



Co-herencia

ISSN: 1794-5887

Departamento de Humanidades de la Universidad EAFIT

Martos-García, Aitana; Martos-García, Alberto
Las dimensiones de la inteligencia astuta y el engaño en la
herencia cultural: trickster y M#tis como figuras dialógicas
Co-herencia, vol. 14, núm. 27, Julio-Diciembre, 2017, pp. 129-155
Departamento de Humanidades de la Universidad EAFIT

DOI: 10.17230/co-herencia.14.27.6

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77455187005>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

re^{da}lyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Las dimensiones de la *inteligencia astuta* y el *engaño* en la herencia cultural: *trickster* y *Mῆτις* como figuras dialógicas

Recibido: diciembre 30 de 2015 | Aceptado: junio 14 de 2017
DOI: 10.17230/co-herencia.14.27.6

Aitana Martos García*

aitmartos@gmail.com

Alberto Martos García**

aemargar@gmail.com

Resumen Este artículo revisa las representaciones referidas a la figura folclórica del *trickster* y a la figura griega de *Mῆτις*, como imágenes dialógicas y símbolos transculturales y bifrontes, vinculados con una inteligencia astuta capaz y con sus habilidades para deconstruir las representaciones comunes y crear paradojas que estimulan el conocimiento. Se proponen como estudios de casos diferentes textos e hitos interculturales.

Palabras claves:

Mitología, *trickster*, Bajtín, dialogismo, *Mῆτις*, Detienne, Vernant, aproximaciones interdisciplinarias.

The dimensions of *cunning intelligence* and the *deceit* within cultural inheritance: Trickster and *Mῆτις* as dialogic figures

Abstract This paper reviews the representations of the folkloric figure of Trickster and the Greek figure of *Mῆτις* as dialogic images and transcultural, two-sided symbols linked to a capable cunning intelligence and its ability to deconstruct common representations and create paradoxes that promote knowledge. Several texts and intercultural milestones are proposed as case studies.

Key words:

Mythology, Trickster, Bajtín, dialogism, *Mῆτις*, Detienne, Vernant, interdisciplinary approaches.

* Profesora ayudante, Ph.D.
Departamento de Educación, Universidad de Almería, España.
ORCID ID: 0000-0001-6337-2504

** Profesor del Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales, Lengua y Literatura Universidad de Extremadura, España.

Nos proponemos revisar y repensar dos nociones paralelas relativas a los conceptos mitográficos y folclóricos de *métis* (Detienne & Vernant, 1974) y *trickster*, en cuanto formas de representar la inteligencia astuta (*cunning intelligence*). De hecho, las figuras que en la historia de la cultura han encarnado estos arquetipos -como el emblemático Odiseo- son reconocibles por su ambigüedad, pues en ellas facultades como el ingenio y la capacidad de engañar o mentir suelen ir emparejadas (Harrison, 1986).

En ese sentido, Odiseo no es Aquiles, el héroe propio de la cultura agonial, que va siempre “de frente”; sino que es precisamente ‘polimétis’, el fértil en recursos, que al escuchar el canto de las sirenas no salta, como el Butes de los argonautas, sino que urde una estratagema para burlar el peligro y a la vez oír el canto prohibido.

Por esto mismo, veremos que en la figura del trámposo-embaucador (*trickster*) se entrelazan aspectos luminosos, en cuanto apertura a nuevos conocimientos, y otros siniestros, más derivados de los efectos o intenciones de los engaños, como cuando Odiseo ciega al cíclope. El *trickster* es en cualquier caso una figura muy universalizada, presente en diversos folclores, desde el europeo hasta el americano. Por tanto, cabe decir que es una figura transcultural en la memoria de los pueblos; pero a la vez es una figura viva, metamorfoseada en la ficción literaria y, en particular, en la cultura popular moderna.

Inteligencia, astucia, ingenio

Detienne y Vernant (1974) subrayan que la noción griega de *métis* se refiere a la mente, el pensamiento o la invención, y también a la habilidad artesana; por ende, abarca un campo semántico mucho más amplio y menos negativo que si se enuncia como equivalente de la mentira, la astucia o el engaño. De tal forma, abarcaría otros valores, tales como:

Un mythe de souveraineté, les métamorphoses d'une divinité aquatique, les savoirs d'Athéna et d'Héphaïstos, d'Hermès et d'Aphrodite, de Zeus et de Prométhée, un piège pour la chasse, un filet de pêche, l'art du vannier, du tisserand, du charpentier, la maîtrise du navigateur, le flair du politique,

le coup d'œil expérimenté du médecin, les roueries d'un personnage retors comme Ulysse, le retourement du renard et la polymorphie du poulpe, le jeu des énigmes et des devinettes, l'illusionnisme rhétorique des sophistes. (1974, p. 8)

Cabe deducir, pues, que todas estas habilidades complejas -relacionadas indistintamente con el arte de la caza, la pesca, la cestería, el tejido; el ejercicio de la medicina o la oratoria- tienen como denominador común la orientación hacia una inteligencia o razón práctica, opuesta, por tanto, a la razón especulativa. Por eso Aristóteles relacionó de forma especial la mano con la inteligencia, con el pensar, y puntualizó que la mano viene a ser no una herramienta, sino muchas (Prevosti, 2011, p. 45). Por consiguiente, el propio Aristóteles subraya esta multifuncionalidad de la inteligencia humana práctica, que coloca al hombre en un plano superior al animal, por su capacidad, por ejemplo, para fabricar trampas, en una operación que es mental y manual a la vez.

Estas matizaciones corroboran la “huida” de los aspectos más formales de la reflexión o el pensamiento, en beneficio de lo que en términos marxistas se ha definido como la “dialéctica de lo concreto” (Kosik, 1967). De hecho, lo que hace Odiseo es descubrir lo que Kosik llama la “totalidad concreta”, como una estructura significativa cuyas conexiones puede dilucidar una persona dotada de *mētis*. Por eso, él puede resolver conflictos que escapan a la mirada “empírica” de Agamenón, a la mirada “heroica” de Aquiles o a la mirada “profética” de Casandra; todos, enfoques rígidos de la realidad. Porque, igual que la mano de Aristóteles, capaz de plegarse y adaptarse a diversos contextos y “urdir un plan”, así actúa Odiseo.

El mundo de las representaciones comunes, de los estereotipos, es una forma de práctica fetichizada (Kosik, 1967); y el *trickster* o la persona dotada de la clase de juicio que representa la *mētis* cuestiona los estereotipos (por ejemplo, las apariencias o la correlación belleza/bondad, en el caso de los cuentos maravillosos y de los mitos). Y por ende, cuestiona este mundo de la pseudoconcreción (Kosik, 1967), que es una concreción falsificada.

Con sus burlas, trampas o trucos, el *trickster* siempre coloca a su interlocutor en la tesitura de transformar las representaciones

de la realidad, de aplicarles una mirada oblicua o lateral (de Bono, 1993). Por eso, el resultado es siempre azaroso y la figura del *trickster* aparece ambigua, pues no hay una bipolaridad simple, por ejemplo, entre lo bueno y lo malo, sino la creación de un sentido complejo, a resultas de ese dialogismo (Bajtín, 1974) inherente al *trickster*. El ardid de Odiseo permite terminar con la guerra de Troya y es, ante todo, una acción intelectual, llena de sagacidad, previsión, flexibilidad, atención vigilante, sentido de la oportunidad y experiencia (Detienne & Vernant, 1974).

