor de alguien, tal como ocurre no sólo en las leyendas de las escuelas de magia sino en cuentos tan conocidos como *El Diablo Maestro* (Espinosa, 1924).

Por otro lado, habría que destacar su *aspecto grotesco* como constante; es el caso de los personajes teriomórficos que dan nombre a rituales y festividades, como los Carnavales de Bielsa. Los personajes más característicos, terroríficos en su presencia, son los Trangas, hombres disfrazados como faunos o demonios, con los rostros pintados de negro con hollín y aceite, y las bocas con enormes dientes hechos con patata. Cubren las espaldas con pieles de carnero y llevan largos faldones de cuadros. Sabemos que en su origen el concepto de grotesco se relacionaba con un tipo de decoración romana que reflejan una gran profusión de mitos y monstruos, en formas barroquizantes, como las que representa *The Green Man* en el folklore, figura que pervive en frisos y decoraciones como si fuera Medusa.

Hay otras formas visibles del trickster dese otras culturas y épocas. Citaremos apenas la de *genio* islámico y preislámico, pues está ya en muchas leyendas bereberes. Para éstos, los *genios* son *seres de fuego* que viven en los planos elementales de aire, fuego, tierra y agua, que actúan de noche (“La noche de *San Juan*”) tentando a los seres humanos. Como tales, son objetos de diversas prácticas mágica que se alejan de la ortodoxia islámica. De hecho, a pesar de su poder, los *genios* pueden ser controlados e incluso reclusos o confinados a un espacio, como le ocurre a Aladino. Su naturaleza *ígnea* y la complejidad de su ritual tal vez relacionen a estos *señores de los lugares encantados* con la mitología del dios del fuego, como subraya Juan José Prat Ferrer (2005, p. 187) a propósito de las ideas de Krappe, como que es un ser divino o semidivino que cae en desgracia (Prometeo, Hefesto, Lucifer, Loki, Tifón), es expulsado de los cielos y arrojado a la tierra (Hefesto, Lucifer, Tifón), está encadenado (Prometeo, Lucifer, Loki) etc.

Es un patrón de teomaquía o lucha de dioses que se repite, por ejemplo, en la mitología sumeria, donde tenemos la rivalidad de Enki y la de Enlil precisamente por mantener relaciones distintas con los hombres. El cielo, el fuego, las cadenas... son mitemas omnipresentes, por ejemplo, en historias de dragones. La mitología del fuego y del agua están, además, muy presentes en la Noche de *San Juan* y en particular en toda la franja mediterránea. Es una noche mágica

donde es posible desencantar y donde los monstruos están sin fuerza, como el *Cuélebre*. Rituales que permiten, por todo ello, abrir las puertas *invisibles* del *ultramundo*. Y que lo que subrayan es que estos dioses infernales son a su vez dioses de la piedra, del agua, del fuego, esto es, señores de la magia, detentadores y dispensadores de poder (*baraka*) en determinados trances oportunos (*kairós*). Por eso hablamos de divinidades tópicas, ancladas a un lugar y un momento propicios, donde el numen se manifiesta y entable esta relación compleja con el visitante.

El *genio del lugar* coincide a menudo con la fisonomía del Trickster: es demiurgo y actúa de forma ambivalente, es un oportunista, por eso unas veces parece ir como protector, y otras como antagonista. Tampoco duda, como Loki, en enfrentarse a otros dioses, y por eso es expulsado y recluso en un lugar apartado de la tierra, y su fuerza es capaz de provocar fenómenos de la tierra (luces, cánticos, temblores...) e igualmente se le venera como señor del fuego y puente de acceso al ultramundo. En efecto, muchas de estas historias de Trickster están situadas en lugares de poder, y desde éstos acecha, por así decir, a sus presas.

Es así: el “teatro de operaciones” de estas leyendas de encantadas —que son una suerte de trickster femeninos— suele empezar por un lugar alejado, cerca de una corriente de agua, donde aparece un hada bellísima, que peina su cabello con un peine de oro, tiene una voz suave y cautivadora etc. En otras versiones, no dejan de aflorar otros aspectos más siniestros, pues puede tener pies de ganso, como Melusina, o alguna otra monstruosidad. El mito fundacional justifica el *origen del hada* como fruto de una *maldición*, hechizo o *encantamiento* que la vincula a un lugar, pero que puede ser roto por un héroe si supera una prueba o resuelve un enigma. Con todo, lo que tenemos aquí es un combate *sub specie ludi*, es decir, es lo que mismo que el enfrentamiento del dragón asesino y sus presas, pero en la forma subrepticia del encuentro y la prueba. Nos recuerda al principio de Propp: si el héroe y el agresor no pelean a golpes sino que juegan a las cartas, hallamos entonces una forma alternativa al combate o pelea directa.

