

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE FILOLOGÍA



TESIS DOCTORAL

Tricksterología: método comparado para el estudio del trickster

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Ana Canalejo Palazón

DIRECTORES

David Hernández de la Fuente
Miguel Herrero de Jáuregui

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE FILOLOGÍA

Instituto de Ciencias de las Religiones



TESIS DOCTORAL

**Tricksterología: método comparado
para el estudio del trickster**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Ana Canalejo Palazón

Directores

David Hernández de la Fuente

Miguel Herrero de Jáuregui

Madrid 2023

Introducción

Motivaciones

La razón de llevar a cabo esta investigación es sencilla: es un tema que me apasiona. En mi transcurso por el Grado de Filología Clásica siempre encontré un lugar de descanso en aquellos autores y textos más centrados en las mitologías más descabelladas, a menudo realizando cuentos y resúmenes paródicos de los mismos. En el posterior Máster en Ciencias de las Religiones encontré gran parte de las herramientas para poder enfocarme a lo que realmente me gustaba y, tras realizar mi TFM orientado ya en la figura del *trickster*, decidí dar el salto hacia una tesis en la que poder trabajar con mitologías comparadas de todo el mundo.

Decidí dirigirme desde el máster en aquellos dioses y personajes tan difíciles, ni buenos ni malos, ni jóvenes ni ancianos, ni dioses principales ni parias; todos los traviesos, truhanes y ladrones que ayudan a componer el mundo y a perfeccionar la creación de los demiurgos. Todos los personajes que con sus tretas consiguen lo que quieren o lo destrozan todo en el intento. A los que llamamos *tricksters*, sin tener una buena traducción que les haga justicia, ya que no siempre son embaucadores, trileros, truhanes o estafadores, a veces son todas esas cosas y muchas más.

Aunque mis motivaciones hayan sido puramente por el interés y la curiosidad, no me cabe ninguna duda de que, de no haber sido yo, habría venido alguna otra persona a rellenar este pequeño hueco en la investigación del *trickster*. Las escuelas tan diferentes que han tratado este tema a lo largo de los años han creado infinidad de métodos y formas de trabajo, pero ninguna que case del todo la una con la otra. No diré que esa fue mi principal motivación inicial, ya que yo pensaba que contaría con más colchón de base a la hora de partir, pero se volvió muy pronto el objetivo final de esta tesis: aportar un método para todos los curiosos que vengán detrás de mí.

Agradecimientos

No puedo dar pie a este trabajo sin haber mostrado mi agradecimiento a todos los que me han ayudado en estos cuatro años de duro trabajo. En primer lugar, a uno de mis directores, Miguel Herrero de Jáuregui, por haber aceptado una propuesta tan distante de su trabajo habitual. En segundo lugar, pero no por ello menos importante, a mi otro director David Hernández de la Fuente, que continuó el trabajo que empezamos juntos en aquel trabajo de fin de máster en Ciencias de las religiones, viendo siempre un gran

potencial del que yo a veces dudaba. Me han guiado siempre dándome las herramientas necesarias para alcanzar el siguiente paso.

Muchas gracias a todos los distinguidos profesores, miembros del Tribunal, que han dedicado su valioso tiempo a la lectura, revisión y evaluación de este trabajo. Junto con los miembros del Instituto de Ciencias de las Religiones, por su atención y por lo mucho que se desviven por todos los doctorandos que investigamos bajo sus alas.

A su vez, quiero agradecer a los miembros del personal que mantienen viva la Biblioteca de Filología Clásica de la UCM, mi hogar durante gran parte de esos cuatro años, al igual que el de otros muchos compañeros. Siempre tan pacientes y atentos a las muchas demandas que puede llegar a hacer un doctorando.

Por eso mismo, mi más sincero agradecimiento a todos los habituales de aquellas mesas azules, por estar siempre dispuestos a que llegase yo corriendo a vuestra mesa a preguntaros si algo de lo que yo había escrito tenía el más mínimo sentido. Gracias por todos esos cafés, esas teorías y propuestas descabelladas.

Gracias a Manuel Mayo López, de la preciosa Universidad de Santiago de Compostela, a quién conocí en un congreso de clásicas en el primer año de tesis y que se ha vuelto un incondicional de mis páginas y participaciones en congresos, al igual que yo de las suyas. Siempre hablando de mi tesis como si fuese un gran descubrimiento y con quién más he compartido libros, congresos y eternas conversaciones, siendo uno un gran fan de la investigación del otro.

Por lo mismo quiero dar las gracias y una mención honorífica a todos los compañeros que, al igual que yo, han seguido hasta el final con sus tesis a pesar de no tener una beca. Por haber decidido que el amor por la investigación valía todos esos desesperos y horas en vela, esos trabajos extras y toda la conciliación necesaria para ver sus tesis terminadas con éxito. Gracias por desesperaros conmigo y compartir vuestras experiencias, que hacen que el camino se sienta menos solitario, menos abandonado.

En lo más personal, no puedo dejar de dar las gracias a mi familia, en especial a mis padres y mis abuelos. Por todas las veces que no han entendido nada de lo que les estaba explicando en un arranque de ilusión frenética y aun así sonreían, asentían y me dejaban hacer. A todos mis tíos que en cada reunión familiar me preguntan y me preguntarán de qué iba mi tesis, que todavía no se acuerdan.

A mi pareja, Juan José Núñez Cózar, por el enorme grano de arena que puso en esta tesis al ayudarme a realizar los mapas que se podrán disfrutar en estas páginas. Sin su apoyo son una parte que jamás podría haber realizado por mi propia cuenta, gracias por la enorme paciencia que ha tenido para realizar mapas con una persona con tantos problemas para la orientación.

Gracias también a mi hermano Mauri, por haber revisado al menos una vez todos mis textos, ayudándome a combatir la dislexia y mis muchos fallos. Jamás borraré todas las fotos con memes de mi tesis que has hecho a lo largo de estos cuatro años, es una pena que solo los entendamos nosotros. Por último, gracias a Julián y María, que están deseando señalarme cuando alguien pregunte si hay un doctor en la sala.

Índice

| | |
|--|----|
| Introducción | 1 |
| Motivaciones | 1 |
| Agradecimientos | 1 |
| 1. Estado preliminar y metodología | 8 |
| 1.1 Definiciones y conceptos | 8 |
| 1.1.1 Genealogía | 11 |
| 1.1.2 Liminaridad | 12 |
| 1.1.3 Relación con los animales | 15 |
| 1.2 Estado de la cuestión | 16 |
| 1.3 Metodología | 25 |
| 1.3.1 Tricksters seleccionados | 29 |
| 1.3.2 Tratamiento de las fuentes | 30 |
| 1.3.3 Mapas | 32 |
| 2. <i>Tricksters</i> en religiones de África | 34 |
| 2.0 Introducción | 34 |
| 2.1 Eshu Elegbara | 35 |
| 2.1.1 Religión y culto | 36 |
| 2.1.2 Fuentes | 38 |
| 2.1.3 Genealogía | 41 |
| 2.1.4 Liminaridad | 47 |
| 2.1.5 Animales | 58 |
| 2.1.6 Recapitulación | 60 |
| 2.2 Legba | 62 |
| 2.2.1 Religión y culto | 62 |
| 2.2.2 Fuentes | 65 |
| 2.2.3 Genealogía | 66 |
| 2.2.4 Liminaridad | 74 |
| 2.2.5 Animales | 79 |
| 2.2.6 Recapitulación | 80 |
| 2.3 Anansi | 81 |
| 2.3.1 Religión y culto | 81 |
| 2.3.2 Fuentes | 83 |
| 2.3.3 Genealogía | 85 |
| 2.3.4 Liminaridad | 90 |
| 2.3.5 Animales | 96 |
| 2.3.6 Recapitulación | 98 |

| | |
|---|-----|
| 2.4 Conclusiones | 99 |
| 2.5 Anexo iconográfico | 102 |
| 2.6 Anexo textual | 105 |
| 3. <i>Tricksters</i> en religiones de América del Norte | 114 |
| 3.0 Introducción | 114 |
| 3.1 Coyote | 115 |
| 3.1.1 Religión y culto | 116 |
| 3.1.2 Fuentes | 118 |
| 3.1.3 Genealogía | 119 |
| 3.1.4 Liminaridad | 124 |
| 3.1.5 Animales | 128 |
| 3.1.6 Recapitulación | 131 |
| 3.2 Raven | 132 |
| 3.2.1 Religión y culto | 133 |
| 3.2.2 Fuentes | 135 |
| 3.2.3 Genealogía | 136 |
| 3.2.4 Liminaridad | 140 |
| 3.2.5 Animales | 144 |
| 3.2.6 Recapitulación | 147 |
| 3.3 Conclusiones | 148 |
| 3.4 Anexo iconográfico | 151 |
| 3.5 Anexo textual | 154 |
| 4. <i>Trickster</i> en la religión escandinava | 159 |
| 4.0 Introducción | 159 |
| 4.1 Loki | 159 |
| 4.1.1 Religión y culto | 161 |
| 4.1.2 Fuentes | 167 |
| 4.1.3 Genealogía | 170 |
| 4.1.4 Liminaridad | 177 |
| 4.1.5 Animales | 184 |
| 4.1.6 Recapitulación | 189 |
| 4.2 Conclusiones | 191 |
| 4.3 Anexo iconográfico | 195 |
| 4.4 Anexo textual | 198 |
| 5. <i>Trickster</i> en la religión griega | 205 |
| 5.0 Introducción | 205 |
| 5.1 Hermes | 205 |

| | |
|---|------------|
| 5.1.1 Religión y culto | 206 |
| 5.1.2 Fuentes | 211 |
| 5.1.3 Genealogía | 214 |
| 5.1.4 Liminaridad | 224 |
| 5.1.5 Animales | 239 |
| 5.1.6 Recapitulación | 243 |
| 5.2 Conclusiones | 245 |
| 5.3 Anexo iconográfico | 248 |
| 5.4 Anexo textual | 251 |
| 6. <i>Trickster</i> en la religión polinesia | 265 |
| 6.0 Introducción | 265 |
| 6.1 Maui-tikitiki-a-Taranga..... | 265 |
| 6.1.1 Religión y culto | 267 |
| 6.1.2 Fuentes | 275 |
| 6.1.3 Genealogía | 280 |
| 6.1.4 Liminaridad | 294 |
| 6.1.5 Animales | 307 |
| 6.1.6 Recapitulación | 315 |
| 6.2 Conclusiones | 317 |
| 6.3 Anexo iconográfico | 320 |
| 6.4 Anexo textual | 323 |
| 7. Conclusión: hacia una definición del <i>trickster</i> | 327 |
| 7.1 Análisis comparativo final | 327 |
| 7.2 Genealogía..... | 327 |
| 7.3 Liminaridad..... | 333 |
| 7.4 Relación con los animales | 340 |
| 7.5 Definición del <i>trickster</i> | 344 |
| <i>Categorías complementarias del <i>trickster</i></i> | 345 |
| <i>La religiosidad del arquetipo</i> | 348 |
| <i>Enfoque y metodología</i> | 350 |
| <i>Definición del <i>trickster</i></i> | 352 |
| Bibliografía | 354 |
| Bibliografía general..... | 354 |
| Bibliografía de los <i>tricksters</i> africanos..... | 356 |
| Fuentes y ediciones | 357 |
| Bibliografía de los <i>tricksters</i> americanos | 358 |
| Fuentes y ediciones | 359 |

| | |
|--|-----|
| Bibliografía del <i>trickster</i> escandinavo..... | 359 |
| Fuentes y ediciones | 361 |
| Bibliografía del <i>trickster</i> griego | 361 |
| Fuentes y ediciones | 363 |
| Bibliografía del <i>trickster</i> polinesio..... | 363 |
| Fuentes y ediciones | 365 |
| Bibliografía de materiales y recursos | 365 |
| Software especializado | 365 |
| Fuentes de datos | 365 |
| Resumen/Abstract | 366 |
| Resumen..... | 366 |
| Abstract | 367 |
| Índice analítico | 369 |

1. Estado preliminar y metodología

1.1 Definiciones y conceptos

Tricksterology, como si el nombre de una disciplina se tratase, se encuentra como título y base metodológica en el trabajo de Agnes Horvath y Arpad Szakolczai. Para ambos, la tricksterología es lo mismo que el conocimiento sobre el *trickster*, un conocimiento que utilizan para encontrar la raíz del mal y de los personajes destructivos. Ese énfasis en el mal y el escaso tratamiento a lo que realmente es un *trickster* sin ese foco plantean algunos problemas o, dicho de otro modo, son el reflejo de los problemas que tienen las ciencias humanas para trabajar una figura como el *trickster*.

Una de las primeras definiciones o descripciones del *trickster* fue obra de Franz Boas, tratando de discernir la diferencia entre el *culture hero* americano tradicional y aquel que cumple esa función de una forma más retorcida. Lo describe como un personaje:

«Que se cree vanagloriosamente superior a todos los demás seres, a los que trata de engañar en todo tipo de formas, y que, a menudo, es castigado por ello [...]. Ningún método de guerrilla es demasiado malo para él, si promete llevar a la victoria; ni hay truco demasiado bajo para recurrir a él, si le ayuda a alcanzar su fin. Tampoco es que el fin buscado sea uno que pudiéramos considerar digno de este gran ser. Es egoísta al extremo»¹.

Los reproches y la visión de Boas hacia el *trickster* se deben, principalmente, a ser una comparación con un tipo de personaje mucho más benigno y querido. Lo cierto es que, como se verá en el estado de la cuestión, las definiciones del *trickster* han ido evolucionando a lo largo de los años y el foco de su análisis ha ido cambiando poco a poco. Sin embargo, buscando una de las definiciones más modernas del *trickster* encontramos la de Horvath y Szakolczai que, centrándose en que el *trickster* es un cúmulo de todas las malas características humanas, lo describen así:

«Es un mentiroso y un ladrón, un glotón y lascivo, un tramposo, embaucador, un proscrito, un paria, un bobo y un payaso, un ladrón callejero y un bandolero, un ser intrigante pero también insolente, un fanfarrón inmoral; es frío, impotente, incapaz de estar satisfecho y lleno de resentimiento»².

¹ Traducción propia del fragmento de Boas en Teit, *Traditions of the Thompson Indians of British Columbia* (1898), 4.

² Traducción propia del fragmento de Horvath y Szakolczai (2020), 17.

Aunque todo lo dicho es cierto, y más acertado que la definición de Boas, el enfoque aporta mucho a la manera de entender el personaje. Otras perspectivas modernas, como la de Lewis Hyde, contienen los mismos elementos básicos que recalcan Horvath y Szakolczai, pero centrándose en ello como características paradójicas y positivas, como la creatividad necesaria para llevar a cabo los robos o el humor que traen consigo muchas de sus aventuras y su labor como transgresor de los límites³.

Por ello, tal como dijo Jarold Ramsey definir al *trickster* es «como intentar hacer malabares con colibríes»⁴. Es una tarea complicada, no hay un consenso muy claro y algunas definiciones se alejan demasiado de las que se propusieron anteriormente. Es un problema que se podrá ver más adelante en el estado de la cuestión, pero antes de entrar en la caza de colibríes hay que introducir otros muchos conceptos.

El primer concepto es el de arquetipo. Tal como explica José Manuel Losada, los arquetipos son unidades mínimas del imaginario colectivo, que no tienen por qué estar ligadas a un tipo de relato concreto; por lo tanto, se trata de una figura que suele acoger otros fenómenos o elementos repetidos constantemente⁵. Eso quiere decir que el *trickster* es una base dentro de la que entran ciertas tendencias repetidas, que pueden variar enormemente según la cultura en la que se configuren. De los primeros autores en identificar al *trickster* como arquetipo fue Carl Gustav Jung, lo que creó cierta tendencia de estudio dentro de la psicología analítica. Sin embargo, ahora la escuela de Jung está muy discutida, tanto dentro del psicoanálisis como de los estudios mitológicos, por lo que en esta tesis no habrá que detenerse demasiado en sus enfoques, ya que se considera que son demasiado reduccionistas y sesgados, en especial con la figura del *trickster*, como se podrá ver en el estado de la cuestión.

Una de las bases de los problemas a la hora de definir el *trickster* es precisamente que no hay consenso sobre los elementos individuales que conforman el arquetipo. Se considera que la base debe ser universal y, al menos, manifestarse de forma idéntica en su núcleo dentro de los muchos relatos en los que pueda participar, variando únicamente en los fenómenos anexos. La problemática reside en que cada *trickster* expone elementos diferentes, dificultando entender cuál es el núcleo de su arquetipo y la idea de

³ Hyde (2017), 7-8.

⁴ Ramsey (1983), 26.

⁵ Losada (2022), 302-303.

universalidad puede llevar a errores al tratar de encontrar dos *tricksters* muy alejados que se comporten de igual manera.

Pero es imposible negar que existen tendencias que ayudan a ver un camino que lleve a la definición. Estas tendencias pueden yacer en los símbolos con los que se identifica al *trickster*, con los motivos que cuentan sus historias o incluso con sus mitemas. Los mitemas son la unidad mínima de significado mítico y temático, provista de una dimensión sobrenatural que le permite interactuar con más mitemas y, con ello, formar un mito completo⁶.

Algunas de estas tendencias ayudarán a crear una definición como avance para la tesis. Pero no todas ellas provienen de la mitocrítica, otras ciencias humanas han investigado este arquetipo tratando de desgranarlo. Por ejemplo, entre los antropólogos una de las preocupaciones era para qué servía el *trickster* dentro de la comunidad, qué propósito podía tener un personaje travieso o disruptivo, sobre todo aquellas veces que actuaba como demiurgo o ayudante de la creación.

En ese sentido el *trickster* se ha interpretado de tres grandes formas por los antropólogos: en primer lugar, como un punto de fuga para las presiones sociales normativas. Es la interpretación más común y suele defenderse por el uso de la comicidad en algunas de sus historias, aunque no todos los *tricksters* utilizan esa herramienta. En segundo lugar, estaría la hipótesis de que se trata de una alusión simbólica a la naturaleza del ser humano, representando su potencial a la par que su limitación. Por último, podría entenderse como un «ejemplo a no seguir», una especie de *cautionary-tale*, que muestra la transgresión y acaba castigado por ello⁷. Cabe destacar a Thomas Bellmonte que recoge las tres posibilidades, como el *trickster* que funciona de bufón sagrado y sirve para avisar de los peligros que asolan la sociedad, a la par que, con el enfoque del humor, explica temas delicados como puede ser la aceptación de la muerte⁸.

El hecho de encontrarse en el lugar idóneo para romper los límites sociales parece ser de gran trascendencia y, por tanto, una de las bases del arquetipo. Es un elemento que se ve reforzado por que muchas historias *tricksters* se ven acotadas por ciertos límites a la hora de ser contadas: debe ser en momentos concretos, como la puesta de sol o la oscuridad total; también hay ciertas ocasiones en las que solo se pueden contar por

⁶ Losada (2022), 536.

⁷ Las tres categorías quedan recogidas por Laude (2005), 95-96.

⁸ Bellmonte (1990), 54 y 57.

hombres o mujeres, dependiendo del carácter del personaje⁹. Muchas veces se ha relacionado con cómo se interpreta el estado transicional: un lugar peligroso por el hecho de que la transición no es ni un estado ni otro, sino que se mantiene sin definición y crea una sensación de peligro para la persona que lo experimenta, especialmente en rituales de transición o de paso¹⁰.

Hemos comentado que muchas veces se le da un enfoque oscuro o centrando en sus características negativas, por elementos como la violencia o los hurtos. En la mayoría de los casos esta relación viene dada de enfrentamientos contra otras divinidades o personajes superiores, en los cuales el *trickster* pretende conseguir un elemento del que carece mediante una lucha de poder o, de forma más sibilina, mediante el robo de algún objeto valioso. Horvath y Szakolczai consideran que esto se debe a que el *trickster* no es una divinidad completa, pero se enfrenta a un personaje que sí lo es: por ejemplo, en el momento de la concepción del mundo se enemista con el dios creador o una figura similar¹¹. Queda por comprobar si realmente estas luchas de poder son un mitema o una tendencia del arquetipo y, en caso de serlo, si provienen de una base negativa.

Por tanto, como hipótesis preliminar se establece que el *trickster* es, en su esencia más básica, una figura disruptiva cuya finalidad es romper los límites sociales. Algunos de los fenómenos anexos serían el componente cómico o los relatos de transgresión, lo que puede incluir robo o violencia. Posteriormente, en las conclusiones, se recuperará esta definición para ver si realmente es productiva. Pero antes, se van a introducir tres categorías que ayudarán a poner a prueba al *trickster* para poder encontrar una definición que abarque la mayoría de los elementos y mitemas que componen el arquetipo.

1.1.1 Genealogía

Una de las formas más elementales que tiene una sociedad de mostrar que una entidad es especial es mediante la explicación de su nacimiento. El ser humano es un animal social y en su contacto siempre se suelen formar estructuras familiares dentro de ciertos cánones. Existen muchos mitos y cuentos populares con el mitema del nacimiento extraordinario, una fórmula normalmente ligada a los héroes, sirviendo como señal de identidad y explicación de los poderes sobrenaturales con los que suelen contar.

⁹ Doty (1995), 29.

¹⁰ Douglas (2005), 119-120.

¹¹ Horvath y Szakolczai (2020), 17.

¿Cómo se explica entonces que el *trickster* tenga esos poderes? La genealogía con la que cada sociedad relacione al arquetipo y, con ella, el simbolismo que le otorgue puede ser un marcador interesante del que partir. Tal como explican Jane Garry y Hasan El-Shamy cuando la concepción mítica implica violación, incesto, engaño o medios mágicos puede implicar la liberación de un gran poder o recurso mágico que transgrede la humanidad de los héroes y personajes¹². Este tipo de relaciones poco comunes podrían formar parte de cómo cada comunidad justifica el arquetipo.

Más allá del momento de su concepción o nacimiento, la forma en la que este arquetipo interactúa con el resto de su ecosistema familiar y social también puede resultar interesante. Si es que esas relaciones se llegan a mostrar, en vez de localizarle como un *outsider* sin ningún tipo de contacto. Algunas de las definiciones que se habían comentado antes, como la de Horvath y Szakolczai, hacían hincapié en elementos como el desenfreno o el gran apetito sexual como base del arquetipo, categorizándolo de lascivo. En muchas mitologías el apetito sexual de un personaje puede servir como justificación de traer nuevos héroes, dioses o semidioses al mundo; sin embargo, no parece que el caso del *trickster* sea similar. Ya sea que manifiesta una lascivia estéril y sin progenie, o ya sea que genera unos vínculos genealógicos fuera de la norma social, son elementos que se deben analizar en profundidad.

La genealogía como ciencia y método no ha tratado mucho este arquetipo. Normalmente dedicada a figuras históricas o personas reales, la genealogía tiene poco método para tratar con figuras mitológicas o religiosas. Algunos autores que han trabajado personajes individuales sí que se detenían en analizar sus relaciones sociales, al encontrar pequeñas desconexiones del resto del canon mítico, como el caso de Georges Dumézil con Loki. Por tanto, no hay muchos elementos de otros estudios anteriores sobre cómo las sociedades crean las genealogías de este tipo de personajes. Pero su cercanía con otros arquetipos, como el del héroe cultural, indican que podrían tener algún tipo de simbolismo especial en torno a su familia o su llegada al mundo mítico.

1.1.2 Liminaridad

En cambio, un elemento de análisis que resulta más evidente es la liminaridad. Tal como se podrá ver en el estado de la cuestión, la liminaridad es un elemento de largo recorrido en los estudios del *trickster*. Es la experiencia intermedia por excelencia, los humanos

¹² Garry y El-Shamy (2005), 12.

tienden a ritualizar y dar simbología a los momentos de paso y liminares, normalmente mediante rituales¹³. Y en esos momentos es donde entra en juego la configuración del *trickster*. La liminaridad es un concepto ligado a los límites, ya sean espaciales, sociales o temporales. Trae sus propios símbolos dependiendo de la cultura en la que se encuentre, siempre para marcar una ruptura o un enfrentamiento con la *communitas*, una representación de la homogeneidad y la camaradería¹⁴. Por ello, es importante entender las claves sociales y religiosas de cada cultura en cuanto a sus propios límites.

El *trickster* se ve vinculado con la *persona*¹⁵, o máscara, liminar, pero es un elemento ambiguo y muy variable, ya que es el conjunto de elementos que se encuentran fuera de las categorías comunes. Es una condición que se basa en las máscaras que se escapan de la red de clasificación del espacio cultural habitual, puesto que al entrar en la *persona liminar* quedan fuera de las categorías normativas y por ello el simbolismo que adoptan es complejo y puede relacionarse con elementos transicionales extremos como la muerte o el parto¹⁶. Va muy de la mano con lo que Jan Bremmer comentaba, respecto a la religión griega, como *divine persona* o ese conjunto de representaciones de la jerarquía, simbolismo y aspectos que se le otorgan a la divinidad¹⁷.

Estos elementos que se le entregan a la persona liminar suelen encontrarse en el *trickster* como representación de todo lo liminar de una sociedad, por ello es un elemento mucho más analizado que la genealogía. Hay elementos evidentes, como habitar espacios que separan el mundo terrenal del sobrenatural¹⁸ o sobrepasar límites sociales, pero otros son mucho más sutiles. Por ejemplo, la creatividad es una herramienta que utiliza el *trickster* para manifestar el ser contrario al *statu quo*, utilizándola para recrear o reformar lo común y localizar el progreso y la expansión¹⁹.

Esta estrecha relación ha llevado a que varias definiciones y categorizaciones del *trickster* sean dependientes de la liminaridad. Harold Scheub asegura que el *trickster* solo se puede encontrar en la periferia, pero que, si se ubica en derredor del espacio mítico,

¹³ Thomassen (2015), 40.

¹⁴ Turner (1991), 95-96.

¹⁵ Turner utiliza el término *persona* tomándolo del latín, haciendo referencia a la máscara que utilizaban los actores de teatro.

¹⁶ Turner (1991), 94-95 y (1982), 96.

¹⁷ Bremmer (2010), 193.

¹⁸ Ellis (1993), 59: expone cómo la literatura mítica ha configurado los espacios que separan los dos mundos, el físico y el mítico, en espacios como ríos, montañas, vados o momentos como el crepúsculo y el amanecer.

¹⁹ Doty (1995), 26.

por ejemplo, el cielo o el monte Olimpo, sería un *trickster* divino (*divine trickster*) y si, por el contrario, habita los espacios terrenales sería un *trickster* profano (*profane trickster*) alejado de lo sagrado²⁰.

A su vez, también ha habido autores que han encontrado en la liminaridad la justificación para todos los aspectos peculiares de la personalidad del *trickster*. Como ocurre con Barbara Babcock-Abrahams que identifica hasta 16 puntos en los que la personalidad del *trickster* se ve fuertemente influenciada por la liminaridad. Esos puntos tienen que ver con mostrar independencia de los espacios físicos y temporales, poseer una tendencia a habitar lugares de paso o intermedios, estar implicado en episodios de gran creatividad o destrucción; mostrar un aspecto deforme o con algún tipo de anomalía, una potente libido o una capacidad de multiplicación y una categoría sexual poco definida, lo que lleva a que su edad o aspecto físico tampoco sea claro del todo; son, por lo general, amorales y asociales pese a tener una gran cercanía con una figura femenina de su familia; se sitúan entre la vida y la muerte, entre la realidad y el reflejo de la misma, lo que les permite quedar fuera de las normas que rigen al resto de su sociedad²¹. A lo largo del trabajo se podrá comprobar si realmente todos los puntos que muestra la autora corresponden realmente a la universalidad del arquetipo o no.

Otro elemento muy común y que se ha relacionado estrechamente con la ambigüedad que trae el *trickster* en sus elementos más liminares es la capacidad de cambiar de aspecto. Al fin y al cabo, no tener un aspecto claro con el que poder identificar al personaje es una señal de liminaridad corporal. Sobre ello se han visto tres formas básicas en las que ocurre esta transformación: la primera y más común sería la transformación en formas animales, también comprendido en el hecho de tener un aspecto principalmente animal. La segunda forma es la ambigua por excelencia, poder volar, reptar, manejar elementos naturales, pero sin una descripción clara de su aspecto. Por último, entraría la metamorfosis ligada al sexo o al género del personaje, jugando con los cánones sociales y los elementos con los que cada cultura identifica tradicionalmente el género²².

Por tanto, la liminaridad es una categoría que se enlaza con las otras dos. Al servir como configuración de lo que está fuera de la norma en cada sociedad parece que puede

²⁰ Scheub (2012), 33.

²¹ Babcock-Abrahams (1975), 159-160.

²² Horvath y Szakoleczai (2020), 21.

acabar conectada con la genealogía y, como se ha introducido, con los elementos simbólicos de las formas animales. También es la más trabajada y analizada hasta ahora, por lo que el objetivo no solo es contrastarla con las otras dos categorías, sino también comprobar la validez y pervivencia de los anteriores trabajos que nos han precedido.

1.1.3 Relación con los animales

Los orígenes de la antropozoología o de los más conocidos como *animal studies* fueron los estudios de Keith Thomas y Harriet Ritvo, que trataban de analizar el dominio del ser humano sobre el resto de los animales de su entorno²³. Lo cierto es que los *animal studies* se han centrado mucho en cómo el ser humano interactúa con los animales, qué tipo de simbología le otorga a cada uno y cómo le ayudan a concebir las diferencias entre salvaje y domesticado.

Ese enfoque no tardó en llegar a los estudios sobre el *trickster*, ya que algunas de las manifestaciones más famosas del arquetipo se dan en personajes con un aspecto ambiguo. La mayoría de *tricksters* de las zonas amerindias no son ni puramente humanos ni animales, pero en muchas ocasiones su nombre propio indica la vinculación con un animal. Esto ha llevado a que en algunas definiciones del *trickster* se sobreentienda que debe haber un aspecto animal y que, en caso contrario, no podría tratarse de una manifestación del arquetipo.

Algunos autores como Claude Lévi-Strauss consideraron que la característica principal del *trickster* como animal es que debe ser carroñero, algo que todavía hay autores que mantienen como Patrick Laude²⁴. Sin embargo, es una teoría que posteriormente se consideró que no tenía por qué ser una *conditio sine qua non* del *trickster*, sino una simple característica que podía manifestarse²⁵. Lo cierto es que la idea de que este arquetipo tiene como elemento básico el ser carroñero omite no solo todas las manifestaciones que no tienen una forma animal clara, sino también todas aquellas que se muestran como animales que no cumplen esa característica alimentaria como pueden ser la liebre o las arañas.

Hyde²⁶ expone las ideas de Harry Jerison, en *Evolution of the Brain and Intelligence*, sobre que los animales carnívoros suelen ser más inteligentes que los

²³ Sax (2013), 25.

²⁴ Patrick Laude (2005), 78.

²⁵ Szyjewski (2020), 168.

²⁶ Hyde (2017), 20-21.

herbívoros por la necesidad de crear nuevas estrategias para cazarles. En estos casos el uso de teorías como esta sirve para relacionar que las transformaciones animales de los *tricksters* están relacionadas con su capacidad, como carnívoros, de tener una inteligencia superior a la de sus presas, pudiendo entenderse como presas a las personas que engañan. Sin embargo, Hyde no solo relaciona a los *tricksters* con los carnívoros, sino con aquellos animales que son lo bastante astutos como para ser difíciles de atrapar. Esto querría decir que los humanos, mediante la observación de estos animales, entendieron que eran astutos, inteligentes o escurridizos y por ello los relacionaron con personajes míticos afines. El hecho de que el propio *trickster* caiga en trampas sería un componente cómico muy propio de estos personajes.

Pero ¿por qué unos animales y no otros? A lo largo y ancho del mundo el *trickster* puede adoptar muchas formas: arácnidos, serpientes, zorros, monos, coyotes, liebres, córvidos, etc. Lo cierto es que normalmente son animales que popularmente son conocidos por su astucia, rapidez o por estar apartados del resto²⁷. Está visto que algunas teorías consideran que los animales adquieren un carácter simbólico o totémico en las culturas cercanas por que ayudan a configurar metáforas y a organizar el pensamiento, sobre todo aquellos en los que la simbología viene del propio comportamiento que se observa del animal en la naturaleza²⁸.

Sin embargo, esta categoría se nombra como «relación con los animales» y no «aspecto animal» porque consideramos que puede haber una vinculación de los *tricksters* y los animales más allá de transformaciones y aspecto constantemente simbólico. Se quiere observar con esta categoría si la relación simbólica puede venir, a su vez, de sacrificios u otro modo de interacción con cada animal. También si, en caso de ser así, los animales con los que se vincula al arquetipo del *trickster* varían en gran medida de una cultura a otra y por qué motivo.

1.2 Estado de la cuestión

Introducido el *trickster* y presentadas las tres categorías sobre las que se quiere trabajar, se pasará ahora al estado de la cuestión. Permitirá ver los cambios que ha sufrido el arquetipo en todos los años que se ha analizado, los análisis más influyentes y los muchos enfoques que ha tenido desde diferentes metodologías. Con ello, como es lógico, se verán

²⁷ Horvath y Szakolczai (2020), 16.

²⁸ DeMello (2012), 288.

las principales problemáticas en su estudio, principalmente centradas en la falta de consenso y definición. El debate sobre la figura del *trickster* ha sido muy variado y extendido a lo largo de los años, por lo que es difícil organizarlo por escuelas de pensamiento. Si bien se crearon tendencias entre los autores de seguir ciertas teorías, la discusión nunca se cerró del todo²⁹. A continuación, se va a exponer una cronología de las principales ideas y el desarrollo de la figura del *trickster* en la percepción académica.

El término apareció por primera vez en el diccionario Oxford en el siglo XVIII, como la descripción de aquel sujeto que engaña o hace trampas. Dentro del campo de la antropología se utilizó por primera vez por Daniel Brinton en 1885³⁰, tratando de describir las características paradójicas que contenía el ser supremo de la religión algonquina. Para ello cita a Lacombe y su *Dictionnaire de la langue des cris* de 1874, diciendo que Lacombe traduce el nombre de Wisakketjak como «*the Trickster, the Deceiver*». Lo cierto es que Lacombe solo hace una descripción de este personaje de la cultura Cree y no llega a explicar su nombre. Sin embargo, Brinton tenía una tendencia por traducir nombres de divinidades indígenas por *trickster* y a explicar sus naturalezas por corrupciones del lenguaje. Lo más importante de la perspectiva de Brinton es que se alejó de la idea de que los panteones nativos americanos se basaban en fuerzas de la naturaleza sagradas, exponiendo que las figuras *trickster* eran paradójicamente traviesas y heroicas.

Ya desde el inicio de su estudio la figura del *trickster* se impuso como confusa, viniendo además de las etimologías creadas por Brinton para justificar algunas de sus teorías. Aunque eso no impidió que el término se siguiese utilizando y, pocos años después, Boas lo utilizó en 1898 en la introducción del libro de James Teit dedicado a los nativos del río Thompson. En la introducción Boas asegura que estas figuras *trickster* también podían actuar como héroes culturales o, incluso, demiurgos y transformadores³¹. Boas no sostiene que la deformación lingüística que veía Brinton pudiese haberse extendido al resto de culturas de la zona, sino que la figura del *trickster*, para él, estaba justificada por ser un modelo de protagonista egoísta e insubordinado que, sin querer, podía llegar a realizar acciones beneficiosas para la humanidad en su forma más arcaica.

²⁹ Para profundizar sobre el estado de la cuestión se puede consultar a Hynes y Doty (1997, 13-32) y Szyjewski (2020, 164-176).

³⁰ Brinton, *The chief god of the Algonquins, in his character as a cheat and liar* (1885), 137-139.

³¹ Ver nota al pie 1.

De este modo, dependiendo del elemento que predominase al evolucionar sería un personaje más positivo o negativo.

La introducción de Boas tuvo tanto impacto que se empezó a tomar como la plantilla base para los estudios del *trickster*, principalmente por sus estudiantes. Esta es la razón principal por la que muchos investigadores tomaran como patrón básico para sus investigaciones las manifestaciones del *trickster* americano, especialmente los de América del Norte. Esto creó la tendencia de utilizarlos como prototipo y plantilla, para buscar similitudes en otras culturas e identificar como *trickster* únicamente a aquellos personajes parecidos a los encontrados entre los nativos americanos.

Entre 1905 y 1906 Kurt Breysig y Paul Ehrenreich mantuvieron una discusión mediante sus investigaciones³² con la figura del *Heilbringer*³³, que posteriormente fue criticada por Wilhelm Schmidt y su escuela. La discusión giraba en torno a que una figura como el *Heilbringer* demostraba, según los datos de América, encontrarse en un estado intermedio entre el animismo y el monoteísmo. Su discusión sirvió para crítica, pero hizo constar que podía haber figuras míticas que se encontraban entre la humanidad y la divinidad, en muchos casos ocupando un rol mediador. Por lo que entre los círculos alemanes no se tardó demasiado en identificar el *Heilbringer* y el *trickster*.

En 1928 William Brede Kristensen dio un nuevo enfoque a la discusión, considerando que las figuras intermedias que aparecen entre la realidad humana y la divina pueden cumplir varias funciones, unificando siempre el espacio entre lo sagrado y lo profano. Kristensen contemplaba diferentes formas de llevar a cabo esto, entre ellas el *Heilbringer* y el *trickster*, pero también la figura del chamán o el héroe cultural. En su análisis también comenzó a alejar la figura del «tramposo divino» de América y empezó a relacionarlo con otros personajes míticos como Hermes³⁴, aunque encontraba como base del *trickster* los mitos de robos o impulsividad. Un año después Jan Petrus Benjamin de Josselin de Jong publicó una respuesta a Kristensen que critica la simplicidad a la que reducía al *trickster*, al alegar que suelen ser figuras tan paradójicas que deberían entenderse por su multidimensionalidad. Josselin de Jong, el padre del estructuralismo en

³² K. Breysig, *Die Entstehung des Gottesgedankens und der Heilbringer* (1905) y P. Ehrenreich, Götter und Heilbringer. Eine ethnologische kritik, *Zeitschrift für Ethnologie* 38, (1906), pp. 536–610.

³³ Del alemán «salvador». Es lo que después se popularizó como *culture hero* o héroe salvador de la humanidad.

³⁴ W. Brede Kristensen, *De Goddelijke Bedrieger* (1928), 103.

Países Bajos, encontró como característica primaria del *trickster* la mediación, adelantándose a Lévi-Strauss.

Pero en la línea de Kristensen, saliéndose de la discusión centrada en los personajes americanos se encontraron después otros autores como Katherine Luomala y Norman O. Brown. Luomala empezó en la década de los treinta a investigar en las comunidades navajas, donde entró en contacto con la figura del *trickster*, pero después en 1941 empezó a trabajar en el museo de Hawái. Desde entonces sus trabajos se centraron en la cultura y el folclore polinesio, en especial en los *tricksters* de allí y su evolución con el paso de los años de una isla a otra. Brown, por su parte, en 1947 realizó un gran análisis del *trickster* griego en su obra *Hermes the thief: The evolution of a myth*. La obra tuvo un fuerte calado en los análisis de Hermes, pero no tanto en el debate del *trickster* que en 1955 se vio totalmente dominado por la obra conjunta que realizaron Paul Radin, Karl Kerényi y Jung.

En *The trickster: A study in American Indian mythology* Radin volvía a centrarse en los datos de las culturas americanas, concretamente de los winnebagos. Mientras que Kerényi en su aportación analizó diferentes personajes de la mitología griega y Jung, por su parte, analizaba la psicología del *trickster*. Lo que unía temáticamente estos trabajos era analizar el *trickster* como un arquetipo característico de la psique humana que provenía de épocas arcaicas, demostrando con su evolución el mismo proceso en el crecimiento de la psicología del colectivo. Esta idea de que el *trickster* se encuentra en un espacio «primitivo» llevaba a que lo considerasen con caducidad, ya que en algún punto de la evolución del ser humano el *trickster* debía perderse. Para esta idea primitiva desarrollan algunos elementos como el componente fálico como esenciales para la figura del *trickster*. Tuvo mucho seguimiento y el trabajo de Estelle Irizarry es una prueba de ello, cuando en 1987 analizó los personajes de su contemporáneo Francisco Ayala como una especie de ciclo del *trickster* sofisticado³⁵. Aunque en la misma década en la que Irizarry escribía ya había autores criticando la obra conjunta, como Ake Hultkrantz (1983) que criticó especialmente la pobre metodología que había utilizado Radin en el tratamiento de las fuentes americanas³⁶.

³⁵ Irizarry, E. (1987). The ubiquitous trickster archetype in the narrative of Francisco Ayala. *Hispania* 70/2, 222-30.

³⁶ Hultkrantz, A. (1983), *the study of American Indian religions*. Ed. Christopher Vecsey. AAR Studies in Religion, 29. Crossroad; Chico: Scholars.

Retomando el discurso en su orden cronológico, fue Lévi-Strauss en su análisis de 1963 quien alcanzó mayor resonancia en el debate académico. Volvió a analizar dos *tricksters* norteamericanos, Coyote y Raven, y situó como una potente marca de la figura la tendencia carroñera. No tardaron en llegar críticas que observaban que la naturaleza biológica del coyote real no es carroñera o que, incluso entre los nativos americanos, hay otros muchos *tricksters* animales que no presentan esa característica, como podría ser la liebre o la araña, como ya se había comentado a lo largo de la introducción.

El inicio de las tendencias del análisis contemporáneo del *trickster* comenzó poco después, con John Greenway. Con sus dos trabajos *Literature among the primitives* (1964) y *The primitive reader* (1965), expone la necesidad de que se mantenga el contexto cultural de los relatos y los datos que se analizaban, para evitar dejar libertad de interpretaciones desde sesgos cognitivos que pudiesen inducir a error. Mantiene ideas de Radin, como que el *trickster* podría ser una marca de evolución de la cultura, pero hace un mejor tratamiento de los datos. Otro autor que expuso algunos problemas de la investigación a la par que continuaba el legado de Radin fue Roger Abrahams. La polémica que sacó a relucir Abrahams fue que el *trickster*, siendo tan paradójico, es realmente complicado de definir con seguridad. Además, mantuvo la idea de que muchos de estos elementos de difícil definición provenían de la observación de autores europeos sobre fuentes que les resultaban ajenas, no tanto que el propio personaje fuese confuso en su naturaleza. Mantiene, por tanto, la idea de Radin de que el *trickster* es un personaje universal, algo que se criticó después, y refuerza la idea de que se podía tratar de una válvula de escape social.

Dentro de la antropología destacó Edward E. Evans-Pritchard con la publicación en 1967 de su obra *The Zande trickster*. Analizó la narrativa azande que trataba historias *trickster* dando información de cómo se habían recopilado los datos, contexto sociocultural y vinculando siempre los relatos con la información que se tenía de esa cultura. Hasta ese momento no se había tratado con tanto cuidado los materiales que provenían de cuentos populares, hacia los que se tenía menos consideración que los «materiales religiosos», por lo que el énfasis y el cuidado que puso Evans-Pritchard en su análisis supuso un giro importante dentro de los estudios etnológicos posteriores.

Víctor Turner y Mary Douglas introdujeron una nueva capa de análisis para el *trickster*: la liminaridad. Turner, con sus obras *The forest of symbols: Aspects of Ndembu ritual* (1967) y *The ritual process: Structure and anti-structure* (1969) utiliza el término

limen para diferenciar tres momentos liminares que se encuentran en los rituales performativos, lo que después lleva al análisis de ciertas figuras que se encuentran en esos límites sociales. La verdadera comunidad se encuentra en el punto donde se dan esos límites, por lo que el *trickster* se manifiesta allí donde las convenciones sociales están más sometidas a estrés social. Explica así la capacidad del *trickster* de romper o poner a prueba costumbres para después reforzarlas. Por su parte Douglas, en sus obras *Purity and danger: An analysis of concepts of pollution and taboo* (1966) y *The Social control of cognition: Some factors in joke perception* (1968), veía al *trickster* como un fenómeno que sirve para eliminar la idea de que cualquier orden social es absoluto. Muestran en el límite lo débil que puede llegar a ser el *statu quo*. También se centra en aquellas categorías enfrentadas que presenta como no ser ni hombre ni mujer, ni bueno ni malo, etc., considerando esos choques como una característica fundamental del *trickster* y su estado liminar.

Hablando sobre el equilibrio, pero más centrado en el dualismo entre el bien y el mal, surgió el debate sobre si el *trickster* pudiera considerarse un personaje malvado, un demiurgo positivo o ambas cosas a la par. Ugo Bianchi³⁷ destaca en este debate por su teoría de que el *trickster* proviene de un dios del mal debido a su carácter impulsivo e impredecible. Se centra en un enfoque histórico-religioso en el que parte de la idea de que el segundo nivel de evolución es la introducción de un demiurgo, momento en el que aparece un segundo creador, el *demiurgo-trickster*, que se enfrenta a la divinidad suprema. Bajo este enfoque analiza principalmente *tricksters* americanos, pero también africanos. Es el foco que posteriormente retoman otros autores contemporáneos como Horvath y Szokolczai.

Tras todos los trabajos que proliferaron en la década de los sesenta, los años posteriores sirvieron para afianzar el debate y criticar los fallos de autores anteriores. Por ejemplo, encontramos la obra de Brian Street, que en 1972 retomó los trabajos de Evans-Pritchard y Radin para comparar sus materiales de forma temática³⁸. La conclusión de Street es que el *trickster* es aquel que opera en los límites y manifiesta un equilibrio delicado entre la creatividad y la destrucción.

³⁷ La obra de Ugo Bianchi es muy extensa y abarca desde inicios de la década de los sesenta hasta finales de los setenta. Algunas de sus obras a destacar son *Il dualismo religioso* de 1958 y *Le dualisme en histoire des religions* en la revista *Revue de l'histoire des religions* de 1961.

³⁸ Street, B. (1972). The trickster theme: Winnebago and Azande. En Singer and Street, (Eds.). *Zande Themes: Essays Presented to Sir Edward Evans Pritchard*, (82-104).

El trabajo de Bárbara Babcock-Abrahams³⁹ se volvió uno de los principales referentes dentro de los enfoques de la ritualidad del *trickster*. Utiliza de apoyo las teorías sobre la liminaridad de Turner y Douglas, sumando además el trabajo del folclorista Arnold van Gennep, pero da un paso más allá. Consideró que al ser un ser tan liminar solo se le puede definir mediante paradojas o contradicciones, ya que el *trickster* rechazará cualquier tipo de límite que se imponga a su definición.

Pocos años antes, Laura Makarius también había retomado ciertas ideas de la liminaridad para su trabajo⁴⁰. Esta vez desde la perspectiva de la marginalidad y cómo desde ese punto intermedio social el *trickster* opera con el humor, tomando el rol del bufón que hace reír para aliviar tensiones sociales. Una teoría que Christopher Vecsey recuperó en 1991 y puso a prueba para demostrar que existía una transferencia entre el *trickster* mítico y la institución de bufones rituales.

Michael Carroll, en 1981 y 1984⁴¹, realizó varios trabajos sobre el *trickster* adoptando las ideas de Lévi-Strauss. En especial se centró en la teoría de los opuestos complementarios del personaje. Aunque Carroll trata de corroborar sus argumentos también corrige y critica ciertos elementos controvertidos. En sus análisis de los *tricksters* nativos americanos hace un gran trabajo catalogando los personajes, las manifestaciones y las culturas en las que coinciden⁴². También trató de averiguar si los elementos animales eran una constante en el *trickster* o una tendencia americana.

Sin embargo, no todos los autores recuperaron a Lévi-Strauss con fines positivos. Robert Pelton critica duramente las aproximaciones del antropólogo y prefiere acoger las teorías de Turner en su lugar. Pelton, en su trabajo de 1980⁴³, se centró en el *trickster* africano, en especial Anansi, y para ello utiliza la perspectiva del *limen* como muestra de que es un símbolo del estado liminar por sí mismo y de ese modo adquiere el poder para regenerar la sociedad. Pelton rechaza la idea de que el *trickster* se trate de un arquetipo, prefiere definirlo como un patrón simbólico que se repite y cambia adaptándose a cada una de las figuras individuales.

³⁹ Babcock-Abrahams, A tolerated margin of mess: The trickster and his tales reconsidered, *Journal of the Folklore Institute* 1975.

⁴⁰ Laura Makarius, Ritual clowns and symbolical behaviour, *Diogenes*, 70 1970.

⁴¹ Lévi-Strauss, *Freud, and the trickster: A new perspective upon an old problem* (1981) y *The trickster as selfish-buffoon and culture hero* (1984).

⁴² Carroll (1984), 110-111.

⁴³ Pelton (1980), *The trickster in West Africa*.

Durante finales de la década de los ochenta y principios de los noventa destacó el trabajo de Gerald Vizenor, centrándose primero en criticar la metodología del campo antropológico en el análisis del *trickster* y, después, sentando sus propias bases desde la perspectiva holotrópica⁴⁴, entendiendo el *trickster* como el reflejo de las experiencias de toda una comunidad. Para Vizenor el *trickster* no es un personaje o un arquetipo, es un modo de discurso por lo que puede entrar en esa categoría autores, narradores o artistas también. Alejándose de las perspectivas colonialistas trata de averiguar por qué el *trickster* seguía vivo en comunidades oprimidas de su época, por lo que entiende que se trata de un fenómeno subversivo y caótico, que habla de la experiencia del oprimido en su ruptura de cadenas.

Pese a todo el debate que ya se había generado y las divisiones entre las perspectivas, todavía quedaba mucho que pulir respecto al *trickster*. Klaus-Peter Koepping en su trabajo, *Absurdity and hidden truth: Cunning intelligence and grotesque body images as manifestations of the trickster* (1985)⁴⁵, denunció como hay ciertos elementos que se interpretan como manifestaciones del *trickster* sin observar la cultura o la circunstancia, lo que lleva a que se cataloguen como *tricksters* personajes que no cumplen con todas las características del arquetipo. Algunas de estas categorías que llevaban a confusión eran el robo, la picardía, la astucia, la rebeldía, etc.

El hecho de que las definiciones del *trickster* o el uso de ciertas manifestaciones como la base de sus categorías estaban desfasadas y daban lugar a problemas era evidente. Sin embargo, algunos autores optaban por la aproximación radicalmente opuesta. En lugar de definir mejor el *trickster*, Thomas O. Beidelman⁴⁶ aseguró que ninguna definición intercultural podría ser válida, por lo que no se podría llegar a una forma de definir todas las manifestaciones del *trickster*. Debido en parte a lo que criticaba Koepping, a saber, el hecho de que se identifique como *trickster* a la ligera a cualquier personaje que cumpla con algunos rasgos típicos pero no con todos los necesarios. Beidelman también investigó algunas categorías animales, por la presunción de que la mayoría de los *tricksters* estaban en un espacio entre humano y animal. También Dario

⁴⁴ Aquella que se centra en el todo, término que Vizenor toma de la psiquiatría.

⁴⁵ Koepping, *absurdity and hidden truth: cunning intelligence and grotesque body images as manifestations of the trickster*, *History of Religions* 24 (1985).

⁴⁶ Beidelman, *The moral imagination of the Kaguru: Some thoughts on tricksters, translation and comparative analysis* *American Ethnologist* 7:27-42. Después republicado como capítulo en *Mythical Trickster Figures*.

Sabbatucci⁴⁷ se opone al mero concepto del *trickster*, ya que considera que es una abstracción y una farsa propia de los análisis del siglo XIX, siendo imposible englobar a personajes mitológicos y divinos de distintas partes del mundo bajo el mismo paraguas.

William J. Hynes fue el encargado del grupo de investigación sobre *tricksters* de la American Academy of Religion entre los años 1978 y 1980 y, junto a William G. Doty, realizó un gran trabajo sobre los *tricksters* con una metodología más moderna en 1993⁴⁸. Hynes y Doty recalcan a menudo que un problema fundamental en el análisis es confundir *trickster* con *tricksterish*, entendiéndolo como estos últimos a ciertos personajes que por sí mismos solo tienen algunas características similares en momentos concretos, como el robo o la picardía, y no son elementos clave del personaje. Además, se asientan como una escuela de análisis completamente contraria a las nociones del *trickster* como primitivo, inferior o demás interpretaciones que quitaban seriedad a su análisis. Por el contrario, consideran positivo fijarse en cómo el humor y los relatos sirven para unir a las comunidades y liberar cargas negativas sociales. En su obra editan los trabajos de otros autores mencionados, como Vecsey o Makarius, que tratan de analizar un personaje concreto en profundidad.

Después encontramos a Lewis Hyde, cuya obra se publicó originalmente en 1998 y se reeditó posteriormente en 2008⁴⁹, que toma el arquetipo del *trickster* y trata de definirlo de una manera que se observen todas las diferencias que puede aportar la cultura en la que se encuentre el personaje concreto. El resultado es una definición muy amplia y general, que el propio autor admite que tiene ciertos elementos pendientes de revisión, ya que se dan en la mayoría de los casos, pero no siempre tienen por qué ocurrir -como el atravesar fronteras y eliminar límites-. La metodología de Hyde es coger cada mito y realizar primero un análisis individual a pleno detalle que deje ver con claridad los simbolismos culturales. Hasta que no queda claro el trasfondo social no pasa a comparaciones con otras mitologías o literaturas, para evitar paralelismos erróneos.