Desde este punto de vista, se excede el código de la guerra y el honor griego (Ortiz, 2015), pues al *trickster* no le interesa la *areté*, el honor, ya que realmente posee un espíritu antiheroico (Mata, 2006); no pretende competir bajo unas reglas ni por fraternidad de clase, sino subvertir precisamente el ámbito agonal aristocrático, reconvirtiendo ese pacto o intercambio de dones (Mauss, 2009). Lo cierto es que los Juegos y el espíritu agonal decaen con la llegada de los romanos a Grecia (Mata, 2006, p. 367), mientras que la figura del “tramposo” se va repitiendo en ciclos histórico-culturales, como ocurre con el pícaro del Siglo de Oro español. Lejos del encapsulamiento en el código agonal o la moral dominante, la capacidad transgresora del *trickster* es también la mirada creativa y adaptativa de Odiseo para sobrevivir en medios hostiles, tal como le pasa al pícaro.

Es, pues, en este sentido en el que debemos entender a Odiseo como arquetipo de la persona “fértil en tretas” (*polymetis*), así como a otros muchos dioses y personajes mitológicos, a “pícaros divinos” tales como Loki. Para este arquetipo, Hynes y Doty (1993) establecieron un paradigma descriptivo que aún sigue siendo válido: es un personaje ambiguo, engañador, tramposo, capaz de cambiar de aspecto e invertir situaciones. En todo caso, nos referimos a un *patrón transcultural*, desde la Biblia al Lazarillo de Tormes o al Coyote de los nativos americanos, pasando por el Loki de la mitología nórdica o el Hermes clásico, hasta abarcar incluso la propia conducta del Jacob bíblico, asimilada a la de un *trickster* que engaña a su padre y a su hermano (Niditch, 1987).

De hecho, cabe relacionar la conducta de Jacob con una forma de empoderamiento de los débiles o desfavorecidos frente a los que

están en una posición superior, hasta el punto de que las diferencias entre *héroe cultural*, *trickster* e incluso *bandido* son a veces muy tenues, como ocurre en el caso del Sansón bíblico (Niditch, 1987). Siguiendo los postulados socio-antropológicos de Turner (1974), este papel del embaucador se relaciona con la imitación y el liderazgo en un contexto de situaciones liminales. De ahí que pueda ser percibido como líder carismático.

Esta misma crítica de la situación de liminalidad (Turner, 1974), que puede afectar a sociedades enteras, enlaza con las teorías de Girard (1995), por cuanto hace comprensible que emergan figuras histriónicas y de conducta a veces compulsiva, como Adolf Hitler, Benito Mussolini, Iósif Stalin o, contemporáneamente, líderes políticos mundiales que llegan a posiciones de poder desde un impulso cismático, de fragmentación. Esto quiere decir que el embaucador, en estado de *liminalidad*, subvierte y se apropiá a la vez de los valores instituidos; de ahí también su permanente labilidad y nomadismo, que ya se aprecian en el errante Odiseo o en figuras modernas como el *Charlot* de Chaplin.

Los personajes de ficción y los de realidad que actúan como *trickster* se superponen: supervillanos de DC Comics -como el que encarna Mark Hamill en *The Flash*-, el famoso mago Houdini o caricatos como Johnny Deep o Jim Carrey recuerdan el pragmatismo que subyace a la noción actual de “posverdad”; es decir, la preeminencia de un discurso retórico y gestual que subyuga, más allá de su falsedad o verdad. Tal habilidad de engañar, embaucar o urdir trucos puede aparecer lo mismo en relatos de protagonista divino o humano, e incluso animal, como el zorro. La propia terminología es significativamente ambigua. Así, hay traducciones que presentan una doble acepción de esta noción, bien sea positiva o negativa: “tramposo” “embaucador”; “bribón”; pero también, “travieso”, “taimado”, “burlón”, “bromista”, “maestro de trucos”, etcétera.

Así pues, cabe pensar que las personificaciones de *trickster/mētis* no son solo repeticiones de un arquetipo mítico en relatos folclóricos, sino la fabulación de una praxis social (Schmuziger, 1985); y en esa medida, vienen a ser una representación viva que se cimenta en el imaginario social (Castoriadis, 1989) y luego irradia hacia la

ficción popular, incluso la contemporánea. Por ejemplo, el Joker en la saga de Batman sería sin duda un ejemplo de esta figura, pero también lo son Jack Sparrow, La Pantera Rosa, Doctor Who...

Con todo, el cotejo de las fuentes mitológicas, literarias y folclóricas que encarnan esta figura debería arrojarnos luz de cara a una visión más omnicomprensiva, capaz de incorporar distintos enfoques, como los sugeridos acerca de la picaresca española (Rodríguez, 2005). En efecto, las aproximaciones *histórico-culturales*, que ponen el énfasis en la paupérrima situación histórico-social, o bien las más propiamente literarias, formalistas o retóricas -que analizan temas como el de la delincuencia y hacen del antihonor el *leit-motiv* del género- no agotan lo que el pícaro tiene en común con los patrones narratológicos de otras culturas.

En realidad, el *hombre-de-conocimiento*, el hombre “sabio”, el animal o figura mitológica que da consejos o enseña algo y, por ende, se convierte en un “héroe cultural”, es un estereotipo archiconocido en muchas tradiciones y mitologías europeas y americanas. Tal dimensión del *trickster* como *héroe cultural* puede parecer contrapuesta a sus dimensiones de bromista, timador o bobo, pero no lo es; todas forman parte de un mismo complejo, como antes aludimos en relación con el Sansón bíblico (Niditch, 1987).

Del mismo modo, en la figura folclórica del *diablo* tenemos una buena representación de ello, ya que el diablo alecciona y enseña (García y Martos, 2000) y se relaciona de cerca con la *mētis* griega. La mente anticipatoria o previsora es la misma del embaucador, que “teje” sus engaños con igual maestría que el mejor artesano. La ruptura de esquemas es también lo propio de la *risa ritual* (Bajtín, 1974), de la conducta del bobo o alocado, representado en personajes como el Licenciado Vidriera o el propio Don Quijote.

A tenor de las ideas de Bajtín (1974), lo que compartiría el pícaro con el *trickster* es la “inversión carnavalesca”, es decir, el “rebajamiento” o parodia de lo serio, así como la inclinación por la glotonería, el *disfraz* o los trucos. Tal ambigüedad (Hynes & Doty, 1993) es lo que sitúa esta figura como mediadora entre los humanos y el ultramundo, al igual que ocurre con los genios o *djins* bereberes.

A decir verdad, el *trickster* o el pícaro *abren o cierran puertas*, esto es, facilitan el acceso a otros mundos, gracias a su carácter transgresor y subversivo, a su aludida liminalidad, y en eso se parecen a Loki, con las acciones y conflictos que este desencadena. El *trickster* viene a conformarse así como una representación del *deus ludens* y del *deus ridens* (Martos y Martos, 2013), en el sentido de que no hay límites al juego que se entable: la risa alumbría situaciones nuevas, y por eso unas veces la cosa acaba bien -el *trickster* otorga dones-, pero otras acaba mal; o incluso dentro de una misma historia se da este doble final, como en el cuento de los hermanos Grimm “Frau Holle” (2000), donde esta diosa-*trickster* otorga a una niña oro y a otra betún, según sus respectivos merecimientos.