Lo que pasa es que las competiciones humorísticas arrastran el prejuicio de su banalidad y modernidad cuando creemos que es justo lo contrario: la risa ritual o festiva está en las fases más arcaicas de la cultura, por tanto es cuestionable el principio de Propp (1978, p. 163): La interpretación heroica es anterior a la interpretación humorística. De hecho, éste no es más que un caso particular del fenómeno precedente. Por ejemplo el elemento “ganar al dragón a las cartas” es posterior al elemento “enredarse en un combate a muerte con el dragón”. Es evidente que la representación donde el ogro y el héroe juegan a las cartas es una parodia o carnavalización del relato

clásico, pero no supone a la fuerza que sólo el primero sea antiguo.

La prosopografía nos recuerda que los Trickster son seres de aspecto deslumbrante y/o monstruoso, con capacidad de metamorfosis. En ocasiones se presentan en forma humana, pero con alguna deformidad que al final los delata y que intentan ocultar, por ejemplo largos pechos (*anjanas*), pies de cabra o de oca (*lamias*), colas de pescado (*sirenas*) etc. La dificultad de discernir todos estos aspectos es gran, pues el sincretismo hace que los rasgos del Trickster se solapen con, por ejemplo, los del devorador, como en este mito andaluz de la *Tragantía*, lamia o mujer serpiente que devora niños:

*Yo soy la Tragantía
Hija del rey moro
El que me oiga cantar
No verá la luz del día
Ni la noche de San Juan*

Su conducta ambivalente respecto a los humanos les hace suplantar niños o lanzar maldiciones, lo cual evidencia sus poderes *taumatúrgicos*, que otorgan dones o profieren maldiciones. De hecho, los encuentros con ondinas, *mouras* o *encantadas*, en general, no son positivos para el viandante.

Nótese también el valor simbólico y metafórico de las hilaturas y el oro: la *magia de los nudos* que aparece en *Las tres hilanderas*, o la lluvia de oro que premia la niña buena en *Frau Holle* de Grimm. La simbología del cabello largo, el peine de oro, las madejas... todo apunta a la misma dirección que llevó Hércules al Jardín de las Hespérides, obtener un don mágico tras atravesar un umbral. En efecto, la agrupación de estas asociaciones (cueva, orificio, foso, *bothros* o cavidad para comunicar con el inframundo...) es insuficiente si no se tiene una teoría consistente que los agrupe. Por ejemplo, para Propp (1928) los *rituales de iniciación* están a la base de los mitos y cuentos maravillosos.

Las teorías *inmanentistas* tratan todas estas historias desde otros paradigmas, descartando que sean historias de vida o casos reales, como propugnan los (neo)evemeristas. La fama del Trickster proviene de este enfoque alegorista, que ha hecho de la mujer un paladín que debía burlarse de los hombres, como en el cuento *Las zapatillas gastadas de bailar* y otros cuentos. Sólo que, “en este juego”, los contendientes no se manifiestan de forma inequívoca, sino que entran en el juego de las apariencias y los engaños, en los propósitos ocultos, en la manipulación/seducción que, dirigida al cuento, hace detestables o admirables las historias de unos y de otros según la precomprensión de las mismas que opera en el sujeto.

Los estudiosos de los simbolismos han sabido reconocer la pervivencia de *mitos de lucha entre prin-*

cipios solares y lunares, como demostró Juan Eslava Galán a propósito de la leyenda jienense de *El lagarto de la Malena*. El hacer intervenir a un tercer agente, la *heroína-víctima*, no debe hacer perder la vista sobre la radical ambigüedad de esta figura. Primero, porque la deidad fluvial es por esencia “anfibia”, como lo es la *sirena*, es decir, tiene una forma humana y una forma “bestial”, tal como ocurre con *Melusina*. Por tanto, entre el monstruo y la mujer hay algo más que un antagonismo, aunque en el reparto de papeles se cree un triángulo justo para que la heroína-víctima reciba la ayuda del héroe salvador o *matador del dragón*. Así que entre héroe, dragón y heroína hay una filiación profunda.

4. Conclusiones: transposiciones del Trickster en la cultura actual. Enmascaramiento, juego y posmodernidad

En Teología y en historia de las religiones hay siempre una continua polémica sobre los modos de manifestación de la divinidad a propósito de la relación entre las máscaras y la manifestación de lo sagrado. Quizás sea R. Otto quien ha dado una imagen más completa de la hermenéutica de la divinidad al describir los grados y matices de la *experiencia numinosa*.