Tras el repaso de propuestas de estos últimos autores se muestra el problema de que se entienda como *trickster* a cualquiera que cumpla ciertas características poco definidas. Este problema lleva a graves errores a la hora de identificar y analizar este

⁴⁷ Sabbatucci, Sui protagonisti dei miti. *Quaderni di etnologia religiosa*, 2. Roma: La Goliardica Editrice (1981).

⁴⁸ Hynes y Doty, *Mythical tricksters figures*.

⁴⁹ Hyde, L. *Trickster makes this world: Mischief, myth and art* (1998), reeditado después con el subtítulo alternativo: *How disruptive imagination creates culture* (2008).

arquetipo. Algo que, además, dificulta mucho el realizar un análisis comparativo, ya que las categorías no están claramente definidas. En los últimos años la tendencia ha llevado a hacer análisis profundos de personajes concretos, tomando como categorías del *trickster* algunas definiciones más abstractas que no dependan de identificar su parecido con otro personaje.

Dentro de esos trabajos encontramos a Emily Zobel Marshall, cuyas obras entre el 2000 y 2019 se han centrado en el *trickster* africano, especialmente la figura de Anansi, y cómo sus relatos de superación y rebeldía evolucionaron con sus gentes durante los periodos de la diáspora y la esclavitud, sirviendo de apoyo emocional y válvula de escape. También destaca Arlene Allan con su análisis de Hermes (2018) que profundiza en el personaje desde todos los aspectos y datos que se conservan, dando una nueva perspectiva a ciertos elementos propios del *trickster* que se podían pasar por alto.

En suma, a lo largo de los años la identificación del *trickster* ha cambiado y los enfoques se han ido enfrentando a críticas y cambios muy bruscos. Se ha analizado desde estudios culturales, religiosos, antropológicos, filosóficos y muchas disciplinas más. Dentro de este pequeño resumen de los trabajos del *trickster* no se mencionan los debates internos que se han podido producir sobre cada personaje concreto, algo que se comentará en los respectivos análisis de los capítulos siguientes. Pero sí se ha podido comprobar cómo, hasta nuestros días, definir el *trickster* sigue siendo una tarea complicada.

1.3 Metodología

El objetivo básico de esta tesis es encontrar una definición del *trickster* que pueda hacer mejor justicia a un arquetipo universal, sin entrar en elementos contradictorios de una cultura a otra, y determinar si las tres características propuestas sirven como base para identificar con claridad los personajes que pertenecen al arquetipo. Para tal propósito se van a utilizar dos metodologías fundamentales: el análisis individual y el análisis comparativo.

Los mitos del *trickster* son variados, pero no hay duda de que en ocasiones se pueden encontrar repeticiones o, incluso, estructuras muy parecidas entre diferentes puntos del mundo. Sin embargo, lo más importante para un buen análisis es observarlos primero en el contexto de sus culturas, tal como exponía Vecsey⁵⁰. Ya que puede haber

⁵⁰ Vecsey en Hynes y Doty (1997), 107.

elementos que, a simple vista, sean iguales, pero en cada comunidad tengan una carga simbólica diferente. Por ello, la estructura del trabajo partirá de un primer análisis individual de cada personaje, una pequeña comparación al finalizar el capítulo para recoger los datos que comparte o difiere con otros personajes ya presentados y, al llegar al apartado de las conclusiones, se hará la comparativa total entre los personajes escogidos y los datos que se recogen de ellos para el arquetipo.

Teniendo esto en cuenta habrá capítulos centrados en varios personajes, mientras que otros tendrán su propio capítulo individual. Las agrupaciones se deben a que algunos se encuentran en zonas geográficas adyacentes, que podrían dar lugar a contaminaciones míticas y elementos compartidos por cercanía. En esos casos, el apartado de comparación de sus capítulos tendrá mucho hincapié en las posibles tomas de contacto entre culturas, mientras que en otros se hablará de tendencias. No se pretende crear una relación entre civilizaciones de las que no se conoce contacto histórico, ya que eso podría llevar a errores en la comparación.

Para el análisis individual se partirá de un estudio de todas las fuentes con las que se pueda contar en cada caso. No solo fuentes literarias o de transmisión de sus relatos, sino también de arqueología, ritualidad, etc. No son fuentes que se puedan rastrear en igual medida en todas las culturas trabajadas, por lo que se irán comentando conforme aparezcan. Una vez revisadas todas las manifestaciones del *trickster* en las fuentes de su cultura que se puedan encontrar, se procederá a ordenar los datos según las categorías que se han mencionado antes: genealogía, liminaridad y la relación con los animales. El objetivo del análisis individual es poder ver cómo funciona el *trickster* bajo los esquemas de su propia cultura y cuáles son los rasgos personales que manifiesta más allá del arquetipo y los mitemas.

Un problema en los estudios de mitología y religiones comparadas es la terminología, ya que en muchos casos no se puede usar la misma para las diferentes religiones. No todas las culturas manifiestan igual la divinidad o conceptos como el de «demonio» pueden ser muy diferentes de una a otra. Tal como recalca Doty es muy importante saber observar los aspectos sociológicos, psicológicos, performativos y estructurales de cada religión con la que se va a trabajar⁵¹. Por ello, en este trabajo se va

⁵¹ Doty (2000), 466-467.

a optar por la perspectiva *emic* y dejar que cada religión en su respectivo capítulo tenga la definición de divinidad que necesite.

Eso es lo que respecta al análisis individual, pero con relación al colectivo y el que entra en el terreno de la comparación hay que hacer varias aclaraciones. Hay problemas de facto en el terreno de la comparación cultural por una falta de base metodológica. Renaud Gagné, Simon Goldhill y Geoffrey Lloyd exponen como el modelo de Dumézil para la mitología y, posteriormente, el modelo de Mircea Eliade para la religión, supusieron muchos problemas en los campos comparativos y poco a poco se han ido abandonando, ya que muchas veces esta comparación cultural se manifiesta como una curiosidad en un trabajo más grande, no como un marco metodológico claro y se puede caer en la tentación de comparar con respecto a patrones sin analizar⁵². Grace Davie expone la importancia del papel de la comparación en el campo de la sociología, ya que, tratando de analizar patrones de conducta en las culturas, es muy importante no generalizar o trasladar lo que ocurre en una región del mundo a otra completamente alejada, si hay dos manifestaciones similares primero hay que observar por qué se dan en cada una de las culturas y después ver si existe una relación⁵³.

Además de este inconveniente tenemos lo que ocurre con el problema de Galton, llamado así por la crítica que hizo Francis Galton al trabajo de Edward Burnett Tylor. El problema critica la idea de tratar las manifestaciones humanas como objetos individuales de estadística, ya que muchos elementos sociales están interconectados⁵⁴. Lo que quiere decir que tomar dos manifestaciones idénticas dentro de la misma cultura como dos patrones estadísticos diferentes puede llevar a claros errores a la hora de buscar tendencias. Para evitar este problema se tiende a no comparar nunca culturas que no tengan una base filológica similar, como comparar solo algunos pueblos indoeuropeos, aunque estén en contacto con otras lenguas. En el caso de este trabajo, como hemos comentado antes, la comparación de iguales se hará solo en zonas que mantengan un contacto claro.

Para finalizar, uno de los últimos problemas que puede traer la comparación mítica es el temporal: tratar unas mitologías de épocas muy separadas en el tiempo con la perspectiva moral o mítica que tenemos hoy en día. Siempre hay que atender al contexto

⁵² Gagné, Goldhill y Lloyd (2019), 5-7.

⁵³ Davie (2009), 171-172.

⁵⁴ Roscoe (2009), 36.

social propio de las culturas y no trasladar nuestra conciencia social o, también problemático, confundir temporalmente unas sociedades con otras⁵⁵.

Ya se han expuesto los problemas que entraña la comparación en ciencias de las religiones y otros estudios humanísticos, pero este trabajo sigue necesitando del análisis comparativo para poder poner a prueba las bases del arquetipo. Al fin y al cabo, la comparación es una herramienta que utilizamos a diario para ayudar al cerebro a crear conexiones duraderas, pero, ya que puede carecer de método, hay que tener cuidado a la hora de crear esas conexiones. Gagné, Goldhill y Lloyd proponen utilizar en su lugar el comparatismo, como método científico y consciente frente a la comparación mundana⁵⁶. Sea como fuere, la metodología más segura se basa en observar un fenómeno concreto, en este caso el *trickster*, y una serie de condiciones visibles de dicho fenómeno, en nuestro caso serían las tres categorías que ya hemos comentado.

Para evitar estos problemas se precisa una la introducción a la cultura y religión que dio vida a cada personaje, con una pequeña información de sus bases simbólicas y sin entrar en generalidades que puedan inducir a errores. Por ello, cuando se comente una tendencia similar entre dos personajes, que no tienen una conexión por cercanía o contacto histórico, se tratará de comparar la razón de esa tendencia y no la carga simbólica. Por ejemplo, en el caso de que dos personajes se coloquen en cruces de caminos se tratará de ver primero si la razón de ese lugar en cada uno de ellos es la misma y, en caso contrario, se hablará de una tendencia a habitar espacios liminares cotidianos.

A modo de recapitulación, el esquema de cada capítulo será, por tanto, el siguiente: en primer lugar una introducción de la cultura, fuentes y conceptos fundamentales del *trickster* que se va a analizar; después se pasará al análisis de los elementos genealógicos que se puedan encontrar en cada personaje, el orden interno variará según lo que se pueda encontrar en las fuentes de cada uno; en tercer lugar estará el análisis de la liminaridad, deteniéndonos en todas las formas en las que se manifieste; a continuación se dará paso al análisis de la relación, transformación o vinculación con los animales. Por último, se hará una pequeña recapitulación de los datos extraídos de ese personaje concreto y, finalmente, un apartado de conclusiones acerca de qué nos pueden decir esos datos sobre el *trickster* en comparación con otros personajes.

⁵⁵ Doty (2000), 236.

⁵⁶ Gagné, Goldhill y Lloyd (2019), 1.

Una vez aclarados los problemas que se van a evitar y las bases metodológicas principales, se van a explicar algunos elementos más concretos que forman parte del análisis. Es decir, los personajes escogidos y la razón para ello, el tratamiento de las diferentes fuentes manejadas y el método para crear los mapas y apoyos visuales que se podrán encontrar a lo largo del trabajo.

1.3.1 *Tricksters* seleccionados

Los personajes que se han escogido para el análisis del arquetipo del *trickster* son muy diferentes unos de otros. El objetivo es evitar los trabajos centrados en un único tipo de *trickster* y los errores que eso conllevaría a las conclusiones. Por tanto, no habrá solo personajes con aspecto animal o personajes puramente divinos o profanos. La idea es tener un abanico de manifestaciones del arquetipo para conseguir los datos más fiables posibles. Aunque este ha sido el primer criterio para escogerlos, otros han sido aún más decisivos.

En primer lugar, debían haber sido analizados, mencionados o cuestionados como *trickster* con anterioridad para evitar caer en lo que Hynes y Doty criticaban en su trabajo: la confusión entre *trickster* y *tricksterish*. Pero también para evitar lo que Christopher Vogler, a propósito de Vladímir Propp, analizó como personajes que portan la máscara del *trickster* únicamente en momentos concretos, como héroes tratando de salvarse de un peligro y convirtiéndose en el *trickster hero*⁵⁷. Por lo que ese tipo de personajes se deben excluir. Además, este requisito llevó a que fuesen personajes conocidos o importantes dentro de sus culturas, ya que son los que acaban siendo más analizados. En segundo lugar, debían ser personajes con un acceso sencillo a sus fuentes, fuesen del tipo que fuesen. Algunos héroes y dioses catalogados con anterioridad como *tricksters* tienen la desventaja de que se conservan solo algunos fragmentos de sus fuentes, en algunos incluso solo alusiones o pequeñas frases, que no permitirían llevar a cabo un trabajo profundo. Y, por último, era indispensable que estuviesen separados en diferentes zonas del globo, pero pudiese haber lugar a comparación.

Esta última razón se debe a que se pueden cumplir los otros criterios dentro de un único continente, como podría ser las muchas manifestaciones europeas, con facilidad. Pero ese análisis podría no ser fiable del todo, ya que entraríamos en similitudes propias de zonas de contacto o de elementos culturales subyacentes. Por ello, se prefirió utilizar

⁵⁷ Vogler (2007), 78-79.

la mayor cantidad de continentes posibles. Aun así, no queríamos eliminar completamente los personajes que se encontrasen en zonas de contacto cercanas, ya que la confluencia de ideas podía ser realmente interesante y positiva para el análisis respecto a cómo se configura el *trickster*. De ahí que algunos capítulos contengan zonas enfrentadas y otros no.

Por tanto, los personajes que se van a analizar son los siguientes: en África, concretamente la zona del Golfo de Guinea, estarán Eshu-Elegbara, Legba y Anansi, los tres en zonas de contacto muy estrechas. En América, especialmente América del Norte, Coyote y Raven. En Europa se analizan Loki, del territorio escandinavo, y Hermes, del griego, en capítulos separados. Por último, se analizará a Maui, el héroe *trickster* de Oceanía. Hubo muchas zonas y personajes que quedaron en el tintero, debido únicamente a la falta de tiempo para el desarrollo total del trabajo o a la certeza de que intentar abarcar demasiado iba a llevar a análisis más pobres. Algunos de los personajes descartados, como Susano-o-no-Mikoto, de la cultura japonesa, han sido objeto de este mismo análisis metodológico en congresos y conferencias por nuestra parte⁵⁸. Por ello, no se descarta que se pueda ampliar la lista de personajes analizados en futuras investigaciones.

Para mayor facilidad del análisis los capítulos se organizaron por geografía, dentro de los cuales cada personaje tiene su apartado introductorio a su cultura y fuentes propias. El orden de los capítulos es alfabético, pero los personajes que se encuentran dentro de ellos no siempre siguen ese esquema. Por ejemplo, en el capítulo dedicado a los *tricksters* africanos se comienza por Eshu y se deja a Anansi para el final, ya que Eshu sirve de ejemplo para muchos elementos que se deberán introducir primero y facilita, de ese modo, la lectura y comprensión del capítulo. Por tanto, el orden será siempre alfabético siempre que no suponga un problema para la comprensión.

1.3.2 Tratamiento de las fuentes

Uno de los problemas que plantea la variedad de personajes seleccionados es, como no podía ser de otro modo, la diferencia en cuanto a las fuentes que se pueden encontrar de cada uno. Cada una de las fuentes que se van a utilizar tienen un problema potencial: no todas tienen las mismas características. Hay textos escritos por seguidores de la religión en cuestión (*Himno Homérico IV*), otros que parten de recopilación posterior por

⁵⁸ Canalejo, A. (29 de noviembre de 2022). *Susano: ¿un dios trickster?* [Sesión de conferencia]. II Congreso Internacional Complutense de Asia Oriental Asia Sobrenatural: Religión, ritualidad y folclore en Asia, Madrid.

creyentes de otras religiones (*Las Eddas*) o la transcripción de investigadores, como antropólogos, que estuvieron en contacto con esas culturas. En el apartado introductorio de cada personaje, previo al análisis, se comentará en detenimiento las peculiaridades de cada una de sus fuentes, por lo que en esta sección solo se hará una breve muestra de la problemática.

Lo principal en este apartado es que es importante desterrar la idea de superioridad lingüística, de sociedades primitivas o de una evolución historicista de la religión respecto de si manifiestan literatura escrita o no. Ese tipo de teorías llevan al problema de asumir ciertos elementos de las fuentes antes de trabajarlas y no tratar con el mismo respeto las diferentes manifestaciones literarias que poseemos. O, en el caso contrario, de intentar crear relaciones entre dos culturas que han carecido de contacto por el hecho de que tienen *corpus* literarios importantes⁵⁹.

En cuanto a las fuentes escritas provenientes de la propia cultura se ha intentado observar las más antiguas posibles y un poco de su evolución. Estos personajes se encuentran en constante desarrollo dentro de su cultura y, por tanto, tomar todo el *corpus* que se encontrase a lo largo de los siglos de historia escrita podría resultar en diferencias muy grandes que no son el objeto de este análisis. Tal sería el caso de Hermes y los muchos textos de la cultura griega y su larga evolución. Pero también tenemos los casos en los que estos textos antiguos se ven complementados por otros, escritos desde el foco de otra religión. En ese caso se intentará llegar a la raíz del mito original, apoyándonos en los mitemas, e identificar las posibles contaminaciones de otras moralidades y religiones, tal como se verá con Loki.

Por otro lado, están las fuentes de culturas ágrafas. El principal problema derivado es que se depende exclusivamente de los textos recopilados por otros investigadores, en diferentes épocas y la veracidad de esos *corpus*. Los métodos por los que los científicos han recopilado los saberes de otras culturas han mejorado con los años, pero se podrá observar en algunos capítulos cómo algunos personajes sufrieron la censura de sus relatos para adaptarse a diferentes mercados y públicos. Al igual que lo mencionado con Loki, se tratará de identificar la contaminación y no tenerla en cuenta dentro del análisis.

Pero ese no es el único problema. No todos los relatos que se van a trabajar estaban pensados para ser leídos, sino que la gran mayoría son relatos vivos que ganan mucho

⁵⁹ Calame y Lincoln (2012), 41-42.

impacto en el contexto y la forma en la que se narran. Estos elementos se pueden rescatar gracias a los testimonios de algunos autores y, siempre que sea posible, será parte del análisis. También hay que tener en cuenta que solo se recopilaron versiones encapsuladas de los mitos en un momento histórico concreto. Algunas de las culturas tienen fórmulas y mitos que se cuentan siempre del mismo modo, mientras que otras necesitan cambios y eso se puede observar gracias a los mitos que se recogieron de la misma cultura en épocas diferentes. Siempre que sea posible se tratará de encontrar la raíz más antigua del mito y partir de sus elementos.

Para facilitar la lectura de los capítulos, pese a que se citarán muchos textos, se ha creado un anexo de fuentes en el que se podrá leer uno de los textos principales por cada *trickster*. Este texto se ha escogido entre otras manifestaciones por ser el más citado a lo largo del capítulo o el más representativo, para dar una pequeña muestra del carácter de cada uno. Estos textos han sido traducidos al castellano y en muchos casos se ha editado el formato para facilitar una lectura fluida. Pero siempre se han respetado las formas propias de la fuente original, como pueden ser repeticiones que aporten ritmo musical o el uso de cierto léxico.

1.3.3 Mapas

La gran diferencia geográfica de los personajes analizados, la importancia en algunos de ellos del terreno para sus relatos, las posibles zonas de contacto y contaminación y, además, la necesidad de ubicar las fuentes, llevaron a la idea de proveer un apoyo visual para el análisis. En gran medida para los capítulos que contienen más de un personaje o, por el contrario, para aquellos capítulos individuales que tienen las fuentes principales repartidas en territorios muy dispares.

Para ello se tomó como referencia de terreno un momento concreto de la expansión de cada cultura, principalmente un punto más importante o el que contenía mayor cantidad de fuentes. Tras ello se trató de localizar los lugares de las fuentes, si es que son conocidas, para señalarlos. Con estos datos recopilados se podía proceder al siguiente paso: utilizar un programa especializado para realizar los mapas.

Pese a valorar y preferir el enfoque multidisciplinar, el tiempo dedicado a la tesis no me permitía aprender las herramientas ni los programas necesarios para llevar a cabo semejante trabajo. Por lo que se contó con la inestimable ayuda de Juan José Núñez Cózar, antiguo alumno de la Facultad de Ciencias Geológicas de la Universidad Complutense de

Madrid. Él se dedicó a tomar los datos que le entregaba para pasarlos al programa informático y obtener los mejores resultados posibles.

Cuando se cargaron los datos recogidos dentro de los mapas, se procedió a representar las divisiones culturales, con fronteras a veces no del todo claras, y para ello se utilizaron diferentes coloraciones para una mayor diferenciación de las zonas, acompañadas de una leyenda. Y se incluyó una escala propia en cada mapa, para mayor apreciación del terreno abarcado. Esto se debe especialmente a que hay mapas que incluyen zonas muy reducidas contra otras demasiado extensas.

Para ello se utilizó el software QGIS versión 3.16, licencia de código abierto GPL V2. Dentro del cual hicimos uso de algunas fuentes cartográficas como base de los mapas, ambas licencias de libre uso académico, las cuales son: *World Ocean Basemap* (ESRI) (2021) y *Global Administrative Areas* (GADM) (2021). Todos estos elementos aparecerán en la bibliografía citados como corresponde, como software especializado y fuentes de datos, con el resto de los datos necesarios. Por tanto, en los anexos correspondientes a los mapas, en lugar de la citación de sus fuentes, se hará una descripción del contenido de cada uno de ellos para una mayor agilidad y comprensión de los materiales.

2. *Tricksters* en religiones de África

2.0 Introducción

Hay una enorme variedad de comunidades y sistemas sociales en África, algunos de los cuales se han encontrado en un estrecho contacto debido a incursiones y saqueos entre ellas; otras culturas, en cambio, se han encontrado solo a través de relaciones comerciales. Sin embargo, sus costumbres y tradiciones pueden diferenciarse enormemente de una comunidad a otra y por ello los cambios que se van a poder observar en este capítulo pueden resultar llamativos, para la corta extensión de terreno.

Por orden se va a tratar primero a Eshu de los yorubas, después a Legba de los dahomeyanos y por último a Anansi de los asantes. Los tres se encuentran en zonas territoriales cercanas, principalmente al sur de Nigeria, Benín y Ghana. Christopher Vecsey expone que el *trickster* africano no es una idea arquetípica, sino un patrón de distintos simbolismos que encarna muchas figuras individuales diferentes que los comparten⁶⁰, por lo que es importante atender a los códigos culturales de cada una de estas sociedades por separado, buscando el simbolismo de fondo y no lo que queda en la superficie.

Antes de pasar a los personajes, hay que añadir que, tal como se comentó en la introducción, todas las fuentes que se han conservado para este capítulo son recopilaciones realizadas en su mayoría por investigadores ajenos a la religión y, en muchos casos, ajenos. Dentro de lo posible se han escogido aquellos autores que carecían de un fuerte sesgo, corrección o censura que impidiese ver la realidad de las obras, pero en algunos casos se han de comentar este tipo de elementos en cuanto que afectan a la interpretación y estudio de estos personajes en el pasado.

En cada personaje se introducirán debidamente las fuentes y los aspectos de sociedad, religión y culto que sean necesarios, después se pasará al tratamiento de los datos y, por último, una pequeña recapitulación. Al final del capítulo, realizado el análisis de los tres personajes, se pasará a las conclusiones y los elementos que se han podido extraer de estas tres manifestaciones del *trickster* en África.

⁶⁰ Vecsey (1997), 123.

2.1 Eshu Elegbara

Eshu es un paradigma dentro de los *tricksters* africanos, ya que se diferencia enormemente de otros personajes más famosos como Coyote, en torno a los cuales ha girado el arquetipo del *trickster* durante muchos años. Precisamente por esto, a su vez, se han desarrollado problemas a la hora de tratar algunos aspectos de su figura por análisis demasiado eurocentristas, que dejaban tras de sí interpretaciones algo polémicas, como podremos ver más adelante en cuanto al diseño de sus figuras en el apartado 2.1.4. Aunque no todos los análisis foráneos desmerecen la figura de Eshu, para algunos autores, como Donald Cosentino Eshu es tan importante en la cultura del Oeste de África como la cultura griega lo es para Europa⁶¹.

Al contrario que otros *tricksters* es un dios muy reconocido en su panteón y esencial, muy ligado a la religión y aspectos de la vida cotidiana. Tiene distintas advocaciones y nombres, algunos para distinguir sus facetas y otras para indicar el lugar que ocupa; por ejemplo, tiene diferente respeto el Eshu del mercado que el Eshu de los caminos, como se verá más adelante. La segunda parte de su nombre completo, Elegbara, aparece a veces en las historias como un personaje separado o como el nombre que se le entrega a las figuras que representan a Eshu en los rituales y templos, tal cual se podrá ver en algunos relatos.

Hay que destacar que todavía existe la duda para muchos autores de si Eshu se trata o no de un *trickster*; por ejemplo, Hyde tiene muy claro que se trata de un *trickster* que ha inspirado nuevas obras modernas⁶². Mientras que Ayodele Ogundipe está totalmente en contra; partiendo de las definiciones y análisis de otros *tricksters* del mundo considera que son personajes muy distintos y afirma que en el folclore africano los *tricksters* suelen ser animales pequeños, débiles y enfrentados a personajes mucho más grandes y poderosos⁶³. Desde luego la definición que aporta Ogundipe será lo que encontremos más adelante con respecto a Anansi, pero las discusiones sobre si Eshu es o no un *trickster* se resolverán después de poner a prueba sus categorías.

⁶¹ Cosentino (1987), 261.

⁶² Hyde compara de forma activa algunos de los elementos de los mitos más típicos de Eshu con la obra de Frederick Douglas. Hyde (2017), 226.

⁶³ Ogundipe (2012), 109.

2.1.1 Religión y culto

El sistema religioso yoruba se basa en la creencia de Olórun («el dueño del cielo») y los *orishas* («los que han sido escogidos») ⁶⁴. Olórun, u Olódùnmare, es un tipo de divinidad en sí mismo y se trata del ser superior que está por encima de los *orishas*. No se le realizan sacrificios, ni rituales; tampoco parece que exista un sacerdocio dedicado a su figura, ni ningún tipo de rastro material como podrían ser símbolos, imágenes o templos, pero esto parece deberse a que los yorubas solo buscarán a Olórun cuando el resto de *orishas* no hayan servido a sus propósitos, ya que recurren primero a ellos y en última instancia al ser superior. Donde sí se encuentra muy presente es en el lenguaje yoruba, ya que es un nombre recurrente en promesas, proverbios y rezos ⁶⁵.

Los *orishas* son las divinidades de la religión yoruba y, como ocurre en muchas culturas, representan distintos aspectos de la vida. Existen muchos *orishas* y algunos solo son venerados en lugares concretos, mientras que otros se pueden encontrar a lo largo del territorio de Yorubalandia (Ile Yorùbá). Hay una tradición de que existen 401 *orishas* en el territorio, aunque al verse que algunos están duplicados con otro nombre, el número real podría rondar los 200, aun así, el oráculo de Ifá puede solicitar que se instaure un culto a un *orisha* nuevo o que se consideraba olvidado ⁶⁶. Aunque no es una práctica constante, esto permite ver como el número de los *orishas* y su labor puede estar sujeta a cambios a lo largo del tiempo dependiendo de la situación en la que se encuentren.

La idea de que los *orishas* sean los escogidos viene de que la mayoría tienen una historia de cómo nacieron en el mundo, o llegaron a él, y ascienden al cielo como divinidades. Son historias que suelen conocer los devotos e iniciados ⁶⁷, lo cual ayuda a ligarlos a determinadas zonas o a hacerlos más reales frente a la abstracción. Que tengan un origen humano no impide que algunos de ellos estén fuertemente ligados a personificaciones de fenómenos naturales, mientras que otros son recordados por las artes que les hicieron dignos de convertirse en *orishas*. Los más importantes suelen tener un sacerdocio dedicado a ellos, un templo y ritos especiales; por ejemplo, se pueden distinguir los ritmos de la música que se toca durante los rituales dependiendo de a qué *orisha* se dedique: los *orishas* más pacíficos como Orunmila se relacionan con un ritmo

⁶⁴ Fadipe (1970), 262.

⁶⁵ Fadipe (1970), 282.

⁶⁶ Fadipe (1970), 268.

⁶⁷ Fadipe (1970), 262.

más calmado, mientras que otros más violentos como Eshu o Shango con armonías aceleradas y fuertes.

Es complicado encontrar familias que adoren a un único *orisha*, aunque sí puede haber algunas divinidades a las que se les considera patronas de un linaje concreto. Lo normal es que el culto esté bien repartido y lo más cercano a lo hogareño sean las figuras de Eshu en las entradas de cada hogar. Estas estatuas reciben la parte del sacrificio dedicada al *orisha* que se considere importante en ese linaje⁶⁸. Además, ya que Eshu actúa de mediador cada vez que se sacrifica a un *orisha* él debe recibir una parte, como se verá más adelante. Normalmente la idea de hacerle partícipe es para que no se vuelva malo y lleve los mensajes correctamente, por ello cada *orisha* que tiene un sacerdote o sacerdotisa está ligado a Eshu de alguna manera. En algunos casos es la figura de Eshu en la entrada del templo, similar a las figuras hechas de laterita que se encuentran en las casas, mercados, cruces de caminos, etc.; en otros una figura de hierro junto al altar del *orisha* principal, pero en pocos casos varía. Es interesante el caso de Oya cuya figura, o Elegbara, es otro *orisha* llamado Aye que tiene forma de cuerno de búfalo. Nathaniel Akinremi Fadipe, en torno a esta situación, especula que podría tratarse de que el Eshu/Elegbara original se ha generalizado para ser aplicable a cualquier *orisha* y cualquier pretexto, pero que antiguamente tuviese distintas formas y advocaciones; también considera que esto podría demostrar que es de los más antiguos entre los *orishas*⁶⁹.

Hay *orishas* que se pueden considerar nacionales o que son muy repetidos y venerados a lo largo del territorio. A veces se intenta encontrar un número de *orishas* genéricos que se repitan muy a menudo, en torno a cinco, pero tienden a variar mucho. Entre los *orishas* más populares se encuentran, además de Eshu, a Ifá, como personificación del destino y oráculo de las nueces de palma; Obàtálá (también conocido como Odùduwà en Ife, Ijesa, etc.)⁷⁰; Ogun, el *orisha* del hierro y por tanto de las armas y la guerra; Sònpònà el *orisha* de la viruela; Sàngó/Shango y Oya, un matrimonio de *orishas* que representan el relámpago y las tormentas eléctricas respectivamente; Orisa Oko, el bosque y patrón de los cazadores; Oshun personificación femenina de un río del mismo nombre. También Orunmila, la representación de la sabiduría y el conocimiento, que es

⁶⁸ Fadipe (1970), 264.

⁶⁹ Fadipe (1970), 286-287.

⁷⁰ Fadipe (1970), 261.

uno de los pocos *orishas* que parten de ser un espíritu que participa y ayuda en la creación del mundo, además del que porta el Ifá. Esto se debe a que a menudo Ifá no es una encarnación de la adivinación, sino el destino y los designios por sí mismos, por lo que en algunas ocasiones en vez de verse a Ifá y Orunmila colaborando, se les encuentra fusionados como un único ente dentro del nombre de Orunmila.

Eshu-Elegba es un dios venerado por todos y participa activamente en cultos y rituales, es conocido por los yorubas como «la ira de los dioses», y es muy característico que, al contrario que otros *orishas*, no esté relacionado con fenómenos o formas naturales⁷¹. Aunque tampoco parece tener relación con el sexo o la procreación, se le vincula con los nacimientos, partos y protección de los recién nacidos, como se puede ver en la literatura relacionada en el apartado 2.1.3 de este mismo capítulo.

Está fuertemente ligado con Orunmila, representando Eshu el caos y lo incierto mientras Orunmila es el orden y lo predecible⁷². Eshu es joven y viejo, grande y diminuto, primero y último en nacer, todo al mismo tiempo⁷³, representando la dualidad de muchos aspectos de la vida como ocurre *tricksters*. Estas características le permiten trabajar como mensajero, justiciero, castigador de afrentas, vengador y el que entrega la buena o mala fortuna, según corresponda.

Sin embargo, no se podrán tratar en estas páginas todos los rituales en los que aparece invocado Eshu. Ya que algunos pertenecen únicamente a los iniciados y otros, por su faceta mediadora, le invocan en un segundo plano sin verdadera relevancia. Se atenderá aquí, por tanto, a aquellos rituales y expresiones religiosas que nos permitan analizar al personaje.

2.1.2 Fuentes

Como se comentó en la introducción, cada una de las fuentes tiene sus propias particularidades y complicaciones. En el caso de Eshu tenemos una recopilación muy completa realizada por Ogundipe en la que destaca quién es el narrador de cada uno de los mitos que recopila y cómo se presenta religiosamente. Esto se debe a que la zona yoruba ya se encuentra en contacto con otras religiones, como la cristiana o la musulmana, y algunos de los que todavía transmiten los mitos de los *orishas* se consideran

⁷¹ Wescott (1962), 337.

⁷² Beier (1980), 81.

⁷³ Cosentino (1987), 262.

participantes de otras religiones. Su trabajo de campo se realizó entre 1966 y 1968 y lo enfrenta con las tendencias anteriores a él, en las que el trabajo se realizaba bajo una óptica cristiana o teológica, pretendiendo justificar la religión yoruba en lugar de exponerla; también fueron años que desembocaron en una guerra civil en Nigeria, así que muchos de los recorridos planeados por esa zona fueron cambiando sobre la marcha, pero había cuatro lugares de interés principales: Lagos, Ile-ife (considerado el centro religioso de los yorubas), Ibadán y Oyo⁷⁴. A lo largo del capítulo se especificará quiénes fueron los informantes, por si es necesario comprobar alguna contaminación o préstamo. Como es natural, no se utilizarán aquí todas las fuentes que nos proporciona Ogundipe, pero se va a hacer una pequeña presentación de los informantes que dan las historias y canciones principales de este capítulo⁷⁵.

Principalmente se usarán los del grupo de Ibadán y Lagos⁷⁶. Entre el grupo de Ibadán se encontraba Baderinwa Èsúbùnmi, la líder del momento, una mujer casi en los setenta años cuya casa servía de centro de reunión y de culto a Eshu para el resto de los devotos, era la más seria con los rituales. También estaba Siyanbólá Èsúbùnmi, su prima, una mujer de casi sesenta años que se volvió devota a través de la familia de su esposo. Otra mujer del grupo de Ibadán era Mutiu Adélékè, de unos cuarenta y cinco, que se unió al grupo a través de una visión, era la más esotérica y contaba en su casa con objetos de otros cultos religiosos, como los dahomeyanos. También estaba Ajisafe Mosebolatan, una mujer mayor de setenta años, que se volvió devota tras consultar un oráculo, siendo ella originalmente musulmana. Entre los hombres de este grupo destacan dos informantes: Gbàdàmósí Àkànní, también anciano, y Adélékè, un hombre que nunca reveló su edad ni nombre completo, un sacerdote asceta de Ifá en la zona.

Por otro lado, en el grupo de Lagos estaba el jefe Ajanaku, sacerdote principal de Ifá en la zona y uno de los consultores especialistas del proyecto. Bóla Èṣúbíyí era un realizador de sacrificios muy importante. En algunos de ellos debía imitar o tomar la forma de Eshu para ejecutarlos, pero la mayoría de sus trabajos estaban reservados para iniciados, por lo que lamentablemente no se puede profundizar en ellas. Moses Olejede también se convirtió en experto en el sacerdocio de Eshu, a pesar de que originalmente era cristiano y miembro activo de su comunidad, lo hizo para no perder el favor de su

⁷⁴ Ogundipe (2012), 3-7.

⁷⁵ Los datos sobre dichos informantes se encuentran en Ogundipe (2012), 38-54.

⁷⁶ Ver Anexo Iconográfico 2.5.1.

familia política. Por último, estaban los hermanos gemelos Tèsèbíù y Abósèdé Èsúgbàyi, los más jóvenes con unos cuarenta y ocho años, se hicieron devotos porque su madre hizo sacrificios a Eshu para poder quedarse embarazada de ellos.

La mayoría, como se puede ver, parten de familias devotas o se convierten por su familia política. Las religiones en contacto son principalmente el cristianismo y el islam, junto con otras religiones tradicionales de las zonas adyacentes. Además de los relatos que recoge Ogundipe se utilizarán otras versiones en diferentes autores y algunos mitos recogidos por Ulli Beier de distintos informadores y fuentes durante sus veinte años en Nigeria. De los dos mitos que se utilizarán de su recopilación las fuentes fueron dos: Yemi Elebu-Ibon, que ayudó a Beier a traducir además los textos al inglés, y las fuentes recogidas por Pierre Verger⁷⁷.

Asimismo, los relatos tal cual se transcribieron, hay que recalcar que la música y la ejecución eran muy importantes, ya que los hechos más ejemplares se transmiten mediante canciones y bailes. Sin embargo, como es natural, tan solo podemos mostrar una versión cristalizada de lo que realmente había. A menudo es difícil dentro del propio idioma encapsular frases o juegos de palabras que pueden estar muy ligados con el movimiento del narrador, más difícil aún resulta traducir estos conceptos. Ogundipe señala que uno de los principales problemas, en lo que concierne a la cultura yoruba particularmente, es que muchos investigadores han tendido a traducir elementos propios de la vida cotidiana por terminologías de sus campos de estudio; por ejemplo, los yorubas no tienen términos para diferenciar historia, mito o leyenda y algunos autores tratan de encajar las historias en esos parámetros⁷⁸.

Entre los yorubas, las sesiones dedicadas a contar historias suelen comenzar con preguntas y respuestas, a fin de preparar el ambiente de la gente y tener desde el inicio la atención del público. Hay muchos tipos distintos de literatura, por un lado, está la poesía secular que trata principalmente las historias de clanes, genealogías, logros de la comunidad o individuales, elegías, poesía ingeniosa, laboral, etc. Por otro lado están los temas propios de la poesía religiosa, tratando más sobre cuestiones cosmogónicas como las divinidades, el origen del universo, la vida, etc. De este último grupo los *Odú Ifá* (los

⁷⁷ Beier (1980), VIII.

⁷⁸ Ogundipe (2021), 27.

versos dedicados a la adivinación de Ifá) representan el *corpus* más grande de poesía religiosa entre los yorubas⁷⁹.

Las características de Eshu se pueden observar principalmente en los *Oriki Esu*, los poemas narrativos de alabanza y las letras de las canciones de Eshu. Tal como expone Henry Louis Gates, gran parte de la literatura dedicada a Eshu trata sobre el origen de algo, su naturaleza, la función de interpretar los designios de los *orishas* y otros temas similares⁸⁰. Los *oriki* dedicados a Eshu son líricos y muy adornados, pero llenos de sátira. Como pasa con todos los *orishas* los miembros del culto a Eshu tienen familiaridad con sus versos, ya que se recitan en momentos religiosos, acontecimientos sociales y ritos y festividades concretas. Aquellos que no son iniciados pasan los cantos de una generación a otra, pero, como es natural, el *corpus* se ve reducido. En sus poemas se reafirman su aspecto, personalidad y actividades. En ellos podemos encontrar versos de invocación que nos traen una gran lista de nombres con los que referirse a Eshu: *Akínfèmiwa*, *Olòrúkópúpò* que significa «Amante Valiente, Portador de muchos nombres»; otros genéricos como *Ebòra* y *Irúnmòlé*, significando «espíritu», y algunos son más específicos como *Jagun* (Guerrero), *Láaróyè* (Honor del trono), *Gbirarii* (Salvador), *Oólabí* (Nacido en riqueza); y otros son intraducibles o confusos: *Bara*, *Elegbara*, *Latopa*, *Labureke*⁸¹.

Para el análisis de Eshu se utilizarán fragmentos de sus *oriki*, relatos completos, mitos y canciones populares, todo con el fin de poder rastrear e interpretar su figura en el gran abanico que la compone. En el anexo textual, al final del capítulo, se podrá leer uno de los mitos más famosos de Eshu: *Eshu y los dos amigos*.

2.1.3 Genealogía

Como se ha podido mencionar la religión yoruba se extiende ampliamente a lo largo y ancho de su territorio, lo que lleva a que en distintas zonas se venere con más intensidad a unos *orishas* frente a otros. Este no es el caso de Eshu, ya que es un dios recurrente, pero la gran amplitud del terreno nos lleva a encontrar mitos muy distintos que hablan sobre la genealogía de este *orisha*.

Es muy importante recalcar que las historias sobre los orígenes divinos de Eshu son crónicas reservadas para especialistas y no se pueden divulgar fuera de su círculo,

⁷⁹ Ogundipe (2012), 68.

⁸⁰ Gates (1988), 6.

⁸¹ Ogundipe (2012), 72.

pero sí hay algunas historias, más abiertas a todo el público, que dejan ver elementos comunes; como el hecho de que tiene origen en la Tierra y parentesco humano, un elemento que sirve para hacerle concreto frente a la abstracción⁸². Estos hechos pueden hacer que se dificulte mucho tratar la genealogía como tipología de este personaje, pero con los elementos más comunes se pueden entrever algunas características.

Eshu: historias de orígenes

En el inicio⁸³ Eshu no había nacido aún, sino que Olódùnmare lo crea con tierra del Este, Oeste y el centro del mundo. Cuando lo formó era muy pequeño y Olódùnmare lo denomina Èsù Àgàndá (el escogido para ser creado), y Eshu le llama a él Èdá/Elédàá (creador)⁸⁴. Después de ser creado Olódùnmare lo envía a la Tierra para que vague por allí mientras los primeros humanos se reproducen y crecen. Esta experiencia le resulta muy divertida a Eshu así que le pide a Olódùnmare que le deje bajar de forma perpetua, ya que se aburre de vagar por las cuatro esquinas de la tierra, a lo que el dios primero se niega. Pero Eshu comienza a portarse mal hasta que consigue su aprobación. Olódùnmare le hace hijo en la tierra de un matrimonio de ancianos, Ketu y Ossun, que no habían podido tener hijos de forma natural.

Como parte de las características de ser un espíritu o ente de otro mundo, durante los primeros años de su vida Eshu resulta ser un niño muy problemático y, siendo un joven adulto, posteriormente, mata a su esposa. Sin embargo, después logra redimirse y cambiar de actitud, incluso adoptando niños huérfanos y cuidándolos, porque entiende que hacer el mal jamás le traerá cosas buenas. Todo queda cerrado en este mito cuando Eshu acuerda con Ifá que hará su trabajo a cambio de parte de los sacrificios.

En este mito se pueden ver muchos elementos de Eshu. Para empezar parte de ser una creación, sin padres biológicos a la manera tradicional, sino que es moldeado con tierra; después, cuando debe nacer entre los hombres, se escoge que sea el hijo de un matrimonio muy anciano que no había podido tener descendencia por su cuenta, no se especifica si era por impotencia, pero es un elemento propio de una genealogía anormal o tabú que se tengan hijos a una edad muy avanzada, algo común entre los *tricksters* pero que, además, podría estar vinculando a Eshu con su capacidad para intervenir y ayudar a

⁸² Ogundipe (2012), 60.

⁸³ *Origen de Eshu* por Moses Odeleje, Ogundipe (2012), 182-183.

⁸⁴ Este es el nombre con el que la gente en situaciones de verdadera angustia debe usar para referirse a Olódùnmare. Ogundipe (2012), 182.

las mujeres a tener hijos sanos. Su comportamiento pasa de un niño travieso a un joven violento y, por último, a un adulto sabio. Un elemento muy propio de algunos *tricksters* es que manifiestan más sus travesuras durante la infancia antes de redimirse o de ser adiestrados por otros dioses y personajes con una moralidad más correcta, como ocurre por ejemplo con Hermes⁸⁵. Lo destacable, además de que es una evolución de comportamiento muy normal dentro de los *tricksters*, es que Eshu es el que decide cambiar sin ninguna intervención, él mismo va hasta Ifá y realiza un trato que le ate al buen comportamiento.

Esta violencia inicial, además de ser propia de los niños *trickster*, se refuerza por su faceta de dios castigador y vengativo que adquiere más adelante tanto entre los dioses como entre los hombres, para todos aquellos que incumplan las reglas. Hay muchos mitos en los que Eshu castigará cualquier cosa que considere incorrecta, ya sea por delito o por mala actitud, de una forma desmesuradamente violenta que incluyen asesinatos de todo tipo. Aunque hay que destacar que es la única forma de violencia que se puede apreciar en este *orisha*, normalmente procede a engaños o a generar discordias.

Algunas de las versiones de su creación que llaman la atención son aquellas en las que se relaciona a Eshu directamente como hijo de otro *orisha*. Uno de estos orígenes⁸⁶ que se pueden encontrar dice que Olódùnmare crea a Ogun y Eshu juntos, pero al mismo tiempo Ogun es el padre de Eshu. Se dice que en esos momentos Ogun era un hombre difícil, temido por todos a excepción de su único hijo, aunque rápidamente se pasa al componente de que Eshu se porta mal y por ello Ogun le expulsa del cielo para que quede eternamente entre el cielo y la tierra como mensajero. Ogundipe recalca en este caso que es un intento de relacionar a Eshu con el dios de la guerra, pero que, en muchas zonas, se considera a Eshu un *orisha* superior a Ogun y, por ello, la relación de paternidad es discutible⁸⁷. Sin embargo, no es de extrañar que un personaje tan violento como Eshu acabe relacionado directamente con el *orisha* de la guerra.

Pese a ser algo poco apoyado por la mayoría de las divisiones religiosas entre los yorubas, este no es el único relato de esa clase. En otra versión que nos transmite Beier⁸⁸ Eshu vuelve a aparecer como hijo de Ogun, esta vez con Yenjoa Ogumle. Tienen más

⁸⁵ Ver apartado 5.1.3.

⁸⁶ *Origen de Eshu* de Tèsèbiù Èṣúgbàyi, Ogundipe (2012), 180.

⁸⁷ Ogundipe (2012), 241.

⁸⁸ *Enrile y Ogun* recogido por Pierre Verger, en Beier (1980), 38.

hijos además de Eshu, pero él es el más problemático y el que vivió más cerca de Elegba. Aunque no se da explicación a esto, Elegba es otro de los posibles nombres de Eshu como derivación de Elegbara.

Finalmente se repite el mitema de la expulsión ya que su madre le abandona por su mal comportamiento y le obliga a quedarse siempre fuera de la casa. No se expande mucho de Eshu en este mito, tan solo el hecho de que es su comportamiento de nuevo lo que le lleva a estar siempre fuera o alejado, al final del relato la madre acaba perdiendo el contacto con sus otros dos hijos, lo que lleva a su muerte. El destierro aquí es más casero, no se le envía lejos de un mundo entero sino de un hogar, dejándole siempre rondando fuera, algo que puede tener que ver con la liminaridad y la presencia de sus estatuas siempre fuera de las casas.

En otra historia sobre el destierro de Eshu⁸⁹ son Olódùnmare y Orunmila quienes están creando todos los elementos del universo y la vida en la tierra, Olódùnmare se encargaba de crear a la humanidad mientras Orunmila diseñaba sus destinos. A Eshu esto no le complacía, que por aquel entonces solo era un espíritu, e inicia una guerra contra ambos. Olódùnmare le pide a Orunmila que se encargue de defenderse de Eshu. Cada día se crea una nueva batalla que va venciendo Orunmila, hasta dejar a Eshu en la Tierra donde Orunmila vuelve a derrotarle. Pese a que Eshu trata de hacer unos votos para impedir que Orunmila realice bien su trabajo o para que no pueda regresar con Olódùnmare siempre se ve sin poderes. Concluye con que tras las derrotas Eshu monta un día entero dedicado a la confusión en la tierra. Estas derrotas podrían simbolizar simplemente la victoria del orden sobre el caos y, dejando un día entero para la confusión, la constatación de que el caos no se puede expulsar siempre de la vida en la tierra. Aunque este relato ensalza la idea de que Eshu es caótico y un ser antiguo, casi tanto como Olódùnmare y Orunmila, pero no tan poderoso como ellos.

Ya que Eshu es un *orisha* que se encuentra entre el resto mediando y actuando como dios castigador, muchos de sus mitos de origen o de los primeros tiempos tratan de explicar sus relaciones con el resto de los dioses. Ya sea como espíritu, hijo o, como veremos ahora, hermano. No es más que una relación que permite explicar los poderes de Eshu y cuáles son las divinidades con las que más se le relaciona ritualmente.

⁸⁹ *Cómo se expulsó a Eshu del cielo* del jefe Ajanaku, Ogundipe (2012), 231-232.

En uno de estos relatos⁹⁰ se dice que Eshu es hijo de Babanigangi, hermano de Ogun, Orisha Oko, Shango, Orunmila y Shonpanna. En este mito se pretende explicar por qué Shonpanna pasa a ser el dios de la viruela y enferma a la gente porque sus hermanos no repartieron la herencia como correspondía con él tras la muerte de su padre y tan solo le dejan un arco. Esta relación con sus hermanos podría ser la que Elemoss afirmaba reflexionando que Eshu tiene la misma madre que Shonpanna, Ogun, y Shango ya que son todas las divinidades relacionadas a algún daño o peligro⁹¹.

Dentro de esta lógica podemos encontrar otro mito⁹² que relata que Olódùnmare primero creó las enfermedades, después a Shango, Shonpanna y al resto de *orishas* peligrosos, y después creó, por último, a Eshu para que limitase los poderes de los demás y trajese cosas buenas a los hombres, lo que le otorga su papel de mensajero y heraldo. En este mito se le sigue relacionando con los poderes destructivos, pero como ser superior a ellos, que puede controlarlos y encargarse de traer cosas buenas. Como muchos otros *tricksters* que tienen el oficio de mensajero, a menudo se relaciona con la buena y mala suerte, explicando que la diferencia entre una fortuna y otra es el humor en el que se encuentre la divinidad, por su carácter travieso.

Pero no todo se encuentra en los mitos y relatos más extensos o prosaicos, una forma de ver algunos de los atributos y relaciones principales de Eshu es con las viñetas y caricaturas, además de las canciones cortas. En una de ellas le describen como el hijo del fundador de Ìdèrè, en otra como esposo de Àmóké e hijo de Envejecido-como-el-buitre y Envejecida-como-el-palisandro, estos dos nombres parlantes para sus padres tienen un componente ritual. Tal como explica Ogundipe en una nota, Osùn es el palisandro y las mujeres lo llevan después de dar a luz, junto con pinturas como símbolo de fertilidad, esto viene dado por la relación de Eshu con propiciar buenos partos. Respecto al buitre comenta más adelante que en la mitología yoruba es el que trae el sacrificio a los dioses⁹³. Respecto a Eshu y el sacrificio se hablará en el apartado 2.1.5.

Paradojas, descendencia y amistad

En definitiva, respecto a su nacimiento o llegada espiritual al mundo podemos ver muchas contradicciones. Como ocurre con muchos *tricksters* a veces se le describe como el

⁹⁰ *Shonpanna* de Yemi Elebu-Ibon en Beier (1980), 44-45.

⁹¹ Elemoss en Pemberton (1975), 26.

⁹² Pemberton (1975), 27.

⁹³ Ogundipe (2012), 166 y 179 respectivamente.

primero en estar en el mundo y a la vez como el último en nacer, también como viejo y niño a la par. Tal como expone Joan Wescott, estas edades son las más privilegiadas en cuanto libertad de acción en muchas sociedades; como niño disfruta de poder portarse mal y como anciano de la sabiduría que le aporta su astucia; ya sea como niño o como adulto, siempre va a experimentar romper las reglas, con la diferencia de que a veces será el que castigue a los demás por traspasarlas. Por ello cuando los yorubas dicen de él que es el más joven de los *orishas*, pero padre de todos, no solo son conscientes de la paradoja, sino que la disfrutan⁹⁴.

Entre otras paradojas Eshu es el que es infinitamente multiplicado, por lo que de forma simbólica se le ligan los números 200 y 1200, ya que representan su proliferación. Eshu no tiene descendencia porque él mismo es infinito a la par que es individual⁹⁵. Es posible que por esta razón nunca aparezca como patriarca de un grupo de descendientes, pero sí, como se ha podido mencionar antes, está ligado con la fecundidad y ayuda a muchas mujeres a dar a luz o a proteger a sus hijos como parte benéfica de su divinidad. Mientras que a las personas consideradas malditas se las denomina *omo Eshu* (niños de Eshu). Por tanto, Eshu no tiene hijos propios, pero participa de cuidar los hijos ajenos y permitir que los humanos se sigan multiplicando, tal como se menciona en uno de los mitos de origen en el que decide adoptar huérfanos. Su paternidad no es directa, sino que actúa como patrón o protector de los niños más desamparados: los que están a punto de nacer, por las posibles complicaciones y lo liminar de su situación, los huérfanos y los malditos o locos.

No existe tampoco un consenso respecto de si Eshu tiene descendencia, esposa o algún tipo de familia. En uno de los mitos que hemos tratado parece que tuvo una esposa en la tierra, pero acabó asesinandola sin que se dé ninguna explicación. Esto puede deberse a que hay una gran cantidad de creyentes que no parecen creer que Eshu pueda participar en una relación amorosa o matrimonio, probablemente por su componente destructivo, aunque algunos exponen que podría tener una relación con Oshun⁹⁶. Esta es una divinidad del río que, como tal, se puede invocar para cuestiones de riqueza, pues se creía que portaba el bronce y las gemas que caían al agua y por fertilidad de la mujer,

⁹⁴ Wescott (1962), 341.

⁹⁵ Gates (1988), 36.

⁹⁶ Wescott (1962), 342.

razones por las cuales se la puede vincular con Eshu, aunque también se la ve relacionada con otros *orishas* diferentes.