En los mitos, cuentos o leyendas del folclore europeo, a menudo un labriego o cualquier otro incauto se encuentra con uno de estos námenes (una encantada, una ninfa, un diablo, un hada...), y se suele desencadenar una *lógica contractual*, un pacto implícito por el cual el incauto le pide algo al numen a cambio de una *ofrenda*. Sucede a veces que el *tesoro* que cree llevarse el rústico como don otorgado al final resulta ser paja o excrementos; es decir, es el fruto de un engaño, pues poder transmutar las cosas está también dentro de las habilidades de estas figuras.

Nada, en efecto, refleja mejor esta simbiosis entre el pícaro y el *trickster* que estos *cuentos de burlas* entre diablos y campesinos, donde mutuamente tratan de estafarse. La hilaridad con que acaban muchos de estos lances es una forma ritual de acceso a lo sagrado. Porque la *risa ritual* es también *apotropaica*, espanta los malos espíritus y asegura la buena suerte. La comicidad sería, por tanto, un impulso de la inteligencia para explorar y conocer algo desde una visión alternativa.

En cuanto a la dimensión de la *mētis*, precisamente en el folclore el pensamiento juicioso y hábil o fértil en engaños no es una excepción. De hecho, el cuento maravilloso está jalonado de episodios y personajes en “modo deceptivo”: *el engaño, la complicidad, el falso héroe, el modo de aproximación lateral...* son descripciones de Propp ([1928] 1974), relativas a partes del cuento maravilloso donde lo esencial es el ardid trenzado por un personaje que, en rigor, no

es ni bueno ni malo. En efecto, el engaño lo utiliza inicialmente el agresor, pero al fin el héroe también se sirve de él: véase la escena de Odiseo y los pretendientes. El mito y el cuento colocan al final una función de *anagnorisis*, esto es, de reconocimiento o apoteosis, que no es sino una *identificación enfática*: el héroe se muestra como héroe, y el falso héroe/falsa heroína son desenmascarados como impostores.

En síntesis, el engaño no es un atributo privativo del Agresor en los cuentos y mitos. Una figura como la del Ayudante o Donante a menudo usa los trucos propios de un embaucador o timador: aparece como una viejecita, un mendigo o un animal atrapado que finge necesitar ayuda, solo para probar al héroe.

La *mētis* sería, pues, una suerte de *sabiduría práctica*, que puede entenderse en sentido negativo como una facultad manipuladora, pero también en forma positiva como instancia que en realidad incita al “otro” a superarse. Ya dijimos que en “Frau Holle” la “abuelita” pone las mismas pruebas a la niña buena y a la niña mala, de modo que es la respuesta conductual de cada una la que orienta hacia el premio o el castigo, haciendo aparecer a la viejecita, bien como bondadosa o bien como cruel. Pero atribuir de entrada un carácter malévol o benévol o a esta figura no deja de ser una falacia, un estereotipo que no “escarba” en la naturaleza politrópica del personaje.

A decir verdad, la *sabiduría práctica* involucra aspectos hoy re-bautizados como *inteligencia social* o *inteligencia emocional*, que se contraponen, por ejemplo, a la actitud colérica o compulsiva de héroes desprovistos de *sofrosine*, como Aquiles. El “prudente”, en cambio, sabe armonizar emoción y pensamiento, sabe encubrir sus intenciones y sabe “envolver” al otro para llevarlo hacia su terreno. De hecho, lo determinante de esta figura es su capacidad para instigar o manipular; su forma de actuar como consejero o guía de la acción de otros, ya sean reyes o labriegos. Es decir, su manejo sagaz de la situación y su capacidad de camuflaje.

En este terreno es donde confluyen motivos transculturales como los personajes bíblicos, la *mētis* griega, el trámoso o *trickster* de mitos euroasiáticos o americanos, o el pícaro del Siglo de Oro. Todos ellos son personajes dotados de una visión especial; esto es, de una mirada “oblicua” o lateral sobre la realidad, y por tanto, de un

pensamiento creativo. No es casualidad que El Licenciado Vidriera o el propio Don Quijote, tras sufrir un desequilibrio, se conviertan ellos mismos en “locos lúcidos” o personas consideradas “discretas” por su buen juicio, a las que todos respetan como consejeros. El prototipo del pícaro, si le quitamos todas las connotaciones peyorativas clásicas, se reafirma así como una especie de Odiseo sabio, *polymetis*, esto es, un experto en todas las formas de idear.

Revisión de las formas complejas del pensamiento mitográfico acerca del *trickster*

El marco de los estudios mitológicos

Los estudios clásicos de Aarne y Thompson ([1910] 1995) revelan la diversidad del *folktale* en sus diferentes modalidades: cuento, mito, leyenda, fábula y toda una serie de subformas. De modo que mientras comprobamos la universalidad de la ficción tradicional, también verificamos sus múltiples formas y significados locales, constatables en estudios etnográficos.

Se ha querido presentar, por ejemplo, la mitología griega como un *corpus* de historias canónicas, esto es, ordenadas como si fueran una colección de relatos ya fijados para siempre, en lugar de atender a la “movilidad” de la tradición. “Movilidad interna” en la medida en que la tradición es polifonía y dialogismo (Bajtín, 1974), esto es, cruce de versiones y reelaboraciones; y “movilidad externa”, referida a esa propiedad que Ana María Matute le atribuía a las leyendas y los cuentos al denominarlos “relatos volanderos” (van Gennep, 1982).

Los modelos mitográficos han dado sentido a muchos materiales, pero vemos que adolecen a veces de ciertas limitaciones referidas no al método en sí, sino a la perspectiva. Por ejemplo, el *monomito heroico* de Campbell ([1949] 1972) viene a decir respecto al mito algo similar a lo que describe Propp (1974) acerca del cuento maravilloso, es decir: hay un *algoritmo* o articulación que llevaría de una situación inicial a una situación transformada; y en ello el hilo conductor es la acción del héroe, sus viajes, pruebas, recepción de dones, etcétera. De modo análogo, el enfoque de la *Rama Dorada*

(Frazer, [1922] 1981) se basaba en una perspectiva sobre la mitología comparada tendente a establecer ciertos arquetipos o patrones recurrentes.

Los límites de los subgéneros del *folktale* son ambiguos, pese a la delimitación de Aarne y Thompson (1995). Carl Wilhelm von Sydow (1958) intentó establecer una serie de categorías (*joculat*, *memorata*, *fabulata*, *chimerat*...) para aprehender esta disparidad de tipos y subgéneros; pero, como decimos, el problema no es solo terminológico, sino también de perspectiva. Aparte de estas variaciones, se han ido planteando otros problemas teóricos, como el del origen de las narraciones populares, el significado de los cuentos o su diseminación.

De forma genérica, se habla de un *sentido literal* y un *sentido figurado* a propósito de las imágenes y símbolos. En realidad, la antropología simbólica, el estructuralismo o el mitoanálisis han estudiado estas historias como un sistema de significados, digamos, alegóricos; de modo análogo a como Freud o Jung estudiaban las narraciones de sus pacientes: como síntomas elaborados en un sistema simbólico que el analista restablece. Es lo mismo que hace Bettelheim (1994) cuando reconstruye los cuentos de hadas, pero bajo claves psicoanalíticas. Por ejemplo, relaciona los cuentos del ciclo *animal-novio* con la repulsión inicial al “otro”, la lucha por la madurez o la llegada de la menstruación (“La Bella Durmiente”). En el caso que nos ocupa, las acciones del *trickster* pueden parecer, en un sentido literal o aparente, bondadosas o malévolas; pero esta es una lectura falaz: lo único que él siempre quiere es manipular a su interlocutor para llevarlo un paso más adelante.