En ello concuerda con la teología negativa o apofática en el sentido de entender la divinidad como algo inconmensurable o inasible al entendimiento humano. Sólo es posible entender *lo que Dios no es*, y eso abre el camino a una *deconstrucción* de las preconcepciones sobre Dios, de los estereotipos más comunes. Esta oscuridad o misterio connatural a la esencia de Dios, así entendida, sólo puede ser iluminada de forma parcial, por las experiencias que Otto llama sobre el *mysterium tremendum*, y que se expresa en categorías tales como *majestuoso*, *fascinante*, *sobrecogedor*, *pavoroso*... que tienen el correlato en el sujeto humano: anonadamiento, aniquilamiento...

Lo significativo es que las epifanías en el folklore, esto es, los encuentros con el Trickster, las apariciones de seres mitológicos en historias o bien en rituales y fiestas, en forma de máscaras, guarda unas concomitancias notables con lo que acabamos de describir. Por ejemplo, los espantos y asustaniños tienen la misma representación que el terror de Dios, la manifestación sobrecogedora de Dios (*deima panikon*), que observamos por ejemplo en mitos como el del dios Pan, de donde viene la noción de “pánico”. Ya dijimos al respecto que una de las estrategias de engaño es la de

intimidación, esto es, el aterrar a la víctima para inducir un bloqueo emocional, una respuesta dirigida.

Una lectura *oblicua* de la figura del Trickster obliga precisamente a deconstruir el mito yendo un paso más allá de la lectura literal y de la lectura alegórica ya codificada, pues lo que busca es precisamente hallar una aproximación (co)lateral, buscando los intersticios, las lagunas, los elementos *extraños* o inconsistentes, y de hecho esta continua ambivalencia o solapamiento entre su dimensión apolínea-beneficiosa y su dimensión dionsíaca-perniciosa es un buen ejemplo de su naturaleza contradictoria.

Tenemos el caso emblemático de los espantos propios de la mitología infantil. Una lectura *literalista* se hace chocante por la exageración de sus rasgos: los propios adultos se ríen en el fondo de estas historias para asustar a los niños, pero una lectura *alegorista*, normalmente psicociológica, pone de evidencia lo obvio, lo que ya decía B. Bettelheim (Trickster) acerca de que el niño proyectaba sus filias y fobias en los cuentos, usándolos como un tablero de proyección.

Tenemos, a propósito, un caso notable en relación a los diablos y su uso festivo e infantil en el folklore. Por ejemplo, los bailes de diablos y los espectáculos pirotécnicos son, en efecto, una fiesta tradicional en las regiones españolas de Cataluña, Aragón o Levante. La *infantilización* de estos mitos ha generado otras versiones más o menos pintorescas, como *El Pozo de la Mano Peluda*, en Valderrobres (Teruel), o *María Enganxa* (Mallorca), auténticos númenes de las aguas exhibidos como asustaniños.

Tales leyendas de seres mitológicas amenazantes harían la misma función, servir de pantalla de proyección a las fobias comunitarias y cumplirían, como el *gorgoneion* de Medusa, una función pragmática de prevenir a los niños sobre ciertas realidades, por ejemplo, desconfiar de los extraños. Lo que se sale de estas dos lecturas es el carácter *grotesco* de estas apariciones, algo que requiere una explicación no sólo anecdótica y banalizadora, y que pone en valor este *corpus* como uno de los más importantes, precisamente porque se sale de los cauces de la mitología conocida de los panteones de dioses, con su orden y estratificación. Igual que el trickster, son figuras amorales, complejas, que no son ni buenas ni malas ni parecen regirse por el sentido utilitario o finalista de otros dioses. Además, que se vehiculen a través del folklore infantil es otro signo de *arcaísmo*, como lo son las fórmulas, retahílas, conjuros, suertes de los juegos: son como esas piezas de joyas caídas en la yerba, siguiendo la analogía de los hermanos Grimm, que sólo una mirada atenta – oblicua – puede llegar a descubrir.

Halloween es una archiconocida fiesta de venida de los seres del ultramundo, ya se entienda que son fantasmas, duendes o demonios, incluso aliens, al hilo

de las modas ufológicas actuales. Originalmente el Truco o trato (en inglés “Trick-or-treat”) era una leyenda popular de origen céltico que explicaba cómo el visitante de ultramundo interactuaba con su “víctima” potencial. Lo de “travesura” o “dulce” es una banalización de lo que parece tener un claro origen, la leyenda de Jack O’Lantern, que se comporta en todo caso como un trickster. Los atributos del farol en forma de calabaza o el estar condenado a vagar errante, converge igualmente con estos espíritus errantes que se comportan como trickster, como es el caso de los djinn o genios bereberes.