Sin embargo, pese a no tener una familia clara y unas relaciones con otras divinidades a veces tensas, Eshu mantiene una estrecha relación con Ifá. Al igual que otros *tricksters*, Eshu tiene una amistad problemática con un dios más jerarquizado o con mayor poder que él. Ifá es el dios de la adivinación y ambos mantienen una relación ritual, pero en los relatos se muestra en su mayoría como una hermandad. Es reseñable, frente a otros *tricksters* que tienen este tipo de relación, que Ifá no es quien salva el pescuezo de Eshu, sino al revés: Eshu puede aparecer como mentor de Ifá, también como aquel que le salva del dios de la muerte por haberse acostado con su mujer o el que llora la muerte fingida de Ifá en un funeral falso. Probablemente porque el carácter de castigar toda afrenta o todo mal no encaja con una naturaleza que le permita meterse en demasiados problemas.

En definitiva, la genealogía de Eshu es compleja y sirve para subrayar parte de sus facetas. No está claro cómo nació, cómo llegó al mundo o si tuvo pareja y descendencia en los relatos que se conservan, pero las discrepancias nos muestran su cercanía con los humanos, su situación intermedia y algunos de sus poderes. En el caso de Eshu no es tan importante que todos los relatos coincidan, sino lo que se pretende mostrar del *orisha* en cada uno de ellos. Queda la duda abierta y razonable de si en los relatos reservados para los iniciados se mantiene esta duda o se tiene un consenso sobre su origen; las historias que hemos tratado podrían ser simplemente fábulas o estar hechas precisamente para que la figura del *orisha* fuese aún más confusa de lo que ya es.

2.1.4 Liminaridad

La liminaridad es un componente muy importante para cualquier *trickster* que tenga capacidades y poderes de mediación. Suele ser la forma que tiene su cultura de manifestar el modo en el que se desplaza de un sitio a otro o, incluso, el lugar que ocupa de forma permanente. La liminaridad de Eshu es muy importante y por ello se ha podido ver un poco de ella en los relatos sobre su genealogía. Por ejemplo, al final del relato sobre el origen de Eshu como hijo de Ogun se dice esto:

«Eshu no es un mensajero corriente. Él trabaja con Olórun. El éxito de cualquier empresa humana depende de Eshu, que debe dar su aprobación o desaprobación. Antes de que cualquier sacrificio sea entregado a cualquier divinidad, sea Shango, Oya u Ogun, una parte de este debe ir primero para Eshu. Cuando la madre está de parto, su alumbramiento

sano está en las manos de Eshu. Si complace a Eshu, ella dará a luz a salvo; si no, el parto será muy difícil»⁹⁷.

Estos elementos muestran sus principales trabajos, pero también deja ver el lugar que ocupa ritualmente: siempre antes de los sacrificios de los demás, como mensajero entre los hombres y los *orishas*. A su vez, en el final del mito en el que se reconcilia con los humanos, al ascender y trabajar para Ifá, les dice a los hombres que, para comunicarse con él, deben construir figuras de laterita. Otro elemento ritual que pretende explicar la importancia de estas figuras, tan presentes en la vida cotidiana. En el origen de Eshu en el que es formado desde la tierra por Olódùnmare ya se observó que su labor era vagar por las cuatro esquinas del mundo, un elemento muy liminar ya que se encuentra dentro del mundo, pero justamente en los límites donde acaba.

La liminaridad de Eshu suele manifestarse de dos formas: la primera, que tiene un componente más ritual, es aquella que hace hincapié en lo físico, ya sean sus figuras de laterita, su participación en los ritos de adivinación, su lugar en las ofrendas y bailes, etc. Mientras que, por otro lado, podemos encontrar una segunda liminaridad mucho más ligada al componente simbólico, como puede ser la descripción de cómo se mueve por el mundo, dónde actúa, cuáles son sus esferas de poder o, incluso, los colores o formas de imaginarlo. Como es lógico, son elementos que no se pueden separar de forma tajante, sino que van muy de la mano: por ejemplo, los colores con los que se le imagina vestido suelen corresponder con las figuras de laterita. El material con el que se hacen estas figuras, la laterita, es un tipo de suelo que se puede encontrar en muchas zonas cálidas; tiene un color rojo muy característico, con tonos anaranjados, que procede de la falta de sílice y la acumulación de hierro en el sustrato.

Liminaridad física: las figuras

John Pemberton hace un gran análisis y repaso de las figuras de laterita y los altares tradicionales de Eshu que se colocan a la entrada de cada casa o recinto donde suele haber una de estas figuras, que sobresale de un hueco en la base de la pared, normalmente en el lado derecho. Estas figuras no suelen ser más grandes que veinte o treinta centímetros aproximadamente y suelen estar rodeadas de aceite de palma, harina de ñame o nuez de cola. En los caminos se pueden encontrar figuras similares, pero más grandes, *eshuorita*, al igual que se las puede ver en los mercados, *eshuo-ja*. A su vez, en el palacio o morada del rey suele haber una figura de cemento de unos sesenta centímetros pintada con líneas

⁹⁷ Traducción propia de Ogundipe (2012), 180.

rojas y coronada con laterita, esta es la figura de Eshu que corresponde al palacio y suele ser donde se dejan ofrendas para el sacerdocio de Ifá⁹⁸.

La razón por la que se colocan las *eshuoritas* en el mercado es debido a que Eshu mitológicamente está ligado a ellos como propiciador de la energía ritual. El mercado era un centro recreativo, político y ritual que se colocaba cerca de la hacienda del Oba (rey), ya que él era la personificación de la vida religiosa y social⁹⁹. La estatua de Eshu en el mercado, por tanto, representa el flujo que va de la vida del mercado a la de palacio de forma ritual.

Realmente se pueden encontrar muchos tipos de estatuas dedicadas al *orisha*; las más comunes son las que se encuentran en la entrada de las casas, para que Eshu resulte favorable a sus integrantes, ya que, tal como nos transmite Fadipe, hay un proverbio yoruba que viene a decir que cada hogar debe tener un Eshu fuera de su recinto, y, el que no lo tenga deberá rendir cuentas directamente al *orisha*¹⁰⁰. Pero también se pueden encontrar figuras de Eshu como antesala a los ritos de otras divinidades.

Es poco común encontrar, por tanto, las figuras por separado o con un gran culto propio a su alrededor. Sin embargo, en la zona de Oyo se encontraba una imagen de laterita especialmente grande que sus gentes denominaban «el padre de todos los demás Elegba», y que por su sacralidad se mantenía oculta de la vista del público y se solía guardar con secretismo¹⁰¹.

Así pues, estas *eshuoritas* tienen una gran importancia que se traslada a mitos que refuerzan la necesidad de conservarlas. Uno de estos mitos explica el origen de la laterita de Eshu en Gàngà¹⁰². En un tiempo en el que la gente de Ijebú tendía a secuestrar gente en el río Ona, por ello en Gàngà comenzaron una guerra contra las gentes de Ibadan para protegerse. Como el conflicto era constante y muy feroz se creó la laterita de Eshu en Gàngà y en Mámú, otro lugar muy atacado, para mantener alejados a los Ijebú. El mito tan solo sirve para recordar el conflicto que hubo y para explicar la razón por la que la *eshuorita* es importante y se debe conservar, lo significativo es que sea precisamente la de Eshu, el dios mensajero y liminar, al que se recurra en este caso para proteger y no a

⁹⁸ Pemberton (1975), 20.

⁹⁹ Ogundipe (2012), 19.

¹⁰⁰ Fadipe (1970), 285-286.

¹⁰¹ Wescott (1962), 338.

¹⁰² *Origen of Èṣù Gàngà* de Gbàdàmósí Àkànní, Ogundipe (2012), 181.

Ogun, dios de la guerra, probablemente porque el lugar de conflicto se podría considerar una zona liminar y es allí donde se coloca la estatua, no dentro de las poblaciones. También por lo que se mencionó en la genealogía, aunque se relacione a Eshu con Ogun, realmente se considera que Eshu es jerárquicamente superior al dios de la guerra.

La simbología de las eshuoritas

En relación con estas imágenes hay que recalcar que también su propio físico es liminar en la mayoría de sus representaciones, ya que puede ser un hombre, una mujer o una visión intermedia. A veces aparece arrodillado, sujetándose los pechos en una actitud más femenina, otras veces de pie sujetando armas, pero en muchas ocasiones la barrera es difusa y en la mayoría de las situaciones parece ser un hombre con atributos femeninos. Suele tener el pelo largo, lo que algunos autores como Wescott, Pelton o Gates¹⁰³ han argumentado que es una representación fálica y, sumándolo a que se sujete los pechos, podría simbolizar una dualidad o una sexualidad límite. Wescott también expone que Eshu se debe tratar de un dios fálico, no solo por el cabello, sino por la gran cantidad de veces que se le representa con silbatos, flautas o porras¹⁰⁴.

Sin embargo, Ogundipe alega que muchos de los elementos tomados como fálicos en Eshu han sido errores *ad hoc* por parte de algunos autores ajenos, que se basan en los cánones simbólicos occidentales, ya que otras divinidades también tienen estas representaciones y carecen de este análisis de su sexualidad¹⁰⁵. Con respecto a longitud de cabello, Ogundipe también expone que la mayoría de los hombres de la nobleza tendían a raparse el pelo, ya que el pelo rapado parecía ser símbolo de alto estatus, razón por la que algunas mujeres también lo hacían; también el pelo corto o rapado puede ser propio de la vida religiosa, como ocurre con la sacerdotisa principal de Eshu, que suele ir rapada, pero llevando ropa de hombre. El pelo largo es típico en mujeres, pero siempre bien cuidado y con normas dependiendo de su estado de soltería; en hombres, por el contrario, suele ser signo de locura, impureza, ligereza moral y espiritual, entre otras cosas¹⁰⁶. Zobel Marshall, por su parte, encuentra una relación con las flautas y la música

¹⁰³ Wescott (1962, 339), Pelton (1980, 129) y Gates (1988, 29) entre otros autores.

¹⁰⁴ Wescott (1962, 89).

¹⁰⁵ Ogundipe (2012), 88.

¹⁰⁶ Ogundipe (2012), 94-95.

que no tiene que ver con el terreno sexual, ya que muchos *tricksters* de África utilizan la música y sus habilidades para ella como formas de llevar a cabo sus engaños y trucos¹⁰⁷.

En definitiva, lo que se encuentra son figuras del dios que le representan con una cabeza alargada, pelo largo, normalmente recogido en una coleta, y atributos sexuales exagerados, tanto femeninos como masculinos. Aunque no se trate de un dios fálico como pensaban otros autores, obviando el simbolismo de los cabellos entre los yorubas, sí que está claro que es un dios con un cuerpo límite. Su aspecto es dual, en cuanto que puede mezclar géneros, y poco convencional en cuanto a las costumbres sociales. También se le describe a veces como cojo o con una pierna más larga que la otra; esto se debe a que una de sus piernas permanece en el mundo de los humanos y otra en el de los *orishas*, por lo que su cojera tiene una función de mediación y liminar¹⁰⁸.

Este elemento de sexualidad y cuerpo en transformación es algo que se podrá ver más adelante en Legba, una evolución de Eshu, pero que no se transmite tan bien en los mitos o las canciones dedicadas al propio Eshu, aunque es un elemento muy destacable en sus características. Lo que suele subrayarse de estas figuras es la importancia personal y ritual que portan. En uno de los relatos¹⁰⁹ se cuenta como los ancestros de una familia comenzaron a adorar a Eshu, porque el hombre no conseguía tener hijos varones, ya que de todos los embarazos surgían solo mujeres, así que pidió ayuda a Ifá que le informó de que, cuando volviese de una guerra, traería un objeto de gran importancia y este objeto le cambiaría la suerte. Al acabar una guerra y repartir los saqueos, el ancestro se llevó a su casa una estatua de Eshu cubierta con un manto rojo, al poco tiempo después su mujer quedó embarazada y, por ello, en esa casa se tiene a Eshu como divinidad personal desde entonces. El informante, además, antes de comenzar con el relato explica que la razón por la que tuvieron que traer a Eshu como botín de guerra es porque siempre se encontraba en movimiento, constantemente generando guerras por toda Yorubalandia.

En relación con la capa roja que se comenta, hay que hablar de las pinturas de estas figuras y sus símbolos. Los colores característicos de las figuras de Eshu, como se ha podido ir mencionando, son el rojo, el negro y el blanco. El rojo está presente principalmente en el material con el que se hacen estas figuras, pero también se las puede pintar de rojo cuando se realizan en otro material como ocurría con el cemento. El negro

¹⁰⁷ Zobel Marshall (2010), 184.

¹⁰⁸ Gates (1988), 6.

¹⁰⁹ *Origen del culto a Èṣù en el hogar de Olunlọyọ* de Adélékè, en Ogundipe (2012), 180-181.

se debe a que muchas de las figuras pequeñas que se encuentran en las casas están pintadas de negro, o bañadas en aceite de palma que les da un color más oscuro, pero a menudo cubiertas a su vez con conchas de cauri, que son de color blanco¹¹⁰. La asociación con estos colores podría deberse a que son vistosos, pero también a que suponen un contraste fuerte con el entorno: mientras que la laterita está presente en los alrededores, los colores negro y blanco con los que cubren la figura son más impactantes¹¹¹. Pueden representar la dualidad de Eshu y la forma de moverse de un lugar a otro.

Liminaridad llevada al mito: la mediación

No es de extrañar que algunos de estos elementos, como los colores, puedan aparecer ganando una naturaleza liminar en narraciones o situaciones más abstractas que la pura representación física. Un ejemplo de esto es un relato muy conocido en el que se utiliza esta imaginería de colores duales a su favor, es el caso del mito de Eshu y los dos amigos¹¹².

Llega a los oídos de Eshu la existencia de dos hombres que tienen una amistad sin igual, que jamás pelean y que siempre serán buenos amigos, así que decide poner a prueba ese hecho. Ambos amigos trabajan sus campos en parcelas contiguas, así que Eshu decide pasar a caballo por el medio con un sombrero de dos colores: por un lado, negro y por el otro lado blanco. Más tarde los amigos se juntan y comentan el extraño aspecto del hombre, llevando a que discutan porque cada uno ha visto un color diferente y finalmente acaban insultándose. Cuando la pelea llega hasta el punto de que ni los vecinos pueden separarlos Eshu aparece, fingiendo no saber lo que ocurre, y la gente de alrededor le suplica que ponga fin a la pelea. Eshu se aproxima a preguntar a los dos amigos y ellos le explican su disputa diciendo que el otro o está equivocado o ciego, pero el *orisha* les muestra que ambos tenían razón sacándose del bolsillo el sombrero. En algunas versiones termina con una invocación para que Eshu no haga daño a la gente, ni rompa amistades.

El mito muestra la capacidad para el engaño y la manipulación que tiene Eshu, además de su lugar tan liminar. Aparece precisamente entre ambos campos, lo que quiere decir que se encuentra en el lugar simbólico donde conectan esas dos personas y en ese punto es donde pone a prueba su amistad. Es uno de los mitos más característicos y conocidos de Eshu, además de los más repetidos y recopilados, esto puede deberse a lo

¹¹⁰ Wescott (1962), 340.

¹¹¹ Ver Anexo Iconográfico 2.5.2.

¹¹² Ver anexo textual 2.6.1.

bien que expone sus capacidades de *orisha* y que podía resultar un mito divertido a la par que educativo.

Su papel de mensajero también le coloca en un lugar liminar, a menudo se pueden encontrar mitos de Eshu interfiriendo entre los dioses para mediar o para aplicar castigos que él considera apropiados. En la mayoría de los casos, aunque el castigo pueda ser exagerado, es su propia capacidad de mediador lo que le permite salirse con la suya y no acabar él también castigado por violento. Un caso de esto es cuando decide dar una lección de humildad a Obàtálá¹¹³, ya que esta divinidad había comprado un esclavo que le resultaba muy agradable y no paraba de presumir de él ante los *orishas*. Eshu no estaba contento con su comportamiento tan presumido, así que estrangula al esclavo y lo deja tendido sobre la cama de Obàtálá. Cuando este lo descubre y trata de buscar al culpable Eshu reaparece para explicarle sus motivos para castigarle y darle una lección.

Aunque en otras ocasiones su interferencia para dar una lección es mucho más benéfica. Como se había adelantado anteriormente Eshu salva a Orunmila o Ifá de la muerte¹¹⁴, esto se debe a que Orunmila había mantenido relaciones con la esposa de la muerte y, al saberlo, el marido decide ir a tomar una justa venganza. Para disuadirlo Eshu le invita a comer a su casa, hablan de muchas cosas y le da la razón en que el comportamiento de Orunmila fue malo, pero luego le dice que esa comida a la que le ha invitado es comida de Orunmila y, por tanto, es su huésped. Por eso mismo la muerte no puede matar a Orunmila. Es curioso, ya que en cualquier otro caso probablemente Eshu habría castigado al adúltero y no lo habría defendido, pero aquí entra la extraña hermandad y relación entre ambos.

También se puede dar este poder mediador entre humanos y espíritus, en el caso de este mito es por su favor a las mujeres y los niños. Había tres mujeres¹¹⁵ que eran amigas precisamente porque no se quedaban embarazadas, así que bajo el consejo del *babaláwos*¹¹⁶ deciden hacer votos sacrificiales ante el árbol de Iroko. La primera le promete una cabra, la segunda una oveja, pero la tercera, Olúrónbí, promete al hijo que tendría. Cuando dan a luz y deben realizar los sacrificios Olúrónbí no quiere perder a su hijo, así que le consulta al *babaláwos* qué puede hacer. Para no sacrificar al bebé debe

¹¹³ *Èṣù le da a Obàtálá una lección de humildad* de Mutiu Adélékè, Ogundipe (2012), 193.

¹¹⁴ *Èṣù, pacificador* de Baderinwa Esubunmi, Ogundipe (2012), 213-214.

¹¹⁵ *Èṣù y Olúrónbí* de Bóla Èṣúgbàyi, Ogundipe (2012), 202.

¹¹⁶ Literalmente «Padre de los misterios», a menudo cumple la función de sacerdote principal en los rituales y en las consultas a Ifá. Ver Fadipe (1970), 270.

sacrificar muchos animales en compensación ante el árbol. La cuestión es que Eshu al verlo se siente complacido e intercede por ella, declarando que nunca un primogénito será sacrificado ante los espíritus de los árboles y obliga al espíritu de Iroko a aceptar la ofrenda de buena gana. Aquí se encuentra intercediendo en el sacrificio que se está realizando a otra entidad, ya que no es un *orisha* y no se le debe ofrendar primero a Eshu, pero aun así decide entrometerse por el bien del niño y su madre.

Otro de sus trabajos como mediador es entre todos los seres vivos¹¹⁷, ya que la tierra estaba recién creada y había mucha confusión sobre qué debía hacer cada uno, los *orishas*, humanos y animales preguntaban constantemente a Orunmila. Eshu, deseando que hubiese un orden, le propone a Orunmila que haga preguntas a cada *orisha*, humano y animal, sobre qué le gustaría hacer y solo se debe tomar en consideración su primera respuesta. Este mito trata de explicar por qué la cabra es un animal al que se le lleva al mercado siempre tirando de una cuerda o por qué el caballo es un animal de carga. Sin embargo, cuando llega el turno de Eshu, Orunmila le pregunta dónde quiere vivir y él primero responde «fuera». Aunque se arrepiente Orunmila había decidido que solo la primera respuesta fuese tomada en cuenta, así que esto explica porque Eshu siempre vive fuera de las casas. Además, es uno de los pocos mitos de Eshu en el que le podemos ver cayendo en una trampa propia de muchos *tricksters*: su propio intelecto. Muchos personajes que comparten arquetipo con él tienden a ponerse trampas a sí mismos o quedar como estúpidos, en el caso de este *orisha* es una de las pocas veces donde podemos encontrar esa relación.

La adivinación

Su poder de mediación, como ya se había adelantado, está muy ligado con la adivinación. Ya que Eshu es el dios encargado de mediar en los actos adivinatorios y, pese a que algunos rituales *orishas* pueden variar a lo largo del territorio, los ritos de adivinación no cambian.

La adivinación se realiza lanzando dieciséis nueces de palma contra la tabla con la imagen de Eshu. Este proceso se repite ocho veces lo que significa que hay unas 256 posibles respuestas a la pregunta que se realiza. Estas respuestas corresponden a las figuras de adivinación de Ifá, también 256¹¹⁸. Sin embargo, antes de coger las nueces el

¹¹⁷ En este caso Ogundipe (2012, 238-239) no utiliza un narrador con el que se haya entrevistado, si no que toma el mito de Courlander (1973, 29-31).

¹¹⁸ Hyde (2017), 110.

babaláwo debe hacer una invocación a Ifá con sus nombres y epítetos para que resulte favorable. Entonces la persona que desea hacer una pregunta susurra a la moneda cuál es su duda antes de pasársela como cuota al sacerdote. De un set de al menos ocho piezas u objetos simbólicos conocidos como *ibò* («lo que está escondido») el sacerdote le entrega dos al consultante o a otra persona para que los oculte en sus manos, estos *ibò* suelen ser menciones a distintos aspectos como la inmortalidad, la dulzura, un niño en el vientre, etc. La mayoría son aspectos positivos. Pero puede haber algunos realmente negativos u oscuros. Una vez hecho esto, el sacerdote saca las dieciséis nueces de su bolsa con la mano izquierda y, después, se esfuerza con la derecha por coger todas menos una o dos, de tal manera que queden catorce en su mano derecha y dos en la izquierda¹¹⁹.

Tras esto, se repiten las tiradas ocho veces, como ya hemos comentado, aunque algunos sacerdotes se contentan con las 256 posibilidades, realmente hay dieciséis posibilidades por cada una de las 256 combinaciones. Dependiendo del modo que se utilice, se llega a una conclusión u otra y se recita el mensaje al que corresponde. Después se pide a la persona que sostiene los *ibò* que revele una de sus manos, si la que revela sostiene el *ibò* favorable se hace una reverencia a Ifá y se pasa al sacrificio, en caso de ser poco favorable se puede repetir el proceso hasta obtener el favor del azar. En el sacrificio se especifica que *orisha* debe recibir el sacrificio, generalmente Eshu como mediador, y se recogen los animales u ofrendas correspondientes. La mayoría del sacrificio se aprovecha por parte de los consultantes, su familia y el sacerdote, la parte cocinada reservada para Ifá se guarda y se come más adelante, mientras que la parte de Eshu suele corresponder a plumas, entrañas y otras partes que se echan a perder. Tanto aquí, como en otros rituales, hay una parte que se debe compartir con Eshu ya que si no se le propicia bien puede retorcer los planes de los humanos e incluso de otros *orishas*¹²⁰.

Eshu no solo está presente en la adivinación por su papel de mediador y su función en el sacrificio, sino también porque la tabla sobre la que se tiran las nueces suele tener su cara grabada. Esto simboliza que Eshu debe abrir la puerta que lleva las preguntas hasta Ifá¹²¹. Esto se puede ver reflejado en muchos mitos que ensalzan la relación entre

¹¹⁹ La división con la mano izquierda puede deberse a que suelen utilizar esa mano para coger cualquier objeto sucio o profano, ya que utilizan principalmente la mano derecha para consumir la comida y evitan el riesgo de contaminación. Douglas (2005), 38.

¹²⁰ Todo este proceso de adivinación y sacrificio se puede consultar mejor en Fadipe (1970), 270-273.

¹²¹ Hyde (2017), 115-116.

Ifá y Eshu. En uno de ellos¹²² Ifá era un mercader demasiado bondadoso, lo que hacía que toda la gente se aprovechara de él. Su salvación es conocer a Eshu en un cruce de caminos y hacerse amigos. Eshu decide mudarse con Ifá, pero viviendo en la entrada de su casa para observar a la gente pasar, le aconseja que intercambie trabajos con él, ya que no se le da bien ser mercader, y se dedique a la adivinación y medicina. Ifá es más exitoso en ello, pero sus clientes no pueden permitirse sus servicios, así que Eshu en la noche hace un recorrido por las casas que Ifá había visitado. A la mañana siguiente la casa de Ifá estaba llena de ofrendas y regalos de desconocidos, por ello Ifá siempre comparte primero sus dones con Eshu.

Aquí el componente liminar es muy evidente, ya que Eshu se mantiene en el cruce de caminos, sin trabajar, todos los días hasta que se muda a la entrada de Ifá. El mito inicia en los cruces de caminos, un lugar muy ligado a ciertas divinidades que mantienen elementos algo oscuros, ya que suele beneficiar tanto a mercaderes como a ladrones, el ser mensajeros de los dioses, pero también portadores de infortunios¹²³. De este lugar pasa a la puerta de Ifá, vinculándole junto al dios y la tarea de la adivinación, pero sin hacerle miembro de la casa del *orisha*. Básicamente pasa de un lugar liminar a otro, para beneficiar a Ifá tal como las figuras de lateritas hacen con las casas de los particulares. El intercambiarle o darle la adivinación a Ifá es un mitema recurrente pero que los adivinos de Ifá suelen negar¹²⁴. El resto de la narración es un relato simbólico de cómo, al hacer sacrificios, Eshu es el que entrega los dones a los *orishas* en su trabajo de mediación.

En otro relato¹²⁵ Ifá nace entre los humanos con presagios positivos y se esperan de él grandes dones. Sin embargo, en sus primeros años de vida no hace gran cosa, tan solo muchos amigos y consigue entablar amistad con toda su comunidad. Vive de las donaciones que le dan sus amigos, pero esto desespera a sus padres ya que ambos quieren que haga algo de provecho por sí mismo, aunque todos los intentos acaban con Ifá sentado y observando. De pronto, aparece una mujer en un cruce de caminos, misteriosa y hermosa, lo que hace que las mujeres la odien y los hombres solo se acerquen a ella por su aspecto. Pronto todos piensan que si Ifá se enamora y se casa con ella dejará de tener tiempo para ellos, así que todos se alejan y comienzan a decir que se tratase de una prostituta o una estafadora. Ifá, pese a las advertencias de su comunidad, decide acercarse

¹²² *Ifá y Èṣù* de Adélékè, Ogundipe (2012), 183-184.

¹²³ Garry y El-Shamy (2005), 339.

¹²⁴ Ogundipe (2012), 188.

¹²⁵ *La mujer en el cruce de caminos* de Moses Olejede, Ogundipe (2012), 234-236.

a la mujer, lo que provoca que empiecen a dejar de enviarle ofrendas y comida. Ifá le cuenta a la misteriosa mujer todo lo sucedido y ella le dirige hasta el bosque, más allá de los caminos, para enseñarle algo. Allí ella le revela los secretos de las hierbas medicinales, la adivinación y otras artes que le pertenecen a Ifá. Esa mujer no es otra entidad que Eshu, aunque el narrador se reserva ese dato para el final.

Ese último mito tiene un carácter muy liminar. Para empezar Eshu aparece como un personaje extraño, ajeno a una comunidad feliz y sin problemas, por lo que los *insiders* no tardan en acusarle de cualquier fechoría y presuponer maldades por ser *outsider*. Además, el lugar donde se coloca no es dentro del territorio, sino en un cruce de caminos a las afueras, un lugar marginal por su conexión con distintos lugares y por encontrarse entre mundos. Por último, pero no menos importante, aparece transformado en una mujer y rompe la barrera del sexo habitual con el que se le representa. Ya se ha comentado que Eshu tiene un aspecto y sexualidad fuera de la norma del resto de *orishas*, pero escoger aparecer como mujer se debe a saber que, solo por su aspecto femenino, le acusarían de brujería, además de dejar caer que lo hace para seducir o atraer mejor a Ifá.

La liminaridad es, sin lugar a duda, el más grande de los parámetros de Eshu como *trickster*. Toda su figura, narrativa y ritual, es liminar y juega un papel muy importante en la configuración del sistema religioso. No puede haber un Eshu que no se encuentre en los límites ya que no podría realizar sus muchos trabajos. Mientras que otras de las características que se investigan en este trabajo pueden flaquear, la liminaridad y el modo en el que opera en ella son los signos de identidad de Eshu.

También queda claro que los espacios liminares para los yorubas parecen ser las entradas de las casas o de las comunidades. Todo lo demás son espacios simbólicos o abstractos, como puede ser el espacio de mediación que ocupa Eshu con el resto de los *orishas* en rituales, sacrificios o en la adivinación. No refuerzan la liminaridad con elementos geográficos o de la naturaleza de Yorubalandia, sino que convierten el poder liminar de Eshu en algo más etéreo y universal. A su vez sus transformaciones se mencionan en canciones, como su capacidad para convertirse en aire o en pájaro, pero lo más destacable en cuanto a la liminaridad es que puede transformarse en mujer y traspasar la barrera de su sexo sin ningún tipo de componente cómico. Esto puede deberse a que

hay *tricksters* que manifiestan su poder mediante la agilidad y velocidad, alejándose de las bromas, como es el caso de Eshu y, posteriormente, de Legba¹²⁶.

2.1.5 Animales

Quizás para los estudios más centrados en el *trickster* americano o más tradicionalistas puede resultar chocante ver la poca relación que tiene Eshu con los animales. No se encuentran a simple vista mitos en los que se transforme y su imagen no es, ni por asomo, la de un teriomorfo. Sin embargo, se pueden encontrar pequeñas alusiones y vínculos entre Eshu y los animales, especialmente pájaros.

Los pájaros

En uno de los *oriki*¹²⁷ de Eshu se hace referencia a que puede convertirse en viento o se le compara con Àlùkò¹²⁸, un tipo de pájaro pequeño y ágil, queriendo decir que Eshu es tan pequeño y escurridizo como este animal. A su vez, entre las canciones populares podemos encontrar versos que piden a Eshu que sea favorable y espere mientras el buitre lleva sus sacrificios en el pico¹²⁹. En otras en el animal que se hace hincapié es el que es sacrificado ante la figura de Eshu o ante una laterita concreta, como la de Gàngà¹³⁰.

Hay algunos mitos en los que se ve una relación con animales que hablan como puede ser el comentado anteriormente en el que se reparten los trabajos y labores, otro ejemplo es un mito pequeño¹³¹ en el que Eshu quiere divertirse y propone que otros *orishas* jueguen a vender cosas a las garcillas bueyeras¹³². Todo comienza porque Eshu está aburrido, así que decide iniciar una discusión con el resto de *orishas* sobre quién es más sabio, así que les da a los demás una *agbádá*¹³³ grande y negra para que la llevaran al pueblo de las garcillas y la vendiesen allí. El truco se encuentra en que las garcillas son muy listas y a cada *orisha* le engañan, pidiendo el objeto primero para «hacer unas comprobaciones» y no devolviéndolo nunca. De este modo los dioses se quedan sin *agbádá* y sin dinero, así que van a Eshu a contarle lo ocurrido.

¹²⁶ Smith (1997), 147.

¹²⁷ *Oriki* 8 contado por Siyanbólá Èsúbùnmi en Ogundipe (2012), 148.

¹²⁸ Normalmente traducido como el turaco piquigualdo (*Tauraco macrorhynchus*).

¹²⁹ Canción popular 21 contada por Bádérinwa Èsúbùnmi en Ogundipe (2012), 171.

¹³⁰ Canción popular 30 contada por Gbádámósí Àkànní en Ogundipe (2012), 177.

¹³¹ *Èṣù y las Garcillas bueyeras* de Abósèdé Èṣúgbàyi en Ogundipe (2012), 189-190.

¹³² También conocida como garza ganadera (*Bubulcus ibis*).

¹³³ Un tipo de vestimenta que consiste en un único vestido largo, con vuelo, que se lleva a lo largo toda África occidental.

Eshu va un día al pueblo de las garcillas y reúne a todas, les pregunta por su rey, a lo que responden que no tienen. En ese momento Eshu les da un discurso sobre lo importante que es tener un buen rey y todas comienzan a querer nominarse. Para evitar el caos que se estaba generando Eshu dice que quien tenga un *agbádá* negro podrá ser rey. Nominan a quien había robado el *agbádá* y Eshu comienza a llenarle de deberes y obligaciones. En un momento en el que hay confusión Eshu roba el *agbádá* y lo lleva de nuevo junto a los *orishas*.

Aquí lo que se puede observar de Eshu es que es el único de superar en pillería a estos animales. El mito pretende mostrar quién es el más listo de los *orishas* pero es interesante que, en lugar de enfrentarlos directamente entre ellos, sea contra unos pájaros, ya que, entre los yorubas, la capacidad de controlar a las aves era como el control sobre la naturaleza salvaje, de ahí que los herboristas o sanadores llevaran imágenes de pájaros en sus bastones.¹³⁴ Su comunicación privilegiada con los animales también se ve reflejada en una versión poco convencional de cómo se creó el arte de la adivinación.

En un relato que recogió Frobenius en una zona de Nigeria¹³⁵, se cuenta que los dioses pasaban hambre porque los humanos se habían olvidado de ellos. Intentaban cazar o pescar por su cuenta, pero la comida duraba poco, así que Eshu decidió ir a preguntar por el mundo como podía devolver el favor de los hombres hacia los dioses. Buscando y buscando acaba dando con un grupo de monos que le entregan las dieciséis nueces de palma, pero no le explican para qué sirven o cómo se utilizan. Para resolverlo Eshu tiene que recorrer el mundo con ellas, preguntando a la gente, antes de volver con los dioses. De esta manera se crea un canal de comunicación que les permite volver a alimentarse.

Lo curioso, como ya se comentó con la liminaridad, es que los seguidores de Ifá suelen ignorar la idea de que Eshu fuese el precursor de la adivinación, aquí se va un paso más allá y no es ningún *orisha* quien muestra el camino sino un grupo de animales con los que, de nuevo, Eshu parece ser el único capaz de comunicarse plenamente.

Animales en el sacrificio

Por otro lado, hay una historia en la que se recalca mucho el componente mediador y ritual de Eshu, ya que se dice que los *orishas* no pueden actuar sin Eshu como

¹³⁴ Ver Anexo Iconográfico 2.5.3.

¹³⁵ Frobenius en Gates (1988), 14.

intermediario, especialmente Shango y Ogun¹³⁶. Cada sacrificio que se encuentre fuera de las casas o en los cruces de caminos le pertenece, y por tanto cualquier mamífero, pájaro o insecto puede compartir el sacrificio. Por ello recoge un dicho yoruba sobre que cualquier cosa que el perro coma, Eshu lo provee.

Esto es porque son animales a los que se les puede ver comiendo de la comida que se deja fuera en los altares de Eshu y, en especial el perro, se podía interpretar como un medio del *orisha* de aceptar el sacrificio. Lo mismo sucede con el buitro, mencionado por la genealogía de Eshu anteriormente. Por tanto, se puede ver como la máxima relación directa que hay es entre los animales sacrificados y los que portan el sacrificio, además de las alusiones a que se puede transformar en pájaro.

Esta ausencia de teriomorfismo puede deberse a que dentro de la cultura yoruba se puede encontrar otra figura *trickster* llamada Ajapá, que es una tortuga, y que participa en cuentos mucho más cómicos. Ajapá aparece como tortuga y *trickster* del folclore no solo de los yorubas, sino también en gran parte de Nigeria, Benín o Zambia, y se caracteriza principalmente por tener que sobrevivir de su astucia porque es tan vago que no quiere trabajar, pero a la vez es tremendamente avaricioso¹³⁷. Todos estos elementos parecen ser el opuesto completo a lo que se puede ver con Eshu. Podría haberse dado el caso de que la figura del *trickster* se dividiera en dos con los yorubas: una más seria, reforzada por los elementos de la liminaridad, y otra más cómica, que recibió el aspecto animal.

2.1.6 Recapitulación

Eshu es un *trickster* que se apoya enormemente en la liminaridad para marcar sus facetas y sus poderes. Sin que tenga ningún componente animal claro podemos saber que es un *trickster* por su gran enfoque en lo liminar y por su forma de actuar, algo muy reforzado por su genealogía.

Pese a no tener una genealogía clara, de ella se pueden sacar muchos elementos importantes de su relación con otros *orishas* y su trabajo entre ellos. Además de su importancia o jerarquía. El hecho de que no haya un relato estándar sobre quiénes son los padres de Eshu, si es que tiene, o que muchas historias hagan hincapié en que es un espíritu o ser creado, mientras sus epítetos le van relacionando con distintas familias, solo

¹³⁶ Èṣù, *Mensajero de la divinidad* de Adélékè en Ogundipe (2012), 185.

¹³⁷ Owomoyela (1997), p. x-xi.

quiere decir que los yorubas, a la hora de crear el simbolismo en torno a esta divinidad, abrazaron el componente paradójico y caótico. Todo, dentro de la presunción de que los relatos a los que no se puede acceder mantienen estas ideas. En el caso contrario se trataría de una genealogía clara pero reservada solo para iniciados, con el componente de crear otras para confundir a los no iniciados.

Por otro lado, su liminaridad es lo que lleva la voz cantante y el elemento que más refuerza a este personaje como *trickster*. En su liminaridad se encuentran sus labores como mediador, mensajero, dios castigador, ayudante de los hombres y de los partos, etc. También destaca su gran importancia ritual, ya que al colocarse siempre en el límite aparece como antesala para llamar o invocar al resto de divinidades. Sus figuras llenan los espacios públicos y religiosos como refuerzo físico de una liminaridad que se manifiesta en el terreno de lo abstracto. Todos estos elementos muestran el paradigma del *trickster* más divinizado y serio, frente a otros más cómicos, como se podrá ver más adelante en personajes como Hermes.

Ya se había comentado al inicio del capítulo que Eshu no es considerado *trickster* por todos los investigadores. Ogundipe, por ejemplo, está totalmente en desacuerdo. Su negativa viene de que no ve una relación tan clara y porque toma los elementos propios del *trickster* americano, mucho más escatológico y cómico, para realizar la comparación. Esto es otra muestra de las dificultades para crear una definición de *trickster* que pueda englobar todo. Es cierto que se puede interpretar como *trickster* típico a la tortuga que aparece en el folclore de los yorubas, ya que sus historias contienen mucho más humor y tiene un aspecto animal. Sin embargo, en esta tesis se considera que hay diferentes tipologías y formas de identificar al *trickster*, además de que puede haber más de uno en cada cultura, y que a cada cual se le otorguen diferentes símbolos.

La conclusión de este apartado es que Eshu se trata claramente de un *trickster*, pero uno mucho más ligado a la liminaridad y el componente religioso que otros como Ajapá, otro *trickster* yoruba más centrado en la faceta cómica. Que pueda haber personajes a lo largo del mundo que contengan ambos elementos en uno no es óbice para que una religión haya optado por separar las facetas propias del *trickster* en más de un personaje.

2.2 Legba

Es considerado por muchos autores y expertos en religión africana como una apropiación de Eshu en el reino de Dahomey, al estar en contacto directo con los yorubas, que fue evolucionando por sí mismo para adaptarse a su nueva cultura. Por tanto, podemos encontrar en él muchos elementos propios de Eshu, que solo se mencionan por encima, y otros muchos que son añadidos de los dahomeyanos para darle su propio estilo al personaje.

Aunque se trate de una evolución o préstamo, no cabe duda de que Legba desarrolla independencia de la figura de Eshu y adquiere sus propias características, que se acompañan con las necesidades propias de su cultura. Por ello, su apartado tendrá muchos elementos comparativos con su antecesor yoruba, pero en sus diferencias se podrá poner a prueba precisamente el hecho de que los *tricksters* configuran sus características y elementos en torno a la cultura y no al revés.

Por ejemplo, en el reino de Dahomey, Legba es un agente de la transformación, del cambio y mucho más travieso en comparación con lo que es Eshu en Yorubalandia. Uno de los nombres alternativos por el que los dahomeyanos se refieren a Legba es *Aflakete* que significa «te he engañado» en fon¹³⁸, lo que añade una dimensión más cómica al *trickster* divinizado.

2.2.1 Religión y culto

El sistema religioso dahomeyano se basa en la creencia del vudú (*vodú* «espíritu»). Los espíritus pueden ser los ancestros, ya que los muertos se deifican, pero también los dioses son vudú¹³⁹. Cada creyente, sin despreciar al vudú, se identifica a sí mismo dentro de un panteón: el del cielo, el de la tierra o el del trueno. Estos panteones, como se va a ver, pueden cambiar los poderes o estructura de los dioses principales. Sin embargo, siempre hay mezclas y convergencias en cuanto se sale del sacerdocio y se entra en el terreno popular.

Casi siempre se encuentra un grupo principal de divinidades encabezadas por Mawu-Lisa. Mawu (femenino) y Lisa (masculino), son unos gemelos que se unen en matrimonio y suelen aparecer fusionados en una entidad andrógina o predominando la faceta femenina. Representan el ser de mayor rango y creador de las cosas, además de ser

¹³⁸ Pelton (1980), 72.

¹³⁹ Herskovits (1964), 10.

la madre del resto de dioses y espíritus principales. Como divinidad del cielo su dualidad de masculino y femenino representan el sol y la luna. Parece, al menos en los relatos, que Mawu ostenta una mayor importancia dentro de la pareja que su contraparte masculina. Aunque hay versiones en las que Lisa es hijo de Mawu, otras en las que Mawu es el masculino y Lisa es una anciana, o que simplemente son la misma entidad.

Según las fuentes de los seguidores del panteón del cielo, el mundo fue creado por un ser masculino y femenino llamado Nana Buluku, completamente sola creó el mundo y tuvo gemelos con los que dividió el territorio: Mawu, la mujer, se encargaba de la noche y la luna; y Lisa, el hombre, del día y el sol. Esto se debe a que Mawu es amable y cuando ella gobierna la gente puede descansar, pero cuando gobierna Lisa llega el trabajo¹⁴⁰. Juntos tienen hijos que conforman el resto del panteón. Lo complicado de este punto es que dependiendo del sacerdote o el informante la lista de la descendencia cambia en orden y en nombres, según se quiera dar más importancia a unos u otros. Es muy recurrente el hecho de que tengan hijos gemelos o mellizos que se comportan como uno y adoptan una única entidad, aunque a veces pueden aparecer por separado.

Dentro del panteón del cielo uno de los hijos más importantes es Gu, el dios de la guerra y el metal. Según se cuenta en algunas de las fuentes su cabeza tiene la forma de una espada, como se verá más adelante. Es el encargado de crear las herramientas para los hombres. También en este panteón es muy importante Age, dios de los animales y la naturaleza. Otras divinidades de este lado son Dji o Aido-Hwedo, el arcoíris, Loko, los árboles, y otros dioses encargados de custodiar los bienes de Mawu y los de Lisa. Dentro de este panteón la figura de Legba representa el espíritu personal de los dioses y los hombres, de manera que se puede influir en el Legba de alguien y eso marca su comportamiento.

Otros de los hijos de Mawu-Lisa se encuentran principalmente en el panteón de la tierra. Dentro de este panteón el hijo mayor sería Sagbata, una representación del poder de todo el panteón en su conjunto y a menudo aparece enfrentado a Hevioso, el representante del panteón del trueno. Dentro de la idea de que Sagbata representa a todo el panteón, en uno de los mitos que se recogen en esta tesis el control de la tierra se le entrega a Da Zodji (M) y Nyohwè Ananu (F), un par de gemelos. Pero su figura representa al rey de la tierra y, ya que los dahomeyanos consideraban que no podía haber dos reyes

¹⁴⁰ Herskovits (1964), 14.

en la misma tierra, sus templos se colocaban siempre fuera de los límites de la monarquía del momento¹⁴¹. Dentro de este panteón también se considera que Da Zodzi y Nyohwè Ananu fueron los primeros encargados de expandir el panteón y culto de Sagbata al resto.

Dentro del panteón del trueno se encuentra Hevioso, el dios que los comanda a todos. Sin embargo, dentro de este panteón el creador no es Mawu-Lisa, sino Sogbo, otra divinidad con doble género que en otros panteones es hija de Mawu-Lisa. Según Melville Herskovits es muy importante tener en cuenta que en cada uno de estos panteones o divisiones siempre habrá un *trickster* intentando sobrepasar a las divinidades más importantes jerárquicamente, puede ser un *trickster* terrenal o uno sobrenatural, pero es un elemento muy repetido¹⁴².

Fuera de los panteones se pueden encontrar divinidades personales o familiares, con cultos más pequeños y restringidos. Sin embargo, parece que en la mayoría de las ocasiones la divinidad principal es Mawu y Legba es su ayudante. Mawu toma parte en la adivinación, que se considera «el alfabeto de Mawu». A través de ella se manifiesta el *fa* (destino) de cada uno y es necesario conocerlo cuando las cosas van mal, pues es cuando se cree que se presenta el aspecto Legba de la personalidad. El alma (*se*) de cada persona es su Mawu, su principio motor (*da*) es Da y su *fa* es Legba¹⁴³.

Al igual que Eshu, Legba toma parte en el proceso de adivinación al ser el vehículo de interpretación. En su caso se debe a su labor como «lingüista» de las demás divinidades. Como se verá más adelante, Legba es el lingüista porque es el único que conoce todas las lenguas de los diferentes dioses y hombres, por lo que interpreta, traduce y conoce todo lo que se dice. Legba es una divinidad menos seria que Eshu, por ello si una adivinación no sale bien no se considera un castigo por parte del dios, sino una de sus muchas pillerías. Hay ciertas diferencias con Eshu que se podrán explorar a lo largo del capítulo y afectan a facetas religiosas, como que los yorubas se toman muy en serio a su dios y por ello no hay cabida para risas o chistes en sus narraciones, mientras que la cultura del reino de Dahomey presenta a Legba como una criatura juguetona. Robert D. Pelton recalca que entre este grupo cultural se ensalza la capacidad de perdón de Legba y los yorubas la de venganza de Eshu¹⁴⁴.

¹⁴¹ Herskovits (1964), 17.

¹⁴² Herskovits (1964), 10.

¹⁴³ Pelton (1980), 115-117.

¹⁴⁴ Pelton (1980), 130.

2.2.2 Fuentes

En el caso de Legba, los hermanos Melville y Frances Herskovits recopilaron los relatos dahomeyanos en 1931 en Benín, principalmente en las zonas de Abomey, Allada y Ouidah¹⁴⁵. El método utilizado fue poner por escrito en el momento los relatos con una máquina de escribir. Se utilizaba el apoyo de un traductor al que se le pedía que fuese lo más literal posible. Esto hizo que los narradores identificasen al traductor con el «lingüista», una característica del trabajo de Legba. Todos los narradores eran adultos varones, ya que las historias narradas por mujeres estaban dedicadas al público femenino, muchas de ellas sobre ritos de paso o elementos de la vida femenina que no se podían compartir con oyentes masculinos. Tampoco se tuvo en cuenta a narradores jóvenes, pues las historias que cuentan los jóvenes suelen ser relatos de amor dramatizados, para educarse sobre las relaciones y el sexo, por lo que estas dos últimas categorías quedaron prácticamente excluidas¹⁴⁶.

Por otro lado, algunas historias que se van a utilizar también quedaron plasmadas en el trabajo de Pelton sobre el *trickster* africano. Estos relatos no son recogidos de primera mano por el autor, sino que los recopila de distintas fuentes primarias como la de los Herskovits, entre otras monografías, y las analiza. Como ocurría en el caso de los yorubas, los autores tendieron a dividir y clasificar las historias por temáticas, aunque en este caso dentro del lenguaje fon había sus propias segmentaciones internas para clasificar mejor sus relatos, algunos se contaban como historia verdadera y otras como cuentos o fábulas.

Entre los *hwenoho* («historia verdadera») se encuentran mitos generales sobre las divinidades y el vodún o vudú, mitos y crónicas de los clanes, además de secuencias de versos que recitan rituales o guardan la ley. Los *hwenoho* se cuentan con poca dramatización y se reservan únicamente para ciertos miembros del clan¹⁴⁷. Entre estas se podrían encontrar algunas historias de Legba, ya que se consideran parte de la historia antigua, en las que se puede ver cómo en los pasajes donde actúa con una labor de mediación se traspasa una visión distinta a la de Eshu. Los trabajos de mediación de Legba sirven para unir lo que es y lo que podría ser, impidiendo que la sociedad

¹⁴⁵ Ver Anexo Iconográfico 2.5.1.

¹⁴⁶ Herskovits y Herskovits (1958), 6-10.

¹⁴⁷ Herskovits y Herskovits (1958), 17.

dahomeyana se quede atrapada en el estoicismo o se entregue demasiado al hedonismo¹⁴⁸. Este elemento puede separarle de Eshu, pero tiene mucha relación con otras fuentes diferentes.

Por otro lado, en la subdivisión de *heho* («cuento») hay historias de adivinación, de caza, de *enfant terrible*, historias sobre Yo, historias de amor e intriga (normalmente reservadas para mujeres) y moralistas, entre otras. Aquí el narrador tiene total libertad para la interpretación, para mezclar historias e introducir drama¹⁴⁹. Hay que destacar que las historias de *enfant terrible* se denominan así por tratar sobre nacimientos de gemelos, niños que nacen muertos o con anomalías y niños huérfanos, ya que todos estos se cree que traen un gran poder. Por otro lado, las historias de Yo están dedicadas a un personaje animal muy travieso, una especie de *trickster* bufón como contraparte de Legba, no se le considera religioso y suele dedicarse solo a relatos cómicos.

Por tanto, las fuentes que se van a tratar están catalogadas internamente como *hwenoho* en su mayoría, aunque algunos elementos de *heho* pueden aparecer o ser interesantes para ver cómo el folclore y la literatura popular puede tener relación con Legba y la literatura religiosa. Para el anexo se ha traducido *Cómo Legba se convirtió en guardián de los hombres y dioses: Por qué el perro es respetado*, un relato *heho* del que se hará mucho hincapié a lo largo de las siguientes secciones.

2.2.3 Genealogía

Legba guarda muchos parecidos con Eshu, sin embargo, podemos ver cómo en los aspectos relacionados con su familia y relaciones sociales tiene una evolución. Ya no aparece como un personaje tan confuso, sino que parece que hay más consenso en quiénes son sus hermanos y sus progenitores con respecto a los yorubas. En la mayoría de las versiones Legba es el séptimo hijo de Mawu-Lisa. Tiene a todos sus hijos mediante la autofecundación, un elemento que ya de por sí resulta maravilloso y les sitúa a todos en una genealogía fuera de la norma.

La herencia de Mawu-Lisa: el nacimiento de Legba

Según uno de los mitos¹⁵⁰, una vez Mawu-Lisa ha tenido todos sus hijos comienza el reparto según su orden de nacimiento: a los primeros mellizos, Da Zodzi (M) y Nyohwè

¹⁴⁸ Pelton (1980), 94.

¹⁴⁹ Herskovits y Herskovits (1958), 22-23.

¹⁵⁰ *A cada uno se le da su dominio* en Herskovits y Herskovits (1958), 125-126.

Ananu (F), se les entrega el dominio de la tierra; a Sogbo el dominio del aire, ya que es un ser masculino y femenino, al igual que Mawu-Lisa; los siguientes mellizos, Agbè (M) y Naètè (F), reciben el mar; para Agè (M), que debía vivir como un cazador, el reino de los pájaros y animales; para Gu (M), que se trataba de un hombre con cabeza de espada, la fuerza; para Djo (M) el espacio que hay entre el cielo y la tierra, se encarga del tiempo de vida que se entrega a los humanos y de que sus hermanos sean invisibles para los mortales, actuando como una especie de velo. Por último, ya que Legba es el pequeño se insinúa que no podía quedar muy lejos de su madre y debía ser el más mimado, así que Mawu-Lisa crea distintos idiomas para sus hijos de acuerdo con sus dominios y se los entrega todos a Legba, para que tenga el poder de ser lingüista.

Para recalcar esto también se dice que se hizo que el resto de los dioses olvidasen el lenguaje del cielo para no poder comunicarse directamente con Mawu-Lisa. Sin embargo, como se verá más adelante, sí hay ocasiones en las que Legba tiene que hacer de correveidile, pero en otros momentos habrá hermanos que se dirigirán directamente a Mawu-Lisa según convenga al desarrollo de la trama. Aunque en principio este mito nos muestra que al ser el hijo pequeño debe ser el mimado, razón que excusa gran parte de sus travesuras, y que su orden le obliga a hacer de mediador. Además, Legba tiene una importancia especial al ser hijo menor de todos y el que sigue a varios gemelos. Dentro de la cultura dahomeyana se cree que los gemelos o mellizos (*hohovi*) están bajo la protección de los espíritus de los bosques y que tienen un gran poder, pero esta protección también afecta al niño que nazca después de unos gemelos, conocido como *dosu*, y se cree que sus poderes sobrepasan incluso a los de sus hermanos¹⁵¹. Por ello, Legba no solo es el hijo menor, que viene tras varias criaturas de gran poder, también es el que viene después de dos pares de mellizos, lo que le concedería tener mucho más poder que al resto de sus hermanos.

Las disputas familiares

Un elemento o categoría muy repetida es que muchos *tricksters* se enfrentan a un personaje superior, un ser supremo o, simplemente, un dios que se encuentra por encima de ellos dentro de la jerarquía, un elemento que se puede observar en muchos capítulos de esta tesis. Como ya se había introducido anteriormente, se puede ver una tendencia a que los *tricksters* se enemisten con personajes divinos que se encuentran en una jerarquía

¹⁵¹ Herskovits y Herskovits (1958), 30.

superior. En el caso concreto de Legba esta relación de rivalidad está totalmente ligada por los lazos familiares, ya que la mayoría de sus enfrentamientos se encuentran en la relación de madre e hijo.