En la propia historiografía del mito, las llamadas escuelas *naturalista*, *solarista*, *mitológica* o *filológica* (Devoto, 1972) eran conscientes de estos “*plus*” de significados, pues partían de ideas como la de que los cuentos son “fósiles de ritos” o que provienen de un fondo común indoeuropeo. Así, en el origen estaría la *mitopoyesis*, que explicaría gran cantidad de nombres comunes o metáforas (*i.e.*, el arco iris) que darían lugar a leyendas y cosmologías semejantes por todo el mundo.

Se llegó a pensar que los dioses clásicos eran “nombres sin seres”,

caracteres más que individualizaciones; es decir, máscaras o símbolos de la Aurora, los Frutos, etcétera. Por eso se tendió a reducir estas historias a eventos atmosféricos o astronómicos (auroras, eclipses, ocasos...); así, Caperucita Roja sería la aurora devorada por el lobo de la noche. La escuela *indianista* o *literaria*, por su parte, indagó sobre los préstamos de materiales folclóricos. En el otro extremo del antisimbolismo, habría que situar a los *neoevemeristas*, quienes postulan que siempre hay un origen real que subyace a la trama fabulatoria. Para ellos, los *tricksters* del folclore serían recuerdos de seres reales, distorsionados en la memoria colectiva.

Toda esta dispersión interpretativa explica el éxito de la *escuela histórico-geográfica*, representada por Aarne y Thompson (1995), cuyos méritos son reconocidos por todos. Estos autores ordenaron un *corpus* ingente de materiales, donde figuras como las que analizamos aparecen en infinidad de textos y tradiciones. Sin embargo, en sus índices y clasificaciones a menudo calificaban de “adversarios sobrenaturales” a muchos *tricksters*, casi por un prejuicio prosopográfico o fenomenológico. En cambio, más allá del aspecto o de lo que sucede en apariencia, lo importante en el patrón deceptivo son los “juegos cognitivos” (el engaño, la mentira, la persuasión, etc.) que se ponen en marcha y la razón por la cual acontece todo esto.

Modelos inmanentes: el trickster como encarnación de la violencia de lo sagrado y otros modelos explicativos

La figura del *trickster* se presenta a menudo como la de un *tramposo*, y va unida a la del engaño para la manipulación o sacrificio de la víctima. Las teorías que cabría aplicar en sentido *inmanente* son aquellas que niegan la realidad física del personaje, pero aceptan su realidad, digamos, mental o social como parte del constructo o Imaginario de los pueblos.

Los enfoques varían, pero son concomitantes con la concepción de Girard (1995) y Otto (1980) sobre la génesis del *trickster* como protodivinidad que funcionaría del mismo modo que en el mito del chivo expiatorio; en el *trickster*, como sujeto o como objeto, se proyectarían los rasgos propios de la violencia de lo sagrado. En línea

con lo que el escritor Philip Pullman llama *daimonion* en *Luces del Norte* (1997), el *trickster* se correspondería también con ese *alter ego*, *doble* o alma externalizada que describió Lecouteux (1999) y que adopta las múltiples formas de *fantasma*, *hada*, *bruja*, *animal*, etcétera. Esta visión tiene mucho que ver con el *chamanismo*, pues el chamán es capaz de desdoblarse, volar y adoptar formas alternativas.

Paralelamente, el *trickster* es un modelo social que se corresponde con lo que en la literatura española se llama el *pícaro*; es un aventureño, alguien que busca ventajas a través de sus tretas, y lo hace porque es un subtipo del *oprimido*, de las clases subalternas, que ponen en marcha esta estrategia compensatoria, según hemos visto a propósito de figuras bíblicas como Jacob o Sansón (Niditch, 1987). Los modelos citados de Otto y Girard abundan en esta dirección.

La figura del *trickster* debe ser asociada también con la fenomenología religiosa de Otto (1980), que describió sus mecanismos: el asombro, el *mysterium tremendum*, la majestad, lo que estremece y desborda toda comprensión, y ante lo que uno se siente anonadado. De hecho, el *trickster* es un transformista, bastante “teatrero”, pues toda su actuación está encaminada a lograr algo mediante la mejor escenificación.

Lo que Rudolf Otto (1980) llama *mysterium tremendum* es lo que rebasa la simple comprensión, la conmoción intensa descrita en los primeros libros del Antiguo Testamento en términos de espanto, pavor, miedo, escalofrío, estremecimiento... Así pues, el *poder*: la fascinación, la majestad, la energía son atributos primitivos de la divinidad, que se hacen sensibles a través de himnos y oraciones. Lo fascinante se manifiesta en su forma de “excesivo” o “superabundante”, como una emoción que embarga los sentidos más allá de lo concebible.

Ante ello, el *binarismo* psicológico humano (bueno-malo, listo-tonto, cómico-trágico, etc.) entra en crisis, y solo podemos hablar desde una perspectiva personalista o sesgada: decimos que una divinidad de este tipo es malévola o benévola según los resultados de su acción (castigo o donación), pero lo cierto es que muchas de sus acciones siguen siendo opacas, pues apenas si observamos *estímulos-respuestas* o bien *interacciones-feedbacks*. Las leyendas religiosas o

piadosas polarizan estas fuerzas al extremo. Por ejemplo, los *Milagros* (h. 1260) de Berceo son en realidad la psicomaquia entre la Virgen y el diablo -siempre caricaturizado-, en donde el alma del pecador es la presa. Es la misma lectura sesgada que se hizo de la hechicera clásica durante la etapa de la caza de brujas en Europa.

La morfología de las “apariencias siniestras” coincide significativamente con la morfología de la presencia de lo numinoso, analizada por Otto (1980) en su magistral estudio sobre *Lo santo*. Allí vemos al Dios de Abraham descrito como esa presencia majestuosa que sobrecoge y estremece, lo mismo a un pastor que al propio Moisés. Y, sin embargo, también hay una larga lista de dioses que se comportan como *tricksters*: Dionisios, Hermes, Pan... y que empiezan por tener una forma grotesca, impropia; por ejemplo, son cojos o contrahechos, como Hefestos.

También en numerosos ciclos contemporáneos de historias están copresentes todas estas nociones, como puede apreciarse a propósito de la saga de héroes enmascarados (El Zorro, Batman, El Hombre Enmascarado, Fantomas, etc.). La máscara es eficaz porque induce la percepción de lo *siniestro*, da acceso a lo oculto o innombrable; pero todo ello, cimentado en una falacia, pues no hay enmascarados eternos o inmortales, son personajes “ *fingidos*” a través de un disfraz.

De todas formas, las conexiones con lo sagrado y lo grotesco son también palpables: los héroes “videntes” de ahora son los nuevos “héroes enmascarados o iniciados”. Incluso esa ocultación de la mirada, esa máscara, al modo de *Spiderman*, que transforma su cara en algo vacío o irreconocible, nos lleva al tema de lo grotesco como aquello “carente de forma”, y de ahí su conexión con la marginalidad, lo monstruoso o lo clandestino, es decir, con los aspectos más tenebrosos u “oscuros” del *trickster*. La interpretación de Freud sobre lo *siniestro* (*unheimlich*), como aquello que ha convertido en espantoso lo que en un tiempo fue familiar y conocido, en realidad ratifica esta interpretación. El Dr. Jekyll y Mr. Hyde son, cuando se unen, como el Jano de las dos caras; pero todos los tramposos saben cambiar sus caras.