Por cierto, el uso apotropaico de la calabaza recuerda mucho al uso similar de la cabeza de Medusa. La transpersonificación de unos seres mitológicos hacia otros (dragón como agresor primordial hacia otras formas más evolucionadas) y la analogía (la calabaza como metáfora de la cabeza) es lo que explica las variantes de este rito, cuyas subrutinas son en todo caso las mismas de los mitos primordiales, aunque aquí se presenten de forma banalizada y festiva, esto es, en clave carnavalesca propia de la cultura cómicopopular (Bajtin, 1974), de ahí el uso de la comida, las bromas transgresoras y el relacionarlo todo con la cultura material y otros excesos, invirtiendo el sentido primigenio del miedo o el sacrificio debido.

Así pues, Halloween pone en marcha un *ritual conciliatorio*. Halloween es la mimesis de una intrusión o visita de los espíritus, de visitantes del ultramundo en suma, de hecho, el sentido de estas fiestas es siempre el mismo en todas las partes del mundo: cada cierto tiempo ritualmente marcado, se abre un canal de comunicación entre el mundo de los vivos y los “otros”. Los niños, los jóvenes, el pueblo entero, al ponerse las máscaras y participar colectivamente del rito-fiesta, “conmemoran” esta venida, pero con el fin de alejarlos, de expulsarlos finalmente (magia *apotropaica*).

El sentido aparece nuevamente distorsionado, porque la víctima (=niños) se identifica con el victimario (=depredadores de ultramundo), y como éstos, ofrece la forma esencial del *combate*: *truco o trato*, esto es, magia o pacto, e intercambia dones, regalos, objetos mágicos. La risa ritual, el estar en grupo de forma alegre (no para sufrir) canalizaba una energía positiva contraria a lo que parecerían desear estos depredadores, por eso esta acción los anula, los deja sin poder, pues una y otra vez se nos recuerda en los mitos que gran parte de su poder se lo otorga la víctima al no reconocer su disfraz, al alimentarlo con su miedo etc. Las fiestas tradicionales han exorcizado estos demonios convirtiéndolos en carantoñas que corren en torno al santo (San Sebastián), la Virgen, el Corpus, en fiestas llenas de luz, estruendo, carreras, es decir, *acciones de “empoderamiento”*, de autonomía de los mortales, frente a la pretensión vampírica de estos dioses de inmovilizar o amedrentar al mortal. No es

casualidad que sea el ámbito del carnaval, de la plaza pública, de las fiestas, la comida en familia etc. donde estos eventos tengan su expresión, porque el aprecio de la cultura material en el sentido que lo formula Bajtin del conocimiento o “lucidez” para distinguir los “engaños”, junto a otros valores positivos, es lo que garantiza la “resistencia” o “resiliencia”.

En realidad, la historia de *El Flautista de Hamelin* tiene mucho que ver con el modelo del sacrificio en la medida en que aparecen bastantes rasgos explícitos e implícitos. De forma expresa, está el mago o chamán que se lleva a los niños, el papel de la música y los tambores, la conexión con el monte o lo alto (*tofet*) de los ritos *molok*, y el aspecto extravagante (vestimenta) del flautista. Implícitamente, la desaparición colectiva lleva a este ritual que se vinculan a Moloc y a toda la exégesis bíblica de los sacrificios u holocaustos.

Frente a esta visión más dramática, la tendencia del posmodernismo es la de subrayar los aspectos lú-

dicos y transgresores de fronteras del Trickster, que concuerda con la *marginalidad* de estos dioses (Loki, Hermes...) respecto a las otras grandes figuras mitológicas. El poder envolvente del juego y su continua invasión de lo oficial o serio, es lo que explica la concepción innovadora de Gerald Vizenor (1988), que concibe el Trickster no como un ser ontológico sino como esta fuerza indómita de naturaleza lúdico-creativa (*comic hollo trope*) que desborda las fronteras y los márgenes de lo establecido, de los credos, a través de la deconstrucción, de la hibridación, del reciclaje, es decir, de los motores mismos de la estética posmoderna. El Trickster posmoderno sería ese héroe y/o villano de las mil caras, de las máscaras cambiantes, que se mueve en estos ámbitos de la paradoja, la marginalidad y la liminaridad, es decir, la personificación misma de los juegos de lenguaje de una imaginación plena, todo lo cual se compendia perfectamente en las nociones de *Deus Ludens*, *Deus Ridens*.