El mito que ejemplifica esto¹⁵² comienza cuando en los primeros tiempos Legba era el que se encargaba de hacer las cosas buenas y los encargos de Mawu, pero los hombres que recibían los favores de Legba siempre agradecía a Mawu y no a él; sin embargo, cuando ocurría algo malo siempre culpaban a Legba. Cuando preguntó a su madre ella le dijo que los líderes deben parecer buenos y los esclavos malos, así que Legba empezó a planear una venganza contra su madre. Primero le dijo que había oído de ladrones que planeaban robarle las batatas de su jardín, así que Mawu dictaminó que castigaría a cualquiera que pretendiese robar en su huerto. Después, una noche lluviosa, Legba robó las batatas de Mawu con sus sandalias para dejar las huellas de su madre por todas partes. Mawu al verlo preguntó por el ladrón y Legba aseguró que probablemente las había cogido ella, pero no se acordaba, así que su madre midió sus pies con las huellas provocando que todos se burlasen de ella.

Cuando el hecho salió a la luz Mawu se separó de los hombres, pero solo seis o siete pies del suelo, pues es donde estaba el cielo por aquel entonces. Cada noche Legba le daba un parte a su madre y cada vez que algo salía mal era duramente castigado, así que Legba volvió a planear algo al respecto. Convenció a una anciana de que lanzara el agua sucia de limpiar hacia arriba, manchando el lugar de descanso de Mawu, lo que provocó que el cielo se alejara más de la tierra y Legba se quedase entre los humanos.

En la anterior narración Mawu-Lisa le había entregado a Legba el poder de mediar entre los distintos dioses y panteones, aunque con la cuestión del idioma le dejaba la puerta abierta a la confusión. En cambio, en este relato Legba consigue por sí mismo la capacidad de mediar entre los dioses y los hombres, ya que él no tenía problema en realizar las tareas como se le ordenaban, sino en que no se le entregasen los honores necesarios. Aquí se puede ver como una de las técnicas principales de Legba para conseguir lo que quiere es molestar a otra persona.

Así pues, Legba es un experto en mediar en disputas divinas como si se tratasen de meras discusiones familiares, algunas de ellas representando las divisiones de poder

¹⁵² *Por qué el trickster tiene mala reputación: creador engañado: por qué el cielo es alto* en Herskovits y Herskovits (1958), 149.

entre los tres distintos panteones. En una ocasión Hevioso y Sagbata estaban discutiendo por el control de la tierra, uno desde la misma tierra y otro desde el cielo. Hay tres variaciones de este mito que coinciden en que Hevioso gana poder sobre Sagbata por retener las lluvias que necesita la tierra¹⁵³. Dos de las versiones describen una derrota de Sagbata, pero en la tercera Legba actúa como mediador. Aunque promete ayudar a su hermano, a veces aparece como el instigador principal de la pelea al hacer que Hevioso retenga las lluvias. Finalmente convence a Sagbata de hacer una hoguera tan grande que el humo llegue hasta Mawu en el cielo, asustando a su madre y haciendo que ella ordene a Hevioso que haga llover para apagarlo.

Independientemente de si Legba provoca la discusión desde el principio o solo aparece como mediador, está claro su rol, no solo como intermediario, sino también como el hijo pequeño que disfruta causando problemas. No resuelve el dilema con la palabra o con trucos, como haría Eshu, sino molestando a los demás: primero pincha a Hevioso para que moleste a Sagbata y después a este último para que moleste a Mawu, generando una cadena de malestar que lleva a la reconciliación. Abraza muy bien su personalidad *trickster* la propia de un hijo pequeño malcriado, tal como le describe Mawu-Lisa.

Al inicio se ha comentado que hay más consenso sobre la familia de Legba del que podemos encontrar con Eshu y hasta ahora los cambios entre hermanos se podían achacar a los diferentes panteones y divisiones, aunque siempre se mantenía la maternidad de Mawu-Lisa. Pese a todo hay una historia en particular en la que su parentesco cambia por el bien del simbolismo del relato.

Otros hermanos de Legba

En *Cómo Legba se convirtió en guardián de los hombres y dioses: Por qué el perro es respetado*¹⁵⁴ aparece como hijo de Agbanukwè y Kpoli, donde mantiene ser el hijo menor del matrimonio, pero esta vez tiene solo dos hermanos mayores: Minona, su hermana, y Aovi, su hermano. Entre los tres tenían una banda funeraria y un día deben ir lejos para ayudar en el funeral de un hombre importante, pero antes de partir en su trabajo los tres hermanos asesinan a sus respectivas parejas, Minona sacándole los intestinos fuera a su marido, Aovi cortando la cabeza de su mujer y Legba introduciendo un palo en su cabeza y soplando, todas ellas muertes muy violentas.

¹⁵³ Pelton (1980), 74.

¹⁵⁴ Ver Anexo textual 2.6.2.

Cuando deben repartir las ganancias del funeral se dan cuenta de que sobra siempre un cauri, así que comienzan a discutir en un cruce de caminos. Cada vez que una mujer pasa por allí le piden que haga la división por ellos para zanjar la disputa, el problema aquí es que se vuelve a mostrar la violencia de los tres hermanos: la primera mujer entrega lo sobrante a Minona por ser la primogénita, la segunda mujer se lo da a Aovi por ser el segundo hijo, y la tercera mujer pretendía darle el reparto al más joven de los hermanos. Siempre los dos hermanos que quedan fuera del reparto asesinan a la mujer que ha hecho la propuesta y es destacable que los tres asesinan a las mujeres del mismo modo que mataron a sus parejas de forma similar. Cada vez que una mujer es asesinada la lanzan tras unos arbustos y allí Legba se acuesta con el cadáver.

Legba finalmente se cansa, así que desde el arbusto saca una figurita de madera y de ella invoca un perro, le explica al animal lo que tiene que hacer para que sus hermanos estén contentos y le manda al inicio del camino. Cuando llega hasta los tres y debe dividir los beneficios asegura que lo sobrante va para los ancestros y así entierra la res. Esto por fin satisface a todos los hermanos, que le entregan al perro sus mayores bendiciones. Después Legba vuelve a convertirle en estatua.

Sin embargo, aunque el conflicto parecía acabar ahí, Legba y sus hermanos deben ir a juicio por la muerte de las mujeres. Legba acusa a sus hermanos de ser más culpables que él, asegurando que él fue el que acabó con la masacre al traer al perro y decirle lo que debía hacer, para demostrarlo enseña la figura de madera. Esto aclara la situación y hace que se mande a Minona a vivir en las casas de las mujeres, a Aovi entre los dioses y a Legba se le deja rondar las casas humanas.

En este mito se ve una hermandad y una familiaridad totalmente fuera de lo común, los tres hermanos comparten rasgos de gran violencia y no respetan los vínculos familiares. Sin embargo, es curioso que el hecho de honrar a sus ancestros sea justamente lo que consigue calmarles y hacer que vuelvan a la normalidad. Tanto Minona como Aovi son dioses que aparecen en otros relatos con otras genealogías, no siempre vinculados con Legba; Minona, por ejemplo, aparece en el mito mencionado, *El origen de Fa*, como la hija de Gbadu con la que Legba se acuesta a escondidas del que se hablará más adelante. Sin embargo, el final del mito deja a cada uno de estos dioses en su lugar correspondiente de acuerdo con el resto del canon.

Hasta aquí se ha podido ver cómo su genealogía le sirve para convertirse en el mediador, correveidile y lingüista de sus hermanos. Pero su genealogía también sirve para recalcar un elemento en el que destaca sobre Eshu: la libido y las referencias eróticas.

La potencia sexual

Según un relato¹⁵⁵, Legba debe ayudar a su hermana Gbadu, la encargada de observar el mundo de los humanos, porque ella tiene 16 ojos y necesita a Legba para que se los abra. Así que inventa un modo de comunicarse con Legba y decirle que ojos quiere que le abra y cuáles debe cerrar. Mantienen una buena relación y Legba ayuda a Gbadu a trasladar su preocupación a Mawu de que cuando sus hijos bajen a la tierra no podrá comunicarse con ellos. De este modo crean la adivinación de Fa. Para este momento Gbadu y Legba han mantenido relaciones, aunque no estén casados y no hayan tenido los hijos juntos, pero Legba ansía a Minona, la hija mayor de Gbadu. Por ello, en una noche en el mundo humano primero se acuesta con Gbadu y después con Minona, aunque es descubierto por su hermana y ella traslada el asunto a Mawu-Lisa. Finalmente es castigado por traicionar el amor de su hermana y acostarse con madre e hija, así que se le condena a ir siempre con el falo erecto. En muchas culturas el incesto es uno de los tabús definitivos, salvo que se trate de un elemento mítico entre divinidades que manifiesta un matrimonio sagrado, separándose de lo profano de la vida humana¹⁵⁶. En el caso de Legba más bien es un caso diferente, no se cuestiona que se acueste con su hermana, pero sí que rompa su lealtad hacia ella y cometa incesto al acostarse con madre e hija al mismo tiempo.

Otro elemento que manifiesta la gran libido de Legba se encuentra dentro de la narrativa del juicio de los tres hermanos. Puede aparecer como un mitema secundario o como mito propio: la historia de la hija de Metonofi¹⁵⁷. Ya sea durante el funeral o en otra ocasión, Legba se encuentra con Fa y el hijo del rey de Adja. El joven está prometido con la hija del rey Metonofi, pero teme fallar en las relaciones como su padre, que se casó con la chica antes que él. Fa promete ayudarlo, debe marcharse a casa y un mensajero le llevará el polvo necesario tres días después, pero Legba dice que él puede llevarlo sin problema en menos tiempo como favor. Fa le enseña a Legba que debe darle el polvo blanco, que es el que da vigor sexual, pero también tiene un polvo rojo en el saco que da impotencia. Evidentemente, Legba le entrega el chico el polvo rojo.

¹⁵⁵ *El origen de Fa* en Herskovits y Herskovits (1958), 173-175.

¹⁵⁶ Garry y El-Shamy (2005), 432.

¹⁵⁷ Herskovits y Herskovits (1958, 142-147) y en Pelton (1980, 85-87).

Ya que el príncipe no puede mantener relaciones con la chica, Metonofi anuncia que cualquiera que pueda acostarse con su hija se le entregará la mitad del reino y todos los interesados van a consultar el asunto a Fa. En ese momento Legba les entrega el polvo rojo, volviéndose impotentes, y cuando el rey le buscaba para castigarlo se escondió en la casa de Ayo, su suegra. Resulta que su suegro se encontraba lejos y solo había una cama, así que tuvo que compartirla con su suegra. Por esto en la versión del juicio a los tres hermanos se dice que Legba no puede vivir en las casas, ya que siempre provoca escándalos, y en su lugar vivirá en frente de ellas.

Llegado el momento, después de resolver el caso de los asesinatos, se cuestiona a Legba si realmente dio el polvo bueno a los hombres o no y que muestre cuál es. Legba antes de sacar el polvo blanco lo mezcla con la sangre de una paloma y el polvo rojo lo mezcla con agua con caolín¹⁵⁸. El resultado es que ambos polvos han intercambiado sus colores. Cuando saca a la luz los polvos todos aseguran que Legba les dio el de color rojo, así que Metonofi le ordena a Legba que tome de ese y que dos días después comprobarán si le ha vuelto o no impotente.

Entre tanto el rey Metonofi había hecho una pequeña casa donde había colocado a su hija, la idea es que los hombres que quisiesen acostarse con ella guardasen cola afuera y probasen suerte uno a uno. La mayoría no podían hacerlo por haberse vuelto impotentes, pero otros aseguraban que era imposible tener relaciones si había una cola de hombres ansiosos fuera. A lo que Legba asegura de que es capaz de acostarse con ella en frente de todos si quisiese.

Cuando le toca el turno a Legba crea unos tambores para que suenen al ritmo. Así consigue acostarse con ella y permanecer erecto por mucho tiempo, hasta que Metonofi le entrega la recompensa. Se dice que después de acostarse con ella salió desnudo y reproducía cerca de la gente los movimientos que hizo con la chica. Legba decide entregar a la hija de Metonofi a Fa como esposa y durante la celebración pone el polvo correcto en la bebida para que todos recuperen su libido.

A simple vista esta parte del mito del juicio parece que solo quiere ensalzar la gran potencia sexual del dios y, probablemente, hacer reír en el proceso. Sin embargo, también hay que recalcar que Legba, mediante todos estos trucos, subvierte el orden, llevándolo

¹⁵⁸ También conocido como la arcilla blanca, es un mineral industrial que se utiliza principalmente para pigmentos blancos.

al caos, y posteriormente creando un nuevo orden. El orden natural de los acontecimientos es que el hijo del rey de Adja se hubiese acostado con la hija de Metonofi y se hubiesen unificado, sin embargo, Legba subvierte toda esta situación no para quedarse con la chica para él como aseguraba el premio, sino para entregarla como esposa de Fa. Una vez conseguido este nuevo orden, Legba devuelve todo a su modo natural al quitarle al resto de hombres la impotencia.

Otro detalle que se ha mencionado es que Legba tenía una suegra, probablemente la madre de la mujer a la que mata en la trama de los tres hermanos. Sin embargo, pese a su gran sexualidad Legba parece que tiene mayor consenso que Eshu en cuanto a su relación amorosa, ya que hay mitos en los que se le entrega como esposa a Konikoni/Nunde. A veces parece que se trata de la misma mujer con dos nombres y en otras ocasiones son dos mujeres claramente diferenciadas. En una ocasión Mawu pone a los dioses a prueba¹⁵⁹, pidiéndoles que toquen un gong, una campana, un tambor y una flauta a la vez a la par que bailan al son. Ninguno de los dioses consigue tal hecho excepto Legba, que conoce los ritmos rituales, por ello Mawu le entrega en recompensa a Konikoni como esposa. Es por su gran capacidad para la música y para hacer varias cosas a la vez que Legba acaba casado, según este mito. Un elemento que podría heredar de Eshu y su capacidad para la música.

En otro relato¹⁶⁰ Legba está casado con Nunde y ella se acuesta con Fa porque el pene de Legba no consigue satisfacerla. Por lo que Legba decide tener sexo con ella sin parar delante de mucha gente hasta «dejarla satisfecha», a modo de castigo y humillación. Aunque resulte cómico por la insinuación de que el pene de Legba es pequeño, lo que se muestra es que, pese a todo, es el que mayor capacidad reproductiva tiene por la cantidad de tiempo que puede aguantar. A esto hay que sumarle la idea de que Legba podía permanecer siempre erecto, como se había visto en otro mito por el castigo que recibe al acostarse con Gbadu y Minona.

Sin embargo, pese a que sí mantenga relaciones sexuales más a menudo o a que pueda tener matrimonios, hay otro elemento que mantiene de Eshu: la falta de descendencia. Eshu aparecía adoptando niños o teniendo un cuidado simbólico sobre los

¹⁵⁹ *Cómo Legba se convirtió en jefe de los dioses: Cómo la magia se convirtió en una habilidad humana: El hombre contra el creador: Cómo se esparció la magia* en Herskovits y Herskovits (1958), 139-141.

¹⁶⁰ *Por qué Legba puede poseer todas las mujeres* en Herskovits y Herskovits (1958), 148.

humanos, mientras que Legba parece tener un gran control sobre el sexo pero que no se traslada en una gran capacidad reproductiva.

Una de las cosas que más llama la atención de la evolución de Legba con respecto a Eshu es el peso que toma la genealogía en su mundo. Dado, claro está, por la importancia de esta en el sistema social y religioso de los dahomeyanos, lo que muestra una adaptación fructífera de la figura a su nuevo entorno. Por ello, todos estos cambios son enormemente significativos. Las características de Legba vienen dadas por su orden de nacimiento, siendo el más pequeño y el que sigue a varios gemelos, y por ser el hijo de Mawu-Lisa; por ello tiene mayor capacidad para hacer lo quiera entre los dioses y los hombres saliéndose con la suya. El otro elemento característico es su gran potencia sexual y su violencia, elementos que trataremos en cuanto a su liminaridad.

2.2.4 Liminaridad

Al igual que Eshu, Legba se encuentra en un estado profundamente liminar. Gran parte de ello viene dado por su trabajo como mediador y lingüista de los dioses. Algunos de estos elementos se han podido comprobar en su genealogía, por ejemplo, el caso de la separación del cielo y la tierra tiene un lugar liminar muy claro, ya que es Legba el que fuerza la creación de un espacio intermedio entre su madre y los hombres donde él puede moverse libremente.

Muchos *tricksters* tienen este tipo de disputa con un dios superior o que se encuentra en una jerarquía diferente a ellos. Es muy simbólico que primero lo haga acusando a Mawu de algo que a él se le da tan bien, robar, y después termine de alejarla mediante la suciedad. Mary Douglas al hablar sobre la suciedad expone que es una sustancia fuera de lugar o anómala y que en ambos casos es el producto que sobra al crear un orden, el agua sucia de las sobras antes fue agua limpia y comida, para que exista lo sucio y lo limpio debe haber una jerarquía que ordene las ideas y, por tanto, la suciedad sería lo que contravendría ese orden¹⁶¹. Hyde, a raíz de las ideas de Douglas, comenta que por ello la distinción que hace Legba entre lo sucio y lo limpio ayuda a crear un orden a la vez que deshonra ese orden por usarlo contra su madre¹⁶². A su vez, es común entre los *tricksters* utilizar sus habilidades creativas para aportar algo de variedad al orden

¹⁶¹ Douglas (1968), 338 y (2005), 44.

¹⁶² Hyde (2017), 175-176.

preestablecido, no es una oposición al orden natural, sino la introducción de un poco de caos para cambiarlo sin romper el orden del todo¹⁶³.

Legba como mediador y lingüista

Esta división sirve para reforzar la capacidad de Legba de actuar de mediador, otro rasgo que toma de Eshu pero que cambia para adaptarse al modo de vida de los dahomeyanos. Legba no actúa tanto como castigador, el poder mediador de Eshu residía en su gusto por el orden, pero también servía para explicar un poco del componente caótico del mundo ya que en las predicciones siempre entraba que lo malo podía ser un castigo de Eshu. En el caso de Legba se refuerza mucho más ese caos que trae y las confusiones que puede provocar por su carácter, por ello los desastres o incidentes se explican por una mala comunicación por parte del lingüista y mediador de los dioses.

Ya se ha comentado que Legba hizo de intermediario en la disputa entre Sagbata y Hevioso, pero hay muchas versiones de ese mito. En algunas de ellas Legba es el instigador principal de la revuelta, al decirle a Mawu que no había suficiente agua en el cielo y dándole el pretexto a Hevioso para parar las lluvias y secar la tierra de Sagbata. Este mito trata de explicar el equilibrio natural entre el cielo y la tierra y que para mantenerlo debe haber sacrificios y trabajo por parte de los hombres, sin embargo, las diferentes variantes existen para ensalzar las facetas de los tres dioses implicados: una expone la resistencia y humildad de Sagbata, otra la inteligencia y poder de Hevioso y la última la capacidad de Legba para iniciar y extinguir las disputas entre sus hermanos¹⁶⁴. Esta última muestra esa capacidad arbitraria y liminar del *trickster* de incitar a un conflicto y resolverlo solo para entregar cierta sabiduría a los hombres.

En el relato con Gbadu y su hija también se pueden ver dos consecuencias principales de los actos de Legba. Desde el inicio el lugar de comunicación entre ambos es lo alto de un árbol de palma y para saber qué ojos debe abrir a Gbadu ella coloca grano en la mano de Legba; dependiendo de cuánto coloque, tantos ojos debe abrirle. Esta comunicación es especial y recalca el papel de mediador/lingüista de Legba. Es la principal liminaridad que se puede encontrar en este mito, la que explota la capacidad de comunicación de Legba y su papel de mediador al interferir para que Gbadu pueda estar en contacto siempre con sus hijos. Hasta aquí Legba crea un orden que no parece

¹⁶³ Hyde (2017), 260.

¹⁶⁴ Pelton (1980), 75.

representar nada para sus propios intereses, simplemente cumple su labor, sin embargo, en el momento en el que se acuesta con Minona y es descubierto sale a la luz su lugar en la sexualidad y le lleva a su castigo.

Lo más interesante de ese mito es cómo crea el sistema de adivinación de Gbadu, también llamada Fa, para que se pueda dar el canal de comunicación. No es más que un mito etiológico para mostrar cómo se llegó al ritual de adivinación, pero no solo sitúa a Legba en su lugar de mediador, como ocurría con Eshu, sino que también le coloca en la plena concepción de este método. En este caso siguen siendo necesarias las nueces de palma y el número de líneas de Fa corresponde al número de ojos que Gbadu tiene abiertos en ese preciso instante. A menudo los relatos del *trickster* están muy vinculados al proceso etiológico y toman muchas formas, en algunas culturas sus travesuras sirven para explicar la formación de procesos naturales y en otras, explicaciones de rituales¹⁶⁵. Es algo que también se verá mucho más adelante con Anansi.

El juicio de los hermanos

Aun así, el relato que más recalca la liminaridad de Legba es el que ya hemos comentado respecto a la división de la herencia y cómo acaba en un juicio. Evitando repetir las cuestiones sobre los temas familiares hay que recalcar los elementos que les sitúan constantemente en lo liminar, sobre todo a Legba. Para empezar, se dedican a atender funerales, un momento de choque entre la vida y la muerte, algo que los hermanos no parecen respetar con su constante violencia. Los asesinatos de sus parejas, sin ningún tipo de motivo justificado, también corresponden a un estado fuera de los límites sociales. La relación de los tres hermanos con la muerte y la violencia les sitúa en una liminaridad muy oscura.

Por ello no es de extrañar que a la hora de repartir los bienes discutan precisamente en un cruce de caminos, un lugar liminar por excelencia, ya que representa todas las posibilidades de escoger una ruta u otra, además de los peligros de un asalto. Allí todos vuelven a asesinar, ya que los repartos no les parecen justos, situándose en el centro del cruce de caminos y lanzando los cadáveres a unos matorrales detrás de ellos. Legba en este punto es el que se desmarca y muestra aún más liminaridad que sus hermanos, ya que no solo se esconde en los arbustos sino que mantiene relaciones sexuales con los cadáveres de las mujeres. Esto unifica los poderes liminares de Legba con sus poderes

¹⁶⁵ Scheub (2012), 7.

sexuales, sin miedo a mezclar el sexo con la muerte, ya que Legba mantiene muchas relaciones que no llevan a ningún tipo de descendencia, como ya se había comentado en la genealogía.

En este espacio aún más alejado Legba invoca al perro para que solucione la situación. La solución que Legba le entrega al animal no es otra que honrar a los ancestros, es decir, a los muertos. La presencia de la muerte, que tanto ha estado alejando a los tres hermanos de las convenciones sociales más básicas es, dada la vuelta, lo que permite que haya paz entre ellos y se terminen las muertes injustificadas, con el sacrificio de la res que sobra.

La sexualidad en el límite

De nuevo, la principal evolución de la figura de Eshu en el reino de Dahomey es el componente sexual y su uso de este. La liminaridad de Legba está profundamente ligada a la magia, al comercio, a los juicios y a la sexualidad y parece que los dahomeyanos le colocan en un lugar liminar para que no interfiera en sus vidas, alejándole de la vida humana de forma consciente. Pero es su sexualidad precisamente su mayor poder de ruptura de los límites sociales¹⁶⁶. Ya se ha comentado que la sexualidad de Legba es lo que le permite darle la vuelta al orden establecido para crear uno nuevo; por ello, en el mito de la hija de Metonofi, las cosas cambian enteramente por la actuación de Legba. No solo en su propia potencia sexual, que es desmesurada, sino en la de todos los hombres a su alrededor y en la propia transformación de lo que es potente e impotente. Esto último se puede ver cuando Legba usa su maña para transformar los polvos e intercambiarlos.

Por otro lado, aunque es un detalle más pequeño, el hecho de que se insinúe que se ha acostado con su suegra es lo que hace que sea guardián de los hogares, pero nunca dentro de ellos. Esto le coloca en la misma posición en la que se encuentra Eshu: siempre vigilando y cuidando a la gente, pero desde la entrada de las casas, templos, mercados, etc. Probablemente es un elemento más que se tomó de los yorubas, pero aquí mezclado con la idea de que Legba no debe estar muy cerca de la gente por su gran potencia sexual, no porque sea una divinidad de un orden alto.

Además, esta sexualidad no solo se ve reforzada por su libido y apetito sexual, también por su capacidad andrógina que queda algo suavizada con respecto a lo que se podía ver en Eshu, pero permanece en los rituales. En el ritual de iniciación al culto de

¹⁶⁶ Pelton (1980), 87-88.

Mawu-Lisa se suceden muchas ceremonias y actividades complejas en el transcurso de diez días, encontrando danzas, sacrificios, posesiones, cortes de cabello y otros rituales. Legba hace su primera aparición en el sexto día, como una chica joven vestida con una falda (*rafia*) púrpura y un sombrero de paja del mismo color, en el último día del ritual esta Legba lidera la danza de las novicias. Cuando los nuevos reciben su nuevo nombre dentro del culto los tambores comienzan a tocar el «ritmo de Legba» y la chica aparece y saca de su falda un falo de madera, colocado de forma que permanezca siempre horizontal. Después la chica persigue a otras mujeres de forma divertida y baila imitando de forma exagerada movimientos sexuales. Por último, esta «Legba» toma a los iniciados y los lleva en una danza en honor a Hevioso a recorrer varias veces los templos antes de volver a su casa¹⁶⁷.

Este ritual no solo muestra la dualidad sexual de Legba, al ser representado siempre por una chica joven con un falo, sino también su constante rivalidad con Mawu. El quinto día, antes de que aparezca Legba, los novicios aparecen vestidos como «esposas de la divinidad» y por ello Legba aparece para robarse esos iniciados. Pelton considera que este falo se convierte en el limen entre la tierra y Mawu, al fingir una relación sexual se va moviendo el límite entre lo que está dentro y fuera de la sociedad¹⁶⁸.

Otra evolución de Eshu que se mantiene es la importancia de que Legba aparezca siempre en la entrada de cada casa o de cada templo. Hay un relato en que dos personajes¹⁶⁹, Koda y Choda, descienden del cielo como profetas para enseñar a la gente la importancia de conocer su Fa o su destino, pero descrito aquí como «lo que Mawu le ordena a Legba sobre cada persona». Después se dice que para ello es necesario que Legba tenga un altar a la entrada de cada casa, debe ser el primero que coma de los dioses, etc. Todos elementos que posiblemente se tomaron de la misma labor de Eshu.

La liminaridad de Legba, como se ha podido ver, es una clara herencia de la importancia que tenía esta entre los yorubas. De nuevo, se ha adaptado y ajustado a las necesidades religiosas y literarias de su cultura, pero sin restar importancia a la forma de actuar del *trickster* en los límites, sino que se ha aumentado al darle nuevas formas de manifestar su liminaridad.

¹⁶⁷ Pelton (1980), 101.

¹⁶⁸ Pelton (1980), 102.

¹⁶⁹ *La llegada de Fa* en Herskovits y Herskovits (1958), 176.

2.2.5 Animales

Al igual que ocurría entre los yorubas, el *trickster* carece de una forma animal o una transformación clara también en Dahomey. Sí se puede encontrar otro *trickster* más folclórico ligado a los elementos cómicos que podría tener una faceta animal: Yo. Es un ser invisible, representa la faceta impulsiva, lujuriosa y glotona del *trickster* y, pese a que no se le puede ver, los dahomeyanos afirman que se trata de alguna especie de animal.

Aparece en donde se encuentran las ausencias de Legba: en las historias de caza o en las de «niños terribles», pero con un componente puramente humorístico. También tiene una sección de historias dedicadas a él que, de nuevo, son casi todas con el fin de hacer reír y el resto de los personajes suelen ser también figuras de animales parlantes. Se dice que Yo no puede estar entre los dioses, es un animal que nunca muere y siempre está en todas partes, Mawu le creó sin propósito y no puede tener ni mujer ni hijos porque con un Yo ya es más que suficiente¹⁷⁰.

Pero la presencia de Yo no quita que Legba tenga relación simbólica con otros animales, ya que aparece fuertemente ligado con el perro. El perro es el animal al que los dahomeyanos entregan la parte restante del sacrificio para que ayude a llevarlo a los dioses. Como se puede ver en el mito acerca del juicio, una vez el perro sabe lo que debe hacer y cumple con el cometido que le da Legba los beneficios que le otorgan es que siempre dirigirá el vudú que Minona comande, siempre estará como líder, siempre liderará a los hombres para que no pierdan su camino. Con estas bendiciones le dan un poder ritual y una salvación frente a la liminaridad que presenta ese cruce de caminos para los hombres.

Vuelve a ocurrir de nuevo que el componente animal estaba más ligado a un personaje relacionado con el humor, el apetito desmedido y la sexualidad que nunca se satisface. Pero esta vez la relación con el animal ritual queda más patente en mitos, no solo en refranes o canciones, y es una conexión clara con un único animal, el perro, ya que Eshu tenía vínculos con los pájaros y otros animales que se sacrificaban. En este caso Suzanne Preston Blier comenta cómo la vinculación de Legba con el perro puede venir también por otros aspectos simbólicos con el animal, como su lealtad, su facilidad para dar a luz o, en algunos casos, se creaban amuletos del perro relacionados con Legba para

¹⁷⁰ Herskovits y Herskovits (1958), 341 n4.

asegurar que los oponentes o enemigos del portador siempre estén en silencio, relacionado con lo ruidoso que puede llegar a ser el animal¹⁷¹.

2.2.6 Recapitulación

En Legba se puede ver una clara evolución de Eshu, un *trickster* muy serio y castigador a uno más sexual y activo. Eshu pierde parte de su oscuridad o de su componente más serio al convertirse en Legba, pero mantiene gran parte de los atributos principales que le definen como *trickster*.

La genealogía de Legba recalca mucho más que la de Eshu su lugar en una familia, todos sus dones y sus poderes vienen de ser el hijo menor de Mawu-Lisa y la mayoría de las interacciones importantes con otros dioses tienen lugar precisamente porque son hermanos. Esta genealogía es lo que le otorga sus poderes para el lenguaje y tergiversar los mensajes, además de su lugar como mediador.

Su mediación se produce mediante su capacidad de lingüista y su poder para entender los diferentes idiomas de sus hermanos, colocándole no solo en un lugar liminar entre los dioses y los mortales sino también en un lugar más abstracto como aquel único capaz de entender a todos y poder retorcer sus mensajes a voluntad.

A su vez, también la relación con los animales queda relegada al sacrificio y los intercambios con el perro. Quien le arrebató a Legba la posición de animal es Yo y resulta característico que en este corte entre el *trickster* más serio y el más vulgar no se tome la forma concreta de un animal. El *trickster* Yo no representa los robos que puede realizar un cuervo, la astucia de un coyote o la agilidad de una araña como otros personajes que se verán más adelante, sino que encarna todo lo salvaje de los animales sin adoptar una forma concreta.

Como se ha podido ver, la mayor diferencia entre Legba y Eshu es que Legba es un personaje que invita más a la diversión y la risa, siendo Eshu mucho más serio y vengativo. La violencia que surge de Legba no suele ser por motivos de castigo, simplemente ocurre. Y su sexualidad exagerada podría tratarse de una evolución de la idea de que Eshu se encuentra infinitamente multiplicado. Aún con todo, Legba encarna elementos de Eshu que han sabido encajar y adaptarse a otra cultura diferente sin perder su valor ni su esencia.

¹⁷¹ Blier (1995), 235.

2.3 Anansi

Pese a lo cerca que se encuentra respecto a Legba y Eshu, y que los asantes fuesen una cultura muy dada a los ataques a tribus próximas, es un personaje con una identidad propia y muy diferenciada de sus compañeros, en la que difícilmente se verán muchos elementos comparativos. Tal como se comentó con respecto a la introducción de Eshu, Ogundipe mencionaba que los *tricksters* africanos suelen ser todos animales pequeños que se enfrentan a un personaje superior, este es el caso claro de Anansi. Por ello, se podrá ver un gran componente animal, que lo centra en lo liminar, pero que no le hace un personaje menos serio como podía ocurrir con Yo o Ajapá. Es muy importante en la psicología y vida cotidiana de los asantes ya que divide sus poderes en travesuras etiológicas y cosmogonía.

Anansi entre los asantes tiene un *day-name*: Kwaku Anansi, es decir, el nacido en miércoles. Es un nombre con el que suele aparecer en muchos relatos y a menudo como nombre propio, pero más allá de este, no suele presentar otros nombres o denominaciones alternativas. Es una de las pocas referencias que se tiene a que Anansi haya «nacido», ya que como se verá a lo largo del capítulo su origen o su familia pueden variar dependiendo de la intención de las historias.

Tal como expone Pelton, los asantes entendían muy bien que Anansi es un agente de la creación, mezcla constantemente elegancia y crudeza para que su modo de crear, o de trastocar, sea una capa deslumbrante de improbabilidad¹⁷².

2.3.1 Religión y culto

La figura de Anansi nace entre el pueblo akan, un gran grupo cultural, que se extiende principalmente por el sur de Ghana y que se divide en varios subgrupos, los más importantes numéricamente son: asante, fante y akwapwa¹⁷³. El sistema religioso del que parte la figura de Anansi se basa en la creencia y adoración de espíritus que configuran el orden del universo del el que los humanos forman parte. La entidad suprema de los asantes es Nyame, un ser eterno, infinito y, al igual que se veía entre los dahomeyanos, es hombre y mujer a la vez; mientras que Anansi es un *abosom*, un tipo de divinidad

¹⁷² Pelton (1980), 47-48.

¹⁷³ Yankah (1983), 3.

menor¹⁷⁴. Además de Nyame y de los dioses menores hay otros espíritus de la naturaleza o de los muertos que habitan las zonas salvajes del mundo.

Existen muchos *abosom*, se considera que son invisibles pero que se manifiestan dependiendo del aspecto de la naturaleza o de la vida que representan. Los más poderosos son Tano, el río, Asase Ya, la madre tierra, y Nyankopon Kweku, una figura maligna; pero el número de *abosom* es prácticamente ilimitado¹⁷⁵. Esto se debe a que con los *abosom* ocurre lo mismo que con las divinidades entre los yorubas, se pueden ir añadiendo nuevas constantemente dependiendo de las necesidades del momento y se crean para ellos sus altares y sacerdocios correspondientes.

Con respecto a los espíritus hay que decir que representan un aspecto muy importante dentro de la vida religiosa de la población akan. Vecsey recoge algunos datos tales como que consideran que los ancestros visitan a los vivos y por ello les construyen pequeños altares, aunque no sirven de adoración sino para que el ancestro, o a veces Nyame, tenga un lugar donde descansar; también manifiesta que hay hasta cuatro rituales para comunicarse con los ancestros, dependiendo de si se les quiere honrar, se les quiere entregar un sacrificio en agradecimiento, se les entrega la primera cosecha o la comunidad les pide algún tipo de ayuda¹⁷⁶.

En lo que respecta a Anansi, una de las principales discusiones académicas en cuanto al sistema religioso de los asantes es si Anansi funciona, o funcionó alguna vez, como una deidad de pleno derecho o no. Uno de los argumentos a favor es que la figura de la araña también se liga a la de Nyame¹⁷⁷, pero no siempre tiene que ser encarnando al propio Anansi. John S. Mbiti vincula esto a un sentir religioso, ya que considera que entre los asantes la araña simbolizaría la sabiduría y por ello se vincula con la divinidad¹⁷⁸. Kwesi Yankah considera que Anansi representa una figura dual entre lo animal y lo sobrenatural para abarcar mejor los límites en los que actúa, trabajando también con espíritus, y que esto muestra una cierta admiración religiosa y simbólica alrededor de la figura de la araña, aunque no se observe un componente religioso¹⁷⁹.

¹⁷⁴ Zobel Marshall (2001), 128.

¹⁷⁵ Vecsey (1997), 109.

¹⁷⁶ Vecsey (1997), 110.

¹⁷⁷ Ver Anexo Iconográfico 2.5.4.

¹⁷⁸ Mbiti (1969), 51.

¹⁷⁹ Yankah (1983), 8-10.

Por otro lado, Zobel Marshall considera que es una religiosidad muy difícil de rastrear, ya que no se encuentran altares, rastros culturales ni sacrificios hechos hacia su figura, además de que no es adorado al modo de otras divinidades menores, por lo que considera que se trata de un héroe cultural¹⁸⁰. Una tendencia que siguieron muchos autores como Robert Sutherland Rattray, pero a la que Pelton dio una pequeña vuelta, ya que, al intentar encontrar las características que unían al *trickster* del África oriental, considera que lo más representativo de todos es su conexión con los ritos de adivinación y el contacto con una divinidad superior¹⁸¹. Por ello, aunque la figura de Anansi no pueda ser categorizada claramente como dios o mero personaje cultural, está claramente ligada a elementos religiosos.

La narrativa del *trickster* entre los asantes satisface una parte etiológica y una parte emocional. Dentro de la sociedad asante estaba prohibido quejarse sobre los superiores o romper ciertas reglas sociales, por lo que la figura de Anansi entra en juego para permitir esas cosas. Anansi en muchas ocasiones representa la lucha del débil contra el fuerte, por lo que los personajes a los que se enfrenta solían tener paralelismos con entidades reales de la vida cotidiana y se usaban las historias para obtener cierta calma al usarlas como válvula de escape de la tensión acumulada. Pero, para hacerlo de manera que resultase efectivo, se debían cumplir una serie de condiciones: se debían contar después del anochecer y con una advertencia al público, al principio y al final del relato, sobre que aquello que se contaba no era cierto¹⁸². Por ello se puede ver una cierta sensación de liberación que acompaña estas narrativas y un pequeño componente de ritualidad.

2.3.2 Fuentes

Existe un ciclo de cuentos específicos para este *trickster*, los *Anansesem*, como se ha podido comentar anteriormente el narrador siempre recalca que son historias no verdaderas, que no falsas, para poder obtener un alivio psicológico sin miedo a ofender a nadie. Por ello son de gran importancia para la vida de los diferentes subgrupos del pueblo akan. Se han hecho varias recopilaciones de relatos de los asantes, al igual que de otros subgrupos, pero en este caso se utilizará la recopilación que Rattray realizó en 1920 especialmente, ya que mantiene el lenguaje original, twi, con una traducción lo más fiel posible al inglés, algo que no todas tenían debido a que por su pervivencia en Jamaica

¹⁸⁰ Zobel Marshall (2010), 177-178.

¹⁸¹ Pelton (1980), 273.

¹⁸² Zobel Marshall (2007), 34.

hay cierta tendencia en el mundo anglosajón de transmitir los cuentos de Anansi como literatura infantil adaptada.

Rattray fue el director del departamento de antropología en Kumasi, capital de la región Ashanti, y estuvo encargado de recopilar las leyes y costumbres de este pueblo. Los textos se compilaron en Ghana, principalmente en los territorios culturales de Ashanti y Kwahu¹⁸³. Rattray asegura que para recopilar los cuentos de los akan-asantes simplemente se unió a ellos a escuchar en los momentos en los que se contaban las historias de forma natural, entonces anotaba los relatos que le parecían más importantes y más tarde pedía al narrador que se los repitiera. El único intento de editar los textos originales fue tratar de hacerlos en el mismo dialecto, ya que procuró recopilarlos entre el territorio asante y el sur de Kwahu, para que la edición fuese más homogénea¹⁸⁴.

Ya se adelantó con Legba la importancia del *trickster* para explicar ciertos procesos etiológicos y, con Anansi, ese elemento brilla con más intensidad ya que los *Anansesem* suelen tratar de enfrentamientos o de orígenes fortuitos de elementos del mundo tal como lo conocemos, ya sean abstractos o cotidianos. Los relatos a menudo son divertidos a la par que oscuros y ese componente de liberación emocional a veces trae cierta violencia a la narración.

Pero esta oscuridad también surge por mecanismos mitológicos; Anansi, al encontrarse en terrenos intermedios, puede relacionarse con los muertos y los espíritus de una forma diferente a como lo hacen los sacerdotes con Nyame. Respecto del componente animal de los textos y si se deben considerar fábulas, Pelton considera que estas historias nos hablan de cómo el mundo animal tiene una intimidad primordial con el humano. Los animales pueden entablar una amistad o cordialidad con los humanos, pero también sirven de alimento y recurso, momento en el que esa relación se rompe por completo, por ello estas historias manejan ese límite entre ambos mundos¹⁸⁵. Este espacio se puede observar muy bien en las fuentes que se van a tratar, pero especialmente en *Como Kwaku Anansi (la araña) se casó con Aso*, el relato escogido para aparecer en el anexo textual.

¹⁸³ Ver Anexo Iconográfico 2.5.1.

¹⁸⁴ Rattray (1930), p. vi.

¹⁸⁵ Pelton (1980), 56-57.

2.3.3 Genealogía

La genealogía de Anansi es poco clara y no está muy desarrollada; a veces aparece relacionado a algunos personajes, como matrimonios o hijos, pero en otras ocasiones esa clase de detalles no son importantes. Se cree que puede ser pariente de Nyame, el dios supremo y de la adivinación con el que se relaciona del mismo modo que se podía encontrar a Eshu con Orunmila o Legba con Mawu, siendo a veces ayudantes o mensajeros de las divinidades superiores y, en otras ocasiones, la causa principal de sus problemas. Vecsey, con respecto a la relación de Anansi y Nyame, comenta que la conexión es clara en la mitología, ya que se les vincula por tener actos y características tan diferentes y ser entidades totalmente opuestas, el orden frente al desorden, pero también hay menciones a una especie de parentesco que no resulta comprensible por completo¹⁸⁶.

Matrimonio

Un elemento que se ve con claridad es que Anansi centra sus relaciones familiares principalmente en sus esposas e hijos, ya que los asantes no le dan gran importancia a su procedencia o nacimiento. Por tanto, mientras que otros *tricksters* en estas páginas tendrán el rasgo distintivo marcado por su ascendencia o descendencia, dependiendo de si la rareza procede de sus padres y su nacimiento o si se trata de que sus hijos salen de la norma (véase Legba o Loki más adelante) lo importante en Anansi es la forma en la que se dan las relaciones familiares y sexuales.

Una de las historias más conocidas de los asantes es acerca de cómo se esparcen los celos en el mundo¹⁸⁷: en ella se ve a Anansi interfiriendo en una relación matrimonial infructífera y poco sana para la sociedad, lo que le lleva a restablecer el orden y conseguir esposa. La historia parte de que Akwasi-el-celoso está casado con Aso y, siendo consciente de su propia esterilidad, decide vivir lejos por si alguien le quita a su esposa. A Nyame no le parece bien y da permiso a los hombres para que la liberen, pero nadie lo consigue. Anansi se postula y Nyame le entrega una pistola y balas, sin embargo, él las reparte entre los pueblos cercanos a cambio de comida. Probablemente en el núcleo del mito original se entregaría otro tipo de arma de proyectiles, como un arco y flechas.

¹⁸⁶ Vecsey (1997), 110-113.

¹⁸⁷ Ver Anexo textual 2.6.3.

Con estos alimentos va a la casa de Akwasi-el-celoso como un invitado, llevando ofrendas y pidiendo quedarse. Al más puro estilo de los cuentos populares Anansi oculta su verdadero nombre y asegura llamarse «Levántate-y-haz-el-amor-con-Aso» e insiste en que el único lugar donde puede dormir sin perturbar a su maestro, Nyame, es en el umbral del dormitorio de Akwasi y Aso. Lo que Akwasi ignora es que su comida llevaba un purgante y que, durmiendo Anansi en el umbral, debe llamar su nombre en la noche para que le abra la puerta y pueda salir. Todas las nueve veces que esto ocurre, mientras Akwasi va al baño, Anansi se acuesta con Aso.

Dos meses después el embarazo de Aso se empieza a notar y ella le asegura a su marido que se debe a que él, y no otra persona, ordenó al invitado que se levantara y tuviera relaciones con ella. Marchan a la villa donde se encuentra Nyame y Akwasi pide que se muestre el culpable, cuando Aso señala a Anansi dos veces éste cae de lo alto de la cumbrera de un tejado, dónde estaba subido, lo que provoca que la acusen de brujería y deban sacrificar una oveja a Anansi. Finalmente Aso es entregada a Anansi en compensación, pero el hijo fruto del adulterio es asesinado y cortado en pedazos, los cuales se diseminan por el territorio esparciendo así los celos por el mundo.

En este relato se puede ver una de las principales características de Anansi: revertir una situación caótica a la normalidad, normalmente aprovechando el propio caos que él es capaz de provocar. En este caso tenemos un matrimonio que no puede tener hijos y en el que el marido recela a su esposa, ya que él es el impotente, frente a un personaje con una gran capacidad sexual. Tanto la impotencia como la potencia desmedida se podrían considerar peligrosas en una sociedad, por la falta de niños o por el robo de otras parejas, y precisamente estos peligros son los que Akwasi y Anansi representan en el relato. También aquí Anansi representa a la propia comunidad, ya que se le da la opción de resolver el asunto por una guerra o violencia, pero prefiere intercambiar la pólvora y las armas por alimentos, aquí se ve una unión comunitaria mediante el trueque y el uso antes del ingenio que de la violencia. También presentarse como huésped que trae una gran cantidad de comida le permite acercarse al matrimonio en buenos términos.

Pelton, además, expone que el hecho de que se utilice un laxante no es únicamente por la comicidad sino para mostrar que Akwasi, que es una persona contenida sexualmente, no puede contener en su cuerpo la comida que le trae Anansi y debe alejarse

de su espacio de retención, el dormitorio, dejando espacio a Anansi para rellenar ese hueco con su incontinencia sexual¹⁸⁸.

Aso, por su parte, tiene muy poca caracterización y acepta todo lo que le ocurre constantemente. El único elemento significativo es que cuando ella señala a Anansi, este se cae. Aunque es algo que parece planeado por Anansi para que la acusen de bruja, eso la convierte de cara al resto de la comunidad en una mujer peligrosa y obliga al matrimonio a hacer un sacrificio para Anansi. Esto la convierte, a su modo, en una mujer ideal para él, vinculada con la magia y con lo oscuro. La criatura que tienen es sacrificada porque ha nacido del adulterio y aquí Anansi representa un motivo literario muy usado por los asantes: él corta en pedazos el objeto de la discordia y lo esparce, para entregar un objeto o un elemento abstracto a los hombres.

En muchas historias además de esta aparece Aso como la esposa de Anansi, aunque en pocas tiene gran protagonismo. En otras ocasiones se menciona que tenga una segunda esposa, pero Aso aparece como la principal, y a veces directamente aparece otra mujer anónima o con un nombre poco conocido. Ese último caso suele corresponder a mujeres que Anansi va a sacrificar, regalar o matar en el transcurso de la narración.

Hay ocasiones en las que la familia del *trickster* adquiere rasgos suyos, es común que las mujeres que se encuentran ligadas a ellos en algunas historias muestren una mayor inteligencia o astucia respecto a su marido. En *Cómo sucedió que las historias del dios del cielo llegaron a ser conocidas como historias de la araña*¹⁸⁹ Anansi quiere comprarle a Nyame sus historias, para que pasen a ser suyas, pero para ello debe llevar ante él una serie de entidades: Onini, la pitón, Osebo, el leopardo, Mmoatia, el hada, y Mmoboro, los avispones. Anansi acepta, asegurando que además añadirá al lote a su madre. A lo largo de esta historia Anansi consigue engañar a todos, pero gracias a Aso, pues antes de ir con cada personaje le pregunta a su mujer cómo podría hacer para capturarlos. Aso le aconseja llevar siempre una serie de objetos y Anansi, en el momento, entiende cómo debe engañar a cada uno. Por ejemplo, en el caso de Onini, Aso solo le dice a su marido que lleve una rama de palmera y una cuerda de enredadera. Anansi con eso decide fingir una discusión con su mujer cerca de donde esta Onini para llamar su atención. Le cuenta a Onini que su mujer cree que la pitón no puede ser más grande que la rama de palmera, así que quiere

¹⁸⁸ Pelton (1980), 43.

¹⁸⁹ En Rattray (1930), 55-59.

medirla. En cuanto la serpiente se coloca estirada al lado de la palmera Anansi saca la cuerda y la recubre, para llevar a Onini ante el dios del cielo. Ambos parecen igual de astutos respecto a cómo llevar a cabo los planes, pero hay que destacar que Anansi no es capaz de desarrollarlos en primer lugar, ya que necesita el empujón que le da Aso.

Descendencia

En *Cómo sucedió que los niños fueron azotados por primera vez*¹⁹⁰ se ve que sigue casado con Aso, esta vez con más hijos, pero manifiesta una relación familiar muy alejada de la norma. Se dice que durante una gran hambruna Anansi tenía cuatro hijos: Ntikuma, Nyiwankonfwea, Afudotwedotwe y Tikonokono. Todos los días Anansi salía a buscar comida, pero solo volvía con algunos ñames que comían hervidos, hasta que un día entre los arbustos fuera de la casa encuentra un plato parlante. Primero Anansi le dice que es un plato hermoso, a lo que el plato responde que ese no es su nombre, se presenta como «Llévalo y come» y parece que siempre que se le ordene, se llenará de un poco de comida mágicamente. Después de comer Anansi le pregunta al plato si tiene algún tipo de tabú y después se lo lleva a la casa y lo esconde en el techo, así todos los días trae ñames para Aso y sus hijos, pero él finge que no tiene hambre o que prefiere que coman ellos porque él ya es viejo y deben comer primero las mujeres y los niños. En su lugar, se marchaba todos los días al tejado a comer a escondidas del plato.

Pero Ntikuma se da cuenta de que su padre va engordando en vez de adelgazar, así que decide espiar a Anansi. Para hacerlo se esfuerza en subir al tejado y así ver cómo recolecta la comida, pero en su lugar encuentra el plato. Al igual que su padre primero le hace un cumplido, después le pide comida, en este caso la comparte con su madre y hermanos, y por último le pregunta por su tabú. El plato responde lo mismo que a Anansi que odia «un corcho de pistola y una tacita de calabaza». Ntikuma le pide a uno de sus hermanos que traiga esas cosas para él y con ellas toca el plato. De este modo, cuando Anansi vuelve a casa, negándose de nuevo a comer los ñames, y encuentra el plato, este ya no le responde. Intenta varias formas de que el plato reaccione, pero nada da resultado. Poco después Anansi encuentra un látigo que funciona igual que el plato, si se dice su nombre latiguea fuertemente al que lo dice hasta que se le pide que se calme. Así que Anansi, sabiendo que lo del plato ha sido cosa de sus hijos, les dice que no suban al tejado

¹⁹⁰ En Rattray (1930), 63-67.

y deja allí el látigo, de modo que Ntikuma lo encuentra y habla con él igual que hizo su padre, lo que lleva al niño a acabar azotado.

El final del relato es que Anansi corta en pedazos el látigo y de ese modo enseña a los hombres a crearlo en la tierra, también como moraleja se expone que por eso a los niños se les azota cuando incumplen las órdenes de sus padres. Esto se puede encontrar en muchos *tricksters*, sobre todo los que recalcan su faceta más cómica, y es que subvierten lo que debería ser una relación positiva o habitual familiar para explotar la comedia y dar una lección moral. Es interesante que el que realmente acaba castigado es Ntikuma, por desobedecer y creerse más listo que su padre, cuando el que había revertido el orden y estaba haciendo algo malo era Anansi, al ocultar una fuente inagotable de comida a su familia durante un periodo de escasez. Todo el tema de la comida es recurrente en los *tricksters*, sobre todo el hecho de desordenar el entorno o perder los papeles con tal de alimentarse, aunque aquí parece ser un preámbulo para acabar en los castigos por desobediencia.

De esta familia destaca Ntikuma, el que parece ser el hijo mayor de Anansi y Aso. Es el único que parece tener el ingenio para sospechar de la actitud de su padre y que parece pensar como él o seguirle el ritmo. Sin embargo, el chico tiene mejor fondo que el padre y lo que más les diferencia es compartir la comida en lugar de esconderla. A menudo los *tricksters* tienen hijos que son capaces de heredar su inteligencia y pillería pero que o bien no conservan todos los poderes de sus padres, o bien los utilizan para comportarse debidamente. En el caso de Anansi, se puede ver en varios mitos que Ntikuma aparece como el hijo especial del *trickster* o, en otros casos, como un niño normal pero que resulta ser más ingenioso o cabal que Anansi.

Otro relato muy conocido de Anansi es su historia con Odio-ser-contradicho¹⁹¹, que se explorará de nuevo en cuanto a la liminaridad. Lo cierto es que Anansi se enfrenta a un hombre que odia que lo contradigan y asesina con un palo a cualquiera que lo haga, antes de su encuentro con Anansi mata a un *duiker*¹⁹² y un antílope. Nuestro *trickster* se las arregla para no contradecir nada de lo que dice el hombre e invitarle a su casa al día siguiente. En el transcurso de ese día Anansi convence a sus hijos de que hagan ciertas cosas molestas, como mentir de forma descabellada al invitado, cocinar mal, no traerle

¹⁹¹ *Cómo llegó la contradicción a la tribu* en Rattray (1930), 107-109.

¹⁹² También conocido como cefalofo (*Cephalophinae*) es un género que incluye un antílope de tamaño pequeño, muy común en África.

agua, etc. Durante un tiempo Odio-ser-contradicho sigue el juego hasta que finalmente está molesto con Ntikuma, el hijo mayor de Anansi, y le acusa de mentir, en ese instante Anansi ordena a sus hijos que le den una paliza de muerte para enseñarle una lección.