En suma, detrás de lo *siniestro* estaría la forma encubierta de un deseo, de algo prohibido u oculto. El cuento de Hoffman “El hombre

de arena” da vida a determinados sueños y obsesiones, como el tema del doble -el *alter ego* de nuestra personalidad-, la percepción de las partes separadas de nuestro cuerpo, etcétera. El *trickster* o trámposo, en lugar de ser un simple chivo expiatorio, sería, pues, ese *alter ego* siniestro y “retorcido”. Resultaría, en consecuencia, una figura *ambivalente*, contradictoria, susceptible de relacionarse con multitud de aspectos: confunde, se disfraza, crea oportunidades, destruye, adopta otras voces y caretas, actúa en los lindes de la norma y de la comunidad. Por eso es motor de innovación pero también, otras veces, fuente del mal y vehículo de mentiras o difamación.

Masao Yamaguchi (Imafaku, 1988) ha vuelto a examinar *La rama dorada*, de Frazer, a la luz de la teoría del *chivo expiatorio* y, al igual que René Girard, ha concluido que su función es una manera de hacer frente a la violencia y al tabú dentro de una cultura. La ambivalencia del *trickster* y sus coqueteos con la marginalidad son, en suma, ámbitos ideales para retratar la actividad social en toda su complejidad. Es lógico que el *trickster* sea un héroe/protagonista que desafía a los “enemigos” y descubre a los “amigos” justo en los márgenes culturales, y en ello es muy importante el mecanismo de la risa ritual (Bajtín, 1974).

La ambivalencia y el carácter bifronte e interrogador del *trickster*

Hemos corroborado que la *métis* es una noción central del pensamiento griego arcaico, pues se refiere a una inteligencia no simplemente especulativa, sino orientada a la práctica, llena de astucias, trucos o artimañas, pero también de nuevos “vislumbres” de la realidad, que la acercan a lo que modernamente llamamos el “pensamiento lateral”. A su vez, el *trickster* como figura cómica *politrópica* no se ubica en un punto único, sino que se desliza en una escala; por eso unas veces parece un héroe cultural y otras veces, un bobo o un bandido. Esto se relaciona con las teorías sociológicas de Bandura y Walters (2007) concernientes al aprendizaje social y, en concreto, a la descentración de roles o a la tolerancia frente a la ambigüedad del rol; en efecto, el embaucador oscila entre unos estados y otros,

está a gusto en esta liminalidad (Turner, 1974), de ahí su identidad evanescente.

A pesar de la amoralidad consustancial a su auténtica naturaleza de *deus ludens*, lo cierto es que el *trickster* provoca y atrae por su lado oscuro, asociado al engaño, encubrimiento y destrucción; a la subversión de las convenciones más sagradas, tal como vemos en la inquietante figura del diablo que se plasma en la novela *El forastero misterioso*, de Mark Twain.

En fin, el *trickster* atrae por encarnar todo lo que Bajtín describe como alma de la cultura cómico-popular: el principio de inversión, el uso de la risa festiva y carnavalesca para rebajar, satirizar y dar un vuelco al *statu quo*, defendido por normas, instituciones y jerarcas. De hecho, cuando hablamos del carácter del *deus ludens* como consustancial a su forma de ser (Martos y Martos, 2013), recuperamos el sentido de “travesura” que asociamos a los niños: el travieso es quien actúa movido por su naturaleza, sin atender a la moralidad de su acción o a la coerción de las normas. Por eso aparece como revoltoso, es decir, supone una “revuelta” de lo instituido; y a la vez se conceptúa como *pícaro*. El *trickster* es, entonces, bifronte: se es *pícaro* en un sentido malicioso o benévolos (“bribón”, “pillín”), pero está claro que el travieso no es alguien sumiso, sino que toma sus propias decisiones, aunque afecten a otros, manifestando así un egoísmo propio del numen, que no es malsano, ni bueno ni malo de entrada, salvo por sus “efectos colaterales”.

Esto diferencia bastante al *trickster* clásico, como Loki, si se le compara con otros dioses menores, supeditados a una jerarquía y que no tratan nunca de ofender a sus superiores. Por eso el dios que roba, como Prometeo, entra en esta categoría. Este ejemplo nos da paso para plantear de forma rotunda su carácter bifronte: el *trickster* es una figura oscura que lo mismo beneficia que perjudica a la humanidad, es un héroe cultural que le da el fuego y otros saberes (la donación del fuego divino iluminador está en la base de muchas tradiciones herméticas), pero también es un potencial y nocivo depredador.

Un ejemplo obvio es el *diablo* folclórico caracterizado como hacedor de puentes y edificios monumentales. El relato del acueducto de Segovia es una leyenda clásica del *trickster*, cuyo carácter es asi-

milado por la mujer de la historia, es decir, al final ella lo engaña a él. Pero en todo caso (como en algunas tradiciones paralelas: la cueva del diablo de Salamanca o Toledo), aquí el *trickster* se asocia con la transmisión de saberes ocultos o herméticos. Los canteros, alquimistas, herreros, constructores o ingenieros, si usamos el término moderno, son los depositarios de este saber iniciático que el *trickster* ha revelado al hombre. En este sentido es un ser que parece estar “de parte del hombre”, es más bien su aliado, frente a los seres puramente depredadores, encarnados a la perfección por el dragón o serpiente engullidora que describe Propp. Con todo, sería temerario reducir el haz de rasgos que vemos, por ejemplo en Hermes, a un patrón conductual único.

Sea como sea, la *equivocidad* del embaucador se opera a través del disfraz, de la máscara: de hecho, el *trickster* es un transformista, un ser metamórfico, y eso lo acerca a numerosas figuras folclóricas, como Proteo o Medusa. Pero la sospecha de que lo único sustantivo de este personaje no es su cambiante apariencia, sino una naturaleza no corporal es lo que lo aproxima también a mitos del posfolclore, como el del fantasma sin cara de *Intruders*, *Scream*, etcétera: figuras que siempre andan explorando y “jugando” con sus víctimas. Se diría que el asesino es más bien una especie de “entrenador” que saca lo mejor de cada una de ellas.

Por eso, nuestra hipótesis es que con el tipo del *trickster* se identifican un conjunto de figuraciones que denotan un carácter común, esto es: son deidades o personajes con naturaleza de *deus ludens* y con disposición bifronte, hacia un aspecto benévolos y otro malévolos. Incluso, aunque aparezcan en forma animal o antropomorfa; en forma singular, en tríadas (las tres Moiras) o en grupos o cortejos (el tíasos clásico), lo importante es la relación de juego o intercambio que establecen con quienes interactúan.

Así, el trámposo es una figura como la esfinge, plantea interrogantes que suponen una inflexión en el camino del héroe; es decir, que traen consecuencias, pues, o bien el héroe se cualifica y es recompensado, o bien no supera la prueba. En realidad, la interpretación moral de las repercusiones de la acción del héroe es parte también de una lectura sesgada: lo que cuentos como “Frau Holle”, de

los hermanos Grimm (2000), nos plantean es que “la niña buena” y la “niña mala” progresan de manera distinta ante las demandas de Frau Holle, y por eso obtienen *feed-backs* diferentes en cada caso: la primera recibe una lluvia de oro y la otra, de betún.