Referencias

- AARNE, Antti. *The types of the folk-tale: a classification and bibliography*. New York: Burt Franklin, 1971.
- BAJTIN, M. *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Barcelona: Barral Editores, 1974.
- BABCOCK-ABRAHAMS, Barbara. A tolerated margin of Mess: the trickster and his tales reconsidered. *Journal of the Folklore Institute*, v. 11, n. 3, p. 147-186, 1975.
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: FCE, 1972.
- CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- ESPINOSA, Aurelio. *Cuentos populares españoles, recogidos de la tradición oral*. Madrid: CSIC., 1924.
- HOWARTH, William. Some principles of ecocriticism. In: GLOTFELTY, Cheryll; FROMM, Harold (Eds.). *The ecocriticism reader: landmarks in literary ecology*. Athens, Georgia: University of Georgia Press, 1996.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 1944. Np: Beacon, 1955.
- HYNES, William J.; DOTY, William G.; ROSS-MURRAY, Carmin, D. (Eds.). *Mythical trickster figures: contours, contexts and criticisms*. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 1997.
- NÚÑEZ, Eloy M.; GARCÍA, Alberto Eloy, M. *Memorias y mitos del agua en la Península Ibérica*. Madrid: Marcial Pons/Ediciones Jurídicas y Sociales, 2011.
- OLSON, David. *El mundo sobre el papel*. Capítulo XI. La representación de la mente. Los orígenes de la subjetividad y Capítulo XII. La constitución de la mente letrada. Barcelona: Editorial Gedisa, 1994.
- OTTO, Rudolf. *Lo santo: lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Madrid: Alianza Editorial, 1980.
- PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1974.
- PEREGALLI, Roberto. *La corazzina ricamata: i greci e l'invisibile*. Roma: Gruppo Editoriale Fabbri-Bompiani, 2010.
- PRADA, Juan Manuel. *Las mil caras del diablo*. Barcelona: Juventud, 2003.
- PRAT FERRER, Juan José. El héroe en los relatos folklóricos: patrones biográficos, leyes narrativas e interpretación. *Revista de Folklore*, n. 300, p. 183-199, 2005.
- ROJCEWICZ, Peter M. The men in black experience and tradition: analogues with the traditional devil hypothesis. *Journal of American Folklore*, v. 100, n. 396, 1987.
- THOMPSON, Stith. *El cuento folklórico*. Caracas: Universidad Central, 1972.
- VIZENOR, Gerald Robert. Trickster discourse: comic and tragic themes in native american literature. In: LINDQUIST, Mark A.; ZANGER, Martin (Eds.). *Buried roots and indestructible seeds: the survival of american indian life in story, history and spirit*. Madison: University of Wisconsin Press, 1994. p. 67-83.

Deus Ludens, Deus ridens: novas leituras do trickster

Resumo

Examinamos as distintas concepções sobre o conceito do “trickster” (embaucador), desde aproximações folclóricas, mitológicas, literárias e outras disciplinas. Sublinhamos a labilidade das prosopografias sobre o trickster, debatendo a existência de padrões narrativos que sejam relevantes para todas as figuras e textos tradicionais onde aparece. Fundamentando-nos nas teorias de M. Bajtin e de Gerald Vizenor, é proposta a caracterização a partir da ideia de Deus Ludens como núcleo da natureza do trickster, sublinhando as concomitâncias desta preconcepção com as ideias e demandas da pós-modernidade. Finalmente, se revisam estudos de casos para verificar esta hipótese.

Palavras-chave: trickster, imaginário, patrimônio cultural, ecocriticismo, hermenêutica.

Deus Ludens, Deus Ridens: novel interpretations of the trickster concept

Abstract

This paper examines the different notions of the trickster concept, analyzing folkloric, mythological, and literary approaches, amongst other disciplines. We emphasize the labiality of prosopography regarding the trickster, discussing the existence of narrative patterns relevant to all figures and traditional texts where they appear. Relying on M. Bajtin and Gerald Vizenor's theories, we suggest a characterization based on the Deus Ludens idea as core of the trickster nature, emphasizing the concomitance of this preconception with the ideas and demands of post-modernity. Finally, we review case studies in order to verify this hypothesis.

Key words: trickster, imaginary, eco criticism, cultural heritage, hermeneutics.

Data de recebimento do artigo: 1/5/2013

Data de aprovação do artigo: 17/9/2013