Otros detalles del mito se explorarán en otro apartado, pero aquí es importante reseñar cómo los hijos de Anansi vuelven a seguir el ritmo de sus travesuras e ideas con tanta facilidad, de hecho, Pelton expone que el mitema de una competición de mentirosos es algo recurrente en el folclore y los cuentos populares, solo que aquí toma un gran énfasis la óptica del *trickster*¹⁹³. No es el propio Anansi, el protagonista, quien más miente sino sus hijos, a los que él mismo da las directrices y enseña a mentir, los que se enfrentan al maestro de las contradicciones.

Por lo que se puede ver, la genealogía de Anansi sirve para mostrar lazos familiares ajenos a lo normal o que supondrían un grave problema para la comunidad, como pueden ser el adulterio o la desobediencia. Con los mitos de Anansi se manifiestan de forma cómica tensiones y límites en las relaciones sociales, límites que se enseña a no cruzar. A veces se utilizarán estas relaciones poco corrientes para exponer un problema o para realizar un acto etiológico, lo que los separa de la pura broma. Dentro del sistema social asante esto se debe al gran temor que existía ante todo lo que estaba fuera de los límites, como se verá más adelante, lo que permite a Anansi ser el que traspasa esa barrera de lo socialmente no aceptable y convertir el miedo en comedia.

2.3.4 Liminaridad

Con Eshu y Legba hemos visto que a menudo el *trickster* tiene una liminaridad abstracta, como el paso entre los dioses y los hombres, los terrenos de la comunicación, etc.; que después se puede trasladar a un componente físico como las estatuas o los rituales. Anansi, por su parte, parece experimentar la liminaridad de forma diferente. Por un lado, están los relatos en los que aprovecha su cuerpo de araña para situarse en puntos liminares, principalmente del hogar, y otros en los que es más sutil.

Liminaridad física

En su faceta más terrenal lo que se observa son historias totalmente dependientes de su aspecto de araña. Aunque en alguna de las anteriores historias se ha utilizado su aspecto en su favor, no es el componente más importante o principal de la narración. Como cuando se coloca en el tejado y esconde allí el plato, aprovechando que no le resulta difícil

¹⁹³ Pelton (1980), 28.

subir, o el hecho de que casi siempre se esconde en lugares elevados. Un ejemplo más elaborado de esto es la historia de *Mpitripi* y *Mpatrapa*¹⁹⁴: en ella ambos personajes junto con otros dos amigos imponen que nadie debe acercarse a los árboles de palma, tocar la espuma que sale de ellos y luego lamerse los labios. Eso es justamente lo que hace Anansi en cuanto llega al lugar, así que la gente quiere hacerle pagar por ello, pero él salta hacia el techo y se cuelga de allí para que no le atrapen. La historia finaliza con que por esa razón siempre se puede ver a Anansi, o la araña, pegado contra el techo.

Dos de los mitos que hemos tratado, el de los celos y el de la contradicción, son una muestra de cómo Anansi toma un elemento negativo y lo expande. En ambos casos el objeto de su diversión es una persona antisocial o que rompe los esquemas propios de la sociedad asante, por lo que Anansi lo castiga a su manera y roba esa característica negativa. La liminaridad en estos dos relatos viene dada por el papel que toma para llevar a cabo los castigos.

Tratando con más detalle la historia de *Odio-ser-contradicho* se pueden ver más elementos que los propios de la genealogía y familia de Anansi. Al principio de la historia se presenta a *Odio-ser-contradicho* en su finca con un *duiker*, se sientan bajo un árbol de palma y los frutos caen por sí mismos, así que el animal le dice que están pasados. Ante eso *Odio-ser-contradicho* dice que cuando sus frutos están listos los recoge todos a la vez y los vende para comprar a una mujer que dará luz a su abuela y ella a su madre, ya que antes de nacer él ya se encontraba trabajando su finca. Como es natural, tanto *duiker* como después otros animales le señalan la gran contradicción de lo que dice. Un hecho, además, muy liminar en el espacio-tiempo. Después de haber matado a varios animales por llevarle la contraria Anansi llega al pueblo, entonces se repite la escena con la única salvedad de Anansi le da la razón, asegurando que en su finca ocurre exactamente lo mismo, así que le invita a su casa al día siguiente para que pueda comprobarlo.

Antes de marcharse va robando los frutos caídos sin que el dueño se dé cuenta y de camino a su casa los mastica y escupe por el camino, generando un escenario para sus mentiras. Cuando llega el momento los hijos de Anansi le dicen a *Odio-ser-contradicho* que el pene de su padre se ha partido en siete pedazos y debía ir al herrero a solucionarlo, de ahí el rastro de «sangre» que se veía en el camino. *Odio-ser-contradicho* parece un poco contrariado, pero acepta lo que le dicen los niños. Después dicen que su madre no

¹⁹⁴ *Mpitripi* y *Mpatrapa* en Rattray (1930), 5.

está porque fue a por agua a un pozo y se le rompió el jarrón, así que casi no le pueden dar agua. Poco después llega Anansi para corroborar lo que dicen sus hijos y les manda a cocinar un guiso con un pez diminuto y muchos pimientos, volviéndolo muy fuerte de sabor para que el invitado quiera beber mucho.

Odio-ser-contradicho finalmente les pide a los niños que le traigan agua, pero ahí es cuando se da el enfrentamiento con Ntikuma. El niño vuelve sin agua y le explica que hay tres jarrones: uno con mucha agua para Anansi, otro a la mitad para su mujer y uno casi vacío para la madre de los niños, de ahí es de donde debe darle agua al invitado según las costumbres de la casa, pero casi no hay. El invitado no puede creer que haya una costumbre tan retorcida, así que acusa a Ntikuma de estar tomándole el pelo. Como ya se comentó, su enfado le lleva a que los hijos de Anansi le den una paliza de muerte por orden de su padre. Tras eso Anansi lo rompe en pedazos y lo esparce por el mundo llevando la contradicción a todos los lugares.

La razón de la muerte de Odio-ser-contradicho es precisamente que ha llevado la contraria a otra persona, una suerte «no hagas a lo demás lo que no quieras que te hagan a ti», debido a que Anansi, mediante sus hijos, fuerza situaciones que puedan contrariar a su invitado de forma totalmente inocente. Pelton explica que el placer que obtiene de llevar al ser de toda contradicción a contradecirse a sí mismo, o a otro, sugiere que de la contradicción se puede sacar lo mejor el propio Anansi¹⁹⁵. En este relato la liminaridad viene dada por los lugares donde ambos viven y las situaciones a las que Anansi expone al invitado, elementos totalmente fuera de lugar.

En la historia de Akwasi-el-celoso se ve un suceso parecido, Akwasi se muda lejos con su mujer y se insinúa que asesina a cualquiera que trate de liberarla, algo contrario a los designios de Nyame. La liminaridad del matrimonio está clara no solo por el espacio físico que ocupan, sino también por su claro problema de economía familiar al ser estéril uno de los dos. La de Anansi, en cambio, comienza cuando transforma las balas que le da Nyame en comida, mediante el intercambio y el comercio transforma un arma clara y evidente en una herramienta mucho más propia del *trickster*: el apetito corrupto. También por el lugar donde escoge dormir ya que por un lado sirve a sus propósitos y por otro está situándose en el punto donde comienza la vida marital de una relación que pretende romper. Además, está el hecho de que miente sobre su nombre, un elemento muy típico

¹⁹⁵ Pelton (1980), 27.

de los héroes de los cuentos populares para engañar al enemigo, pero que le sitúa en un espacio entre lo real y lo falso.

Cuando el embarazo es evidente y deben viajar no es casual que Anansi se encuentre trabajando en lo alto de un tejado y que escoja caer de tal modo que pueda acusar a Aso de brujería. Todo ello sirve para colocarla en otra situación liminar y, a su vez, sacar aún más provecho de Akwasi-el-celoso. Finalmente se repara la liminaridad casando a Aso con Anansi y deshaciéndose del fruto del adulterio que sirve para esparcir los celos. El bebé parece adoptar una característica del antiguo marido de Aso, como criatura que encarna el adulterio que tanto temía Akwasi; su cuerpo sirve para esparcir los celos.

En estos dos mitos se ven situaciones liminares por baja aceptación social, tanto Odio-ser-contradicho como Akwasi-el-celoso son asociales y poco productivos en una vida comunal, por lo que Anansi les castiga y, al mismo tiempo, esparce en el mundo su cualidad menos deseable. Sin duda esto se debe a que son mitos que pretenden explicar a una sociedad igualitaria y compartimentada la existencia de las discusiones y los celos y para ello el mejor es Anansi por su capacidad para moverse entre ambos territorios. Por ello la liminaridad empieza en manos de otro personaje, viviendo lejos o en otro pueblo, y es Anansi el que la aprovecha en su favor.

Sin embargo, no siempre el elemento que esparce Anansi viene dado por cualidades negativas. Es cierto que su liminaridad está muy ligada a narraciones etiológicas que permiten explicar cómo ciertos sucesos llegaron a producirse o encontrarse entre los hombres. Cuando se trata de algo positivo a veces Anansi lo esparce sin querer, como es el caso de *Cómo sucedió que la sabiduría llegó a la tribu*¹⁹⁶. La historia comienza con que Anansi toma la sabiduría del mundo, la recolecta y la esconde en una tinaja para que nadie más la tenga. Para asegurarse de que nadie la encuentre decide subir al árbol más alto que ve atándose la tinaja, pero por más que escala no consigue llegar arriba. Aquí aparece Ntikuma a proponerle que debiera atársela a la espalda para poder tener mejor movimiento. Aunque al principio no quiere hacer caso de la idea de su hijo, pues es pequeño, finalmente acepta que es lo mejor y consigue llegar arriba. Allí se da cuenta de lo irónico que es que él ha recolectado toda la sabiduría, pero

¹⁹⁶ En Rattray (1930), 5-7.

su hijo, siendo un niño, haya sido más listo que él para planear la escalada; en ese momento la tinaja se cae y estalla en mil pedazos que esparcen la sabiduría en la tierra.

El árbol que Anansi no consigue terminar de escalar es un gran componente liminar. Como ocurría con Legba al subirle a un árbol para estar en contacto con su hermana Gbadu, representa el punto de unión entre el cielo y la tierra. Anansi quiere ganar poder, casi divino, por ello se sube hasta donde ningún humano podría llegar. Pero el hecho de que pase tanto tiempo tratando de subir por sus propios medios muestra que su lugar es el intermedio, pues consigue llegar solo hasta la mitad del árbol.

Liminaridad abstracta

Esta clase de mitos muestran un espacio de transición y fuera de lugar, ya que para la sociedad asante la reciprocidad y la comunidad son muy importantes. Anansi representa todo lo que no se puede hacer, no es la maldad sino aquello que te aleja de tus semejantes. Por ello Anansi tiene un gran poder sobre los tabús; en relatos y dichos populares de los asantes se puede ver que se culpa a la araña de ciertas cosas negativas. Por ejemplo, en una narración¹⁹⁷ vemos que se le echa la culpa a Anansi de gran parte de los males. Comienza con que Nyame tiene tres hijos: Essum (Oscuridad), Osrane (Luna) y Owia (Sol), y cuando crecen les manda a construir sus hogares.

En el cielo Nyame pregunta al resto si saben qué es lo que él está pensando en ese momento y Anansi asegura que sí, así que se levanta y se marcha. Aunque lo cierto es que no tiene ni idea de qué podía pasar por la cabeza del dios, así que va tomando las plumas de todos los pájaros que ve y las pega a su cuerpo para salir volando sobre la casa del dios. Allí todo el mundo se asombra por ese extraño pájaro y Nyame comenta que justo estaba pensando en hacer a Owia el jefe de su poblado. Anansi, al escuchar esto, se va a la casa de Essum y le dice que su padre quiere verle, Essum le dice que irá con él solo y Anansi irá a avisar al resto de hermanos, por lo que Essum en agradecimiento le da de cenar maíz.

Después se marcha a la casa de Osrane y a ella también le da el mensaje y le dice que él avisará al hermano que falta, por lo que Osrane también le da de cenar. Después se va a la casa de Owia, el predilecto del dios, y repite el mismo procedimiento. La única diferencia es que Owia es sincero y le dice que le hubiese gustado ver a su padre y no a

¹⁹⁷ *Cómo sucedió que los hombres cometan maldades en la noche / Cómo sucedió que los niños jueguen en la luz de la luna / Cómo sucedió que las discusiones se escuchen de día* en Rattray (1930), 73-77.

un mensajero, pero que, ya que Anansi está allí, le tratará como si fuese su padre y le entregará su mejor oveja. Después Anansi les explica a los hermanos cómo deben realizar un ritual para llegar hasta el pueblo de su padre, aunque a Owia se lo explica por separado con más detalle.

Así, cuando están reunidos todos, Nyame explica el ritual y Owia sabe realizarlo mejor sin olvidar ninguna parte, por lo que le entrega los mejores dones para que pueda gobernar sobre sus hermanos sano y salvo. Essum, pese a ser el mayor, no recuerda todo así que el dios dictamina que todas las cosas malditas y retorcidas ocurrirán bajo su dominio. Lo mismo ocurre con Osrane que es castigada a que solo los niños puedan jugar bajo su reinado. Por ello, según dicen los asantes estos son los designios de la araña y por ello suceden maldades durante la noche.

El objetivo de esto es que Anansi sitúe los tabúes y limitaciones de lo que se puede hacer en cada momento del día, siendo la noche y la oscuridad aquellos sobre los que mejor gobierna. Pero además de la liminaridad del tiempo, también se puede ver una espacial por el modo en que él puede vagar libremente de un mundo a otro sin ayuda y es capaz de comprender el ritual, que implica unos escalones invisibles, sin mucha explicación por parte del dios. El *trickster* es una entidad liminar porque vive en tierras y lugares fronterizos, muestra que está en esos lugares para desafiar la estabilidad que se da por supuesta en cada situación y por ello su liminaridad y ambigüedad suele ser inseparable¹⁹⁸. En el caso de Anansi esta dimensión liminar se ve muy clara por su aspecto animal, que le separa completamente del mundo humano y del divino, como se verá más adelante.

Estos elementos liminares se presentan así porque los asantes estaban obsesionados con lo que consideran limpio. Zobel Marshall explica que cualquier tipo de suciedad se echaba a la periferia, una zona entre el pueblo y lo salvaje, un lugar donde elementos liminares como morir o tener hijos se veían realmente desafortunados y como mal presagio. Esto se debe a que allí lanzaban los cuerpos de los «incompletos» (brujas, niños, muertos de una forma ominosa o por el entorno salvaje) y también estaban los cementerios corrientes, las letrinas o casetas para mujeres en su menstruación¹⁹⁹. Anansi

¹⁹⁸ Salinas (2013), 151.

¹⁹⁹ Zobel Marshall (2007), 35-36.

muchas veces se sitúa en estos lugares de forma simbólica, sobre todo por su contacto con la muerte y por cómo, muy a menudo, reparte los restos de un cuerpo por el mundo.

Esto va unido a dónde sitúan los asantes a Anansi espiritualmente. Es una divinidad menor, pero se utiliza para la catarsis como ya se ha comentado anteriormente. Se encuentra en un lugar intermedio porque le permite saltarse las normas del universo y su relación con Nyame, aunque no quede claro si existe parentesco, es importante porque siempre debe intentar sobrepasarle y sacar provecho de él. Anansi, por tanto, en su estado intermedio representa la lucha contra los poderes superiores encarnados en Nyame, como el rey, o en personajes que rompen el *statu quo*.

La liminaridad, de nuevo, actúa como principal característica de los *trickster* africanos que se han tratado. Se ve muy claro en Anansi cómo la liminaridad funciona para resolver conflictos y explotar tramas sociales, como ya se ha comentado la mayoría de las narraciones acerca de Anansi comienzan diciendo que todo lo que se va a contar es mentira y eso se debe a que sirven para romper tabúes temáticos.

2.3.5 Animales

Anansi es, ante todo, una araña. A veces sus mitos exponen de forma exagerada su aspecto animal, recalcando mucho el cuerpo arácnido, mientras que otros solo lo mencionan de pasada, se da por hecho o es casi antropomórfico. Como en algunos de los cuentos comentados anteriormente se mencionan hechos como que se aplasta contra el techo, se sitúa en el umbral de las puertas o que cuando escala la palmera con la tinaja se la ata con su propia tela de araña.

Más allá de las historias que ya se han comentado, como es normal, hay muchas historias que, al ensalzar el aspecto arácnido de Anansi, sirven para dar una explicación etiológica del aspecto del animal real. Por ejemplo, hay una historia²⁰⁰ sobre cómo el cuerpo de Anansi se vuelve cada vez más grande mientras su cabeza se va haciendo más pequeña. Trata sobre que Anansi, tras salir a buscar comida para su mujer, se encuentra con unos espíritus que están pescando con sus antiguas calaveras. Anansi se une a ellos, ya que están pescando mucho, y les pide que a él también le saquen la calavera para poder pescar como ellos. El tiempo pasa y los espíritus le hacen ciertas advertencias, consiguen mucho pescado, pero él debe tener cuidado si quiere conservar su cabeza intacta. Sin

²⁰⁰ *Cómo sucedió que la parte trasera de Kwaku Anansi, la araña, se volvió grande, a expensas de su cabeza, que se volvió pequeña* en Rattray (1930), 67-71.

embargo, Anansi se lo pasa bien con ellos y sus canciones y no hace caso. Hasta que su cabeza entera se separa de su cuerpo un par de veces: en la primera ocasión los espíritus le ayudan, pero en la segunda su cabeza se queda atrapada en su trasero y a fuerza de gritar y sacarla su cuerpo quedó con esa forma: más ancho por detrás y una cabeza pequeña.

Otros mitos similares analizan por qué las arañas tienen ese comportamiento tan peculiar: en *Por qué Anansi, la araña, corre cuando está en la superficie del agua*²⁰¹ se explica que Anansi estaba jugando con Perro a atarse el uno al otro y llega Cocodrilo que confunde la situación, libera a Anansi y este finge estar muy agradecido y queda con Cocodrilo en verle al día siguiente para compensarlo. Sin embargo, al día siguiente lo que hace es intentar matarlo con un cuchillo para llevar su carne a casa, aunque no consigue darle un toque mortal. Anansi deja el cuerpo ahí, hasta que Aso al día siguiente va al río y le dice que Cocodrilo probablemente esté muerto. Anansi va a recuperar la carne, pero por miedo a que el animal se levante y le castigue cruza el río siempre corriendo a toda velocidad y, por ello, las arañas corren sobre el agua.

Un elemento que también se verá entre los *tricksters* americanos es que aparecen otros animales antropomórficos en estas historias, normalmente criaturas de la zona que no tienen un gran peso en la narración, como ocurre con duiker y el antílope en la historia de Odio-ser-contradicho. Sax considera que el surgimiento de deidades o personajes animales es algo natural, producto de los siglos de convivencia del humano con ciertos animales en igualdad de condiciones²⁰².

En el caso de los asantes parece algo muy ligado con el hecho de que son narraciones similares a las fábulas, que no se consideran reales y donde lo importante es la moraleja, junto a que se utilizan para quejarse de elementos tabús. Por ello, si los personajes están alejados del aspecto humano, es más seguro quejarse. Rattray menciona sobre esto que todos los nombres de los animales, o incluso el del propio Nyame, se podían sustituir por nombres de individuos reales pero que resultaría muy inapropiado y permite, de este modo, a la parte que se queja hacerlo sin miedo a reproches²⁰³.

²⁰¹ En Rattray (1930), 139-141.

²⁰² Sax (1994), 167.

²⁰³ Rattray (1930), p. XII.

Pelton combina las teorías del simbolismo animal de Eliade con las de la liminaridad de Víctor Turner para alejarse de las corrientes que pensaban que el teriomorfismo corresponde a un estadio de pensamiento primitivo. Así, considera que la forma animal y el poder renovador que Anansi obtiene de su estado liminar muestra cuán profundas son las implicaciones del *trickster*, sobre todo en cuanto a animalidad y tosquedad. Por ello afirma que el teriomorfismo es a la vez esencial en la figura de Anansi y está profundamente ligado a sus poderes de transformación²⁰⁴.

Pese a todo, cabe la posibilidad de que el hecho concreto por el que los asantes le otorgan a Anansi la figura de una araña es precisamente por el importante componente de catarsis que aporta. Muchas veces Anansi supera a adversarios fuertes, algunos de ellos que no han tenido problema en asesinar antes, con su ingenio y astucia. El cuerpo de la araña es pequeño, fácil de matar, pero a la vez se esconden fácilmente en las casas y en África, concretamente, se pueden encontrar muchas variedades de arácnidos que pueden resultar peligrosos. Aquí vemos cómo la cultura y el entorno son lo que más han marcado el carácter teriomorfo de esta divinidad menor.

No es sorprendente que haya *tricksters* fuertemente ligados a sus facetas más animales y que esa naturaleza salvaje, o no-humana, en definitiva, sea lo que explica sus motivos y actos fuera de lo corriente. A veces el ser un animal es la mayor carta blanca que tienen estos personajes. Con esto Anansi se sitúa en un lugar muy similar al que se verá con Coyote y Raven, personajes que no queda claro del todo si son animales antropomórficos, humanos teriomorfos o una situación intermedia entre ambas. Sin embargo, resulta muy llamativo respecto a sus compañeros de capítulo, ya que los asantes se encuentran en zona de contacto geográfico con los dahomeyanos y los yorubas, que se dé una manifestación tan diferente del arquetipo del *trickster*.

2.3.6 Recapitulación

Anansi parece ser la fusión perfecta entre los elementos del *trickster* que los yorubas o los dahomeyanos tendían a separar en dos figuras: una más divina y otra más cómica. Al fusionar estas identidades se puede encontrar un personaje cuyas historias, pese a no considerarse ciertas, resultan un apoyo y un alivio psicológico dentro de una sociedad tan estricta y compartimentada como puede ser la de los asantes.

²⁰⁴ Pelton (1980), 35.

La liminaridad y su aspecto animal van fuertemente ligados en el caso de Anansi: su cuerpo es uno de los elementos que explican que pueda moverse entre mundos y realidades a su antojo. A su vez, la naturaleza de Anansi le lleva a traspasar límites y residir en una liminaridad muy abstracta, firmemente ligada a los tabús sociales y a comportamientos que se espera que no se realicen nunca.

Dentro de esto, es interesante cómo su genealogía casi no muestra relaciones familiares de consanguineidad como hermanos o padres, salvo referencias veladas a que tiene madre, pero está centrada en su núcleo familiar matrimonial. Destacan Aso y Ntikuma por ser recurrentes en muchas narraciones como personajes con nombre propio, no mujeres e hijos anónimos como ocurre con otros *tricksters*, y por mostrar cierta herencia o contagio de las habilidades de Anansi. Ntikuma utiliza más su intelecto contra él o contra otros adultos si se lo dice su padre, pero Aso parece que si lo manifiesta es para ayudar a Anansi. Es interesante este contagio, ya que la genealogía que manifiesta Anansi suele ser, otra vez, para mostrar los tabús. En muchos casos que hemos visto parte de la moraleja final era que no se debía seguir el ejemplo de Anansi a la hora de tratar con la familia, como es el caso de la historia de la hambruna.

Pese a todo, se ve una genealogía que parte de un matrimonio tabú, pues surge al fin y al cabo de un adulterio primero, pero que continúa dentro de los estándares sociales de los Ashanti. La genealogía, liminaridad y teriomorfismo de Anansi, por tanto, son elementos puramente del *trickster* ya que le sirven para romper los límites sociales y simbólicos, con el fin de encarnar y combatir las crisis y los momentos peligrosos para statu quo de la sociedad asante. Con esto se consigue un personaje que refuerza los límites, trascendiéndolos, a la vez que sirve de apoyo psicológico y válvula de escape social.

2.4 Conclusiones

Hasta ahora, se han podido ver tres manifestaciones del *trickster* en tres sociedades y culturas distintas. Al ser zonas de contacto se observan ciertos elementos similares, como que los *tricksters* africanos parecen experimentar un mayor grado de desarrollo de los componentes liminares para explotar sus características y sobrepasar los límites sociales, por encima de lo que se podrá ver en otros *tricksters* de esta tesis. Mientras que, en lo que respecta al simbolismo y los códigos sociales de cada cultura, se advierten enormes diferencias.

Una de las principales diferencias está en el tratamiento de las genealogías, podemos ver como en los relatos de los yorubas y los dahomeyanos hay una mayor importancia en cómo Eshu o Legba llegaron al mundo para explicar sus características y sus relaciones con otras divinidades, además de ser una justificación de su naturaleza mediática y pícara. Ambos mantienen relaciones sanas, sobre todo amistades, mientras se enfrentan constantemente a otra divinidad. Sin embargo, dentro de esta semejanza hay también diferencias, ya que Legba establece una genealogía mucho más clara, no surge de la nada, sino que tiene una madre y una tendencia a compartir los mismos hermanos; además de estar mucho más enfocado en el componente sexual que Eshu.

Sin embargo, en el caso de Anansi, al representar un medio de liberación de estrés para su sociedad, la mayoría de sus relatos genealógicos son puramente cómicos con un toque moral. No queda claro si realmente tiene padres o cómo llega al mundo, algo que comparte con Eshu, pero en vez de ser un elemento que sirve para confundir y para dar mayor sensación de misterio en torno a la divinidad, parece que simplemente carece de importancia. Anansi, con su matrimonio y sus hijos, muestra constantemente una subversión del sistema social tan cerrado de los asantes.

Las tres genealogías van muy ligadas al componente liminar de los tres, ya que de un modo u otro les sitúan como mediadores y les dan la carta blanca para comportarse mal y dar lecciones. En este caso, parece ser que Legba es el que menos lecciones da a modo de castigo a los hombres, siendo más benevolente que Eshu o Anansi, pero sí que cambia los elementos que están fuera de lugar para darle un nuevo orden a la sociedad.

Por otro lado, está el componente animal, algo en lo que se puede ver una clara diferencia entre Eshu y Legba con respecto a Anansi. Mientras que Anansi presenta un claro teriomorfismo, Eshu y Legba parecen relegar su lado animal a otros personajes o centrarse solo en lo relacionado con el ritual sacrificial. Ya sean pájaros, como el buitre, o perros, se trata de animales a los que se puede ver rapiñar entre los sacrificios que se dejan al aire libre, por lo que se les relaciona con el mensajero que le entrega a Eshu o Legba su parte correspondiente. Estos dos *tricksters* no dejan de tener un componente transformador por no tener forma animal, simplemente es un simbolismo que, aunque está relacionado con ellos, no aparece ligado a su forma física.

Se ha mencionado que entre los yorubas y los dahomeyanos hay otros personajes que encarnan solo la parte cómica del *trickster* en relatos populares y que sí tienen forma

de animal: Yo y Ajapá. Sin embargo, cada uno lo manifiesta de acuerdo con sus símbolos, Yo es un animal, pero es invisible y entre los yorubas no tienen claro qué clase de ser es. Esto se debe a que representa lo salvaje en su totalidad. Mientras que Ajapá parece ser una tortuga porque es el típico héroe de fábula que, siendo débil, gana al resto con su astucia. Este último sí es más similar al teriomorfismo que se ve en Anansi, que sirve por un lado para recalcar su liminaridad y por otro para recalcar el uso del ingenio por parte del débil.

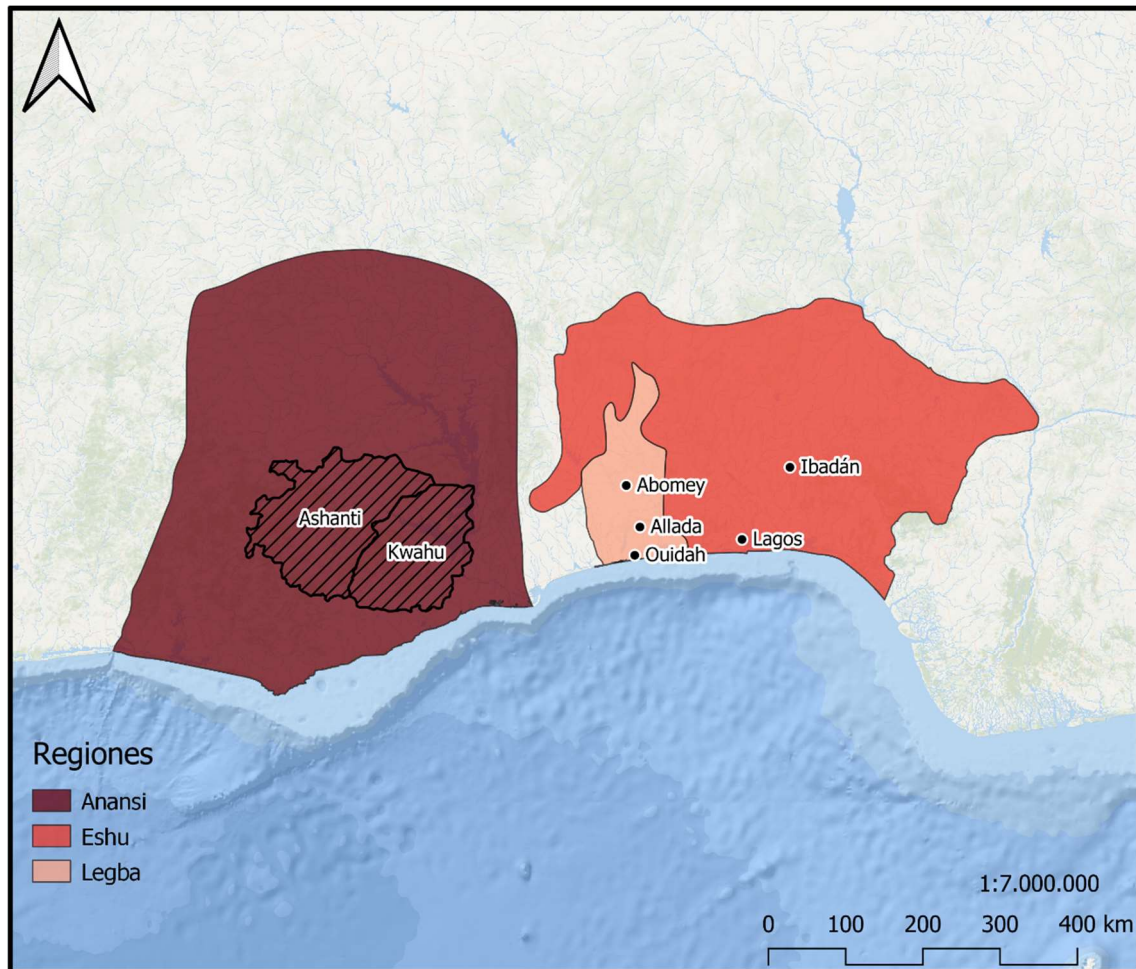
Esta diferencia con respecto a tener un aspecto animal o tener el animal como relación simbólica puede deberse a que Anansi no tiene rastros de culto en su nombre. No aparece en rituales ni como mediador, como sus compañeros de capítulo, por lo que esa relación especial queda descartada. Pese a todo, y a que no tenga un componente ritual claro, Anansi pertenece a la vida cotidiana de los asantes y sirve de un gran apoyo psicológico para la gente en el momento de narrar sus historias.

Cada uno de estos tres personajes analizados manifiesta de diferente forma las 16 características de la personalidad del *trickster* de Babcock-Abrahams que se habían mencionado en la introducción. Eshu muestra ciertas diferencias con las 16 categorías de la personalidad liminar del *trickster* de Babcock-Abrahams mencionadas en la introducción. Habita espacios liminares y de paso, además de tener un aspecto físico poco claro y maleabilidad sexual, pero son de los pocos elementos que comparte. No tiene relación especial con una figura femenina, ni una potente libido y caracterización sexual, como ya desmontó Ogundipe. Con Legba ocurre algo similar, salvo que este último sí que muestra relaciones especiales y vínculos con mujeres dentro de su familia, tanto su madre como algunas de sus hermanas, además de mayor desenfreno sexual. Anansi tiene el aspecto animal y maleable, se halla en espacios límite y posee gran creatividad, entre otros elementos. Sin embargo, pese a que ninguno cumple todos los elementos que expuso aquella autora, no cabe duda de que se tratan de manifestaciones del *trickster*.

Con este capítulo se han visto tres modelos de *trickster*, dos que se vinculan más con la divinidad y cosmologías, y uno más centrado en lo cómico y relatos etiológicos. Algunos de estos elementos se irán viendo de nuevo en otros capítulos, mostrando ciertas tendencias del *trickster* que se van adaptando a la parte del mundo que le corresponde. Por ahora, la genealogía, la liminaridad y el componente animal parecen ser elementos que configuran el modo de gestionar el potencial mediador del *trickster* en sus sociedades.

2.5 Anexo iconográfico

2.5.1. Mapa de los *tricksters*:



Mapa de las regiones y principales localizaciones de los yorubas, dahomeyanos y asantes en el golfo de Guinea. Incluye los lugares donde se recogieron las fuentes que se van a utilizar.

2.5.2. Eshuorita



Figure, Smithsonian Museum of African Art (2010-13-1). Se cree que esta figura pequeña podría llevarse atada a la muñeca o al cinturón.

2.5.3. Bastón de herborista.



Herbalist's staff, Smithsonian Museum of African Art (71-15-17).

2.5.4. Báculo de la araña (òkyeame)



Báculo de sacerdocio con la figura de la araña en el centro, en medio de una tela. The Metropolitan Museum of Art, New York. Acceso: 1986.475a-c.

2.6 Anexo textual

2.6.1. Eshu: Eshu y los dos amigos.

Este mito está muy extendido y es de los más famosos, por ello se pueden encontrar varias versiones. Ogundipe²⁰⁵ transmite las versiones que narran Ajisafe Mosebolatan y Baderinwa Esubunmi, que solo se diferencian en que la primera es una versión más resumida. Gates, Wescott y Hyde²⁰⁶ también comentan versiones de este mito. En la traducción de este anexo se ha optado por realizar una versión que combine los elementos principales de todas.

~ ~ ~

Todo el mundo conoce la historia de los dos amigos cuya amistad fue frustrada por Eshu. Ellos hicieron votos de eterna amistad el uno al otro, pero ninguno tomó a Eshu en consideración. Eshu tomó nota de sus acciones y decidió hacer algo al respecto.

Cuando llegó el momento, Eshu decidió poner a prueba su amistad a su manera. Hizo un gorro de tela. El lado derecho era negro, el izquierdo era blanco.

Los dos amigos estaban en los campos, labrando su tierra. Uno estaba arando en el lado derecho, el otro estaba limpiando los arbustos en el izquierdo. Eshu llegó a caballo, cabalgando entre los dos hombres. El de la derecha vio el lado negro de su gorro. El amigo de la izquierda notó el blanco puro de la gorra de Eshu.

Los dos amigos hicieron un descanso para almorzar bajo la fresca sombra de los árboles. Un amigo dijo «¿Has visto a ese hombre con una gorra blanca que nos saludó mientras trabajábamos? Era muy agradable ¿verdad?». «Sí, era encantador, pero era un hombre con una gorra negra lo que yo recuerdo, no una blanca».

«Era una gorra blanca. El hombre iba cabalgando un caballo magníficamente enjaezado».

«Entonces debe ser el mismo hombre. Te lo aseguro: su gorra era oscura, negra».

«Debes estar cansado o ciego por los cálidos rayos del sol para ver una gorra blanca como una negra».

«Te digo que era una gorra negra y no estoy equivocado. Le recuerdo claramente».

²⁰⁵ Ogundipe (2012), 207-209.

²⁰⁶ Gates (1988, 29), Wescott (1962, 340-341) y Hyde (2017, 238-240).

Los dos amigos empezaron a pelear. Los vecinos llegaron corriendo, pero la pelea era tan intensa que no pudieron pararla. En medio del alboroto Eshu regresó, luciendo calmado y pretendiendo que no sabía lo que estaba ocurriendo.

«¿Cuál es la causa de todo este barullo?» preguntó severamente.

«Dos amigos íntimos están peleando», fue la respuesta. «Parecen decididos a matarse unos a otros y ninguno quiso parar o decirnos el motivo de la pelea. Por favor, haz algo antes de que se maten el uno al otro».

Eshu sin demora paró la pelea. «¿Por qué vosotros, dos amigos de toda la vida, montáis un espectáculo público de esta manera?».

«Un hombre cabalgó a través de la granja, saludándonos al pasar», dijo el primer amigo, «él llevaba una gorra negra, pero mi amigo dice que era blanca y que yo debía estar cansado, ciego o ambas cosas».

El segundo amigo insistió en que el hombre llevaba una gorra blanca. Que uno de los dos debía estar equivocado, pero que no podía ser él.

«Ambos lleváis razón». Dijo Eshu.

«¿Cómo puede ser?».

«Yo soy el hombre que hizo una visita por la que ahora peleáis y aquí está el gorro que causó la discusión». Eshu puso la mano en su bolsillo y sacó la gorra de dos colores diciendo «como podéis ver, un lado es blanco y el otro es negro. Cada uno vio un lado y, por tanto, tenéis razón en lo que visteis ¿No sois vosotros los amigos que hicieron un voto de amistad? Cuando prometisteis ser amigos para siempre, ser fieles y honestos el uno con el otro ¿contasteis con Eshu? ¿No sabéis que quien no pone a Eshu primero ante todas sus cosas tiene que culparse a sí mismo si las cosas salen del revés?».

Y por eso se dice:

Eshu, no me arruines,
No pongas falsamente palabras en mi boca,
No confundas los movimientos de mis pies.
Tú que traduces las palabras del ayer
En expresiones novedosas.
No me arruines, te entrego sacrificio.

2.6.2. Legba: *Cómo Legba se convirtió en guardián de los hombres y dioses: Por qué el perro es respetado.*

La traducción de este relato se ha realizado a partir de lo que recopilaron Herskovits y Herskovits (1958). Excluyendo el mitema de la hija de Metonofi que sí insertan los hermanos Herskovits.

~ ~ ~

Había tres hijos de Agbanukwè y Kpoli. La primera era una chica que se llamaba Minona. El segundo se llamaba Aovi y el tercero Legba. Estos tres formaron una pequeña banda fúnebre. Y así, un día, cuando un hombre importante murió en el lejano país del señor Adjaminako, ellos fueron a ayudar con el funeral. Cada uno de los tres se había casado, pero cada uno había matado a su pareja. Cuando Minona mató a su marido, ella abrió su estómago y arrancó sus intestinos. Cuando Aovi mató a su mujer le cortó la cabeza. Y Legba mató a la suya soplándole en la cabeza con un palo.

Después, cuando estos tres llegaron al funeral, tocaron sus tambores y crearon canciones fúnebres y a la gente le gustó lo que hicieron. Así que les dieron muchos, muchos, muchos regalos, muchos, muchos, cauríes.

Cuando terminó el funeral Legba y sus dos hermanos empezaron su regreso a casa. Cuando llegaron a una encrucijada, se sentaron para dividir los regalos que habían recibido. Dividieron los cauríes en tres montones iguales. Pero uno quedaba fuera. Intentaron una y otra vez dividirlos de forma equitativa, pero no importaba como intentasen dividir la pila, uno quedaba fuera.

Así que Minona dijo que, ya que ella era la mayor, ella debería quedárselo. Pero Aovi no estaba de acuerdo, y dijo que, ya que él era el segundo, él debería quedárselo. Legba también aseguró lo mismo, diciendo que los demás tuvieron mucho que comer cuando eran pequeños antes de que él naciera.

Hubo una gran discusión, pero los tres no podían estar de acuerdo. Mientras hablaban, por el camino llegó una mujer que había estado recolectando madera para vender en el mercado y cargaba una botella sobre la cabeza. La llamaron y la preguntaron cómo dividir los cauríes de forma equitativa. Ella intentó e intentó, pero cada vez que ella lo intentaba siempre había uno de más. Así que ella preguntó «¿Quién de vosotros es el mayor?», Minona respondió «soy yo». Así que la anciana mujer dijo que en su país cuando tres dividen algo y sobra uno, ese va para el más mayor. Así que ella le dio a

Minona el cauri extra. En un instante Aovi le cortó la cabeza y Legba la golpeó con su bastón. Entonces ellos lanzaron su cuerpo al arbusto. Pero Legba fue a donde su cuerpo estaba y se acostó con la mujer fallecida.

Cuando volvió continuaron con su discusión, hasta que una mujer llegó bajando la travesía de camino a coger agua al pozo. Ellos la llamaron y le preguntaron si podría dividir los cauríes por ellos. Ella intentó e intentó, pero siempre había un cauri que sobraba. Así que finalmente ella preguntó «¿Quién de vosotros es el segundo?», Aovi respondió «soy yo».

Ella dijo: «En mi grupo, cuando hay tres montones de algo para dividir y sobra uno, el primero no se lo queda, se lo queda el mediano». Y ella le dio el cauri extra a Aovi. Inmediatamente Legba la golpeó con su palo y Minona le abrió el estómago y arrancó sus intestinos. Y, cuando ellos habían lanzado su cuerpo al arbusto, Legba fue ahí para acostarse con ella.

Después de un rato, una tercera mujer llegó, esta vez de camino a casa desde el mercado. Ellos la invitaron a dividir los cauríes. Ella intentó e intentó, pero siempre iba a hacer una división equitativa un cauri sobraba. Así que ella preguntó «¿Quién es el más joven?», Legba dijo «soy yo». Así que ella le dio a Legba el cauri que sobraba, diciendo «En mi grupo, cuando tres dividen algo y sobra uno, se lo damos al más joven, porque los más mayores ya han comido antes de que él naciera». Entonces, Minona le arrancó los intestinos y Aovi le cortó la cabeza, mientras Legba se llevaba su cuerpo al arbusto y se acostó con ella.

Para entonces Legba ya había tenido suficiente y les dijo a sus hermanos que iba a los arbustos a buscar algo. Legba era un gran cantante y seguía llevando con él el saco de su maestro, Fa²⁰⁷. En el saco encontró una figura de madera tallada que él convirtió en un perro. Le susurró al perro que fuese a encontrarse con los hermanos, que todavía seguían intentando dividir los regalos del funeral, y le dijo lo que tenía que hacer. Después se reunió con ellos.

Ahora, no mucho después de que él regresase, un perro llegó bajando la calle. Así que le invitaron a dividir los cauríes. Él intentó e intentó, pero siempre había uno que

²⁰⁷ En los casos en los que este mito se cuenta junto con el de la hija de Metonofi se refiere al saco con los polvos para la potencia o impotencia sexual. En otros casos, simplemente se asume que es un saco con polvos mágicos.

sobraba. Así que con sus patas cavó un pequeño agujero y dijo «En mi grupo, cuando tres dividen y sobra uno, es para los ancestros». Y él enterró el cauri extra en el agujero.

Ahora, los tres hermanos estaban satisfechos y bendijeron al perro. Minona dijo: «Tú guiarás todo el vodún que yo comando. Tú siempre irás a la cabeza». Y Legba dijo: «Tú guiarás a todos los hombres. Tú nunca les dejarás perder su camino». Los tres bendijeron al perro y él se fue por su camino. Pero Legba fue al arbusto, donde el perro había ido a encontrarle y volvió a transformarle en estatuilla.

Cuando las familias de las víctimas vieron a Legba, le acusaron ante el rey de los asesinatos. En el juicio, el rey le preguntó si había matado a las tres mujeres. Legba contestó «No, fue Aovi». Él dijo que intervino para ayudar a dividir los caurís para salvar a otras víctimas. Pero los hermanos negaron la culpa de Aovi y dijeron que un perro fue el que había resuelto el dilema. En ese momento, Legba dijo que él fue quien mandó al perro. Contó que había transformado una estatuilla de madera en el perro y corroboró sus palabras, tomó la estatua y, ante los ojos de todos, la transformó en un perro.

Ahora todo el mundo había visto que Legba decía la verdad, el rey ordenó que Legba fuese el guardián de los hombres y de las mujeres, además de todos los dioses. Le dijo a Minona que ella volviese a su casa y, en adelante, viviese en las casas de las mujeres, sobre las que debía comandar. Le dijo a Aovi que viviese entre los dioses. Pero a Legba le dijo que podía vivir donde desease. Así Legba llegó a las casas.

2.6.3. Anansi: *Como Kwaku Anansi (la araña) se casó con Aso.*

Esta traducción se hace desde el texto en inglés que aporta Rattray (1930), en una edición que muestra la versión inglesa con el relato en su lengua original twi.

~ ~ ~

Una vez vivía un hombre llamado Akwasi-el-celoso y su mujer era Aso. Él no quería que nadie viese o hablase con Aso. Así que construyó un pequeño asentamiento para que Aso viviese allí. Nadie fue a esa villa nunca. Pero él, Akwasi-el-celoso, no podía tener hijos. Por ello, si su mujer y él vivían en el pueblo, alguien podría llevársela. Entonces, el Dios del Cielo²⁰⁸ llamó a los jóvenes y les dijo: «Akwasi-el-celoso se ha casado con Aso, pero un largo tiempo ella no ha concebido por él ni ha dado a luz, por lo tanto, el que pueda, que vaya y tome a Aso, y si ella concibe por él, que la tome (como

²⁰⁸ Este *Sky-god* como lo traduce Rattray es una forma de denominar a Nyame sin utilizar su nombre propio.

esposa)». Todos los jóvenes hicieron todo lo posible por ponerle las manos encima, pero ninguno fue capaz.

Ahora, Kwaku Anansi estaba observando estos eventos, (y) dijo «Yo puedo ir a la villa de Akwasi-el-celoso». El dios dijo «¿De verdad puedes hacerlo?», Anansi dijo «Si me das lo que necesito». El dios le preguntó «¿Qué clase de cosa?», él dijo: «Medicina para pistola y balas». Y el dios se lo entregó. Y Anansi llevó la pólvora y las balas a (varias) pequeñas aldeas, diciendo: «El Dios del Cielo me ha ordenado que os traiga pólvora y balas, y que vayáis a conseguir carne, y el día en que yo vuelva aquí, la cogeré y partiré». Distribuyó y las balas entre muchos pueblecitos, en muchas aldeas pequeñas, hasta que todas se acabaron. Todos los aldeanos le dieron algo de carne.

Cierto día, Anansi tejió una cesta de hojas de palma. Su longitud, por así decirlo, era de aquí a allá. Anansi la llevó a los pueblecitos, donde había distribuido la pólvora y las balas, para recibir toda la carne que se había cazado. Padre Anansi tomó la carne y la cesta de hoja de palma y se la colocó en la cabeza, entonces puso rumbo al camino que llevaba al asentamiento de Akwasi-el-celoso. Cuando llegó al arroyo del que Akwasi y su mujer beben, cogió un poco de carne y la puso ahí.

Anansi se esforzó y trajo la cesta de hoja de palma (llena de carne) y pasó junto a la entrada principal que llevaba a la casa de Akwasi-el-celoso. Y Aso le vio. Ella dijo «¡Akwasi! Ven y mira lo que se está acercando a la casa, ¿para qué puede ser?». Anansi dijo «Es el Dios del Cielo quién me envía, estoy cansado y vengo a dormir aquí».

Akwasi-el-celoso dijo: «He escuchado al siervo de mi señor» y le dijo a Anansi: «Padre, parte de tu carne se ha caído en la entrada principal de la casa». La araña dijo: «Oh, si por casualidad tienes un perro déjalo ir y que se lo coma». Así que Aso fue a cogerla y se la entregó a su marido. Entonces Anansi dijo: «Madre, prepara algo de comida (en el fuego) para mí». Entonces Aso preparó un poco y Anansi dijo: «Madre, ¿lo que estás cocinando es fufuo o eto?»²⁰⁹. Aso respondió: «Fufuo». Anansi dijo: «Entonces es muy poco, ve a buscar un pote grande». Aso fue a coger uno grande y Anansi dijo: «Ven y coge carne».

Allí había cuarenta cuartos traseros de grandes bestias. Le dijo: «Toma sólo éstos y ponlos dentro, y si tuvieras una olla lo bastante grande, te daría suficiente carne para

²⁰⁹ Fufuo, o fufú, y eto son comidas típicas con ñame machado, pero el eto se consume en festividades y tiene un componente sagrado. Anansi pregunta qué tipo de trato le está dando como invitado.

masticar como para que se te cayeran los dientes». Aso terminó (de preparar) la comida, la sacó (de la olla) y la colocó sobre una mesa, salpicó agua y la puso junto (al resto de la comida). Entonces Aso tomó su porción y fue a sentarse cerca del fuego y los hombres fueron a sentarse detrás de la mesa. Ellos tomaron de la misma comida.

Mientras comían, Kwaku Ananse dijo: «No hay sal en este fufuo». Akwasi le dijo a Aso: «Trae un poco». Pero Ananse dijo: «En absoluto, cuando la mujer está comiendo, no le dices que se levante para traer sal, vas tú mismo a traerla». Akwasi se levantó, y Ananse miró en su bolsa, y sacó una pizca de medicina purgante y la puso en el fufuo. Luego llamó a Akwasi, diciendo: «Ven, que yo había traído un poco». Cuando Akwasi llegó, Ananse dijo: «Oh, no comeré más, estoy lleno». Akwasi, que no sospechaba nada, siguió comiendo.

Cuando terminaron de comer, Akwasi dijo: «Amigo, nosotros y tú estamos aquí sentados y sin embargo no sabemos cómo te llamas». Ananse respondió «Me llamo Levántate-y-haz-el-amor-a-Aso». Akwasi dijo: «Yo he oído, y tú, Aso, ¿has oído el nombre de este hombre?» Aso respondió: «Sí, lo he oído». Akwasi se levantó para ir a preparar una de las habitaciones libres y poner a todos cómodos. Le dijo: «Levántate y hazle el amor a Aso, ésta es tu habitación. duerme allí». La araña dijo: «Soy el lavador de almas del Dios del Cielo y duermo en una habitación abierta; desde que mi madre me parió y mi padre me engendró, nunca he dormido en una habitación cerrada». Akwasi dijo: «Entonces, ¿dónde dormirás?». Él respondió: «Si durmiera en esta habitación abierta de la veranda, sería igualarte a ti al Dios del Cielo, pues significaría que estoy durmiendo en la habitación abierta del Dios del Cielo, ya que nunca debo dormir en la habitación abierta de nadie (excepto en la de un Dios del Cielo), y ya que eso es así, debo simplemente tumbarme en frente de este dormitorio cerrado donde tú descansas». El hombre sacó una estera para dormir y la colocó allí para él.

Akwasi y su mujer fueron a descansar y Anansi, también, se tumbó ahí fuera. Anansi se tumbó y se deslizó por el travesaño (del dormitorio). Anansi se tumbó, sacó su arco musical (y cantó):

«Akuamoa Anansi, hoy deberíamos conseguir algo hoy.
Anansi, el hijo de Nsia, la madre de Nyame, el Dios del Cielo,
hoy debería conseguir algo hoy.

Anansi, el lava-almas de Nyame, el Dios del Cielo,
hoy yo debería ver algo».

Dejó de tocar su *seperewa*²¹⁰, la dejó a un lado y se acostó. Durmió por un rato, cuando escuchó a Akwasi-el-celoso llamarle «Padre». Por un rato, cuando él oía a Akwasi-el-celoso llamarle «padre» no había ningún sonido de respuesta (excepto el gorjeo de la cigarra). Akwasi-el-celoso se está muriendo, la medicina le ha hecho efecto, pero él le llama «Padre» y no había ningún sonido de respuesta (excepto el gorjeo de la cigarra). Al final dijo «Levántate-y-hazle-el-amor-a-Aso». La araña respondió y dijo «abre la puerta para mí». Anansi abrió (la puerta) y Akwasi se fue. Y la Araña se levantó y fue al dormitorio.

Dijo: «¿Aso, no has oído lo que ha dicho tu esposo?»; ella respondió: «¿Qué dijo?». Él (Anansi) respondió: «él dice que debo levantarme y hacerte el amor». Aso respondió «no mientas». Y él lo hizo por ella, fue y se acostó. Esa noche Akwasi se levantó nueva veces, la Araña también fue nueve veces donde estaba Aso. Cuando las cosas se volvieron visibles, a la mañana siguiente, Anansi se fue.

Alrededor de dos lunas después Aso empezó a ponerse enorme. Akwasi la preguntó, diciendo: «¿Por qué tu tripa ha estado poniéndose así? Quizás estás enferma, porque (como sabes) yo que vivo aquí contigo no puedo tener hijos». Aso respondió: «Olvidas aquel hombre que vino aquí y al que tú le dijiste que se levantase y le hiciese el amor a Aso, bueno, él me tomó y he concebido por él». Akwasi-el-celoso dijo: «Levántate y déjame llevarte y entregarte a él».

Ellos fueron al pueblo del Dios del Cielo y fueron a decirle lo que había pasado, le contaron que «Un hombre de los tuyos, a quien enviaste, durmió en mi casa, tomó a Aso y ella ha concebido de él». El Dios del Cielo dijo: «Todos mis súbditos están techando las cabañas, ve y señala a quién te refieres». Ellos fueron allí y la Araña estaba sentado en la cresta de un poste.

Aso dijo: «Ahí está». Y Anansi corrió y se sentó en el medio. Y, de nuevo, Aso dijo: «ahí está». Entonces Anansi cayó desde ahí arriba (donde estaba sentado). Ese día era un viernes. Anansi dijo: «Yo, que lavo el alma del Dios del Cielo; tú has sacado tu

²¹⁰ Es un instrumento musical del tipo láud-arpa o arpa dital típico de la zona de Ghana.

mano y me has señalado, por ello he caído y tengo tierra roja sobre mí». Inmediatamente los ayudantes sujetaron a Akwasi-el-celoso y le hicieron sacrificar una oveja.