Aparte, son numerosos los cuentos en que los duendes donan *oro* que se convierte en paja o paja que se transforma en oro. Es decir, el propio intertexto folclórico abona las dos tesis: la polifonía que supone entender a Frau Holle como un ser malévolο, como una especie de “hada de los dientes”, y a la vez como “abuela bondadosa”, que es la imagen que parece decantarse en la versión de los hermanos Grimm, por más que ellos mismos recojan leyendas en que este tipo de personaje es una dama de agua que ahoga a quien osa acercarse a su laguna (tabú del baño).

Pongamos otro ejemplo en clave literaria, del escritor Edgar Allan Poe. Su conocido cuento “Berenice” realza el motivo siniestro de la fijación en los dientes de la dama, que el héroe se ve impelido a extraer, matándola. Muchas personas sueñan con los dientes, con que se les caen, son extraídos, etcétera. Para los psicoanalistas, perder los dientes simboliza el miedo a la castración, a quedarse sin energía o vitalidad.

En la interpretación freudiana, el héroe de Berenice se enfrenta a una fuerza no reconocida, es decir, a algo grotesco, carente de forma, proyectándola en la figura de Berenice. Esta, al adoptar así un carácter maléfico, no-conocido, se convierte en el objeto de la agresión. Por supuesto, los dientes adoptan aquí una forma superabundante, excesiva, es decir, sagrada, irracional; y suscitan en el héroe un estremecimiento tal que lo lleva a la locura de extraerlos. Dicho de otro modo, no vivir en armonía con las facetas siniestras de cada uno conduce a la locura.

Lo siniestro ocurre, pues, cuando complejos infantiles reprimidos son reavivados por una impresión exterior (en este caso, el encuentro con Berenice). El hombre de arena, el hombre del saco, y otras imágenes parecidas, como los seres que dan regalos (Santa Klaus, Papá Noel, etcétera), son metáforas de ese “caos” o de lo grotesco dialógico que creímos haber dejado “en el desván de los cuentos infantiles” y que, sin embargo, rebrota bajo formas nuevas.

En efecto, hasta estos mitos de la Navidad revelan el alma profunda del *trickster*: pueden traer regalos o carbón, esconderse, aparecer, gastar bromas, en fin.

En cualquier caso, el burlón no es un individuo, numen o avatar concreto, sino siempre el “otro” que nos interroga, cualquiera que sea su naturaleza, real o imaginaria. Lo que hemos llamado el modo deceptivo de los mitos, cuentos o leyendas está no solo en el análisis estructural de las secuencias y actantes, es decir, en la categorización de un personaje como falso o impostor (Falso Héroe, Falso Mandatario, Falso Ayudante...), sino en el reconocimiento de que todo el *monomito heroico* (Campbell, 1972) es un constructo que remite a ciertos patrones más arcaicos, como el de la depredación o la caza. El engaño, la trampa, la invisibilidad, el camuflaje, la persuasión o la intimidación, todas ellas son estrategias entre la presa y su depredador. Por tanto, acaso nada sea lo que parece y todas las apariencias sean cuestionables.

La aventura heroica se torna así en una *aventura hermenéutica*, de ahí la importancia de la prosopografía: interpretar las señales de forma correcta (por ejemplo, el aspecto, pero también mensajes como los sueños o los consejos) es de vital importancia, y por eso hemos subrayado la relevancia de lo *grotesco* como síntoma y señal.

Este matiz es significativo, pues hay que dudar de si se puede hablar de personajes en el sentido de individuo en el cuento popular, donde habría más bien caracteres: el rey, la princesa, la bruja...; por más que se recurra a apodos, mote o distintivos individualizados, como Blancanieves o Pulgarcito. El paso de una situación a otra es lo que, en muchos casos, separa el folclore de la literatura; de hecho, Lazarillo deja de ser un arquetipo folclórico cuando su autor le va dando una progresión psicológica.

En consecuencia, en el *corpus* mitológico parece que hay una individualización, pero lo que hay en realidad es una división o segmentación de caracteres: los dioses no evolucionan, no entran en contradicciones ni tienen esa capacidad de improvisar propia del *trickster*. Este es por definición un personaje *liminar*, *outsider*, *transgresor*; que se mueve justo entre las fronteras o márgenes físicos y sociales; esto es, entre el bien y el mal, lo sagrado y lo profano, lo

limpio y lo sucio, hombres y mujeres, jóvenes y viejos, vivos y muertos. Y eso es lo que lo hace más atrayente y “humano”.

Por eso cambia de formas para cruzar entre mundos, y aparece como ángel o heraldo de los dioses, en figuras apolíneas o dionisíacas, de ángeles o diablos. Para Meletínski (1998), Hermes no era más que un *trickster* deificado; y ya aludimos a las teorías de Niditch (1987) sobre la relación entre los desvalidos y las conductas asimilables al *trickster* en la Biblia, lo cual hoy sigue reproduciéndose a propósito de etnias como la gitana (Piasere, 2011).

Incluso, según Meletínski (1998), los héroes épicos tenían dobles cómico-demoníacos, que eran el reverso de su aspecto codificado. La propia tradición canónica lo reconoce cuando habla de los “pecados del héroe” o de la locura de Hércules al matar a sus hijos (Dumézil, 1990). La opacidad de la conducta del *trickster* es el nexo con el concepto de hermetismo, y es lo que des-banaliza el concepto de trámposo: la risa no es solo una actitud provocativa, sino también un modo de conocimiento.

Si un dios o un héroe se definen, siguiendo a Propp, por un conjunto de atributos que no pueden entrar en contradicción, lo propio del *trickster* es desbordar esto gracias a su total *maleabilidad*; por ejemplo, puede ser una figura folclórica malvada y benéfica (*v.gr.* el coyote), según los casos. De acuerdo con nuestra hipótesis, no es que haya unos dioses olímpicos y, por otra parte, unas deidades marginales más cercanas al *trickster*. Lo más lógico es pensar que la naturaleza de este es parte de la condición más atávica de lo sagrado, *coincidentia oppositorum* (Otto, 1980). Los dioses tendrían también su *alter ego trickster*: Thor disfrazándose o Zeus urdiendo sus tretas para engañar y seducir mujeres.

Por eso, *trickster* es también esa figura de pícaro presente en diversas mitologías, así como en el carnaval de la Europa medieval. Subrayar el *principio de lo inferior material* frente a lo *superior espiritual* lleva a una omnipresencia de lo grotesco. Y es que el trámposo amalgama estos rasgos múltiples: tiene una conducta y fisonomía *deceptivas*, con intención de engaño; se orienta hacia lo grotesco, lo sublime y lo siniestro (categorías interconectadas, de ahí su relación con la máscara y el aspecto teriomórfico); y, finalmente, no deja de ser un

potencial héroe cultural, dador de bienes y poderes a la comunidad.

Todo se resumiría en el étimo *ingenio* y sus derivados: *ingenioso*, *ingeniero*. Merced al primero, el *trickster* es capaz de manipular la mente y las creencias de los sujetos hasta llevarlos a la conducta deseada, desde el pánico al fervor; para ello se vale de la propia complicidad de las personas, que no le cortan el paso, sino que se lo van abriendo. El segundo rasgo tiene que ver con la burla, la risa ritual; y el tercero, con un saber práctico.

Por su parte, Hynes y Doty (1993) afirman que cada trámposo tiene algunos rasgos intrínsecos: es ambiguo, engañador, *metamorfo* o gusta de invertir las situaciones. En conclusión, el *trickster* se nos aparece en una triple naturaleza o algoritmo DDM, o sea:

- Depredador y/o Donante
- Deceptivo
- Múltiple

El rasgo 1 alude a la percepción del sujeto mismo sobre su propia benevolencia o malevolencia; el rasgo 2, a la conducta *engañoso* como parte de su naturaleza, de modo que siempre es posible el modo deceptivo: puede ser un falso agresor o un falso aliado; el rasgo 3 se refiere sobre todo a su aspecto metamórfico y susceptible de presentarse en distintos avatares. El rasgo *múltiple* es de particular interés porque no solo alude a la posibilidad de adoptar cualquier apariencia, sino a que en sí mismo el *trickster* puede no ser una unidad sino una multiplicidad, una tríada, un cortejo o grupo mayor (*tíasos*) de númenes.

Los trazos en cuestión desafían el *principio lógico del tercero excluido*, pues un *trickster* puede ser benévolos y malévolos a la vez. Aunque esto se percibe desde la perspectiva del ser humano, cuando en realidad lo que se produce no son acciones buenas o malas, no se otorgan regalos o desgracias; más bien, se originan estímulos, demandas, interrogaciones. Como resultado de estas, la acción se complica en un sentido o en otro.

Objetivamente, el sentido de una justicia *sui generis* es algo conatural a muchos de estos encuentros: el animal agraciado no es más que una especie de trámposo que se aparece como un animal desvalido ante el héroe, y que este libera o favorece, siendo desde

ese momento acreedor a la ayuda sobrenatural. En el otro extremo, a menudo el monstruo o depredador imparte justicia devorando a personas viles o que han cometido una maldad.

Coincidimos con Cassirer (1959) en que la morfología del *trickster* se acomoda más a la de un “dios momentáneo” e impersonal, circunscrito a un área local (como los *genius loci*), que de modo progresivo se individualiza y personifica, aunque en un principio carece de nombre propio, a diferencia de los dioses olímpicos. De ahí su amplia casuística: en realidad, las varias caras y dimensiones de este personaje aluden a la *realidad indiferenciada* del poder superior, que lo hace tan distinto del dios especializado y perfectamente acotado del panteón olímpico. Todo ello coincide con la visión griega de los *daimones*, concepto que abarcaría a ángeles y diablos o genios. Por tanto, es fácil pensar que dioses semejantes, en concreto dioses menores y locales, tuvieran su origen en la creencia en un poder demónico localizado en un enclave concreto y en el rito correspondiente; por ejemplo, las *ermai* de los caminos en el culto de Hermes.

En realidad, finalmente se ve aminorado y conciliado el contraste entre el aspecto *trágico* del numen; los riesgos o poderes implicados (por ejemplo, el sacrificio ritual como ejercicio sacralizado de violencia) y su contra-dimensión de lo *festivo/burlesco*, de los payasos sagrados, los bufones, el tonto o loco santo. Incluso, según Girard (1995), la piedra angular de la construcción religiosa, el *chivo expiatorio* que permite socializar y redirigir la violencia sagrada, se mezcla en seguida con elementos cómicos, como se aprecia en los festivales de invierno, con las carantoñas y otros númenes perseguidos y manteados en medio del jolgorio general.

Conclusiones: *mētis/trickster* como representaciones dialógicas

Un mito tiene, al igual que un yacimiento arqueológico, *capas de significado*. Lo mismo que ocurre con la fiesta, nunca podemos decir que estamos ante una versión primera o *canónica* de su manifestación: lo que tenemos es el solapamiento de al menos dos capas que, como si fueran placas tectónicas, se mueven una sobre otra, creando

colisiones (lo que Bajtín llamó dialogismos), sobre el fondo de ese magma creativo que Castoriadis atribuyó al Imaginario Social.

Por su heterogeneidad, el *trickster* no se ajusta a un patrón unitario; más bien se presenta para muchos estudiosos como la personificación de un *modus operandi*, lo cual nos lleva a su dimensión simbólica. El *trickster* es la cristalización de experiencias o mitos primordiales, y por su naturaleza paradójica y ambivalente nos revela que lo importante en él no es establecer semejanzas entre, por ejemplo, su aspecto y su intencionalidad, una vez que constatamos su carácter metamórfico y falaz. Lo importante es revelar y desvelar identidades secretas y profundas. Así como el arroyo ondulado es la sierpe, el trámposo (en forma de animal, “héroe poco prometedor” o dios oportunista) es, por definición, un “jugador” que explora límites, transgrede normas e interactúa con su oponente.

Si asumimos las tesis de Susan Niditch (1987), los desvalidos se convierten en embaucadores, se transpersonifican en los *tricksters* o timadores, actúan con tretas y despojan a sus antagonistas de sus derechos (Jacob). A la inversa, también los depredadores se pueden comportar como sus presas: es el modelo del agresor en modo deceptivo, la bruja disfrazada que envenena a Blancanieves.

Según Niditch (1987), que personajes bíblicos como Jacob se comporten como *tricksters* se explicaría en términos sociales porque son subtipos del oprimido, pero lo que importa es que imitan la propia conducta taimada de Jehová cuando da órdenes engañosas (frente a Isaac) o en el impactante episodio de la hija de Jefté (Jueces, 11: 29), aunque el texto bíblico parezca cargar toda la responsabilidad al guerrero. En realidad, pasa aquí lo mismo que en “La ondina del estanque”, de los hermanos Grimm (2000): al *genius loci* se le debe un sacrificio, una ofrenda, que el héroe saldrá con lo primero que nazca en su casa: un hijo; o en el relato de Jefté, con la primera persona que vaya a recibirla: su única hija.

Es un caso límite sobre una promesa u ofrenda que arranca el *trickster* y que acarrea la desgracia del incauto. Lo que se promete debe cumplirse, aunque se haya concedido en circunstancias falaces. Lo que hemos postulado como visión omnicomprensiva sobre *mētis/trickster* nos subraya que es una figura dialógica que, conforme a los

postulados de Bajtín (1974), incorpora el choque entre lo intelectual y lo artesanal, la norma o límite y su transgresión, lo cómico y lo serio, así como otras muchas dualidades. En ese sentido, es un *speculum mentis* que pone de manifiesto las contradicciones y paradojas en el orden personal y comunitario, pues, como hemos visto, el bien de Jefté y de Jehová en el episodio bíblico es el mal de la hija. No es de extrañar que en pleno contexto de la posmodernidad y en una era tragicómica llena de relativismos, de valores que se licúan (Bauman, 1999), *mētis/trickster* sea una figura cada vez más en alza, a pesar de su doble dimensión, pues “ilumina” el conocimiento de los hombres, pero también, en su faz oscura o tenebrosa, muestra los mecanismos para sojuzgarlos C