Cuando Akwasi-el-celoso terminó el sacrificio fue al Dios del Cielo y le dijo: «aquí está la mujer, deja a Anansi quedársela». Así que Anansi tomó a Aso, pero en lo que respecta al bebé, lo mataron. Lo cortaron en trozos y los diseminaron alrededor. Así es como los celos llegaron a la tribu.

Esta, mi historia, que yo he contado, si os resulta dulce, o si no os resulta dulce, algunos podéis tomarla como verdad y los demás podéis alabarme (por haberla contado).

3. *Tricksters* en religiones de América del Norte

3.0 Introducción

Las comunidades nativas americanas son un grupo de culturas y etnias muy ricas, con grandes diferencias de unas a otras, lo que dificulta dar una imagen general sin caer en errores graves. Tal como expone Larry J. Zimmerman, los nativos norteamericanos son de las poblaciones más diversas culturalmente del mundo y, a su vez, de las más estereotipadas por los que son ajenos²¹¹. Es natural que dentro de este gran abanico cultural y los siglos de convivencia se produjesen intercambios culturales que llevasen a elementos comunes, algunos de ellos han sido base para muchos estereotipos, como es la conexión con la naturaleza. Sam D. Gill enseña cómo el vínculo con el medio natural podía llegar a ser tan grande que se estructuraban a su alrededor las dimensiones sociales o mitológicas, hasta el punto de que algunas sociedades delimitaban el espacio físico de su comunidad según consideraban que se estructuraban las reglas generales del cosmos²¹².

Sin embargo, es muy difícil hablar de forma general de la mitología o religión de los nativos americanos, no solo por la gran extensión del terreno sino también por la gran diferencia geográfica y climatológica. Dependiendo de lo fructífera que fuese la zona se podía producir una evolución cultural mucho más productiva que en las zonas más áridas o peligrosas, por ello algunos conceptos de cómo comprendían el espacio y el mundo podían variar drásticamente de un lugar a otro. Del mismo modo podían llegar a variar los espacios de actuación de los *tricksters*, adaptando su liminaridad y sus travesuras al entorno²¹³. Las historias del *trickster* son muy comunes a lo largo de toda América: en el norte del continente podemos encontrar principalmente a Coyote, en la llanura y la parte oeste, a Raven, en la costa noroeste del pacífico, a Great Hare, en el este, y a Iktomi, que convive con Coyote en las llanuras²¹⁴. Debido a que son los que más extensión tienen, se analizarán concretamente Coyote y Raven.

Son personajes muy importantes en sus culturas y a menudo aparecen como demiurgos o acompañando al dios creador, aunque sea para trastocar sus planes. Mac

²¹¹ Zimmerman (1997), 6.

²¹² Gill (1982), 29.

²¹³ Ver Anexo iconográfico 3.4.1.

²¹⁴ Alexander (1964), 121-122.

Linscott Ricketts²¹⁵ considera que el *trickster* como tal carece de culto, aunque sus mitos sí tengan una importancia cultural. Lo mismo ocurre con Nora Marks Dauenhauer y Richard Dauenhauer, que piensan que Raven no es un dios ni una divinidad al uso, y está alejado del concepto de dios que se puede encontrar en la religión judeocristiana²¹⁶. Sin embargo, más adelante se verá que en las transmisiones orales de los mitos a veces sí se hace referencia a Raven como una especie de divinidad y sus mitos se pueden narrar en momentos concretos y ritualizados.

Otro elemento para tener en cuenta de las fuentes es que la mayoría de los animales que aparecen se les considera parte de la *First People*, los primeros habitantes del planeta y la primera civilización. Estos pueden ser animales o no, pero normalmente se entiende que son personajes que tienen por nombre propio la palabra que designa a ese animal. La mayoría de los nombres se traducirán al español, pero se mantendrá el nombre en inglés si la traducción puede llevar a error. En el caso de Raven que se mantiene así por los problemas al distinguir *raven* y *crow* de cuervo y corneja, ya que hay algunos personajes y otros seres mitológicos con el nombre de Crow y podría dar a error.

Muchas de las fuentes que se van a tratar están muy interconectadas por lo que algunos mitos importantes se conservan en varias culturas sin apenas cambios, como es el caso de Raven. También se pueden observar patrones o motivos que en algunas culturas ganan un impulso y en otras se vuelven narraciones secundarias. En especial para las interconexiones y los aspectos liminares es importante tener en cuenta la dimensión y la propagación original de las fuentes de ambos personajes²¹⁷.

3.1 Coyote

Este personaje es, casi con seguridad, de los más conocidos entre todos los *tricksters* que se analizan aquí. Fue de los primeros a los que se aplicó esta categoría para su estudio y algunas de sus características se utilizaron como base para definir qué era y qué no un *trickster*. A su vez, de los personajes que comparten arquetipo con él en el norte de América, es de los que más extensión tiene, no solo cultural sino también geográfica, lo que varía mucho la forma en la que se le trata. Para algunos pueblos la representación del coyote es de creador, gran cazador y observador sagrado, mientras que para otros es un ladrón, cobarde o simplemente *trickster*. Sandra L. Olsen considera que sus atributos

²¹⁵ Ricketts (1966), 344.

²¹⁶ Marks Dauenhauer, N., y Dauenhauer, R. (1998), 39.

²¹⁷ Ver Anexo iconográfico 3.4.2.

negativos podrían venir de la tendencia del animal real a robar restos ajenos o a buscar problemas²¹⁸. Aunque sus atributos positivos podrían venir de otras observaciones del coyote real, tan solo suponen un cambio de foco dependiendo de los elementos que se querían resaltar a la hora de crear los mitos entorno a él.

Dentro de la representación que le incluye más en el arquetipo del *trickster* Coyote suele ser un adulto o anciano, en el segundo caso se le denomina Viejo Coyote (*Old Man Coyote*). En muchas ocasiones es un personaje tan antiguo dentro de su propia cronología mitológica que precede a la creación del mundo o se encuentra allí cuando sucede.

Sin embargo, aunque se trate de un *trickster*, no siempre la representación tenderá de forma clara a elementos positivos o negativos. Coyote es un personaje complejo con una gran cantidad de culturas que participan en la configuración de sus características, por lo que a menudo se podrá partir de un mito en el que se le utilice para castigar comportamientos negativos o que vayan contra el sistema cultural y otras veces será una suerte de demiurgo que realiza actos positivos para las gentes.

3.1.1 Religión y culto

Las zonas donde se encuentra a Coyote son muy diversas y muchos elementos básicos de sus culturas dependen de cómo se organiza el entorno. En el sureste predomina las granjas, con cosechas más estables que en el norte, aunque la caza era mucho más difícil; en las llanuras proliferaban los bisontes, ya que no había muchas barreras naturales ni depredadores, por lo que basaban en ello su ganadería y su caza; la zona más árida estaba en el suroeste, donde las lluvias son violentas tormentas de verano, por lo que la agricultura que más se desarrolló fue la del desierto²¹⁹. Estas diferencias no solo se muestran en los lugares que frecuenta Coyote, que influyen en las marcas de liminaridad, sino también en el comportamiento y las costumbres.

Por ello, todo lo que gira en torno a Coyote está sujeto a cambios: los ritos, las costumbres, la espiritualidad o la forma en la que se cuentan los mitos. Por ejemplo, dentro de la cultura navaja, una de las más extendidas y amplias, la sacralidad y la forma de ver el mundo está estrechamente vinculada con el cambio y el movimiento. Esto lleva a que el elemento que insufla vida siempre sea una corriente de viento, pero también que su lenguaje y forma de expresarse esté ligado a la movilidad y la carga simbólica que

²¹⁸ Olsen (1998), 110.

²¹⁹ Zimmerman (1997), 44, 46 y 52.

tienen en el mundo²²⁰. En cambio, para los grupos de California el cambio constante del mundo requiere de un ritual que ayude a traer equilibrio, para ello la comunidad lleva a cabo bailes para traer unidad y liberar las tensiones universales como las enfermedades o los desastres²²¹. Los conceptos cambian, pero en la mayoría de los casos la personalidad de Coyote permanece inalterable. A menudo representa esas tensiones y preocupaciones, así que en esos casos sus motivos varían y los mitos pueden cambiar radicalmente, pero en otros el problema al que ataca Coyote es tan universal que los mitos se contagian entre comunidades con facilidad.

Muchos de los mitos de Coyote están pensados para que, consiga o no su objetivo, hagan reír a los que escuchan, aunque la forma de reír en estos mitos parte del respeto, no es una risa contra el personaje sino *con* Coyote²²². Sin embargo, hay narraciones en las que aparece Coyote que no resultan tan cómicas y suelen ser aquellas en las que forma parte de las distintas creaciones del mundo. En la gran mayoría de las versiones hay una figura primordial que imagina el mundo ideal para los hombres, pero Coyote aparece para volverlo imperfecto, aunque también hay historias en las que participa de una forma positiva: entre los nez percé se cuenta que Coyote liberó a las gentes de una criatura monstruosa y, con los restos de esta, creó las tribus del mundo²²³.

En la cultura navaja Coyote aparece entre los personajes que se encontraban en los cuatro mundos anteriores al actual. La formación de estos mundos es compleja, pero sirve para delimitar cómo comprendían los navajos su vida y su entorno, lo común en esta aventura es que van cambiando de un mundo a otro por distintos conflictos entre estos personajes sagrados y allí siempre está Coyote para provocar algún problema²²⁴. Por esto cuando un chamán navajo cuenta las historias de Coyote lo hace representándole como un mensajero entre el pueblo sagrado y la gente, con un carácter semidivino y haciendo hincapié en el origen del mundo o en lo ocurrido en los cuatro anteriores²²⁵. El pueblo sagrado (*holy people* o *diyin dine'ê*) es, para los navajos, una personificación de los elementos naturales como las montañas, animales, plantas o fuerzas de la naturaleza; sin embargo, no son entes divinos o con una carga moral, se les considera superiores a los

²²⁰ Griffin-Pierce (2003), 123.

²²¹ Buckley (2003), 35.

²²² Bright (1993), 131.

²²³ Alexander (1964), 139.

²²⁴ Ver Anexo iconográfico 3.4.3.

²²⁵ Swann, Ed. (1994), 602.

humanos, pero personificados ya que son aquellos con los que la gente ordinaria debe compartir espacio en la tierra²²⁶.

Ya sea que Coyote pertenece a un conjunto de espíritus o a un grupo de divinidades menores su participación en rituales es discutida. Como se comentará a continuación, se puede entender que la forma de contar sus mitos siempre en una condiciones determinadas sería comportamiento ritual, pero no hay un consenso claro y parece depender siempre del punto de vista del autor. Aunque no sea parte del culto, Coyote es un personaje importante y constante en la vida de la mayoría de las comunidades nativas americanas antiguas y es algo que se muestra en la gran extensión de sus historias.

3.1.2 Fuentes

La difusión de los mitos, enseñanzas y cultura de los nativos americanos se ha dado por transmisión oral ritualizada de unos a otros. La mayoría de los mitos que se conservan son transcripciones de investigadores de los mitos originales o antropólogos que recopilaban las historias que escuchaban, después se tradujeron al inglés y así se nos conservan hoy en día. Hay que aclarar que muchas de estas historias permanecen vivas y se siguen contando actualmente. Se trabaja con la versión del momento en el que se puso por escrito, no la de la evolución que hayan podido tener posteriormente, y tampoco se mantiene el modo en el que se contaban. Ya fuesen con cantos, con gestos o con movimientos especiales, esos datos se conservan en muy pocos casos.

Algunos autores han intentado dividir las transcripciones en versos de acuerdo con la entonación con la que se narraban o en actos, según las pausas. Pero, salvo en los casos en los que el narrador participaba de forma activa en su traducción y puesta por escrito, pueden ser elementos totalmente arbitrarios. Con respecto a la traducción hay tendencias que tratan de llevarla a cabo palabra por palabra, lo más literal posible, mientras que otras tienden a imitar los modos bíblicos para que resultara menos hostil al público general del siglo XX, también depende de si los editores consideraban que las historias iban a ser para niños o para adultos, cambiando completamente el registro original²²⁷.

Coyote es uno de los *tricksters* más famosos y probablemente se debe a la gran extensión en la que se encuentra. Sin embargo, esto conlleva que sus mitos proliferen en

²²⁶ Griffin-Pierce (2003), 126-128.

²²⁷ Bright (1993), XIII.

gran cantidad de tradiciones y se hayan transmitido de forma distinta según la zona. Aquí se utilizará una selección de mitos de los karuk, los navajos, los paiute del sur, los nez percé, los chinook cathlamet, los cupeño y parte de la literatura lushootseed²²⁸. En concreto aparecerán mencionados más mitos karuk, ya que tienen un ciclo de viajes y aventuras constantes de Coyote, mientras que otras culturas mantienen historias independientes. Aunque otros antropólogos y etnógrafos habían visitado antes a los karuk, William Bright en 1954 fue de los primeros en dedicarles una atención especial por encima de otras culturas cercanas, lo que conllevó que cada vez se les diese más visibilidad por parte de otros autores.

Franz Boas trabajó con los chinook cathlamet y publicó su trabajo acerca de sus mitos en 1901. Después Edward Sapir, un discípulo suyo, trabajó con varias culturas norteamericanas y realizó uno de los primeros trabajos de lingüística centrado en los paiute del sur en 1913, además de publicar en 1942 una recopilación de mitos navajos en colaboración con Harry Hoijer. Hay algunas culturas que contaron con la suerte de que los primeros en transcribir sus mitos y enseñanzas fuesen antropólogos *insiders*, como es el caso de Archie Phinney (1934) que fue el primero en recopilar mitos de su cultura, nez percé, e incluirlos en un catálogo organizado y bilingüe.

Como se puede ver, las fuentes que se han utilizado han sido variopintas y con un abanico de metodologías por parte de los autores con los que se ha trabajado. Por ello, en cada mito se mencionará la cultura de la que se extrae y quién es el autor que la recopila. Esta problemática lleva a que algunos mitos sean muy diferentes unos de otros y que sea especialmente complejo escoger un mito representativo de Coyote. Se ha decidido utilizar *Coyote cocina a su hija* por tener elementos de las tres categorías con las que se trabajan en esta tesis, además de mantener ciertas características propias de narrarse acompañado de gestos y canciones muy representativos de los mitos de Coyote.

3.1.3 Genealogía

Una de las cosas que más llama la atención no es la familia que Coyote tiene, sino de la que carece. No parece que se hayan conservado mitos en los que se narre algún nacimiento o creación de Coyote. Simplemente se encuentra en el mundo desde los inicios, un paso más allá de lo que se observaba con Eshu o Anansi. En unas sociedades

²²⁸ Un conjunto dialectal que abarca desde la Columbia Británica hasta Washington y comprende una gran cantidad étnica de tribus y comunidades.

en las que la familia y el clan al que pertenezcas son tan importantes, encontrar un personaje que carece de todo ello ya lo coloca en un lugar extraño.

Sí se recalca que tenga descendencia, a veces con una esposa y otras veces por su cuenta o con chicas desconocidas. Como se verá en este apartado, su genealogía va a ser más similar a la de Anansi que a la de otros *tricksters*, pero aun así se verán diferencias. Su familia puede estar formada por coyotes o tratarse de humanos con facetas extrañas. Mientras que en Anansi se veía una familia con nombres recurrentes entre las historias, con Coyote se tiende más al anonimato o a que la familia dependa únicamente de lo que se quiere contar.

Coyote y sus hijas: muerte e incesto

En el mito cupeño *Coyote cocina a su hija*²²⁹ el protagonista decide llevarse consigo de caza a la única de sus hijas que se encontraba allí mientras la mujer, la anciana Coyote, recolectaba hierbas. Algo recurrente en esta narración es que la hija parece que va más lenta y no puede seguirle el ritmo porque no es un coyote, mientras que de él recalcan los rasgos más animales. En un momento cuando ya cae la noche y no encuentran nada que cazar Coyote golpea a la chica con una rama de pino, matándola, y después carga con ella en su espalda hasta la casa. Sin que su mujer se dé cuenta, corta en pedazos el cuerpo y comienza a hervirlo para comer. Sin embargo, se empieza a escuchar la voz de la hija repitiendo que fue golpeada con una rama, hasta que la madre encuentra el fantasma de su hija y se da cuenta de lo que ha debido de suceder. El mito termina con la madre prendiendo fuego a las hierbas que había recogido para quemar la casa con Coyote dentro.

Aquí se ve una paternidad bastante fuera de lo común: Coyote no solo trata de comerse a la hija sino que no es por ningún motivo de sucesión o herencia, como ocurre en otras mitologías. Además, se da a entender que tenían comida o que la ausencia de carne es por la impaciencia de Coyote. No se muestra ninguna razón de peso por la que se debería comer a su hija, más allá de pura glotonería y apetito voraz muy propios de otros mitos del *trickster*. La falta de empatía que le lleva a comerse a su hija es la misma por la que no entiende que su mujer le quemó vivo al final.

Sin embargo, hay otros mitos en los que no desdeña tanto a sus hijas, sino que siente auténtico dolor con su pérdida. El mito karuk *Coyote maestro de la muerte fiel a*

²²⁹ Ver Anexo textual 3.5.1.

*la vida*²³⁰ comienza con que Coyote y Pantera vivían cerca y la hija de Pantera muere por una enfermedad. Cuando Pantera le propone a Coyote que los muertos vuelvan a la vida al quinto día tras el fallecimiento, Coyote le dice que los muertos deben permanecer así, muertos por un largo periodo de tiempo. Sin embargo, pasa el tiempo y es la hija de Coyote la que muere. En ese momento Coyote vuelve a la casa donde está el cadáver de su hija y le dice que irá con ella, aunque el fantasma le responde que él no puede acompañarla al mundo de los muertos. Coyote fabrica durante cinco días, los mismos que quería esperar a que resucitase, una cuerda para atársela a ella y no perderse. A pesar de lo difícil que resulta el viaje y la posterior convivencia en el mundo de los muertos, Coyote aguanta allí un tiempo por estar con su hija, hasta que, llegado un punto, debe regresar a su mundo y continuar su viaje solo. En este mito la relación padre e hija se puede ver más natural, ya que trata de sobrellevar la pérdida de un hijo, pero solo alguien de la naturaleza de Coyote podría sobrellevarla siguiéndola hasta el mundo de los muertos.

En *Coyote se casa con su propia hija*²³¹, en cambio, se ve otro tipo de relación fuera de los límites de una relación paternofilial. Al comienzo se dice que la madre había fallecido, así que Coyote vivía con su hija. Conforme ella crecía se iba volviendo más hermosa y llegó un punto en que el anciano se enamoró de ella. Le dice a su hija que debe casarse con un hombre que vive al otro lado de la montaña y que es algo viejo, pero que es lo mejor, ya que él está haciéndose mayor y no podrá ocuparse de ella, de modo que la chica acepta. Convince a la joven de que estará bien porque el hombre con el que se va a casar es igual que él y la casa también es idéntica, pero siempre que viaje hasta allí debe ir sola. Esto se debe a que Coyote traslada la casa entera a sus espaldas de un lado al otro de la montaña cada vez que la joven va a una u otra casa.

Ella tarda un poco en sospechar del comportamiento extraño de su padre y su supuesto marido, hasta que una noche en mitad del viaje decide dar media vuelta y ve que la casa ha desaparecido. Sigue el rastro y encuentra a Coyote en mitad de la mudanza y al verificar las sospechas, le atrapa y le corta en pedazos. Más allá de ser una narración divertida, parece que el mensaje sería un castigo tajante contra el incesto. Como ya se había comentado a propósito de Legba: el incesto normalmente solo es aceptado entre divinidades si sirve para reforzar un matrimonio sagrado. En el caso de Coyote muestra

²³⁰ Swann, Ed. (1994), 293-306.

²³¹ Bright (1993), 146-149.

la dimensión del incesto en la vida cotidiana como algo a evitar a toda costa, además del mensaje de que él ya está anciano y ha tratado de engañar a una chica joven que estaría en edad de casarse, interfiriendo totalmente con la idea del ciclo de vida habitual.

El hijo de Coyote: héroe trickster

Aunque no solo hay historias de la relación con sus hijas, en la literatura lushootseed se cuenta la historia *Coyote y su hijo*²³². Aquí Coyote es un anciano que vive junto a su hijo y las dos mujeres de este: Paloma y Serreta²³³. La primera mujer en casarse fue Serreta y se reitera que es muy hermosa, mientras que Paloma es una mujer ordinaria. Ya que el hijo de Coyote ignoraba a Serreta para estar con la segunda esposa, Coyote deseaba acostarse con la más guapa. Para ello decide que lo mejor es que su hijo, al ser un cazador, se pierda en una de sus incursiones y así pueda tomar su lugar. Engaña al joven para que escale un árbol en busca de su presa, en una zona que se llena de niebla; también le indica que se quite toda su ropa para moverse mejor. Aunque el hijo sospecha de Coyote, sigue actuando según su padre le dice hasta que queda tan perdido que llega al cielo. Allí se encuentra con su abuela y su abuelo, Viejo Araña, que le ayudan a volver a casa. Pero, mientras tanto, Coyote ha utilizado la ropa de su hijo para hacerse pasar por él con las esposas y llevárselas lejos, con el pretexto de que es Coyote el que se ha perdido o muerto.

Paloma sabía que tenía que ser un engaño de su suegro, que habría matado a su esposo, pero no dice nada. Serreta, en cambio, no se da cuenta y se casa con Coyote. Se lleva a las mujeres lejos, creyendo que así se podría salir con la suya y va dejando a Paloma atrás para pasar tiempo con Serreta. De este modo, mientras Paloma estaba llorando rezagada se encuentra con el verdadero esposo y le cuenta toda la situación. Cuando el hijo se enfrenta a Coyote, se marcha con Paloma y deja a los otros dos atrás, se van formando ríos *para ellos* que solo puede cruzar el matrimonio, mientras que Coyote y Serreta son alejados por la corriente hasta que no pueden seguirlos más.

Coyote rompe en este mito, como se ha podido ver, muchas normas o elementos sociales básicos: como anciano trata de quedarse con una mujer más joven, robando de ese modo a unas mujeres casadas, para mayor agravio son sus nueras, además de mandar al cielo a su propio hijo para librarse de él y así poder suplantar su identidad. No es más que una metáfora de haber dado muerte a su propio hijo, ya que Coyote no contaba con

²³² Swann, Ed. (2004), 180-194.

²³³ *Sawbill (Mergus merganser)*, serreta grande en castellano.

que el joven pudiese regresar del mundo de los cielos. Como *trickster* se esmera en conseguir esto mediante el engaño y las falsas apariencias, todo lo contrario del hijo que parece siempre sincero. Su paternidad es puesta en duda cuando el chico se encuentra en el cielo con sus abuelos, ya que, ante la generosidad de estos, queriendo devolverle al mundo de los vivos, el joven solo contempla dar algo como pago a cambio y el abuelo le dice:

«No me pagues, nieto.
¡Vamos! ¿Tú pagarme a mí?
¡Qué te ha hecho tu padre, pobre criatura!
Para mí es un buen acto el devolverte»²³⁴.

Aunque no es de extrañar que Coyote se deje llevar hasta tales puntos, un elemento muy propio de los *tricksters* es el imparable deseo sexual y podemos encontrar muchos mitos de Coyote acosando o dejando embarazadas a chicas jóvenes. En el ciclo karuk en el que se narran los viajes de Coyote, después de acabar ahogado se convierte en un trozo de madera que va flotando a la deriva cuando ve a varias muchachas en la orilla del río. Se dedica a flotar en círculos cerca de ellas hasta que una de ellas se da cuenta. Piensan que es un madero muy bonito así que lo cogen y empiezan a jugar con él, lanzándose las unas a las otras. Tras un rato una piensa que quizás pueda ser Coyote, ya que se rumoreaba que se había ahogado en el río, así que lo lanzan lejos y se marchan, pero con el tiempo las chicas descubren que están embarazadas²³⁵. En la mayoría de estos casos la narración concluye con el embarazo, ya que tratan de recalcar de forma divertida la gran potencia sexual de Coyote, sin importar mucho lo que ocurra con esos embarazos no deseados.

Otros casos de descendencia fuera de lo normal son en los que Coyote tiene hijos por sí mismo. En el caso de *Coyote da a luz*²³⁶, de los paiute del sur, parece que después de huir de algunos problemas con unos gansos Coyote llega hasta la aldea donde se encuentra la mujer que le gusta. Allí se coloca encima de ella mientras duerme y al pisarla sale un bebé, así que Coyote decide comérselo. Tiempo después le molesta el estómago y acaba dando a luz al bebé. No queda realmente claro si este niño que tiene se debe a que la mujer queda embarazada por el influjo de Coyote o simplemente ya estaba encinta de antes, pero sí parece un caso en el que la criatura nace dos veces.

²³⁴ Traducción propia del fragmento en Swann, Ed. (2004), 187.

²³⁵ Bright (1993), 65-67.

²³⁶ Bright (1993), 44-49.

En un mito muy extendido por las grandes llanuras se menciona que Coyote tiene un hijo, un héroe maravilloso, que él mismo talló a partir de cuarzo²³⁷. Tras una inundación que acaba con todo, Coyote se convierte en madera para sobrevivir flotando, mientras que su hijo escala un árbol para llegar hasta el cielo. Allí encuentra todo tipo de cosas útiles para los humanos y cuando vuelve a la tierra, redistribuye la comida y los espacios entre los humanos y los animales. Este niño maravilloso tiene más de héroe de folclore que de hijo de un *trickster*, similar al otro hijo de Coyote que se ha visto en *Coyote y su hijo*.

Por lo que se puede ver, la genealogía de Coyote se asemeja a la de Anansi. Ambas se utilizan para mostrar relaciones familiares fuera de la norma y que suponen un problema para la comunidad, aunque Coyote lo lleva un paso más allá. En vez de centrarse en elementos como la desobediencia, sus historias tienen el enfoque en las relaciones incestuosas o el canibalismo, pero siguen siendo límites que la sociedad enseña a no cruzar. Además de esto, en muchas historias suele engañar a una mujer, aunque por distintos motivos, y para ello se hace pasar por un familiar cercano, usándose a Coyote para mostrar las tensiones familiares²³⁸. En otros casos tiende a fingir ser el tío o el primo de las personas que quiere engañar, utilizando el propio concepto de familiaridad a su favor.

3.1.4 Liminaridad

Uno de los elementos de las narraciones sobre Coyote que más llaman la atención es el hecho de que suelen empezar con él vagabundeando o con alguna variación de «Coyote estaba por ahí, cuando...». A menudo su vagar le lleva ante una tribu o familia, que suelen representar el total de la comunidad, y se enfrenta a ellos con alguna de sus travesuras. Es una forma de representar su marginalidad y cómo Coyote no es miembro activo de ninguna sociedad. Incluso cuando tiene familia suele vivir lejos o se menciona únicamente a un vecino.

Franchot Ballinger, sin embargo, considera que en el caso de los *tricksters* americanos no se puede hablar de que sea un componente liminar, ya que estar fuera de los límites físicos de una tribu no quiere decir que se encuentre fuera de la sociedad y expone como un error el hablar del *trickster* que vaga como algo ajeno al contexto social

²³⁷ Alexander (1964), 136.

²³⁸ Swann, Ed. (1994), 173.

en el que ocurre²³⁹. No se puede negar que, aunque vivir fuera de los límites físicos no tiene por qué implicar vivir fuera de la sociedad, situarse activamente en el límite sí puede serlo. Coyote suele comenzar y acabar la mayoría de sus mitos vagando de un lugar a otro. Aunque el espacio natural pueda ser parte de la vida de la comunidad, el hecho de no detenerse en ningún lugar es lo que más marca su liminaridad. Incluso en mitos dónde está casado y asentado pasa la mayor parte de este cazando o en movimiento, es un personaje que no puede mantenerse quieto en ningún momento.

El espacio entre mundos

Hay otros elementos propios de la liminaridad del *trickster* que se pueden encontrar en el personaje de Coyote y que no están ligados del todo al espacio. En *Coyote maestro de la muerte fiel a la vida* se podía ver un gran componente de liminaridad: es un vivo que se encuentra entre los muertos y luego se encuentra en constante cambio entre los vivos. Parece que es el único que se puede poner en contacto con el fantasma, algo que ya le coloca en un lugar diferente al de su vecino, que también había perdido a una hija. Después, mientras viajan, se atan una cuerda y Coyote va corriendo, mientras que el fantasma viaja por el aire. La separación por andar en terrenos liminares se plasma muy bien en el hecho de que va retrasando el viaje de su hija, ya que cada determinado tiempo deben pararse a esperar que Coyote descanse. Otro punto que recalcar durante ese viaje es que la chica le dice que no debe gritar cuando esté cansado para avisarla, sino que debe suspirar o hacer «hahh». Es curioso porque la hija dice que si él grita ella no podrá oírle. Sin embargo, sí puede oír una especie de suspiro, un tipo de regla especial para los muertos que separa más a Coyote de su hija. Sobre todo, porque las primeras veces no hace caso y se empeña en gritar, pero ella solo le oye cuando suspira de cansancio.

Tras esto, llegan al mar y la hija llama a una canoa para que venga a recogerla, pero Coyote debe saltar mucho para subirse en ella, ya que no llega a aproximarse lo suficiente a la costa. Una vez en el país de los muertos la hija debe permanecer un tiempo en un baile de iniciación y no podrán verse. En ese tiempo los muertos recalcan que Coyote «está crudo» haciendo referencia a que su cuerpo no se encuentra en las condiciones para estar allí. Su situación liminar se va volviendo más evidente cuanto más tiempo pasa allí: los muertos solo actúan de noche y de día desaparecen, no cazan ni ven las cosas como las ve Coyote, juegan a juegos que él no entiende y se va sintiendo cada

²³⁹ Ballinger (1989), 20.

vez más solo. Cuando finalmente regresa a su mundo, sin embargo, no se centra en las relaciones con sus conocidos o con seres vivos como él, sino que se ve cómo se va enemistando con todos los animales que se encuentra y queda, finalmente, añorando a los muertos sin aceptar a los vivos.

La liminaridad social y el espacio físico

En una parte del ciclo karuk en el que Coyote va viajando en su pequeño transcurso río arriba llega hasta un lugar donde se realiza un baile por la reciente pubertad de una chica. Se aproxima a ella y tras bailar con la joven ella se queda embarazada. Aunque, lo curioso de *Coyote va a bailar*²⁴⁰ no es su gran capacidad reproductora, sino que interfiere en uno de los denominados ritos de paso: es un baile por la primera menstruación de la joven, ella se encuentra pasando de ser una niña a una mujer y, en ese momento, llega Coyote para dejarla embarazada, no solo acelerando el proceso en gran medida sino también obviando la maduración social que conlleva casarse. Tras hacer esto se dedica a huir de los miembros de la tribu que le persiguen para castigarle por lo que ha hecho. Así vuelve a su ciclo de constante viaje.

Una de las formas que tiene de escapar es empequeñecer una montaña para cruzarla con mayor facilidad. Este mito lo cuentan los karuk, que viven en una zona donde las montañas se consideran un fuerte lugar de conexión, como los pilares que sujetan el cielo y donde ocurren las cosas maravillosas²⁴¹. Por ello no es de extrañar que se considere un lugar liminar de especial poder. Lo mismo ocurría con el mito de *Coyote se casa con su propia hija* visto antes y el hecho de que todo ocurra alrededor de la misma montaña.

Aunque hay un componente de su liminaridad que sí parece haber legado a sus hijos, ya que en los dos mitos con descendencia masculina que se han comentado el joven tras escalar demasiado los árboles llega al cielo. En el primer mito era el intento de Coyote de matarle, llevándolo a una zona de no retorno. En el segundo es la forma de salvarse de una inundación. En ambos casos lo extraordinario no es solo que el joven llegue a una zona divina, sino que sea capaz de volver sin morir en el intento, ya que parece heredar la habilidad de Coyote de transgredir los límites entre mundos.

²⁴⁰ Bright (1993), 24-26.

²⁴¹ Alexander (1964), 132.

Hay una historia breve entre los navajos sobre Coyote y sus ovejas²⁴² que cuenta que Coyote aseguraba tener una o dos ovejas en cada rebaño navajo, por lo que no le importaba robar algunas. Los pastores le pidieron que tuviese él mismo un rebaño, así podría comer cuanto quisiese y no molestaría a los demás. Sin embargo, Coyote responde que no puede ya que se pasa el tiempo vagando, sin casa fija, y que así impide que los pastores se vuelvan muy vagos y no estén atentos. Esta historia proporciona una breve explicación de la desaparición del ganado por culpa de los animales salvajes, como el coyote. Además, sitúa a la figura mitológica en constante movimiento, aunque siempre cerca de las tribus navajas. Es una forma de colocarle en el límite a la par que le mantiene siempre presente en la vida de la comunidad.

La muerte y la maleabilidad

El *trickster* a menudo supera la liminaridad de la muerte y no solo cruzando a un mundo que no le corresponde. También se le puede encontrar volviendo de la muerte sin mayor dificultad que simplemente despertar. Dentro del ciclo karuk, pueblo cercano también a la costa, se pueden ver muchas ocasiones en las que se ahoga, pero luego vuelve a la normalidad. En *Coyote en la playa*²⁴³ acaba varado muerto en la orilla y allí las avispas le comen al ver que no se mueve. Después se unen las moscas también, hasta que solo quedan los huesos y la piel de los testículos. Las avispas finalmente deciden morder ahí, momento en el que Coyote reacciona gritando de dolor y golpeando a las avispas con un palo. Esa sería la razón por la que las avispas tienen la cintura tan pequeña. Es difícil dañar por completo a un *trickster*, ya que a menudo su cuerpo maleable y ajeno a los límites lo impide; por ello cuando son asesinados o castigados es recurrente que puedan reconstruirse desde la nada²⁴⁴.

Además de todo lo ya expuesto, Ricketts presenta la idea de que el *trickster* americano a menudo se transforma en otros seres o imita su modo de vida para marcar el límite que él mismo no puede traspasar²⁴⁵. Ballinger especifica sobre esto que es un acto de automutilación en el que intenta traspasar los límites de estatus social más allá de dónde él pertenece²⁴⁶. Un ejemplo de esto sería la historia de los chinook cathlamet

²⁴² Swann, Ed. (1994), 604-605.

²⁴³ Bright (1993), 152-153.

²⁴⁴ Bassil-Morozow (2015), 17-18.

²⁴⁵ Ricketts (1966), 337.

²⁴⁶ Ballinger (1989), 24.

*Coyote y Tejón*²⁴⁷. En esta historia ambos son hermanos y Coyote observa que Tejón utiliza su fuerte olor para asfixiar a sus presas y matarlas, por lo que matan a varios de sus vecinos. Cuando sus vecinos dejan de acercarse y deben cazar por ellos mismos, Coyote primero intenta imitar el modo en el que caza el Tejón, pero no lo consigue, después le pide intercambiar sus anos para poder usar ese truco por sí mismo. Después de negociar por días finalmente consigue el intercambio, aunque rápidamente se arrepiente al no saber manejarlo y Tejón le devuelve su ano, pero tirándolo al río. Coyote pasa días siguiendo el rastro del río de pueblo en pueblo hasta encontrar su ano mutilado y con agujeros. En este mito, cómico en su mayor parte, se puede ver lo humillado y mal parado que suele acabar el *trickster* que trate de imitar o asimilar la vida de otros.

Lo que parece quedar patente en la liminaridad de Coyote es que ya sea vivir en los huecos de la sociedad o no encontrando un lugar fijo donde estar, su modo de vida representa la inversión del proceso normativo²⁴⁸. Coyote se mantiene en constante movimiento siempre buscando líos y enfrentándose al límite escatológico, lo que desbloquea los estados que podían quedar estériles y rompe los tabús²⁴⁹. Por ello Coyote no solo está vagando, también puede viajar al mundo de los muertos, volver de la muerte, irrumpir en ritos de paso o encontrarse en lugares liminares físicos y sociales.

3.1.5 Animales

Viendo el nombre del personaje parecería clara la conclusión respecto a este apartado, pero hay que tener en cuenta que Coyote no es un coyote al uso. A menudo puede transformarse, quitarse partes del cuerpo y jugar con ellas o intercambiarlas con otros animales. Procede del tiempo mítico en el que los animales predominaban y aun así podemos ver que mantiene relaciones y descendencia con humanos, además de que en la mayoría de las situaciones no se sabe si es realmente un coyote. Pero, para la narración de la mayoría de los mitos, este detalle parece ser irrelevante.

En *Coyote cocina a su hija* parecía que la chica quedaba rezagada al principio por el hecho de que su padre es un coyote y ella no²⁵⁰. En ese mito se le describe completamente como un coyote tanto en aspecto como en las maneras de moverse y de interactuar con el entorno, no resulta difícil imaginarse a Coyote a cuatro patas cazando.

²⁴⁷ Bright (1993), 124-130.

²⁴⁸ Ballinger (1989), 16-17.

²⁴⁹ Laude (2005), 82.

²⁵⁰ Ver Anexo textual 3.5.1.

Cuando vuelve a la casa con el cadáver de su hija también se especifica que vuelve arrastrando la cola, en lugar de menearla. Por lo que en gran parte de la narración es sencillo imaginar un animal moviéndose, aunque en los puntos en los que mata a la hija, corta su carne y la cocina no resulta tan sencillo. Cuando asesina a la chica se dice que la agarra y la golpea con una rama de pino, después que la corta para poder cocinarla mejor, todo ello actos más propios de un humano.

En otro mito que se ha tratado anteriormente, *Coyote va a un baile*, comienza por decir que Coyote «se transformó en persona, se transformó en sí mismo»²⁵¹. Algo un poco confuso, ya que el tiempo mítico en el que Coyote suele actuar es el que los animales y las personas eran iguales. Esto se debe a que se suele considerar que los *First People* eran todos animales, ya que también suelen referirse al tiempo mítico como «cuando los animales eran personas»²⁵². Así que podría decirse que Coyote se transforma en un coyote y que esa es su verdadera forma. Sin embargo, por cómo se trata al resto de personajes, en especial a la joven, parecería que sí son humanos. Se trata de otro caso donde su naturaleza varía y lo importante es que destaca frente al resto de integrantes del mito.

En cambio, en otros casos está más claro que su naturaleza es la de un animal. En un relato neozelandés se habla de dos coyotes²⁵³ que, ante la idea de pasar frente a un montón de gente, se ponen a discutir sobre si los dos son coyotes o no. El primero asegura que los dos son coyotes, porque él lo es y el segundo es igual que él, así que tiene que ser otro. Sin embargo, el segundo está convencido que él es otra cosa porque la gente lo llama distinto:

«Y la gente dijo “Ah, otro más,
Ese es otro más.”
Entonces el segundo vino y dijo “¿Ves?
No soy un coyote.
Soy Otromás.
¿Ves? La gente dice que yo soy Otromás”»²⁵⁴.

Bright, ante esta escena, comenta que parece más una broma que un mito, ya que no hay consecuencias cosmológicas y la historia ni siquiera parece situar el evento en tiempo mítico²⁵⁵. Sin embargo, se suele contar como parte de los relatos del Coyote mítico

²⁵¹ Traducción propia del fragmento encontrado en Bright (1993), 25.

²⁵² Bright (1993), 20.

²⁵³ Bright (1993), 135-137.

²⁵⁴ Traducción propia del fragmento encontrado en Bright (1993), 137.

²⁵⁵ Bright (1993), 137.

en sus comunidades, aunque parece ser una versión totalmente cómica de la forma en la que se podía entender el aspecto de Coyote.

En la mayoría de los casos se puede pensar, al menos, que se trata de un coyote antropomórfico y que, al modo de los protagonistas de las fábulas, tenemos animales actuando con las mismas capacidades que los humanos. Ya que en la mayoría de los mitos no se describe su cuerpo o su aspecto y en otros se transforma en objetos. Habría que fijarse en qué momentos se decide especificar su forma o se decide hablar de él como un animal. En el caso de cuando cocina a su hija, los momentos que le describen como un animal resultan muy cómicos y rítmicos con la repetición constante, al igual que la disputa entre los dos coyotes resulta totalmente jocosa.

Entonces, ¿por qué un coyote y no otro animal? Bright se plantea si elementos como el hambre voraz, que le impide controlarse y le mete en problemas, pueden venir del animal. Recoge un dicho de la zona oeste de América: «Un coyote se comerá cualquier cosa que no le coma a él primero»²⁵⁶. El animal verdadero realmente no es tan impulsivo y, como la mayoría de los carnívoros, conoce y practica buenas técnicas de caza a la hora de seleccionar y acorralar a su presa, pero el hecho de que en algunas zonas el saber popular transmita que este cánido es así de impulsivo podría influir en la razón por la que se plasma así al personaje mítico.

También se puede ver la relación de Coyote con otros animales, aunque normalmente también forman parte de los ciclos míticos y son parte de la *First People*. No se encuentra aquí un paralelo con Anansi, en el que los personajes que son animales sirven para sustituir personajes de la vida real que podrían verse ofendidos, aquí simplemente se tiende a utilizar en las narraciones a animales para representar con ellos las personalidades y características que se les otorgan culturalmente, como ocurre en las fábulas a veces. Como hemos visto, normalmente su relación es o de amistad o de competencia, ya que Coyote se caracteriza por querer imitar siempre a los demás y de ese modo obtener su poder.

Sin embargo, hay un pequeño caso en el que no se trata de animales mitológicos. En el relato de por qué Coyote tiene unas pocas ovejas dispersas en cada rebaño de los navajos se ve una relación de lo mítico con los animales reales. Además de que con esa historia se pueden explicar las desapariciones de animales de ganado por parte de los

²⁵⁶ Bright (1993), 64.

salvajes, se ve una relación casi de sacrificio. Los ganaderos no pueden hacer nada respecto a que les desaparezcan ovejas, por lo que relacionan que se trata del dios más travieso que conocen reclamando un elemento que le «pertenece».

3.1.6 Recapitulación

Coyote, al igual que Eshu, está muy vinculado con la liminaridad, pero, tal como ocurre con Anansi, sus relaciones familiares sirven para ejemplificar relaciones que se encuentran fuera de la norma. Además, tiene uno de los aspectos animales más recalcados de todos los *tricksters* que se han trabajado hasta este punto.

Respecto de la genealogía, Coyote tiene el mismo problema que había con Eshu o Anansi: no está claro su origen. Sin embargo, mientras que en el caso de Eshu podemos entender que se trata de una técnica para confundir o una ausencia de las fuentes culturales, y que en el caso de Anansi parece carecer de importancia para las narraciones, pero se insinúa una familia, en el caso de Coyote el problema es que aparece solo en el mundo. Se puede entender con eso que forma parte de la *First People*, pero hay ciertas culturas que ya lo sitúan en el momento de la creación o incluso antes, como ese caos primordial.

Lo más destacable de su familia, como con Anansi, es la que crea a lo largo de su vida. Aunque aquí no tenemos personajes recurrentes, normalmente su esposa e hijos son anónimos, sí presentan ciertas tendencias. Las esposas, como hemos visto, a veces son fruto de raptos y en otros casos pueden llegar a ser tan astutas como él e, incluso, ser también coyotes. Las hijas pueden ser muy similares a las heroínas de los cuentos populares: son anónimas, inteligentes y superan las adversidades con astucia. Algo similar ocurre en el caso de que tenga hijos varones, solo que ellos parecen heredar más elementos del *trickster* como poder moverse entre mundos. Aún con todo, estas relaciones muestran elementos que no son aceptables dentro de las familias, como puede ser el incesto o el asesinato, pero también límites dolorosos como la muerte de un hijo. En este aspecto, es bastante revelador que Coyote casi siempre sea descrito como un viejo que persigue a jóvenes.

En el campo de la liminaridad ya se ha comentado la importancia que tiene el hecho de que Coyote no tenga casa fija, sino que siga un ciclo de aventuras de un lugar a otro. Otros *tricksters* que hemos visto tienen un hogar, aunque se insinúe que este se encuentra fuera de la ciudad o comunidad, y otros tienen un lugar abstracto entre los dioses y los hombres. Coyote simplemente reside en el concepto de naturaleza y viaja por

los límites como los ríos, montañas o acantilados. Algunos de ellos son espacios que las poblaciones nativas americanas consideran umbrales con una sacralidad superior a la del resto, como la montaña en el caso karuk, donde se espera un comportamiento más respetuoso. Sin embargo, Coyote se mueve por ellos con total libertad, ajeno a cualquier tipo de convención cultural.

En lo que respecta a su aspecto animal, parece claro que es de los personajes que más lo recalca de todos. Se comentó con respecto a Anansi que el carácter de la araña venía dado por la vinculación que los asantes le daban con la sabiduría y el propio Nyame. Aquí, en cambio, parece que tan solo es la representación de uno de los animales con los que más chocaban en su día a día y al que le dan las características simbólicas de lo que consideraban fuera de la norma.

3.2 Raven

Raven comparte muchos elementos y características con Coyote, sin embargo, al contrario que él, Raven tiende más a los ciclos de mitos etiológicos en los que se da una explicación del mundo por alguna de sus travesuras. Beneficia a la humanidad al darles el fuego, el salmón, el sol, la luna y cientos de características a animales como, por ejemplo, la punta de las alas negras de las gaviotas. Normalmente actúa a la par como *culture hero* y *trickster*, ya que suele redistribuir algún fenómeno que ya existe, usualmente robándolo y entregándoselo a los humanos o animales.

Su forma de ser y de representarse es chocante, un claro ejemplo de mala conducta, que ya estaba latente entre los que narraban sus mitos. A veces puede aparecer como el principal antagonista, haciendo que un héroe típico se enfrente a sus engaños para salvar a su comunidad y reafirmar los lazos: a menudo se trata de un niño huérfano criado por su abuela²⁵⁷. Además, la raíz tlingit para Raven y «mentiroso» es la misma²⁵⁸.

Respecto a la forma de referirse a él, Raven tiene muchos más nombres o títulos que Coyote. Peter Goodchild transmite algunos: los tlingit le denominan Yelt (cuervo), los haida Nankilslas (aquel cuya voz es obedecida)²⁵⁹, entre los tsimshian Txamsem (gigante) y entre los grupos kwakiult se suelen referir a él como Omeatl (jefe), Kwekwasawe (gran inventor) o Meskwa (avaricioso)²⁶⁰. Aunque no siempre se utilizan

²⁵⁷ Swann, Ed. (1994), 94.

²⁵⁸ Marks Dauenhauer, N., y Dauenhauer, R. (1998), 41.

²⁵⁹ Traducción a partir de Campbell (1983), 188.

²⁶⁰ Goodchild, P. (1991), 9.

estos nombres, en algunas ocasiones solo se dice su nombre una vez, al principio del todo y con precaución. Después se refieren a él en tercera persona del plural, independientemente del género²⁶¹.

La diferencia entre *crow* y *raven* es pequeña y compleja. Aunque ambos son córvidos, normalmente con *crow* se hace referencia a los cuervos pequeños o cornejas (*corvus corone*), mientras que con *raven* se piensa en los cuervos grajos o los cuervos más grandes (*corvus corax*). Su tamaño y área de distribución son diferentes, pero para muchos angloparlantes son casi sinónimos. Para nosotros Raven, por tanto, podría ser tanto Cuervo como Grajo, pero se verá a lo largo del capítulo como a veces interactúa con otros pájaros que también reciben esos nombres, por lo que se mantendrá el nombre en inglés o, en su defecto, el nombre que le otorga cada comunidad.

3.2.1 Religión y culto

Tal como ocurría con Coyote, la diferencia entre las demás tribus depende del clima y las oportunidades agrícolas de la zona. En el caso de Raven en la zona noroeste se dedicaban a la agricultura en los deltas fértiles y a la pesca del salmón, la abundancia de materiales en estos lugares llevó a que fuesen de las culturas más desarrolladas del norte. Aunque se encontrasen en un lugar de altos contrastes de clima, desarrollaron el arte de pintar y tallar tótems, en especial las tribus tlingit, haida y tsimshian²⁶².

En los tótems se suelen representar los animales principales de cada clan, aquellos con una leyenda de haber creado la comunidad o de haber enseñado los ritos importantes. Sin embargo, Hartley Burr Alexander explica que en muchas tribus de la costa norte del Pacífico los animales tótem de cada *moiety* (mitad) y de cada tribu cambian: entre los tlingit son Lobo y Raven; para los haida Águila y Raven; los tsimshian tienen a Águila, Lobo, Oso y Raven; entre los heiltsuk kwakiult son Águila, Orca y Raven; y entre los haisla son Castor, Águila, Lobo, Salmón, Orca y Raven²⁶³. Cada *moiety* tiene sus propios espíritus más allá de los ancestros, pero ninguna posee el cómputo total de la comunidad, por lo que la reciprocidad y el trabajo entre las *moiety* se vuelve muy importante en estas culturas²⁶⁴.

²⁶¹ Marks Dauenhauer, N., y Dauenhauer, R. (1998), 230.

²⁶² Zimmerman (1997), 60.

²⁶³ Alexander (1964), 240.

²⁶⁴ Dauenhauer, R. (2003), 165.

Como se puede ver Raven aparece en todas estas tribus, este córvido puede ser el mismo personaje mítico que se va a tratar, algo que encajaría con la gran cantidad de mitos etiológicos que tiene, o una coincidencia con el animal común. Pero lo que sí muestra de forma clara es una relación del córvido con las genealogías y los mitos de creación²⁶⁵. Hay que destacar que los tótem no eran elementos a los que se les diese adoración, más bien sirven de referencia para aludir a historias genealógicas²⁶⁶.

En cambio, en estas culturas del norte es más difícil rastrear esas espiritualidades ligadas a elementos naturales o a ancestros sagrados. En el caso tlingit, previo al contacto de los colonizadores, parece que su sistema religioso se basaba en un sistema de comportamiento y pensamiento de respeto hacia los poderes místicos y a las criaturas más pequeñas²⁶⁷. La relación de respeto a la naturaleza y el respeto por el entorno hacen que sean culturas muy centradas en convivir con sus alrededores de forma pacífica, por lo que las historias de Raven giran a menudo alrededor de la creación de ese orden natural o de cosas que romperían esas normas de respeto.

Por ello, se especifica que los haida distinguen en dos partes el ciclo de aventuras de Raven: en la primera parte (la historia de los ancestros) se cuentan las historias con poder creativo y durante su narración no está permitido reírse bajo ningún concepto; las únicas historias de Raven que permiten la risa son las de la segunda parte, las que cuentan todas sus desventuras. También, aunque no se considere que se le rinda culto, se suele dejar comida para Raven en las zonas de costa o zonas liminares y se le cuenta entre la lista de héroes de los que uno se puede reír sin ofenderles²⁶⁸. Entre los tlingit algunas historias de Raven como *El creador de la tierra* (o *El diluvio*) y *El robo del sol* se cuentan cuando se erige un tótem por la muerte de un jefe o un miembro de su familia, mostrando un alto contenido ritual y de respeto, mientras que otras historias con menor carga mitológica se pueden relatar en cualquier ocasión²⁶⁹.

Como se puede ver no hay un gran énfasis en figuras religiosas como podía ocurrir con Coyote y el pueblo sagrado. La reciprocidad y el respeto por la comunidad y el entorno marcan los modos de pensamiento, lo que lleva a que las travesuras de Raven tiendan a ser diferentes a las de sus otros compañeros americanos. Al igual que ocurría

²⁶⁵ Ver Anexo iconográfico 3.4.4.

²⁶⁶ Dauenhauer, R. (2003), 161.

²⁶⁷ Dauenhauer, R. (2003), 163.

²⁶⁸ Alexander (1964), 259.

²⁶⁹ Goodchild (1991), 102.

con Coyote, sin embargo, no hay una ritualidad en su figura más allá del hecho de que ciertos mitos se deben contar bajo un orden y circunstancias determinados.

3.2.2 Fuentes

Al igual que ocurría con Coyote se pueden encontrar ciertos problemas en el uso y transcripción de la literatura nativa americana. Las fuentes que más se van a utilizar aquí son las tsimshian, haida y tlingit. Respecto a la literatura tsimshian, se conserva una gran recopilación que realizó Henry Tate, en especial de historias de Raven, y que después Boas tradujo al inglés en 1916. El mayor problema que presenta esta traducción es que Boas utiliza circunloquios eufemísticos para evitar las partes más eróticas o escatológicas y, solo en algunos casos, añadía una nota al pie en la que incluía la versión original tsimshian²⁷⁰. Una edición que posteriormente fue muy criticada.

Robert Bringhurst recopila y traduce la literatura haida basándose en las transcripciones que hizo John Reed Swanton de la misma cuando pasó un año entre la comunidad. Swanton visitó a los haida en el 1900 y ellos mismos por aquel entonces ya eran conscientes de que tenían enlaces y conexiones con sus vecinos, especialmente con los tsimshian, nishga y tlingit, y se mostraban orgullosos de que sus historias estuviesen conectadas²⁷¹. Sin embargo, gran parte de la obra que recogió Swanton sobre Raven, *Xhuuya Qaagaangas* (Raven viajando), parece ser una vuelta a las historias antiguas de los haida por parte de la generación de Skaay, el narrador principal con el que trabajó Swanton, con algunos cambios propios de una nueva escuela de autores²⁷².