Referencias

- Aarne, A. y Thompson S. ([1910] 1995). *Los Tipos del Cuento Folklórico*. Helsinki: FF Communications.
- Bajtín, M. (1974). *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Barcelona: Barral.
- Bandura, A. y Walters, R. H. (2007). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza.
- Bauman, Z. (1999). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: FCE.
- Bettelheim, B. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Grijalbo.
- Campbell, J. ([1949] 1972). *El héroe de las mil caras*. México: FCE.
- Cassirer, E. (1959). *Mito y lenguaje*. Buenos Aires: Galatea-Nueva Visión.
- Castoriadis, C. (1989). *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets.
- De Bono, E. (1993). *El pensamiento lateral*. Madrid: Paidós.
- Detienne, M. & Vernant, J. P. (1974). *Les ruses de l'intelligence. La mètis grecque*. Paris: Flammarion, coll. Champs essais.
- Devoto, D. (1972). *Introducción al estudio de Don Juan Manuel y en particular de "El Conde Lucanor": una bibliografía*. Madrid: Castalia.
- Dumézil, G. (1990). *El destino del guerrero: aspectos míticos de la función guerrera entre los indoeuropeos*. Madrid: Siglo XXI.
- Frazer, J. G. ([1922] 1981). *La rama dorada. Magia y religión*. México: FCE.
- García, G. y Martos, E. (2000). Códigos prosopográficos y sus variaciones en los géneros narrativos populares: la figura del diablo y del héroe marcado como ejemplos. *Lenguaje y Textos*, 16, 17-30.
- Girard, R. (1995). *La violencia y lo sagrado*. Barcelona: Anagrama.
- Grimm, J. y Grimm, W. (2000). *La mujer del musgo y otras leyendas alemanas*. Oiartzun-País Vasco: Sendoa.
- Hynes, W. & Doty, W. (1993). *Mythical Trickster figures: Contours, contexts, and criticisms*. EE. UU: University Alabama Press.
- Imafaku, R. (1988). Masao Yamaguchi: A Hermes-Harlequin in the field of semiotics. En T. A. Sebeok & J. Umiker-Sebeok (Eds.), *The Semiotic Web*. Amsterdam: Mouton de Gruyter.
- Kosik, K. (1967). *Dialéctica de lo concreto*. México: Grijalbo.

- Lecouteux, C. (1999). *Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media: historia del doble*. Barcelona: José J. de Olañeta.
- Martos, E. y Martos, A. (2013, julio-diciembre). Deus Ludens, Deus Ridentes: nuevas lecturas del trickster. *Sociedade e Cultura*, 16(2), 385-394.
- Mata, G. (2006). El espíritu agonal: competitividad en la antigua Grecia. *Gallaecia*, 25, 359-370.
- Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el don*. Buenos Aires: Katz.
- Meletínski, E. (1998). *Os arquétipos literários*. Cotia: Atelie.
- Niditch, S. (1987). *A Prelude to Biblical Folklore: Underdogs and Tricksters*. Urbana-Chicago: University of Illinois Press.
- Ortiz, M. A. (2015). Pólemos: una visión ético-política del fenómeno bélico en la antigua Grecia. *Revista Perseitas*, 3(1), 34-56.
- Otto, R. (1980). *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Madrid: Alianza.
- Piasere, L. (2011). Horror Infiniti. Die Zigeuner als Europas Trickster/ Horror Infiniti. The Gypsies as Europe's Tricksters. *Behemoth*, 4(1), 57-85.
- Harrison, R. (1986). The Ambiguities of Philology. *Diacritics*, 16(4), 14-20.
- Prevosti, A. (2011). La naturaleza humana en Aristóteles. *Espíritu: cuadernos del Instituto Filosófico de Balmesiana*, 60(141), 35-50.
- Propp, V. ([1928] 1974). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Pullman, Ph. (1997). *Luces del Norte*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- Rodríguez, B. (2005). *Antología de la novela picaresca española*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Schmuziger, S. (1985). O Trickster como personificação de uma praxis. *Perspectivas: Revista de Ciências Sociais*, 8, 177-187.
- Turner, V. (1974). Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual: an essay in comparative symbology. *Rice Institute Pamphlet-Rice University Studies*, 60(3), 53-92.
- Van Gennep, A. (1982). *La formación de las leyendas*. Barcelona: Alta Fulla.
- Von Sydow, K. (1958). *Selected papers on folklore*. Copenhagen: Rosenkilde & Bagger.

Bibliografía

- Babcock-Abrahams, B. (1975). 'A Tolerated Margin of Mess': The Trickster and his Tales Reconsidered. *Journal of the Folklore Institute*, 11(3), 147-186.
- Cariou, W. (2007). 'We Use Dah Membering': Oral Memory in Mētis Short Stories. En *Tropes and Territories: Short Fiction, Postcolonial Readings, Canadian Writings in Context* (pp. 193-201). Kingston, Canadá: McGill-Queens University Press.
- Caro Baroja, J. (1961). *Las brujas y su mundo*. Madrid: Editorial Revista de Occidente.
- Chevallier, D. (1991). *Savoir faire et pouvoir transmettre. Transmission et apprentissage des savoir-faire et des techniques*. Paris: Les Editions de la MSH.
- Detienne, M. y Vernant, J. P. (1988). *Las artimañas de la inteligencia: la "Mētis" en la Grecia antigua*. Madrid: Taurus.
- Detienne, M. & Vernant, J. P. (1991). *Cunning intelligence in Greek culture and society*. Chicago: Universidad de Chicago.
- Detienne, M. & Vernant, J. P. (2008). *Mētis: as astúcias da inteligência*. São Paulo: Odysseus.
- Dolmage, J. (2006). *Mētis: Disability, Rhetoric and Available Means* [Dissertation]. Miami University.
- Dolmage, J. (2009). Mētis, mētis, mestiza, Medusa: Rhetorical bodies across rhetorical traditions. *Rhetoric Review*, 28(1), 1-28.
- Feijoo, B. (1778). *Teatro critico universal, ó, Discursos varios en todo género de materias, para desengaño de errores comunes*. Madrid: J. Ibarra, impresor de Cámara de SM, a costa de la Real Compañía de Impresores y Libreros.
- Huizinga, J. (1944). *Homo Ludens*. Portland: Beacon.
- Jacobs, A. (2009). The life of Mētis: cunning maternal interventions. *Studies in the Maternal*, 2, 1-2.
- Koepping, K. P. (1985). Absurdity and hidden truth: Cunning intelligence and grotesque body images as manifestations of the trickster. *History of Religions*, 24(3), 191-214.
- Nicholas, D. (2009). *The Trickster Revisited: Deception as a Motif in the Pentateuch*. New York: Peter Lang.
- Propp, V. (1974). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos.

- Reder, D. & Morra, L. (Eds.) (2010). *Troubling Tricksters: Revisioning Critical Conversations*. Waterloo, Canadá: Wilfrid Laurier University Press.
- Reesman, J. (Ed.) (2001). *Trickster lives: culture and myth in American fiction*. Athens: University of Georgia Press.
- Schultz, J. (2007). *Creativity, the Trickster, and the Cunning Harper King: A Study of the Minstrel Disguise Entrance Trick in "King Horn" and "Sir Orfeo"* [Dissertation]. Southern Illinois University at Carbondale.
- Solberg, J. (1997). 'Who was that Masked Man?': Disguise and Deception in Medieval and Renaissance Comic Literature. En *The Stranger in Medieval Society* (pp. 117-138). Minneapolis: F. R. P. Akehurst-University of Minnesota Press.
- Vizenor, G. (1994). Trickster discourse: comic and tragic themes in native american literature. En M. Lindquist & M. Zanger (Eds.), *Buried roots and indestructible seeds: the survival of american indian life in story, history and spirit* (pp. 67-83). Madison: University of Wisconsin Press.
- Wilkinson, T. (1997). Mētis and Her Unborn Children: Notes on an Epistemology of the Gut. *Metis: a feminist journal of transformative wisdom*, 2(1), 39-64.