Swanton también investigó las historias de los tlingit desde 1904 hasta la publicación de una recopilación en 1909. En este caso, Swanton explica qué mitos le fueron contados en tlingit y cuales fueron recopilados directamente en inglés con ayuda de intérpretes, de los autores y ayudantes. Suele señalar, además, quienes han vivido en sus comunidades o fuera por si pueden tener influjos de otras historias²⁷³.

Al igual que ocurre con Coyote, dependiendo de la zona y de la comunidad que transmita el mito se encuentran variaciones o cambios importantes. En las historias de los orígenes que podemos encontrar entre los tlingit, por ejemplo, se establecen estas categorías: lo que sucede en el tiempo remoto, lo que ocurre en el tiempo de Raven, el

²⁷⁰ Swann Ed. (2011), 174.

²⁷¹ Bringhurst (1999), 157.

²⁷² Bringhurst (1999), 208.

²⁷³ Swanton (1909), 15.

tiempo legendario y el tiempo histórico²⁷⁴. Aunque las categorías nunca son del todo cerradas, por ejemplo, podemos encontrar a Raven al final del tiempo remoto, y sirven solo para situar algunos mitos en un marco más grande. Proveniente de ese tiempo remoto se toma el mito *Raven se vuelve voraz* o *El origen de Txä'msem*, según quién lo transmita puede variar el nombre como se verá más adelante, para el anexo al final de este capítulo.

3.2.3 Genealogía

Radicalmente opuesto a lo que hemos visto con Coyote, Raven parece carecer de familia al menos si lo que se busca es una mujer, hijos y esa clase de núcleo familiar. Por el contrario, Raven posee muchos mitos y versiones sobre cómo nació, quienes eran sus progenitores o cómo llegó a ser quién es.

Los orígenes de Raven

En el inicio del ciclo tsimshian dedicado a Raven encontramos un mito que explica cómo Raven llegó a la tierra y, a su vez, la creación del apetito voraz de este *trickster*, por ello Boas transmite esta narración como *El origen de Txä'msem* mientras que Hyde lo denomina *Raven se vuelve voraz*²⁷⁵. Dependiendo en gran medida de la importancia que le den en su análisis, ya que Boas se centra en este mito como el origen de este *trickster* mientras que Hyde lo analiza por el componente del apetito desenfrenado que manifiesta. En ambos casos el mito comienza cuando el jefe de un pueblo en las islas Haida Gwaii²⁷⁶, donde vivían los animales, atesoraba enormemente a su único hijo. Le construyó una cama apartada del resto y le bañaba con frecuencia, pero el chico creció hasta que se puso enfermo y murió poco tiempo después.

El jefe llamó a todos los miembros de la tribu para que le ayudasen con el cuerpo de su hijo, ordenando que le quitasen los intestinos y los quemasen fuera de la casa. Tras hacer esto entre todos llevaron el cadáver del joven hasta la cama que le había construido su padre y allí permanecieron todos llorando por él, todos los días tras su muerte. Pero una mañana antes de que saliese el sol, la madre se dio cuenta de que había un chico, resplandeciente como una llama, sentado donde estaba antes el cuerpo de su hijo. Cuando le preguntaron si se trataba de su hijo el chico resplandeciente lo confirmó y después dijo que en el cielo estaban aburridos de sus constantes lloros y por ello le enviaron a calmar

²⁷⁴ Marks Dauenhauer, N., y Dauenhauer, R. (1998), 33.

²⁷⁵ Ver Anexo textual 3.5.2.

²⁷⁶ Anteriormente se las denominaba Queen Charlotte Islands y así lo transmiten los textos, sin embargo, en 2010 fueron reconocidas como Haida Gwaii («islas de las personas» en haida) por el gobierno de Canadá.

a esas gentes. Por tanto, aunque confirmase ser el hijo de los jefes, en realidad era un emisario del cielo. Esto se debe a que en la mitología y religión tsimshian el cielo es muy importante, observa a los humanos y envía /nexnô'x/ (designa cualquier cosa misteriosa), un elemento o señal, pero los que más destacan como /nexnô'x/ son los jóvenes brillantes, los relámpagos y los animales²⁷⁷.

Sin embargo, la paz duró poco, ya que el joven comía poquísimos y los padres temían constantemente que se volviese a morir. Todo lo contrario a lo que ocurría con los esclavos que vivían en la casa, un matrimonio llamado «Boca en cada extremo», que todos los días volvían de cazar y comían salvajemente cualquier cosa. Un día que los padres se marcharon el chico preguntó a los esclavos cómo es que siempre tenían tanta hambre, ya que sus padres estaban preocupados por él y quería comer como ellos. El hombre respondió que se debe a que se comieron sus propias costras. El joven toma una, la mastica un poco, la escupe y se marcha a la cama. Al día siguiente despertó con un gran apetito y los padres realizaron banquetes para intentar alimentar al chico durante días, hasta llevar al pueblo a la escasez. El jefe decide, por el bien de su pueblo, enviar al chico lejos al otro lado del océano, así que le dio una pequeña piedra, una manta de cuervo y una bolsa de piel de león marino con todo tipo de bayas. De este modo comienza el ciclo tsimshian en el que después Raven irá vagando por el mundo creando o robando cosas.

Respecto de la figura del *trickster* este mito solo muestra como Raven llega a ser quien es en la tierra, aunque dice que viene del cielo como mensajero. Alexander²⁷⁸ recoge brevemente un mito tsimshian en el que una madre muere en el parto, pero el bebé vivió en la tumba dentro de ella alimentándose del cuerpo de la mujer y posteriormente llegó al cielo en las alas de un pájaro carpintero. Allí se casó con la hija del Sol y el hijo que tuvieron juntos fue enviado a la tierra y adoptado por un jefe, este niño sería Raven y enlazaría con la historia anterior. No solo su nacimiento sería realmente prodigioso al ser el nieto del Sol mismo, sino que su propio padre tuvo un nacimiento e infancia totalmente fuera de lo normal. Tal cual lo transmite Alexander en su resumen el pequeño Raven fue expulsado por su glotonería, pero sin explicar el momento en el que tuvo que comer las costras, como si el hecho de que su padre se hubiese alimentado del cadáver de su abuela fuese la razón por la que ocurre todo.

²⁷⁷ Boas (1916), 543-546.

²⁷⁸ Alexander (1964), 260.

Goodchild²⁷⁹ recoge otra versión de este mito como tsimshian y kwakiult, en el que la madre que muere al inicio es la esposa de un jefe que se enamora de su sobrino: para poder tener relaciones con él, finge estar muerta y se coloca en una caja dentro de un árbol, para que así él la visite por las noches. En esta versión ella no moriría durante el parto, sino que, al ser descubierto todo, es asesinada tras dar a luz y se introduce al niño en la caja junto con el cadáver de la madre. De nuevo se alimenta de ella, especialmente de sus intestinos, y cuando crece se presenta ante el jefe resplandeciendo como una llama. Aunque aquí su forma de subir al cielo es usando pieles de pájaro para volar, acompañado de otro chico desconocido. El hijo que tendría en esta ocasión con la hija del Sol caería al mar y sería adoptado después. De nuevo el nacimiento de Raven como tal es poco narrado, se centran más en la razón por la que el padre es peculiar, es un hijo nacido de una relación incestuosa y extramatrimonial, se mantiene que se alimente del cadáver de su madre, pero recalca los intestinos, hasta el punto de que el padre de Raven se llamaría Sorbe Intestinos (*Sucking Intestines*) por los miembros de su tribu original.

Otras versiones del nacimiento

En la versión tlingit²⁸⁰ hay dos córvidos: Nas-caki-yel (Cuervo-en-el-nacimiento-del-Nass) y Yel (Raven/Cuervo). Nas-caki-yel era un hombre poderoso y sabio que no dejaba que su hermana tuviese hijos o los mataba a muy temprana edad haciendo que pareciera un accidente. Cuando la hermana se entera de esto, sigue el consejo de la Garza, una criatura creada por su hermano, y va a la costa. Allí encuentra una piedra y la calienta al fuego hasta estar al rojo vivo, entonces se la traga y da a luz a Raven. Al ser hijo de una piedra es duro y difícil de matar, por lo que cuando Nas-caki-yel intenta que tenga varios accidentes, como que se caiga de lo alto de un árbol y se rompa la cabeza, no consigue matarlo ya que se transforma en roca. Ante la imposibilidad de asesinarlo, invoca grandes tormentas para que la gente se muera de hambre y, tras tomar un sombrero de baile, hace que salga agua de él hasta inundarlo todo. Raven le da a su madre las pieles que ha cazado para que ella se transforme en pájaro y pueda sobrevivir, mientras que él se colgó de la nube más alta durante días hasta que bajaron un poco las aguas.

En las versiones haida²⁸¹ el jefe, Agujero-en-su-cara (Orca), y su esposa, Mujer Pleamar, tienen a Raven, el cual no para de comportarse mal intentando acostarse con su

²⁷⁹ Goodchild (1991), 34.

²⁸⁰ Goodchild (1991), 10.

²⁸¹ Goodchild (1991), 32-33.

tía paterna. Esto lleva a que el padre de Raven mande a la mujer y al niño con el tío materno para que se haga cargo. Allí sigue comportándose mal, ahora intenta seducir a su tía materna, estorba cuando su padre o su tío quieren salir a cazar, etc. Aquí, de nuevo, su tío se coloca un sombrero del que sale la inundación así que Raven se coloca su piel de cuervo para salir volando. En algunas versiones este mito sirve de explicación para la creación de las islas.

Es representativo como en estos dos últimos mitos a quien se enfrenta es a su tío materno, ya que en la zona norte de América la línea es matrilineal²⁸² y la familia materna prevalece sobre la paterna. La función que cumple el tío materno es muy similar a la que cumple el patriarca de la familia en una sociedad patrilineal. Por ello, aunque vemos algunos motivos muy similares a otros enfrentamientos míticos por la herencia entre padre e hijo en este caso se trata del tío.

En la introducción al capítulo, además, se había mencionado a Skaay y sus reinterpretaciones de los mitos tradicionales, Bringhurst recoge un mito contado por Skaay en el que se ven algunos cambios²⁸³. La narración de Skaay trata sobre que el padre de Raven, Qinggi, realiza festines recurrentes para que su hijo coma. Al igual que pasaba en *Raven se vuelve voraz* una pareja que come mucho le enseña al chico el truco para comer tanto después de que él insista. Uno de los primeros cambios es que Qinggi deja fuera del banquete a su hijo, este solo se queja y rápidamente se marcha. Después el padre muestra todo su poderío, levantando las mareas para ahogarlo y Raven simplemente le rompe el sombrero por la mitad. Todo el conflicto finaliza cuando el padre se sienta fuera de su casa y le pide a Raven y sus compañeros que le cuenten la historia de «Raven viajando». Aquí Raven tiene un comportamiento menos destructivo y negativo que en otras versiones y se ve por primera vez en la literatura haida que un personaje mítico pregunte a otro si conoce los mitos o si puede contar algo del tiempo mítico. Parece una forma del padre de introducir al propio Raven qué es lo que le va a ocurrir y que en adelante debe viajar lejos de su hogar. Como se puede ver, Skaay combina varios motivos de la genealogía de Raven en un nuevo formato.

²⁸² Alexander (1964), 238.

²⁸³ Bringhurst (1999), 263-268.

Raven en familias ajenas

Raven en algunos mitos se transforma en bebés o adopta la identidad de niños jóvenes para salir del paso, así que siempre se encuentra manipulando las relaciones familiares normativas, nunca se encuentra en un estado claro ya que puede ser el hijo de cualquiera. Aun así, las veces que le vemos con una familia propiamente dicha acaba rechazado o expulsado por su mal comportamiento e inicia así su ciclo de viajes constantes.

Por ejemplo, en el ciclo tlingit, después de crear el mundo al ser expulsado, decide robar la luz del cielo que se encuentra guardada en una caja en la casa del jefe. Para conseguirlo se coloca junto a una fuente donde está la hija del jefe y se transforma. Según las versiones: en un poco de tierra²⁸⁴, aguja de conífera²⁸⁵ o una hoja de cedro²⁸⁶, para que la chica lo trague y así se quede embarazada. Pasa un tiempo, siendo un bebé y fingiendo ser un niño normal hasta que su abuelo le da la caja dónde está la luz, cuando coge confianza con la familia, escapa y libera la luz en la tierra²⁸⁷. A su vez, las pocas ocasiones en las que Raven trata de seducir a una chica o casarse se ven truncadas por su naturaleza, su aspecto o sus travesuras. Por ello debe huir de la comunidad donde esto ocurre, tal como se verá más adelante.

Aunque estos elementos de genealogía tan adversa y compleja se trasladan a la forma de contar los mitos, sobre todo en aquellas narraciones especialmente cómicas, podemos ver una tendencia entre los tlingit a relacionarse con Raven. Los tlingit se dividen en dos mitades, la gente suele casarse con alguien de la otra mitad, por lo que a veces el narrador bromea con que Raven pertenece a la parte de su padre²⁸⁸.

3.2.4 Liminaridad

En muchas ocasiones, al igual que ocurría con Coyote, se puede encontrar a Raven vagando sin rumbo fijo o sin un hogar al que volver. En el caso de los tlingit, al vivir principalmente en el sureste de Alaska, se encuentran en una tierra de costa rocosa y peligrosa. Por ello muchos mitos de Raven contados en esa zona son historias que

²⁸⁴ Goodchild (1991), 12.

²⁸⁵ Goodchild (1991), 39.

²⁸⁶ Hyde (2017), 47.

²⁸⁷ Ver Anexo 3.4.5.

²⁸⁸ Swann, Ed. (2004), 27.

comienzan con él buscando comida a saltos por la costa, ya que era el lugar más liminar que conocían²⁸⁹.

Además, como se ha podido mencionar en la introducción, las historias de Raven se sitúan en un punto intermedio dentro de la mitología de los tlingit. Es un momento que separa las historias propiamente míticas de las leyendas de las distintas comunidades y es cuando se producen muchos de los elementos más etiológicos. Raven se sitúa en un momento en el que las cosas aún no son como deben y, ya sea queriendo o no, acaba colocándolas en su sitio, un proceso muy propio de los *tricksters*.

Tierra, mar y aire

Al provenir principalmente de zonas costeras escarpadas, los mitos de Raven incluyen el tránsito constante por masas de agua, ya sea por ríos o el propio mar. Pero, al tratarse de un ave, lo cierto es que no hay límite que se le resista. La configuración de los límites en los mitos de Raven existe para mostrar esa barrera que debe cruzar para conseguir lo que quiere. Por ello se le puede ver viajando a lugares lejanos, muchos de ellos poco definidos, para conseguir su objetivo. Mientras que con Coyote se vio que describían con claridad si donde llegaba era una montaña o un valle, con Raven hay que fijarse más en los detalles para poder descubrirlo. Así es el caso de cuando Raven roba el agua para los humanos.

En *Raven y el agua*²⁹⁰ se cuenta que en las comunidades no había agua, solo quizás cuando llovía se podía acumular un poco. Quien poseía todo el agua era Ganook²⁹¹ que vivía en un lugar llamado Deikee Noow, muy lejos de la costa, en una especie de pequeña isla a la que nadie puede llegar. Ganook siempre se sienta sobre el agua para que nadie se la quite, así que Raven tiene que engañarle para conseguir robarla en su pico y distribuirla por los ríos. Los detalles de este mito se verán más adelante, en el apartado 3.2.5. Lo realmente importante aquí es que se enfrente a un mérgulo empenachado, un pájaro que vive en las costas del Pacífico, alimentándose de kril al sobrevolar el agua con el pico abierto, idea que reproduce Raven al robarle el agua. Estos pájaros suelen estar siempre en los huecos de las rocas de los barrancos en la costa o en sitios igualmente escarpados en islas pequeñas, lo que dificulta su caza. Por ello, se escoge semejante animal para ser

²⁸⁹ Swann, Ed. (2004), 26.

²⁹⁰ Swann Ed. (2004), 29-32.

²⁹¹ Identificado como un mérgulo empenachado (*Aethia cristatella*).

el que conserva el agua de forma inaccesible y a Raven como el único capaz de llegar a un lugar tan liminar.

Robo del fuego

Otro mito en el que se puede ver a Raven siempre en el límite es el del robo del fuego. En la versión tsimshian²⁹² Raven se da cuenta que la gente comienza a multiplicarse y poblar la tierra, pero no tienen forma de cocinar o protegerse del invierno. Recuerda que en la isla de los animales había fuego y se coloca la piel de cuervo que le dejó su padre para hacer el viaje de vuelta, pero las gentes de allí se niegan a darle el fuego. Lo intenta de diferentes modos y siempre falla, así que se va con uno de sus ayudantes, Gaviota. De tal modo que este lleve la noticia de que «un apuesto joven jefe llegará para realizar un baile en la casa del jefe». Mientras la gente se preparaba para recibirlo, Raven atrapa un ciervo y le quita su piel, de la que nos recalcan que por aquel entonces los ciervos tenían una cola tan larga como la de los lobos y en ella Raven oculta madera. Al preparar la fiesta, la gente crea un fuego enorme y Raven llega en una canoa llena de cuervos que le acompañan. Cuando comienza a bailar la cola del ciervo se prende fuego y es el momento en el que escapan todos, al llegar a tierra Raven le dice al fuego que «deberá arder mientras duren los años» para extenderlo por el mundo.

En este mito se coloca en una posición liminar ya que, aunque se trata de ayudar a los humanos, no se encuentra en ninguna comunidad. Quiere ayudar a la gente, pero no pertenece a ellos y tampoco a la isla de los animales dónde estaba su padre adoptivo. Por su situación límite le niegan varias veces obtener el fuego de forma pacífica y debe transformarse en otro animal para poder conseguirlo. El río que debe cruzar, con una canoa que no es suya a la ida y a nado solo a la vuelta, es la representación de ese espacio límite por el que debe cruzar constantemente.

Naturaleza en el límite

Por tanto, su lugar en el mundo y su momento son ya liminares, pero, además, su naturaleza, como se ha visto en el anterior apartado, también lo es. En el mito *El origen de Raven/Raven se vuelve voraz* se le presenta como un /nexnô'x/, un ente misterioso enviado del cielo. En este mismo mito, mientras la madre estaba preocupada y el chico se marcha a caminar, el jefe ve la antigua cama de su hijo y encuentra allí el cadáver original, pero se da cuenta de que ahora ama a su nuevo hijo.

²⁹² Boas (1916), 63.

Ya que es un emisario del cielo, no pertenece realmente a esa familia. Se encuentra en una posición compleja en la que debe fingir ser ese chico que falta, pero sin que exista un cariño y amor real. Así parece que ese apunte que hace el narrador sobre el cadáver representa el momento en el que se acepta a Raven en la familia, al ser reconocido por el patriarca como su nuevo hijo. Justo después, cuando todo se tuerce y su padre debe echarle, se convierte del todo en Raven. Así, le dice que al ponerse la manta se convierte en cuervo y echa a volar, cuando se cansa soltará la piedra para que se cree el continente y cuando eso ocurra repartirá la comida que tiene en su bolsa para crear los frutos y alimentos. Se da una explicación al espacio natural que experimentaban las comunidades que transmitían estos mitos, habitando en islas muy pequeñas e interconectadas, ya que es el propio Raven quien va diseminando el terreno mientras sobrevuela el océano.

Raven también aparece en varios mitos en los que muere y después se levanta o despierta. En el caso de Raven a veces no queda claro si realmente está muerto, está durmiendo o es todo fingido. Aunque hay ocasiones en las que otros personajes serán los que confirmen su muerte. Un ejemplo es una parte de un relato en el que Raven se enfrenta a un pueblo y un niño le quita su pico, cae muerto en ese momento y se queda allí por un largo tiempo hasta que Urraca, Arrendajo²⁹³ y Mirlo vuelan hasta allí y se sientan a su alrededor. Continúan haciéndolo hasta que se despierta y se queja de que le hagan eso, ya que él no estaba muerto, solo estaba echándose la siesta; el resto de los personajes insisten en que realmente los humanos le habían matado y Raven replica: «¿Cómo podría yo morir?». Este ejemplo es un caso de historia que se transmite principalmente a lo largo de Alaska²⁹⁴, principalmente en las costas frías y escarpadas.

Su naturaleza, ya sea por ser un enviado del cielo o por estar totalmente indefinida, le impide morir ya que sus funciones siguen siendo necesarias constantemente. Tal como ocurría con Coyote, la maleabilidad de su cuerpo es muy grande. Pero en el caso de Raven, no se encuentran tantos mitos en los que se intercambien partes de su cuerpo, sino que se transforma muy a menudo o nunca quedan claros su aspecto y su identidad originales. Parece tener un sentido original más divino que el de Coyote o, también es posible, que lo haya conservado durante más tiempo.

²⁹³ *Camp robber* es el nombre coloquial americano para una serie de córvidos que se dedican a robar comida de las zonas próximas, por lo que la traducción resulta compleja. Se ha optado por el arrendajo, concretamente el canadiense (*Perisoreus canadensis*), por ser el que mayor probabilidad tiene de habitar estas zonas.

²⁹⁴ Swann, Ed. (1994), 104.

Raven muestra claramente como el *trickster* se adapta a su propio entorno para cambiar los marcadores propios de la liminaridad. Siempre que Raven llega a una comunidad lo hace caminando o a través de un puerto, mientras que, si debe robar algún elemento natural, tiene que ser volando a una isla lejana o cruzando un cuerpo acuoso importante. Además, es el único personaje capaz de volver repetidas veces al mundo del cielo, entendido como islas que se encuentran sobrevolando las nubes. Todo ello gracias a su naturaleza intermedia.

3.2.5 Animales

Al igual que ocurría con Coyote la forma física de Raven es realmente ambigua, en muchas ocasiones no se le describe y a veces parece una persona, en otras es como un ave antropomórfica y, en otros casos, es un pájaro completo. Siguiendo las ideas de que podría ser un mensajero del cielo en su forma original, lo de ser un cuervo por castigo podría venir de las menciones de su piel de cuervo, que utiliza a veces para transformarse y volar, en otros casos siempre parte de ser un cuervo y luego se transforma en otra cosa.

Por ejemplo, en la historia acerca de su aparición en una tribu para consolar a unos padres por la pérdida de su hijo, se dice al inicio del todo que es una tribu donde vivían los animales. Sin embargo, hasta que no se coloca la manta de cuervo, no se especifica de qué animal se trata, por lo que decir que en esa isla vivían animales solo sitúa la historia en el tiempo mítico antes de la aparición de los seres humanos.

Relacionado de nuevo con la isla de los animales está el mito del robo o el origen del fuego. Como ya hemos visto, Raven se vuelve a colocar su manto de cuervo para llegar a la isla de los animales, pero no es aceptado. Recurre, por tanto, a la ayuda de otros animales como Gaviota, que es su mensajero, y Tiburón, que le da una canoa, pero no llega a especificar el mito si se la roba o se la presta. También llega con una comitiva de cuervos que le acompañan y le ayudan a realizar los cantos. Pero para cumplir su misión debe transformarse en un ciervo, la razón de la aparición de un ciervo en este caso puede ser por su velocidad, algo que encajaría tanto con la danza como con la posterior huida. Sirve, además, como un mito etiológico que explica por qué los ciervos tienen la cola tan pequeña y, algunos, con la punta negra.

En otras versiones de este mito, tal como cuenta Goodchild²⁹⁵, a veces se incluye aquí como mitema secundario el cambio de color a negro de Raven por el contacto con el

²⁹⁵ Goodchild (1991), 46-47.

fuego y, aunque en la mayoría del norte se mantiene el mito de forma muy similar a la tsimshian o con pocas variaciones, en zonas del sur y del este se pueden encontrar mitos en los que algún córvido sin nombre (*the raven* o *the crow*) roba el fuego. Podría ser que la relación de este animal con el fuego se extendiese o que alguna variación del mito pasase de unas comunidades a otras por toda América. Sax considera que gran parte de la razón por la que los mitos del cuervo o la corneja se extienden tanto por el norte de América es el contraste tan claro de color entre el animal y el entorno, siendo un pájaro negro en un hábitat que casi siempre está cubierto de nieve, junto con el hecho de que su graznido resuena con más fuerza que el de otras aves de la zona²⁹⁶.

Otros mitos recalcan más su faceta de ave, incluso incluyen en la narración imitaciones de los graznidos de los cuervos para darle un punto cómico en algunas ocasiones. En el mito de cómo Raven se hace con el agua para crear los primeros ríos²⁹⁷ debe robar a Ganook el agua, que este esconde, para compartirla y distribuirla por el mundo. Para ello va a su casa, bebe toda el agua y escapa con ella en el pico. Sin embargo, Ganook invoca un espíritu para que le retenga en el agujero de la tienda por donde sale el humo del fuego, hasta que se queda completamente negro. En este caso se recalca completamente el cuerpo de Raven: se resalta para el público lo delgado que es, también se incluyen los graznidos y cómo batía sus alas para intentar escapar:

«Todos sabéis cómo de flacucho es Raven,
[...]
Ahí es donde voló
¡Grag, grag!»²⁹⁸.

En un mito athapascan que transmiten Richard Erdroes y Alfonso Ortiz²⁹⁹ un matrimonio quiere casar a su única hija con un hombre rico, así que mandan al hijo para que solo deje pasar a los que vea con muchas cuentas en la ropa y así filtrar por rango. Un día el chico llega a toda prisa presentando a un hombre vestido de forma muy ostentosa y le invitan a pasar. Cuando se van a sentar a comer el extraño señala al perro y dice que no puede comer mientras el animal esté allí, así que la madre lo lleva al bosque afuera y lo mata. A la mañana siguiente el cadáver del perro tiene los ojos picoteados y hay huellas de pájaros cerca, así que la madre pide a todo el mundo que muestre sus pies

²⁹⁶ Sax (2003), 90.

²⁹⁷ Swann Ed. (2004), 29-32.

²⁹⁸ Swann Ed. (2004), 30, línea 45 y 58-60.

²⁹⁹ Erdroes y Ortiz (1984), 344-346.

porque está segura de que se trata de Raven. Realmente el extraño era Raven, pero se descalza y se vuelve a poner los mocasines tan rápido que nadie puede darse cuenta de sus patas.

Más tarde la chica acepta casarse con él y Raven empieza a acelerar las cosas porque teme que le descubran. Cuando se marchan en la canoa juntos empieza a llover y la joven, sentada detrás de Raven, ve como la lluvia estaba haciendo que se quitasen elementos blancos de su figura y se viese lo negro de debajo. La chica le pide parar un momento la canoa y bajar, pero ata su cola para poder escapar. Aunque él sobrevuela por encima de ella graznando, la joven consigue volver con su familia y avisar de que era Raven cubierto de barro. La gente del campamento le quita el pico por andar engañando a la gente, pero Raven termina por recuperarlo engañando a la anciana que lo custodiaba.

En este último mito parece un cuervo de proporciones antropomórficas. Es lo bastante grande como para aparentar ser un hombre adulto y tiene la capacidad para disfrazarse como tal, aunque tenga que cubrir sus plumas con barro. Es curioso que la única forma que tenga de camuflar su aspecto sea con barro y ropa en este caso, ya que en otras narraciones se le ve perfectamente capaz de transformarse. Además, aquí su instinto animal está a flor de piel y no se resiste a picar los ojos del perro y dar saltos a su alrededor como haría un córvido, la razón por la que hace que se deshagan del perro probablemente sería que podría ladrarle o dar alguna pista de quién es.

Pese a que su forma no parece estar del todo definida, los atributos que se le entregan en la mayoría de los mitos corresponden con cómo las comunidades entendían al animal, o, a su vez, se asemejan al comportamiento real de estas aves. Se ha comentado que con normalidad no se distinguía claramente entre *crow* (corneja) y *raven* (cuervo), incluso algunos autores al traducir los mitos utilizan indistintamente estos términos. Aunque es cierto que ritualmente se ha observado que hay más presencia del cuervo, como en las tribus Crow, pero en lo mitológico parece que el personaje más *trickster* podría referirse a la corneja. Ya que las familias de cuervos son grandes y los hijos mayores ayudan a criar a los pequeños, sin embargo, las cornejas son más solitarias y viven en familias nucleares pequeñas³⁰⁰, lo que podría llevar a la razón por la que se describe siempre a Raven mucho más solitario que otros *tricksters*.

³⁰⁰ Sax (2003), 24-25.

Raven, como se puede ver, no tiene una forma del todo clara y depende de la intención del mito. En algunas narraciones sobre los orígenes parece ser un ser antropomórfico que se coloca la piel de cuervo para poder volar y transformarse del todo, en otros mitos etiológicos parece ser un cuervo pequeño que debe robar las cosas con su propio pico. Sin embargo, en las historias más cómicas aparece como un cuervo gigante que se disfraza de humano, no llega a transformarse en uno porque su naturaleza no se lo permite, sino que es un disfraz.

La razón en sí de ser un cuervo podría ser porque en zonas como las que habitan los tlingit uno de los animales que más sobresale es el cuervo, *corvus corax*. Es un animal que llama la atención por su inteligencia y forma de comportarse con otros animales y con los seres humanos³⁰¹.

3.2.6 Recapitulación

Raven, pese a ser otro de los *tricksters* más conocidos de las culturas nativas americanas y estar geográficamente tan cerca, es totalmente opuesto a Coyote en cuanto a la simbología. Principalmente en cuanto a las relaciones familiares.

La genealogía de Raven es más similar a la de Legba que a la de Coyote, todos sus poderes y capacidades extraordinarias vienen dadas por quienes fueron sus padres y antepasados. Sin embargo, Raven lo lleva un poco más allá de esa simple afirmación. Hay historias en las que puede variar el relato sobre sus padres o sus abuelos, incluso los padres que le adoptan cuando aún es un espíritu. Pero siempre llevan a la conclusión de que se trata de un /nexnô'x/ y que la forma de relacionarse con ellos le lleva a la expulsión. El componente tabú o extraño de la familia de Raven no viene de un padre que quiera tener relaciones con sus hijas, como Coyote, sino de relaciones matrimoniales extrañas, concepciones fuera de la norma o matrimonios rotos que traen un hijo problemático.

Con Eshu ya se había visto que hay una tendencia a que exista un tipo de *trickster* que siempre es expulsado por parte de su familia o del mundo de los dioses por su mal comportamiento. Con Raven ocurre algo muy parecido, ya se ha observado que, tanto por su apetito voraz como por sus intentos de seducción, se gana la expulsión. Quizás lo más llamativo de Raven respecto a Coyote o a Eshu es que una vez terminan los relatos de su familia, todos antepasados y ningún hijo, siempre queda solo.

³⁰¹ Goodchild (1991), 8.

Esto nos lleva a su constante vagar de un lado a otro, al igual que Coyote, pero viene más explicado por su apetito o por relatos etiológicos que buscan la explicación de ciertos aspectos del mundo. La liminaridad de Raven está mucho más ligada a aspectos y poderes que vienen dados de ser un /nɛxɔn'x/, que de un constante vagar realizando aventuras como es el caso de Coyote.

Su aspecto animal también le sitúa en una posición más cercana al mensajero que a una representación de lo salvaje. Quizá lo más llamativo es que Raven pueda mantener, o tenga durante más mitos, un aspecto humano o semidivino pero antropomórfico y no un aspecto animal con tendencias humanas. Sobre todo, en los mitos de su concepción, nacimiento e infancia vemos una tendencia a un aspecto más humano pero que al obtener una piel animal, o transgredir algún límite, queda convertido en pájaro.

3.3 Conclusiones

Estos *tricksters* procedentes de las culturas nativas americanas se han analizado bajo los mismos criterios y se han podido ver tanto similitudes como grandes diferencias a la hora de configurar el espacio en el que actúan, la forma de criticar ciertos elementos o la propia identidad del *trickster*. Pese a pertenecer a culturas muy distintas algunas de ellas han tenido remarcadas zonas de contacto y actúan dentro del mismo continente, por ello ahora se van a comparar alguno de los elementos más representativos de ambos personajes.

Una de las primeras cosas que llama la atención en la genealogía de estos personajes es que Coyote carezca de mitos en los que se cuenta si realmente nació o si tiene padres, mientras que toda la genealogía de Raven está centrada en su ascendencia y tenemos muy pocos mitos que hablen de forma clara sobre si se llegó a reproducir. La rareza en la forma familiar de relacionarse de Coyote se debe a las constantes traiciones hacia sus hijos o los intentos de incesto, en su gran mayoría, mientras que las de Raven vienen por una naturaleza totalmente ajena a lo normativo. De hecho, de Raven hemos visto muchas versiones distintas de su nacimiento o de la concepción de su padre.

Respeto al incesto es una barrera cultural que ambos traspasan para remarcar lo horrible de ese acto, sin embargo, Coyote tiende a traspasarlo como un hombre anciano o adulto que trata de seducir a hijas y nueras mucho más jóvenes que él, impidiendo que ellas pudiesen estar con gente de su edad fuera de la familia. Raven, por su parte, su intento de incesto parece ser con sus tías o mujeres mayores que él. En los casos en los que tratan de asaltar o seducir mujeres casadas lo hacen por engaños o por trucos y

siempre pretenden arrebatarse al marido legítimo algo más que su mujer: Coyote trata de quitarle a su hijo a su esposa más guapa, pero también su vida entera y suplantar su identidad, recuperando de algún modo la vida de juventud que perdió; Raven, en cambio, trata de saltarse la línea de herencia obteniendo la mujer y, simbólicamente, la propiedad de su tío materno, de quien debería heredar a su muerte.

Esto también permite recalcar la diferencia de edad con la que se les muestra, al poner mayor hincapié en la vida temprana de Raven parece que siempre se le muestra joven, entre adolescente y joven adulto, pero la realidad de Coyote es que existe desde tiempos remotos y suele ser simplemente adulto, ya en el punto de tener una familia e hijos mayores, o directamente un anciano. Este último elemento de Coyote lo comparte con Eshu, por estar ambos presentes desde los orígenes y, además, suponer un peligro o una amenaza para la divinidad que actúa a modo de demiurgo. Mientras que el vínculo que muestra Raven de rebeldía hacia sus tíos y padres es similar a lo que Legba hacía con Mawu-Lisa.

En cuanto a la liminaridad, mientras que los de Coyote están más centrados en su constante vagar de un lado a otro, los de Raven tienen la tendencia a enlazar sus momentos de creación o de narración etiológica. También destaca que Raven tiene mitos dedicados a explicar por qué tiene tanto apetito o porque se dedica a vagar, mientras que en muchos casos Coyote no necesita tantas explicaciones. Además de los espacios o momentos liminares, también comparten narraciones sobre volver de la muerte o imitar el modo de vida de otros animales y personas. Ambos exponen las mismas categorías de Babcock-Abrahams, salvo que Raven sí tiene un mayor énfasis en las figuras femeninas de su familia, ya que Coyote tiene un vínculo llevado por la crítica social.

Sobre su naturaleza animal podemos observar que ambos animales, *canis latrans* y *corvus corax*, son predominantes en las zonas donde proliferan estos *tricksters*. No sería extraño que al observar el comportamiento de unos animales carroñeros y tan esquivos se decidiesen por formar la imagen del *trickster* a su semejanza. Aun así, a menudo la figura que muestran en los mitos es casi de fábula, en una especie de mezcla antropomórfica, pero destaca aquí Raven por su doble naturaleza como emisario divino o «joven resplandeciente», que podría ser un aspecto más humano y su transformación en cuervo deberse al uso que da de la manta que le entregan en varios mitos. Coyote, por su parte, aunque pueda ser más o menos antropomórfico en muy pocas ocasiones se menciona que se transforme en una persona. Lo mismo ocurría con Anansi, cuyo aspecto se encontraba

entre el de araña y humano, llegando a existir a veces la vinculación únicamente por el nombre sin ningún tipo de descripción física.

Coyote es atemporal, en muchas tradiciones actuales nativo americanas se dice que sigue viviendo ahora, ya que se siguen contando nuevas historias de Coyote hoy y, aunque tenga lugar en las reservas o en la ciudad y se puedan introducir nuevos elementos, la esencia de Coyote persiste³⁰². Si les pregunta a las comunidades que siguen transmitiendo los mitos de Raven, en cambio, pueden decir lo mismo que los tlingit, que Raven está cansado y está durmiendo, motivo por el que no se le ve hacer travesuras o interferir en la vida humana hoy en día³⁰³.

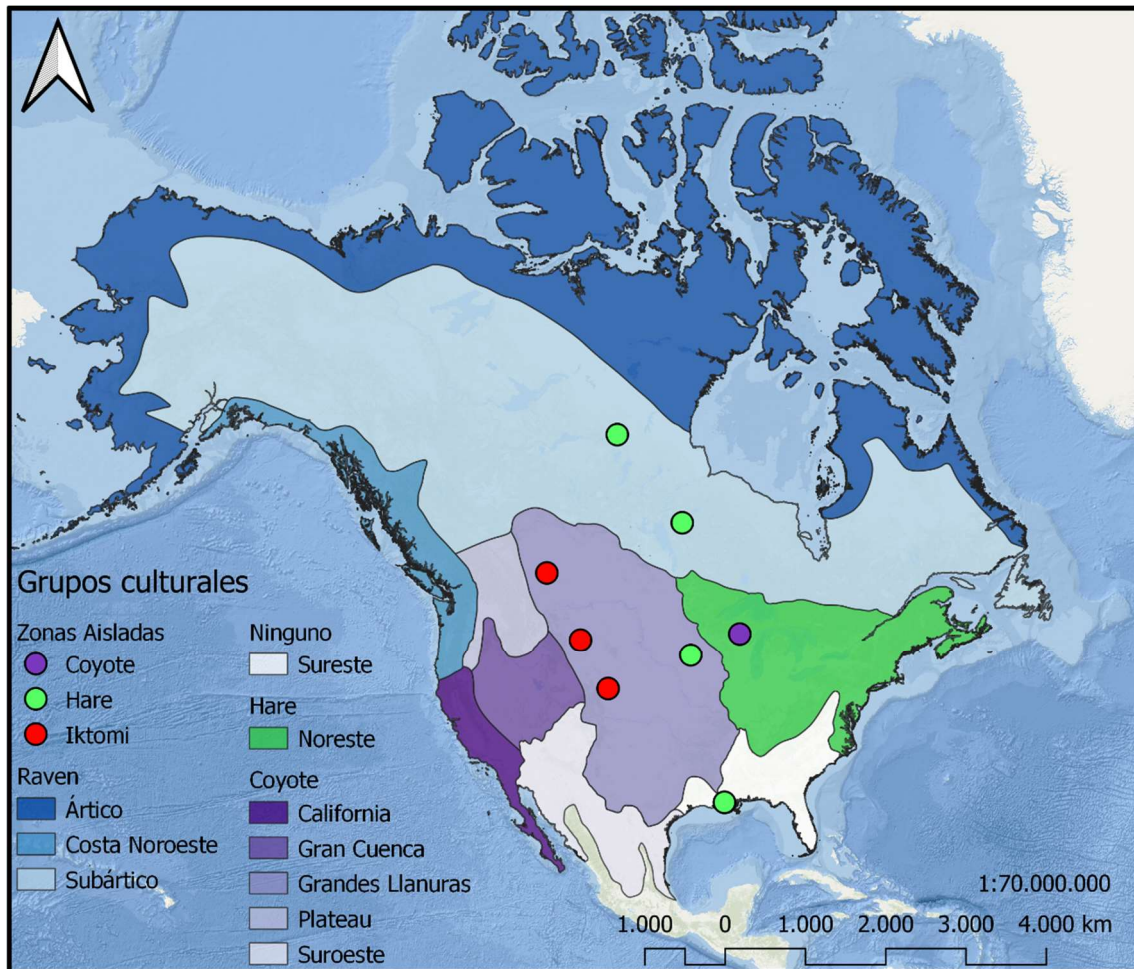
Lo que queda patente es que ambos personajes cumplen el mismo papel, representan límites de la sociedad que no se deben cruzar y con sus robos o malas intenciones acaban creando el mundo tal y como es. En sus diferencias, como las de su naturaleza, edad, el carácter del incesto o la falta o exceso de narraciones sobre su nacimiento, podemos encontrar los elementos más propios de la cultura concreta que transmite sus mitos y la forma en la que una comunidad puede decidir plasmar los mismos motivos mitológicos y sociales. Mientras que sus similitudes son más generales, como el hecho de tener de una liminaridad muy parecida o que su aspecto animal pueda venir dado por el propio animal con el que interactuaban sus gentes.

³⁰² Bright (1993), 177.

³⁰³ Marks Dauenhauer, N., y Dauenhauer, R. (1998), 42.

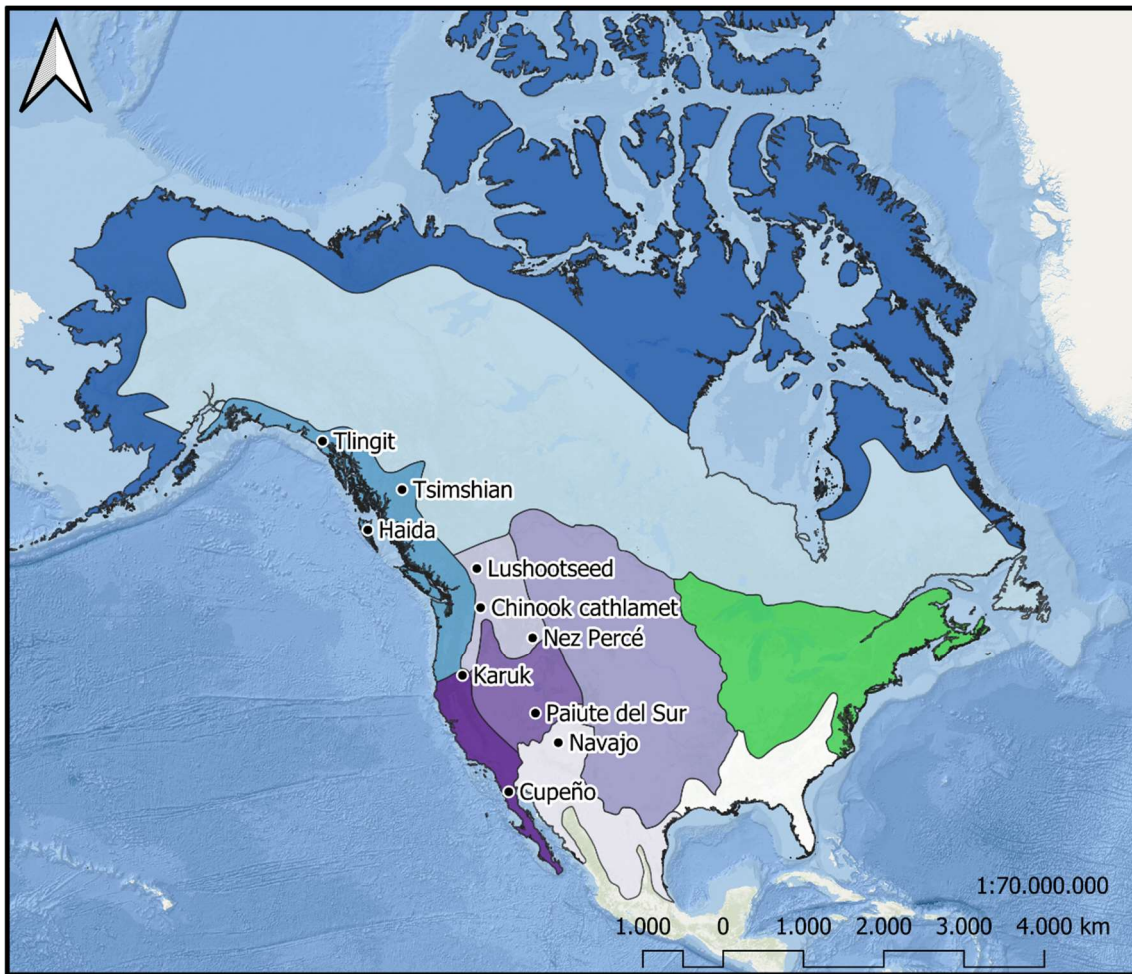
3.4 Anexo iconográfico

3.4.1. Mapa de los *tricksters*



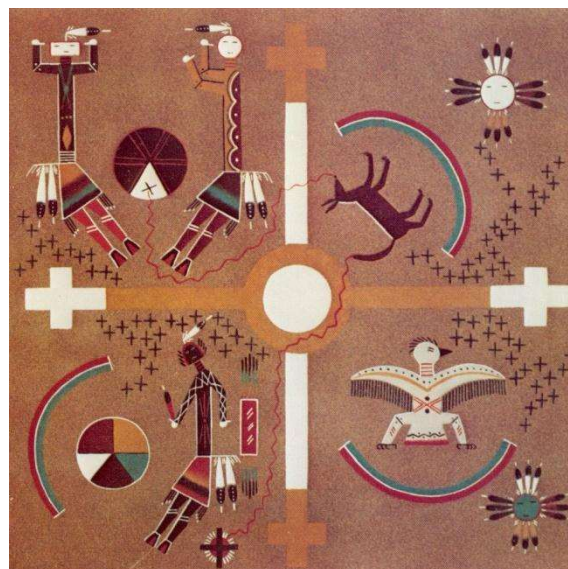
Mapa de las regiones y grupos culturales predominantes en Norte América, dónde se pueden ver los *tricksters* principales de cada zona.

3.4.2. Mapa de las fuentes



Mapa con la localización aproximada de las fuentes utilizadas con respecto a los datos extraídos de literatura.

3.4.3. Coyote en los cuatro mundos



Coyote robando el fuego durante la historia de creación navaja. Fotografía de Oscar T. Branson.

3.4.4. Tótem de Raven



Tótem haida con cinco figuras (de abajo a arriba): Bear, Raven, Dogfish o Shark, Eagle y Wolf. Royal British Columbia Museum (15090).

3.4.5. Raven robando el sol



Raven Stealing Sun. Ken Mowatt, 1975. Royal British Museum (14355)

3.5 Anexo textual

3.5.1 Coyote: *Coyote cocina a su hija*.

El texto que conservamos de esta narración está en Bright³⁰⁴, el cual lo adapta de la traducción de Jane H. Hill que ella hizo sobre el original cupeño contado por Rosinda Nolasquez. A partir del trabajo de Bright se ha realizado esta traducción.

~ ~ ~

Entonces Coyote estaba allí, y su hija, solo una estaba allí. Y su casa de paja se alzaba al pie de la montaña. Y allí estaban ellos. Y entonces Coyote dijo: «No hay comida que guardar». Y Coyote se fue a cazar. Él llevó su arco. Y él se fue llevándose a su hija.

Entonces él siguió dando vueltas, su cola hizo zas-zas-zas, tacatá-tacatá-tacatá se fue, él seguía moviéndose, corriendo. Y su hija seguía moviéndose despacio detrás de él. Entonces Coyote miraba, miraba y miraba detrás de él. Sus orejas hacían tic-tic-tic. Y él seguía moviéndose, moviéndose y moviéndose, Él iba salta-salta-saltando, iba trot-trot-trotando.

Entonces llegaron a la montaña, y allí él siguió dando vueltas, él iría a buscar algo para comer. Entonces siguió saltando, él iría a cazar una hormiga. Y él seguía moviéndose, moviéndose y moviéndose, y llegaron allí.

Entonces allí había un lago, allí bebieron agua. Entonces su hija seguía moviéndose detrás de él, así que ella siguió moviéndose despacio. Coyote siguió salta-salta-saltando, su cola hizo zas-zas-zas, él miraba, miraba y miraba detrás de él, él giraba, giraba y giraba su cabeza, él sacudió, sacudió, sacudió y sacudió su cabeza. Entonces él siguió moviéndose. Y su mujer estaba en casa.

Entonces ella estaba recolectando toda la hierba, para cocinar algo para él allí.

Y entonces llegó la tarde. Y Coyote no vio nada por allí. Entonces que no vio nada para matar. Así que agarró a su hija, la golpeó con un palo. Entonces fue y era un palo de pino, el palo. Y él mató a su hija con eso. Y de ahí él la cargó a casa en su espalda, él llegó. Entonces él seguía moviéndose despacio, arrastrando su cola. Así él llegó allí, su mujer estaba allí en la puerta de la casa de paja. Y él llegó allí.

³⁰⁴ Bright (1993), 60-64

Entonces él quitó todo el pelo de su hija. Y allí había un gran lugar para cocinar algo similar a comida, él cortó a su hija allí, Coyote lo hizo. Y él la cocinó. Entonces él hir-hir-hirvió su carne. Y él lamió su mano así, la sacó y siguió la-lamiéndola. Y él la hirvió, se puso realmente verde³⁰⁵.

Y así ella llegó de allí, su hija. Y ella habló conforme llegaba: «palo de pino, árbol de pino, palo de hierba, tin-tin-tintinea». Y ella dijo: «palo de pino, árbol de pino, palo de hierba, tin-tin-tintinea».

Entonces la madre buscó por todas partes, buscó y Coyote seguía allí cocinando, el humo seguía elevándose así. Entonces él siguió cepillando su cola así. Y su hija era un fantasma. Y ella dijo: «palo de pino, árbol de pino, palo de hierba, tin-tin-tintinea». Y su madre dijo «¡Ay! Debe ser su voz lo que oigo, debe ser ella», dijo.

«Ella se ha convertido en fantasma», dijo. «Palo de pino, árbol de pino, palo de hierba, tin-tin-tintinea». «Bueno», dijo la mujer, «este hombre debe haberla matado ya y estará por ahí rondando».

Y ella dio la vuelta a la casa. «Palo de pino, árbol de pino, palo de hierba, tin-tin-tintinea». «Ella me está hablando», dijo la mujer, «es hombre debe haberla matado».

«Y ahora has venido a mi» dijo la mujer «y yo te quemaré ahora». Entonces justo ella se levantó, la vieja señora Coyote. Y ella recogió toda la hierba, mientras Coyote cocinaba su comida. Y ella lo recogió al momento.

Y ella lo que-que-quemó todo. Así su casa se llenó de humo. Y él dijo «oh, vieja, vieja ¡no me quemes, no me quemes!» Así toda su casa se quemó y Coyote ardió, se quemó. Y murió.

3.5.2 Raven: *Raven se vuelve voraz / El origen de Txä'msem.*

Para realizar la traducción de este texto al castellano se ha usado de base lo que transmite Hyde³⁰⁶ en inglés del original tsimshian, usando como apoyo para ciertos elementos la traducción de Boas³⁰⁷.

~ ~ ~

³⁰⁵ Al igual que en el mito sobre viajar al mundo de los muertos donde se decía que Coyote estaba crudo usando el color verde, parece que es un uso para diferenciar entre los muertos y los vivos.

³⁰⁶ Hyde (2017), 23-25.

³⁰⁷ Boas (1916), 58-60.

Parece ser que todo el mundo estuvo cubierto de oscuridad. En las Queen Charlotte Islands había un pueblo en el que los animales vivían. Un jefe animal y su mujer vivían allí con su único hijo, un chico, al cual ambos amaban mucho. El padre intentó mantener a su hijo lejos de todo peligro. Construyó para el chico una cama sobre la suya propia en la parte trasera de su gran casa. Le bañaba regularmente y el niño creció hasta ser un hombre joven.

Cuando ya era bastante grande, el joven enfermó, y no mucho después murió. Sus padres lloraron y lloraron. El jefe animal invitó a la tribu a su casa. Cuando se habían reunido, él ordenó que se colocase el cuerpo del joven, se le quitasen los intestinos, se les quemase en la parte trasera de la casa y el cuerpo se colocase en la cama que había construido para su hijo. Bajo el cuerpo de su hijo fallecido, el jefe y su mujer se lamentaron cada mañana y la tribu se lamentaba con ellos.

Una mañana antes del amanecer, cuando la jefa fue a lamentarse miró arriba y vio a un chico joven, brillante como el fuego, tendido donde el cadáver de su hijo había yacido. Ella llamó a su esposo, quien subió la escalera y dijo: «¿Eres tú, mi querido hijo? ¿Eres tú?» «Sí, soy yo», respondió el joven resplandeciente y los corazones de sus padres se llenaron de gozo.

Cuando la tribu fue a consolar al jefe y su mujer, se sorprendieron de ver al chico resplandeciente. Él les dijo: «El cielo estaba cansado de vuestro constante llanto, así que él me envió aquí abajo para reconfortar vuestros corazones». Todos estaban felices de que el príncipe viviese entre ellos de nuevo. Sus padres le amaron más que nunca.

El jefe tenía dos esclavos principales: un hombre miserable y su mujer. Los esclavos se llamaban Boca a Cada Lado. Cada mañana ellos traían todo tipo de comida a la casa. Cada vez que ellos volvían de cazar, traían un gran corte de carne de ballena con ellos, lo lanzaban al fuego y se lo comían³⁰⁸.

El joven resplandeciente comía muy poco. Los días pasaban. Él masticaba un poco de grasa, pero no se la comía. La jefa trató de hacerle comer, pero él rechazaba todo y vivía sin comer. La jefa estaba muy angustiada por esto, tenía miedo de que su hijo fuese a morir de nuevo. Un día cuando el joven resplandeciente estaba dando un paseo, el jefe

³⁰⁸ Normalmente la carne de ballenas o animales emparentados se consumía entre toda la tribu durante los inviernos y, en muchos casos, directamente cruda. Esto demuestra que son muy glotonos y que no se comportan como el resto de su comunidad.

subió la escalera a la cama de su hijo ¡Allí estaba el cadáver de su propio hijo! Sin embargo, él amaba a su nuevo niño.

Un tiempo después, cuando el jefe y su mujer estaban fuera, los dos esclavos principales Boca a Cada Lado llegaron, cargando con ellos un gran corte de carne de ballena. Lanzaron la grasa de la ballena en el fuego y se la comieron. El joven resplandeciente llegó y les preguntó: «¿Qué os hace estar tan hambrientos?» y los esclavos respondieron «Tenemos hambre porque hemos comido costras de nuestras espinillas». «¿Os gusta lo que coméis?» preguntó el joven resplandeciente. «Oh, sí, querido» dijo el hombre.

«Entonces probaré las costras de las que habláis» respondió el príncipe. «¡No, cielo! ¡No desees ser como nosotros!» gritó la mujer. «La probaré y la escupiré» dijo el príncipe. El hombre cortó un poco de carne de ballena y puso una pequeña costra en ella. La mujer le regañó «¡Oh, hombre malo! ¿Qué le estás haciendo al pobre príncipe?».

El joven resplandeciente tomó el trozo de carne con la costra, lo probó y lo escupió de nuevo. Después se fue a la cama.

Cuando el jefe y su mujer volvieron, el príncipe le dijo a su madre: «Madre, estoy hambriento». «Oh, querido ¿es eso cierto? ¿De verdad?» Ella ordenó a los esclavos que le alimentasen con comida lujosa para su querido hijo. El joven se lo comió todo. Tan pronto como terminó se volvió voraz³⁰⁹ de nuevo. Los esclavos le dieron más y más comida y se lo comió todo. Comió durante días. Pronto todas las provisiones de la casa de su padre se habían agotado. El príncipe entonces fue casa por casa en la villa y devoró todas las reservas de alimentos, ya que él había probado las costras de Boca a Cada Lado.

Pronto las reservas de alimento de la tribu entera estaban casi agotadas. El gran jefe sintió tristeza y vergüenza por el comportamiento de su hijo. Él reunió a la tribu y dijo: «Enviaré a mi chico lejos antes de que se coma toda nuestra comida». La tribu estuvo de acuerdo con esta decisión. El jefe llamó a su hijo y, sentándole en la parte trasera de la casa, le dijo: «Mi querido hijo, debo enviarte a través del océano hacia el continente». Le dio a su hijo una pequeña piedra redonda, una manta de cuervo, una vejiga seca de león marino llena de todo tipo de bayas. «Cuando te pongas esta manta te convertirás en Raven

³⁰⁹ En el texto inglés se realiza un juego de palabras entre *ravenous* (voraz o hambriento) y su similitud con Raven, en quien se está convirtiendo. Sin embargo, desconocemos si ese juego se hacía en el original tsimshian.

y volarás», le dijo el jefe. «Cuando te sientas cansado volando, deja caer esta piedra redonda en el mar y encontrarás descanso. Cuando llegues al continente, disemina los diversos tipos de fruta sobre la tierra; dispersa las huevas de salmón en todos los ríos y arroyos, también las huevas de trucha, así no estarás falto de comida mientras vivas en el mundo». El hijo se puso la manta de cuervo y echó a volar hacia el este.

4. *Trickster* en la religión escandinava

4.0 Introducción

Escandinavia es una región que comprende una unión cultural del norte de Europa, originalmente compuestos por las actuales Dinamarca, Noruega y Suecia, pero en las acepciones más amplias se contemplan zonas que heredaron poco después la cultura escandinava como son Islandia, las Islas Feroe y Finlandia. Pese a la gran amplitud de terreno se encuentran registros de unos vínculos culturales estrechos, aunque con pequeñas diferencias.

El principal problema que se debe afrontar en este capítulo es que muchas de las fuentes que se conservan acerca de la cultura, mitología y religión escandinava se encuentran bajo la perspectiva de otras gentes: en un inicio por los romanos y, posteriormente, por los propios escandinavos ya cristianizados. Esta y algunos problemas más se tratarán en el apartado de las fuentes.

En este capítulo se tratará la figura de Loki a través de los datos conservados de los escandinavos, especialmente a partir de los textos que se encontraron en Islandia, lo que supone una tarea complicada, ya que hay pocos rastros de culto material en torno a esta figura. Además, se introducirá el debate sobre si se trata de una divinidad, un personaje mitológico alejado del culto o alguna otra categoría intermedia. Este será el inicio de los capítulos dedicados exclusivamente a un único personaje, seguido después por Hermes y Maui, por lo que se analizarán en profundidad las claves culturales propias y, *a posteriori*, se comparará con el resto de los personajes en las conclusiones.

4.1 Loki

Loki es un personaje que destaca por encima del resto de divinidades en la cultura escandinava por una personalidad y caracterización muy diferentes a la del resto. Hay pocas pruebas de que recibiese culto particular, pero hay pruebas de representaciones pictóricas. Es un eje importante en la literatura mitológica y, como buen *trickster*, a veces se debate en un equilibrio entre la destrucción y la creatividad.

Algunos de sus nombres alternativos son Lopt, muy utilizado por Snorri al principio del *Gylfaginning*, y Hvedrung, utilizado principalmente en la *Vóluspá*, de los que se hablará más adelante. Lopt parece ser una versión masculina para la palabra

«cielo»³¹⁰; esta vinculación de Loki con el cielo o el aire puede deberse a su capacidad de transformación en distintos animales voladores. Por otra parte, Hvedrung suele mostrarse solo en referencia a los hijos de Loki, nunca hablando de él directamente, y parece tener relación con la etimología de geiser³¹¹, una relación curiosa con su liminaridad que se verá más adelante. También, tal como recoge Margaret Clunies Ross, en la mitología nórdica se puede encontrar una división de los seres según los espacios que ocupan, estando por un lado los dioses y elfos como espacios positivos, y los etones y tuergos como espacios salvajes y, por tanto, negativos en su mayoría; sin embargo, existe un tercer grupo intermedio para seres vinculados con el agua, el fuego o el aire, que son naturalezas incontrolables, pero no siempre negativas³¹².

Loki tiene relación con Odín, el padre de todos, y no solo en su hermandad, sino también por ser de los pocos personajes masculinos que comparten con él la magia *seidr*³¹³. Debido a esto algunos autores encuentran conexión con las costumbres sami, más chamanísticas, que podrían representar estos personajes³¹⁴. Sin embargo, también se puede ver a Loki totalmente enfrentado a su contraparte positiva, Odín, provocando destrucción y gran daño para los dioses.

Tal y como exponen David Clark y Jóhanna Katrín Friðriksdóttir³¹⁵, la poesía de las *Eddas* a veces se resiste a los esquemas binarios y las agrupaciones sencillas, pero Loki es el mayor exponente de una figura antropomórfica que desafía la categorización. Se encuentra en una frontera entre estar muy cerca de los dioses y totalmente en su contra, un *trickster* que se acerca a la naturaleza mortal para advertir a los humanos de lo que ocurre al romper las barreras.

Sus dualidades se suelen mostrar en sus cualidades: es padre y madre al mismo tiempo; ayuda y entorpece a dioses y hombres y, además de transformarse en todo tipo de animales, es capaz de convertirse en mujeres o etonas, saliéndose también de su naturaleza supuestamente divina y de su sexo masculino. Tal como exponía Dumézil,

³¹⁰ Lindow (2002), 220.

³¹¹ Bernádez (1998), página 110 nota 21, habla de la raíz *hver-* («geiser»).

³¹² Clunies Ross (1994), 54.

³¹³ Se trata de un tipo de magia estrechamente ligada con la adivinación, el enviar mala suerte o enfermedades entre los enemigos y, al mismo tiempo, dar suerte o traspasar fortalezas de la mente de alguien a las de otra persona. Está estrechamente vinculada con las mujeres, ya que se dice que Freya fue la primera en enseñar este arte entre los ases.

³¹⁴ Triin Laidoner (2012), 59-91.

³¹⁵ Clark y Friðriksdóttir (2016), 344.

Loki, al contrario que otras divinidades nórdicas, no tiene una función que sea regular y necesaria, pero ilustra una «situación» tan frecuente y natural que acaba volviéndose por sí misma regular y necesaria³¹⁶.

Hyde³¹⁷ recalca que, para las sociedades antiguas, cambiar de piel e identidad era algo muy complejo. El aspecto es uno de los elementos que determina la identidad individual, por lo cual en las divinidades es tan importante conocer, si no su aspecto, sí sus atributos. Pero, si Loki se puede transformar en tantísimas cosas ¿quién es Loki? o, dicho de otro modo, ¿qué es Loki?

4.1.1 Religión y culto

La religión de los nórdicos, como en otras tantas culturas de la antigüedad, estaba profundamente imbricada en la vida cotidiana y era la principal representación de aspectos importantes como la guerra o la subsistencia. Sin embargo, no tenemos muchos datos, al menos no certeros, sobre ella, ya que muchos de los elementos conservados han pasado por el filtro del cristianismo.

Uno de los elementos que más se echan en falta son los datos sobre la vida ritual, ya que fue una de las primeras cosas que se abolió con la entrada del cristianismo. Gracias a las fuentes antiguas y a los textos de prohibición posteriores, podemos saber que había ritos comunes, principalmente relacionados con las estaciones. Había también ritos más familiares y privados y otros centrados en lo que se suele denominar ritos de paso. Por supuesto estaban muy presentes en la mayoría de los rituales los sacrificios animales o libaciones a las divinidades³¹⁸, según fuese necesario en cada caso. Se puede decir que, a grandes rasgos, hay dos tipos de yacimientos principales que sirven para reconstruir el mundo nórdico: los templos o lugares de culto y los enterramientos³¹⁹. Los primeros sirven para esbozar un esquema general de cómo funciona la religión, mientras que los segundos manifiestan una relación más íntima con el individuo y la vida cotidiana. Por desgracia, como se verá ahora, ninguno de estos yacimientos suele contener información sobre Loki.

Muchos autores están de acuerdo en que la religión nórdica precristiana tenía mucho menos que ver con la creencia que con la praxis, siendo lo que se denomina una

³¹⁶ Dumézil (1986), 267.

³¹⁷ Hyde (2017), 55.

³¹⁸ Brink y Price (Eds.) (2008), 215-216.

³¹⁹ Abram (2011), 4.

«comunidad religiosa no-doctrinal»³²⁰. La palabra con la que se solía denominar a lo que se puede entender ahora por religión era *siðr*, la costumbre o el modo de hacer las cosas; por ello y el hecho de que en Islandia sea donde más fuentes y textos se han encontrado, lleva a apuntar que quizás allí se daba una actitud especial hacia esta práctica por encima de las zonas escandinavas³²¹.

Otro elemento característico del ámbito ritual es que la mayoría de los lugares de culto se encontraban fuera del asentamiento de población (montañas, lagos, campos etc.), muy relacionados con la naturaleza salvaje³²². Más allá de esto, hay que mencionar los pequeños edificios en los que probablemente solo había un altar o los ritos privados que se realizaban dentro de las casas. Aunque es importante destacar que no todos los nombres que se conservan de dioses o divinidades nórdicas en el campo de la mitología tienen un componente religioso claro, al mismo tiempo que hay nombres de divinidades que parecen importantes por los yacimientos, pero carecen de contraparte mítica atestiguada. Un ejemplo claro de esto es el hecho de que existen muchos personajes famosos como Baldr, Heimdall, o el propio Loki, que carecen de patronímicos o lugares reservados a su figura³²³. Algunos autores han atribuido esta carencia de lugares de culto o vinculaciones físicas con Loki a una falta de función dentro de la religión³²⁴. Sin embargo, es una circunstancia que se puede observar en otros personajes que predominan en el texto mitológico por encima del religioso. Como es el caso de Heimdall, el guardián del puente arcoíris que conecta los mundos y debe vigilar quién entra y sale del mundo de los dioses. Pese a esta función importante no se han encontrado rastros de culto a su figura.

En cuanto a las divinidades, estas eran llamadas de muchas formas y los nórdicos solían referirse a ellas como grupo: *goð* (los dioses), *regin* (los que gobiernan), *bönd* y *höpt* (los que atan)³²⁵. Además de esto, *regin*, que en gótico es *ragin*, significa «decisión tomada por un consejo» y es el nombre que se utilizaba para las asambleas³²⁶. No se sabe del todo cómo operaban estas creencias y ritos en la práctica y, aunque se denominase a los dioses en general como un todo, parece que había una gran tendencia a centrarse en

³²⁰ Brink y Price (Eds.) (2008), 212.

³²¹ Lindow (2016), 116.

³²² Brink y Price (Eds.) (2008), 217.

³²³ Abram (2011), 61.

³²⁴ Dumézil (1986, 9, 17) o Frakes (2015, 163).

³²⁵ Lindow (2002), 6, 49 y 147.

³²⁶ Bernáñez (2002), 69.

una única divinidad o una pareja de dioses según fuesen más necesarias sus esferas de actividad con el momento en el que se les debía rendir culto³²⁷.

Por su parte, dentro de lo que corresponde más al terreno de la mitología, los dioses se dividían en dos grupos: ases y vanes. No se hace una distinción clara de sus diferencias o sus esferas de actuación, más allá de que en el pasado mítico hubo una guerra entre ellos, la cual ganaron los ases y consiguieron tener un puesto superior en la jerarquía de las divinidades, quedando los vanes como sus aliados y subordinados.

Los ases (*áss, aesir*) son las divinidades más conocidas, como Odín o Thor, aunque tienen unos atributos o formas de actuación muy distintos entre sí: hay dioses de la guerra, del conocimiento, de la poesía, de la luz, de la justicia o de la venganza entre otros muchos. De algunos solo se conocen sus nombres, por lo que es complicado saber la razón de que perteneciesen al grupo de ases. Mientras que los vanes (*van, vanir*) son dioses que están más ligados con los elementos propios de la fertilidad y fecundidad, a la naturaleza o al mar. Parece que los vanes tienen una tendencia a representar elementos naturales, frente a los ases, que encarnan elementos más abstractos.

A pesar de esta distinción, en el presente mítico ambos tipos de divinidades se encuentran en prácticamente igualdad de condiciones, además de estar en paz y buenos términos entre ellos. Por ello, si esta distinción marcaba realmente algo importante, no se nos ha conservado la razón.

A parte de los dioses también había otros personajes sobrenaturales de gran importancia en la mitología nórdica, que podían ser tanto enemigos de los dioses como sus aliados, dependiendo de sus naturalezas. Los etones (*jötunn*) son los principales adversarios de los dioses, aunque hay excepciones; están asociados con los lugares poco accesibles y peligrosos, por lo que podrían representar los propios peligros de la naturaleza. Son, ante todo, el caos frente al mundo estable de los dioses.

Por otro lado, están los elfos (*álfr*) y los tuergos (*dvergr*)³²⁸. De los elfos se sabe poco; parece ser que el van Frey era su señor. Los tuergos, en cambio, son conocidos por

³²⁷ Brink y Price (Eds.) (2008), 213.

³²⁸ Al igual que ocurre con los etones, algunas denominaciones que se usan en español pueden resultar confusas, se suele llamar a los etones gigantes y los tuergos enanos, pero se tiene otra concepción de esos nombres. Por ello, sigo la idea de Bernáñez (2017), 44-47, de utilizar una transcripción al español y evitar contaminaciones.

sus capacidades para la artesanía y la fabricación de objetos maravillosos. Se suele decir que viven bajo tierra, de ahí que una de sus denominaciones sea «elfos oscuros».

Como se puede ver, esta mitología clasifica los personajes y seres sobrenaturales que la pueblan, aunque no conservemos todos los datos acerca de estas divisiones. Por ello es clave la forma en la que estaba hecho el mundo ya que los nórdicos tendían a imaginarse a los dioses y seres sobrenaturales viviendo en el mismo mundo que ellos, a su alrededor, pero al mismo tiempo cada uno en su lugar designado. Los principales mundos o lugares en esos mundos son³²⁹:

- Iðavöllr: el lugar de recreo de los dioses, en su interior está construido Asgard, el «recinto de los ases», por *áss* y *garðr/gard* («asentamiento»), aunque *gard* además tiene que ver con las granjas o recintos cerrados. Como se verá más adelante ya existía la idea de que el hogar de los dioses necesitaba una muralla.
- Vanaheim: el hogar de los dioses vanes, *van* + *heimr* («hogar»). Poco se sabe de este recinto ya que no tiene muchas menciones claras, pero la idea de que viviesen en mundos distintos refuerza la separación de los dos tipos de divinidades.
- Midgard: el mundo de los hombres, su etimología deriva de *mið/mid* («medio, centro») y *gard*, por lo que se entendía la «Tierra del Medio» como una cerca.
- Niflhel: un reino de oscuridad y tinieblas, en los mitos cosmogónicos es la materia fría primordial. Dentro de este parece encontrarse el mundo de los muertos, donde se encuentra la diosa Hel.
- Muspelheim: el hogar de dónde proviene el fuego y los etones que están hechos de él, en los mitos cosmogónicos es el fuego original que chocará con el Niflhel. De aquí provienen algunos adversarios del Ragnarök, como Surt.
- Niðavellir: el hogar de los tuergos o elfos oscuros, probablemente se consideraba que era un mundo que se encontraba bajo tierra, como se suele describir a estos seres.
- Álfheim: el hogar de los elfos, donde reina Frey.
- Jötunheim: es el hogar de los etones, no hay referencias a que esté cercado y suelen describirse pocos edificios o lugares en su interior, predominando la idea de naturaleza salvaje.

³²⁹ Para profundizar en esto se puede recurrir a Brink y Lindow (2016), 175-183.

Todos estos mundos se encuentran centrados e insertos en el Yggdrasill, el árbol del mundo, que probablemente utilizaban los personajes para moverse de un lado a otro en los relatos míticos más literales. Aunque es probable que en las etapas más antiguas de esta cultura no existiesen todos estos mundos, o al menos no de la forma en la que se nos presentan en nuestras fuentes, sí se puede observar la tendencia que tenían a compartimentar o a limitar los espacios. Además, se observa la separación entre los mundos más civilizados, los que se consideran cercados, frente a los que invitan a una idea más natural, que no indican necesariamente una construcción que los limite.

Por último, se ha mencionado ya el presente o pasado mítico, al hablar de la antigua guerra entre ases y vanes, y es que en la cultura nórdica era de gran importancia el tiempo, sobre todo en su cosmogonía. John Lindow³³⁰ expone las formas en las que se concibe el tiempo:

- Pasado distante: el periodo antes de la creación del universo, dónde solo aparecen el etón Ymir y Bur.
- Pasado cercano: creación del cosmos a partir del cadáver de Ymir, después de que le den muerte los hijos de Bur. Se crean otras formas de vida como los tuergos, los elfos y otras criaturas sobrenaturales. Tras la guerra de los dioses se incorporan los vanes al panteón y se une Loki a los ases.
- Presente mitológico: el momento en el que ocurren la mayoría de los mitos, aunque algunos de ellos parecen tener preferencia o cronología interna, por ejemplo, debe morir el etón Thjazi para que Skadi vaya ante los dioses y se case con uno de ellos. Los mitos de aventuras de Odín y Thor pertenecen a este momento, pero Lindow incluye también al final del presente mitológico que se ate a Loki hasta el Ragnarök.
- Futuro cercano: el propio Ragnarök en el que las fuerzas contrarias a los dioses se desatarán y, con ellas, liberarán el fin del mundo. Se incluye también la posterior regeneración o creación de un nuevo mundo junto con los descendientes de los anteriores dioses.

También se suele concebir este tipo de cronología mítica como una espiral, ya que después del fin del mundo se vuelve a empezar uno nuevo y, puede ser, que los dioses que habían muerto también vuelvan a nacer. Sea así o sea una concepción más lineal, el

³³⁰ Lindow (2002), 40-41.

tiempo es clave para entender gran parte de los mitos nórdicos, sobre todo aquellos que preceden al destino de los dioses (Ragnarök).

La cronología, el espacio y la identidad mítica son elementos muy importantes para comprender el simbolismo y el mundo nórdico que plasma su mitología. En lo que respecta a Loki, se encuentra en un lugar intermedio entre las divinidades propiamente dichas y otros seres sobrenaturales. En su caso es medio as medio etón, por lo que su naturaleza le coloca en un choque de identidades constante y sin un lugar fijo en la jerarquía mítica, lo que se ve muy marcado en los mitos por su falta de lealtad a un bando u otro. Su naturaleza híbrida le sitúa como mensajero, ayudante o personaje secundario, hasta que evoluciona dentro de la trama a un papel antagónico. Por ello no tiene peso en la religión o la vida cotidiana, como se ve al ser el último en ser citado en el *Skáldskaparmál*³³¹. Por esto, la mayoría de los autores concuerdan en que es muy poco probable que Loki recibiese culto o tuviese algo de peso dentro de la religión.

Hay que destacar, sin embargo, las teorías de Eldar Heide en las que expone cómo Loki podría estar vinculado con los *vätte*, unos espíritus menores o domésticos que aparecen principalmente en cuentos populares, a partir de su evolución en las tradiciones medievales ya que muchos elementos propios de Loki coinciden con los de algunos de estos personajes de cuento³³². Otros, de nuevo, atribuyen estos elementos a su falta de culto, justificando que no se encuentre en lugares míticos como Asgard porque carece de la funcionalidad necesaria³³³.

Si bien es cierto que muchos *tricksters* están vinculados desde sus inicios a los cuentos y folclore popular, como es el caso ya visto de Anansi, o que acaban derivando en ello el caso de Loki todavía es oscuro. Es difícil demostrar que antes de la puesta por escrito de la mitología nórdica Loki fuese un personaje popular menor que recibe más importancia para luego volver a perderla. Ya que este capítulo está especialmente centrado en las fuentes que se han conservado de textos islandeses, se va a dar mayor importancia a su naturaleza mítica dentro de estos y no se prestará atención a cómo deriva en la tradición posterior.

³³¹ Laude (2005), 64.

³³² Heide (2011), 64.

³³³ Frakes (2015), 164.

4.1.2 Fuentes

Las dos principales fuentes de la literatura antigua nórdica son llamadas *Eddas*, aunque se trata de dos obras con un carácter muy diferente entre sí. Son la principal fuente de información textual, sobre mitología y cultura épica del mundo germánico precristiano. Sin embargo, estas dos fuentes también traen consigo una gran cantidad de dudas y lagunas.

En primer lugar, aunque se tiende a hablar de literatura escandinava, se podría hablar solamente de literatura islandesa, ya que de allí son la mayoría de los textos que se conservan, a pesar de que parecen compartir las mismas creencias. Es posible que se transmitieran de forma oral y fuesen un elemento común entre todos los pueblos nórdicos, al menos en su mayoría, y que en Islandia se pusiesen por escrito o simplemente se conservasen mejor, pero es algo aún objeto de debate. Por lo demás, las posibles fuentes escritas del resto del territorio escandinavo son un misterio³³⁴.

Otro problema, bien planteado por Jens Peter Schjødt³³⁵, es hasta qué punto se puede reconstruir la narrativa en las alusiones mitológicas de los textos o cómo saber si podía haber mitos a los que no se alude en absoluto, ya que hay que asumir que gran parte de la tradición oral nórdica no llegó a ponerse por escrito, o no se ha podido conservar. Por ello, al usar los poemas y textos como fuentes de reconstrucción de la vida religiosa, no se debe tratar a los poemas como un *corpus* cerrado, sino que hay que tener claro que podría haber más elementos que se han podido reconstruir.

Como se ha dicho, las principales obras nórdicas se llaman *Edda*; sin embargo, también cabe destacar la obra de Saxo Grammaticus, la *Gesta Danorum*, que da la primera historia completa de Dinamarca hasta su fecha que se pueden conservar. Aunque contiene elementos de culto y ritualidad, son muy escasos y no se tratarán en este trabajo. Las dos *Eddas*, en cambio, son las principales fuentes nórdicas que se van a usar. Se trata, por un lado, de la *Edda poética* o *Edda Mayor*, encontrada en el *Codex Regius* y la *Edda prosaica*, también llamada *Edda Menor*, de Snorri Sturluson.

La *Edda Mayor* es un *corpus* de cantos, de distintos temas y composición, destacando los once primeros textos por tratar relatos mitológicos, con Odín, Thor o Loki como protagonistas, y el resto de la colección trata de episodios épicos, hazañas de la

³³⁴ Ver Anexo Iconográfico 4.3.1.

³³⁵ Schjødt (2016), 135-136.

tradición heroica germana. Se descubrió en Islandia en 1643 dentro del denominado *Codex Regius*; sin embargo, el código tiene una laguna que parte dos de los relatos. Además, en ediciones más modernas, se tiende a incluir dentro de la *Edda Mayor* algunos textos que no se encontraron originalmente en el *Codex Regius*, porque se consideran poemas de igual interés o importancia mitológica. El principal problema de esta fuente, claro está, es el no saber qué otras fuentes o mitos podían haber quedado fuera del paso a la transmisión escrita.

En cambio, la *Edda Menor* es un manual para perfeccionar el arte de la poesía escáldica³³⁶, compuesto en torno al año 1220 por Snorri Sturluson, escritor, jurista e historiador cristiano. En este manual Snorri recopiló los saberes y antiguas creencias que él consideró más indispensables para conocer el lenguaje escáldico, para ello se sirvió de referencias, gran parte de la *Edda Mayor* y algunos elementos de la historia de Saxo Grammaticus. Esto se debe al uso de las *kenningar*, una fórmula retórica utilizada para nombrar o designar las cosas, que muchas veces estaban vinculadas con metáforas muy ligadas a la mitología, por lo que era de especial interés conocer bien el contexto.

El gran problema de los textos de Snorri es la forma de tratar las fuentes originales, ya que tiene ciertas tendencias como autor cristiano que reproduce otras creencias. Una de las más claras es su predisposición al evemerismo. Consideraba que algunos hechos mitológicos se pueden ligar a la guerra de Troya, al igual que sus personajes. Sin embargo, parece ser que este era un fenómeno anterior a Snorri que ya tenía recorrido, aunque este autor es el que se nos presente más característico al respecto³³⁷.

En esta tesis los textos de los que se va a partir para poder estudiar el personaje de Loki serán, claramente, los que tengan un mayor peso de narración mitológica, excluyendo los textos de temática épica en los que pueda aparecer esta divinidad u otras.

Los relatos principales de la *Edda Mayor* serán los siguientes:

- La visión de la adivina (*Vóluspá*) realiza un amplio recorrido de las creencias básicas de esta mitología, incluyendo la creación del mundo y las profecías sobre su final.

³³⁶ También llamada poesía cortesana, fue un género que se popularizó primero en Noruega y después en Islandia, entre los siglos IX y XIII.

³³⁷ Lindow (2016), 119.

- El Cantar de Hýmímir (*Hymiskvida*) trata de que Thor debe ir con el etón Hýmímir y conseguir que le entregue un caldero. Para conseguirlo Thor deberá pasar algunas pruebas del etón, incluida la pesca de Jormungandr.
- Los escarnios de Loki (*Lokasenna*) es un poema que narra cómo Loki se introduce en una de las fiestas de los ases y comienza a insultarles y faltarles el respeto. A lo largo de la narración se van insultando y respondiendo, haciendo referencias a las relaciones entre las divinidades y a otros mitos, hasta que aparece Thor y pone fin a toda discusión. Es un poema que pertenece al género *senna* que se atribuye a duelos verbales³³⁸.
- El sueño de Baldr (*Baldrs draumar*) comienza con que Baldr tiene sueños que presagian su muerte, así que Odín viaja hasta Hel para hablar con una adivina que le explique cómo sucederá el fin del mundo.
- El Canto de Hyndla (*Hyndluljóð*) trata del encuentro de Freya con la adivina Hyndla, ambas viajan juntas al Valhalla. Estos dos últimos textos son de los pocos que se han introducido en las nuevas ediciones y no se encontraron en el *Codex Regius* original.

Mientras que de la *Edda Menor* se hará referencia a estos textos:

- La alucinación de Gylfi (*Gylfaginning*), el rey de Suecia, Gylfi, engañado por sus enemigos asiáticos sufre una alucinación donde tres entidades le responden a sus preguntas acerca del origen del mundo y su final, las características y carácter de los distintos dioses, etc.
- El lenguaje del Arte Escáldico (*Skáldskaparmál*), un coloquio entre el dios de la poesía, Bragi, y una divinidad del mar, Ægir, en el que el primero expone los *kenningar* más frecuentes, también se dan listas de nombres poéticos. En las explicaciones de los *kenningar* se encuentran también las de muchos mitos.

Hay que señalar que muchos de estos textos comparten un objetivo único: servir de guía mitológica. La *Völuspá* muestra toda la cronología necesaria para entender los mitos, al igual que el *Gylfaginning* trata de exponer las características principales de los dioses y el *Skáldskaparmál* se trata abiertamente de un manual. Pero el *Lokasenna* también cumple esta función, ya que en los insultos se caracterizan las debilidades y

³³⁸ Anderson (2015), 139.

rasgos de los personajes que aparecen, además de que cada respuesta es diferente sirviendo de marco para la personalidad que se le atribuía a cada dios³³⁹.

Por esa misma razón el *Lokasenna* es el texto escogido para aparecer en el anexo y que se pueda leer completo. Pese a ello, muchos relatos completos de Loki aparecen diseminados en diferentes fuentes y a lo largo del capítulo aparecerán otros fragmentos traducidos mucho más reducidos.

4.1.3 Genealogía

En *La alucinación de Gylfi*³⁴⁰ Snorri incluye a Loki en una lista de enumeración de los dioses con la fórmula «se cuenta también entre los ases». Lindow³⁴¹ señala que esta forma de incluirle podría indicar que no es un verdadero as o que no siempre formó parte de ese grupo y la explicación puede venir de su propia genealogía: Loki es hijo de un etón.

Los padres de Loki

Ningún otro as es hijo de un etón. Es más común que la relación de sangre con los etones venga dada por la maternidad, ya que algunas pueden llegar a tener matrimonios con los ases, como es el caso de Skadi. Las etonas aportan buenas cualidades a los hijos, como la madre de Thor, Jörd, que es la representación de la tierra en sí misma. En cambio, las relaciones con los etones son vistas como algo de lo más horrible³⁴².

Von Schnurbein³⁴³ recoge la idea de que esta reciprocidad negativa en las estructuras familiares puede deberse a que los ases marcan la jerarquía divina: pueden casarse o mantener relaciones sexuales tanto con vanes como con etones. Las asinias, en cambio, solo pueden mantener relación con los ases. Los vanes, yendo justo detrás en esta escala, tienden a reproducirse solo con etonas.

En el caso de Loki parece que es hijo de un etón, Fárbaumi, y Láufey o Nál, según las versiones. No queda clara la procedencia de Láufey, aunque hay cierto consenso en que se trata de una asinia. El significado de sus nombres parece indicar una gran disparidad en la pareja: Fárbaumi tiene que ver con la violencia, «asesino peligroso»³⁴⁴ o

³³⁹ Anderson (2015), 142.

³⁴⁰ *Gylfaginning* 32. Traducción de Lerate (1984), 59.

³⁴¹ Lindow (1997), 53.

³⁴² Clark y Friðriksdóttir (2016), 345.

³⁴³ Von Schnurbein (2000), 118.

³⁴⁴ Bernáñez (2002), 245.

«el que agita la ira»³⁴⁵, mientras que Láufey parece venir de «isla frondosa». La otra versión de su nombre que nos da Snorri, Nál, significa «aguja»³⁴⁶. De Fárbausti se recalca mucho el carácter, mientras que de Láufey la vinculación con el mundo natural, más positivo.

No solo son una pareja peculiar, que explica parte de la dualidad de Loki, sino que sus rarezas se trasladan a los títulos que recibe Loki por su parte. Loki carece de patronímico, suele ser llamado «Loki, hijo de Láufey»³⁴⁷, con la excepción de un *kenning* para referirse a él que es «hijo de Fárbausti»³⁴⁸. En el caso de que Láufey sea una asinia, el uso del matronímico podría utilizarse para recalcar más la relación de Loki con los ases. Pero también marca su ascendencia mixta y compleja, algo muy típico de los *tricksters*.

Býleist, Helblindi y la hermandad con Odín

Loki tiene dos hermanos de los que se tienen pocos datos, ya que son desconocidos fuera de los textos que se han conservado: Býleist, «el que desata el trueno» y Helblindi, «ciego infernal»³⁴⁹. Býleist aparece en el *kenning* «hermano de Býleist»³⁵⁰ en ocasiones en las que se recalca el carácter negativo de Loki, una de ellas es cuando trae las huestes de enemigos en el Ragnarök:

| | |
|--|---|
| «Por el mar en el barco los hijos del Múspel, los monstruos todos el lobo los trae, | vienen del este Loki al timón; avanzan con él, el hermano de Býleist» ³⁵¹ . |
|--|---|

Aquí el lobo al que hace mención atrayendo a los hijos de Múspel es el propio Loki. La otra mención de este *kenning* es de un momento de la *Edda poética* en la que el poeta comenta sobre la descendencia malvada de Loki:

| | |
|--|--|
| «Loki al lobo» ³⁵² Sléipnir él fue la hechicera» ³⁵³ | engendró en Angrboda, le parió a Svadilfari; de todas peor |
|--|--|

³⁴⁵ Lindow (2002), 111.

³⁴⁶ Ambas traducciones de los nombres de la madre de Loki se recogen por Lindow (2002), página 208.

³⁴⁷ *Loki Laufeyjarson*, cuando la fórmula tradicional debería ser *Fárbaustason* «hijo de Fárbausti».

³⁴⁸ *Sonr Farbauta*, tal como recoge Lindow (1997), 53.

³⁴⁹ Ambas etimologías recogidas por Bernádez (2017), 204.

³⁵⁰ *Býleifs bróðir*.

³⁵¹ *Vóluspá* 51. Traducción de Lerate (1986), 33.

³⁵² El lobo Fenrir, del que hablaremos más adelante.

³⁵³ Parece una clara referencia a una de las hijas de Loki: Hel, señora de los muertos, que posee poderes similares a los de una hechicera.

la nacida que fue del hermano de Byleist»³⁵⁴.

Lindow³⁵⁵ recalca que ambos contextos podrían exaltar la afiliación de Loki con los etones, ya que, aunque él se cuente entre los ases, sus hermanos parece que no. Salvo que se tenga en cuenta la teoría que dice que Helblindi es uno de los nombres alternativos de Odín, esto se debe a que se menciona un pacto de hermandad. Según el propio Loki Odín juró no beber nunca si no se les ofrecía cerveza a ambos, es decir, que siempre compartiría mesa con Loki³⁵⁶.

Odín y Loki tienen una estrecha relación, en algunos mitos en los que Odín parte de aventuras Loki le acompaña, al igual que hace posteriormente con Thor. Ambos dioses practican el mismo tipo de magia y se les ha relacionado con las actitudes más chamanísticas de la religión escandinava, razones por las que podrían tener una relación significativa. Pero, además de estas razones, Lindow propone que esta hermandad es lo que permite contar a Loki entre los ases y controlarle, en la medida de lo posible³⁵⁷. Esto haría que fuese su única hermandad positiva, ya sea que Odín y Helblindi son el mismo o dos personajes distintos.

La descendencia de Loki

Su genealogía no solo se ve compleja por sus padres y hermanos, sino también por sus hijos. Al ser Loki el producto de una unión que, como ya se ha visto, se podría considerar tabú también tiene prole tanto normativa como monstruosa. Sus hijos marcarán su naturaleza enfrentada contra los ases.

Por tanto, Loki tiene tres líneas de emparejamiento, en primer lugar, entre los ases se casa con una asinia llamada Sigyn, con quien tiene dos hijos según Snorri: Vali y Nari/Narfi. Esta descendencia destaca muy poco en las historias que se ha conservado, tan solo aparecen en el castigo de Loki, momento en el que sacrifican a sus hijos para atarle y Sigyn debe encargarse de recoger el veneno que cae sobre su esposo. Además, Sigyn también aparece brevemente en el *Lokasenna* intentando calmar la discusión de Loki con el resto de los ases.

³⁵⁴ *Hyndluljóð* 40. Traducción de Lerate (1986), 161.

³⁵⁵ Lindow (1997), 53.

³⁵⁶ *Lokasenna* 9. Ver Anexo textual 4.4.1.

³⁵⁷ Lindow (2016), 124.

Por otra parte, entre los etones, se nos cuenta que Loki se unió con la etona Angrboda, «causante de padeceres»³⁵⁸, y tuvo con ella al lobo Fenrir, a la serpiente Jormungandr y a Hel. Cuando nacen los dioses buscan ayuda en los oráculos y resuelven sobre esta unión que «aquellos hermanos les acarrearían mucha desgracia, y todos opinaban que sólo maldad cabía esperar de ellos, primero por parte de la madre, y aún peor por la del padre»³⁵⁹. Recalcando que, de aquella unión, el peor era Loki. Si se entiende que una unión con una etona lo que provoca es que se refuercen las características de la descendencia, entonces Angrboda daría más poder a la herencia de Loki, un personaje que ya es medio etón medio as. La sangre de Loki es «mala» porque él mismo proviene de una concepción fuera de la norma y amoral³⁶⁰ y esta naturaleza la se traslada a sus hijos y explica por qué se recalca tanto por encima de la identidad de Angrboda.

Y es que esta descendencia supone muchos problemas para los dioses: los dos primeros se presentan como bestias peligrosas y acabarán dando muerte a dioses en el Ragnarök, mientras que Hel es la personificación del inframundo, acogiendo a todos los muertos que no van al Valhalla. Fenrir se enfrentará con Odín, Jormungandr repetidas veces contra Thor, mientras que Hel, al ser la muerte, es la contraparte de Baldr, como se verá más adelante, razón por la cual los dioses deciden separar a los niños y mandar, a su mayoría, lejos.

Jormungandr, la serpiente de Midgard fue arrojada al mar que rodea todas las tierras, el límite del mundo, y allí creció tanto que acabó por rodearlo todo y morderse su propia cola. En los pocos mitos que participa siempre se le ve como enemiga y totalmente opuesta a Thor, algo que adelanta su enfrentamiento y destrucción mutua durante el Ragnarök.

En *El cantar de Hymir*³⁶¹ Thor se enfrenta al etón Hymir en una prueba de fuerza de pesca. Mientras que Hymir pesca ballenas, Thor se encuentra pescando a la propio Jormungandr, pero el etón se acobarda y corta el sedal, dejando escapar a la serpiente. En otra ocasión Thor, Loki y sus acompañantes se enfrentan a las ilusiones de Utgarda-Loki³⁶² y una de las pruebas es que Thor debe levantar un gato, aunque en realidad se

³⁵⁸ Bernáñez (2017), 207.

³⁵⁹ *Gylfaginning* 34. Traducción de Lerate (1984), 62.

³⁶⁰ Clunies Ross (1994), 64.

³⁶¹ *Hymiskvida*, 21-25. Traducción de Lerate (1986), 110-111-

³⁶² «El otro Loki» o «Loki del recinto exterior», un etón.

trata de la propia Jormungandr, por lo que solo puede levantar un poco de todo su peso³⁶³. Ambos mitos son demostraciones de fuerza de Thor y que anticipan la idea de su futuro enfrentamiento con la serpiente del mundo.

Hel, por su parte, fue enviada al Niflheim, se le dio poder sobre los nueve reinos para poder gobernar sobre los que mueren por enfermedad y vejez, y Snorri cuenta con todo detalle los horribles nombres de sus aposentos y bienes³⁶⁴. Pero, a pesar de toda la descripción, no desempeña un papel muy activo en la mitología. Se cree que esto puede ser porque originalmente Hel no fuese un personaje, sino una personificación literaria del mundo de los muertos, debido a que en las referencias a Hel más antiguas se hacen con «estaba en Hel» no «estaba con Hel»³⁶⁵. Su nombre en germánico común es *halio, de la raíz indoeuropea *kel- (ocultar), por lo que ella misma es un «lugar oculto» a ojos de los vivos³⁶⁶. Sus principales mitos la muestran como guardiana de su reino.

Fenrir fue el único de los hijos de Loki con Angrboda que se quedó entre los ases. Snorri nos cuenta que solo Týr se atrevía a darle de comer, pero en cuanto los dioses comenzaron a ver lo mucho que crecía cada día, sabiendo que las profecías hablaban de que Fenrir les dañaría, decidieron atarle. Para ello crearon unos grilletes, Loeding, pero Fenrir se libró fácilmente de ellos. Hicieron otros más fuertes, Drómi, y de nuevo los rompió. Así que les pidieron a unos elfos negros que construyeran unos grilletes infalibles, Gleipnir³⁶⁷, por lo que esta vez Fenrir no quiso dejarse atar con ellos a no ser que uno de los ases pusiese su mano en la boca del lobo. Týr fue el único que se atrevió a ello, razón por la cual perdió la mano en el forcejeo, pero el lobo no consiguió desatarse. Finalmente le colocaron varias rocas encima y una espada atravesando su hocico a modo de mordaza, permaneciendo atado hasta el Ragnarök.

La historia de Fenrir es muy similar a la de Loki: aparece viviendo entre los dioses, pero su misma naturaleza les perturba y, tras los intentos de contenerle, un día acaba siendo herido, aunque esta vez no es una cuestión de vida o muerte. Esto provoca que se castigue a Fenrir atado y sufriendo hasta que se desate y ataque a los dioses en el Ragnarök. Por

³⁶³ *Gylfaginning* 46-47. Traducción de Lerate (1984), 80-84.

³⁶⁴ Todo el detalle sobre el paradero de Hel se cuenta en *Gylfaginning* 34. Traducción de Lerate (1984), 62.

³⁶⁵ Lindow (2002), 172.

³⁶⁶ Bernández (2002) desarrolla esta etimología en la página 86.

³⁶⁷ De los tres grilletes Gleipnir son los más fantásticos al ser creados por los elfos, de nuevo en *Gylfaginning* 34 nos cuenta que están hechos de: ruido de gato, barba de mujer, raíces de las rocas, tendones de oso, alma de pez y baba de pájaro. Todo cosas que se consideran inexistentes.

esta razón, como hemos visto en uno de los fragmentos, no es de extrañar que a Loki también se le denomine «el lobo». A su vez, se intenta frenar hasta tres veces a Fenrir, siendo la tercera la definitiva hasta el fin de los días. Algo similar ocurre con Loki de forma más sutil. Si se entiende, como se ha dicho antes, que el pacto con Odín es una forma de mantenerle a raya, sería el primer intento. El segundo es cuando le apresan en la red de pesca cuando se encuentra transformado en salmón; y, por último, el tercero cuando le atan a las rocas con las entrañas de sus hijos. Los que ocurre posteriormente se tratará en el apartado 3.1.4, a propósito de la liminaridad.

Estos hijos monstruosos de Loki son parte de la caracterización más negativa del personaje, pero tienen un lugar especial dentro de la jerarquía divina. Se muestra que los dioses deciden separarlos o contenerlos ya que son peligrosos, pero acaban volviendo o los métodos para contenerlos se muestran insuficientes. Esto se debe a que dentro de la jerarquía los hijos monstruosos de Loki representan fuerzas de la naturaleza incontrolables para los dioses por tener una naturaleza ubicua³⁶⁸, impidiendo del todo un control total y mostrando un peligro inminente. Los monstruos son seres que encarnan la ambivalencia: cuando no se puede ignorar ni clasificar un fenómeno abrupto se recurre por representación a un monstruo³⁶⁹.

Por último, en esta tesis se considera como tercera línea de emparejamiento la relación de Loki con el caballo Svaðilfari, tras la que da a luz a Sleipnir. En esta unión Loki se convierte en yegua para librar a los ases de un etón, mito sobre el que hablaremos en el apartado 3.1.5., y acaba embarazado y dando a luz a Sleipnir, «deslizante»³⁷⁰, un caballo de ocho patas.

Sobre la paternidad o maternidad de Loki Jan de Vries considera que Snorri, al encontrar esa alusión sin contexto, y fragmentos del relato del maestro constructor, un mitema muy popular en el folclore europeo, decidió juntar ambos relatos y, por ello, Loki se convierte en yegua³⁷¹. Pese a que se pueden encontrar alusiones de esto en la *Vóluspá*. Aunque esto no excluye que Loki se pudiese transformar en yegua y parir por su carácter *trickster*, ya que en otros mitos también cambia de sexo, aunque no dé a luz. De hecho, aunque en este mito sirva para un propósito y el cambio de sexo sea algo «práctico» no

³⁶⁸ Clunies Ross (1994), 53.

³⁶⁹ Giesen (2015), 64.

³⁷⁰ Bernáñez (2017), 268.

³⁷¹ De Vries (1933), 75.

es accidental, mantener relaciones con animales supone una de las mayores transgresiones, ya que se entiende que los seres humanos son muy superiores a las bestias³⁷², algo que en contexto divino supone una transgresión mucho mayor.

Sleipnir es descrito como uno de los caballos más veloces, razón por la cual quizás se le representa con ocho patas. Lo que está claro es que no es un capricho literario ni una metáfora de Snorri, ya que en la piedra de Tjängvide³⁷³ se puede ver un jinete montando un caballo de ocho patas. BernándeZ³⁷⁴ incluye la teoría de que las representaciones pictóricas se realizaron primero, representando el movimiento del caballo galopando, y después, con el tiempo, se comenzó a interpretar que realmente tenía tal número de extremidades.

Al contrario que con sus otros hijos monstruosos, Loki no trae desgracia al dar a luz a Sleipnir, sino que es un punto positivo en la relación con el padre de todos. De hecho, Sleipnir pasa a ser el caballo de Odín, otorgándole poderes que se comentarán más adelante, y se convierte en una de las formas con las que se representa su divinidad.

Finalmente, como se ha podido ver, la genealogía de Loki muestra mucho más de él de lo que podría parecer a simple vista. La unión de sus padres, prohibida en muchos aspectos, muestra la razón por la que se encuentra tanto al lado de los ases como en su contra. Mientras que su descendencia es más ambigua: los hijos que tiene con Sigyn son utilizados para exaltar el castigo que recibe, atado con la carne de su carne, y su descendencia con Angrboda mostrará su aspecto más monstruoso y relacionado con los etones. Sus hijos ases permanecerán vivos hasta que su padre provoque la muerte de Baldr y sea atado, sus hijos monstruosos permanecerán atados o limitados hasta que su padre se libere de sus cadenas y de comienzo al destino de los dioses.

Los únicos lazos familiares abiertamente positivos son los relacionados con su contrapunto entre los dioses, Odín. Tanto por el pacto de hermandad que comparten, que explica los momentos en los que Loki obedece totalmente sus mandatos o se presta a arreglar lo que él mismo ha roto entre los dioses, como por el caballo Sleipnir.

Por tanto, su genealogía y familias son un elemento que sirve para recalcar y aumentar el carácter de Loki, impregnado en todos los personajes relacionados con él. A

³⁷² Jakobsson (2020), 20.

³⁷³ Ver anexo iconográfico 4.3.2.

³⁷⁴ BernándeZ (2017), 268.

su vez, estos elementos no están separados del lugar que ocupa Loki y su familia en el mundo de la mitología y religión nórdica, como veremos a continuación.

4.1.4 Liminaridad

Las zonas de transición son un claro ejemplo de espacio liminar y, en la cultura escandinava, se comprendían como zonas de negociación con otros mundos, así que, como ya se ha comentado en la introducción, se colocaban lugares de culto en zonas limítrofes, algo que parece cumplir los requisitos de antiguos rituales³⁷⁵. Sin embargo, no se conservan topónimos claros de Loki o lugares especialmente ligados a su figura, lo que podría significar que no recibía culto directamente, sino con el resto de los dioses, o que no recibía ninguna clase de culto ya que no estaba integrado del todo en el sistema divino. Siempre está, por supuesto, la gran posibilidad de que recibiese culto, pero no se han podido conservar datos de ello, por lo que en este aspecto no se puede profundizar demasiado.

Espacios liminares

Más allá de la posible liminaridad religiosa y cultural, Loki carece de un espacio claro en el terreno mitológico. En los textos conservados no se habla de ninguna posible residencia o círculo en los mundos en los que habite Loki, se dice que se encuentra entre los ases, pero no se especifica dónde, además tiene una clara capacidad para saltarse los límites de Midgard y viajar a Jotunheim.

Aparece en muchos mitos viajando por el mundo en compañía de otros dioses, como personaje de apoyo o secundario, pero también se encuentra viajando solo, momentos en los que suele realizar alguna travesura o desestabilizar el orden en el cual reina la supremacía de los ases sobre los etones. Un ejemplo de ello es el momento en el que acuerda con uno de los etones raptar a la asinia Idunn y entregarles a los etones las manzanas que ella porta, haciendo que los ases comiencen a envejecer de golpe, sin embargo, no se dice que Loki se vea afectado por este cambio hasta que Odín le ordena traer de vuelta a Idunn.

En esta historia, como se verá más adelante, Loki no crea un daño permanente entre los dioses, pero sí manifiesta que su naturaleza tiene un claro potencial para el cataclismo y para ser un agente del cambio que pueda perjudicar a los dioses³⁷⁶. Una

³⁷⁵ Brink y Price (2008), 14.

³⁷⁶ Hyde (2017), 101.

especie de adelanto de la muerte de Baldr, que sí supone un cambio permanente para el mundo.

Como se ha podido ver, es posible que su propia genealogía sea la explicación mítica de la capacidad de este ser híbrido para saltar de un mundo a otro sin mucho problema. También, algunos autores como Von Schnurbein, han relacionado su uso particular de la magia o sus habilidades para cambiar de forma como características que le colocan en un lugar liminar frente a los opuestos, ya sean sus opuestos los etones o los dioses³⁷⁷.

Por tanto, Loki se encuentra en un claro contexto liminar por su carencia de un lugar fijo donde residir o de un bando en el que participar sin llegar a traicionarlo. En la mayoría de los mitos, hasta que provoca su propio final, Loki provoca un daño a uno de los dos bandos y debe repararlo traicionando al otro contantemente. Esto muestra una clara liminaridad social. Aunque no es la única forma en la que Loki simboliza un límite. Otras dos formas de hacerlo son mediante las barreras de sexo y las barreras del tiempo.

La liminaridad social

La sociedad escandinava era predominantemente masculina, algo que se trasladaba sin problema a la mitología y la religión, tal como se ha podido ver en cuanto a las jerarquías divinas. Por eso resulta especialmente impactante la cantidad de veces que Loki puede llegar a traspasar el límite de género para adoptar funciones atribuidas a la mujer en la sociedad o, incluso, el límite entre sexos, adoptando un cuerpo de mujer. En algunas ocasiones sirve para un propósito claro, como el caso de transformarse en yegua, pero en otros simplemente adopta el aspecto de una mujer etona para ocultar su identidad, sin necesidad de que para ese caso se tratase de una mujer. Algunas de estas transformaciones podrían considerarse *ergi*, un término utilizado para designar una actitud que denota actividades poco masculinas o abiertamente femeninas en hombres y que se solía señalar de forma despectiva e insultante³⁷⁸. Quizás su propia actitud contraria a la norma es lo que le permite adoptar todo tipo de actitudes liminares que son, en cierto modo, negativas para su propia cultura.

También es significativo que por su culpa y gracias a él Skadi, una etona, pueda permanecer entre los ases. Skadi era hija de un etón, Thjazi, al que se le había dado muerte

³⁷⁷ Von Schnurbein, (2000), 115.

³⁷⁸ Jakobsson (2020), 22.

entre los ases, tras haber reparado el daño que Loki había provocado³⁷⁹, y se le ofrece a Skadi el matrimonio con un as como compensación para que no ataque a los dioses. Los dioses disponibles muestran solo sus piernas y ella debe escoger de ahí a su futuro esposo, escoge las que cree que corresponden a Baldr, el más hermoso, pero encuentra otro dios en su lugar. De este modo Skadi permanece toda la ceremonia totalmente seria y los dioses se proponen hacerla sonreír para asegurarse de que no les ataque.

El único que consigue esto es Loki, atando sus testículos con una cuerda a la barba de una cabra, tirando cada uno de un lado hasta que él cae desplomado sobre el regazo de Skadi. Loki es el único que se encuentra en un espacio entre dioses y etones, al igual que Skadi, lo bastante ambiguo como para realizar algo así³⁸⁰ y, a su vez, es propio de los *tricksters* encontrarse en situaciones escatológicas por el simple hecho de hacer reír con su narración.

La liminaridad temporal: el Ragnarök

Respecto al límite temporal hay que decir que Loki no es el único *trickster* que influye en el tiempo. Es común que algunos de estos personajes tengan un claro predominio en la actividad nocturna, frente a la diurna normativa, o en momentos de transición (amaneceres, atardeceres, solsticios, cambios de calendario etc.). Pero, en el contexto de lo importante que es el ciclo de tiempo en la mitología nórdica, Loki gana algo más de peso.

Loki se une a los dioses en un pasado mítico cercano, con su pacto de hermandad con Odín. Después, en el presente mítico, es cuando realiza sus travesías con los ases y sus principales engaños y reparaciones. Generalmente cuando Loki opera junto a los dioses puede traer daños, pero menores, y acaba consiguiendo introducir elementos fantásticos o positivos, mientras que cuando opera a espaldas de los dioses es cuando pone en riesgo todo a su alrededor³⁸¹. Al final del presente mítico provoca la muerte de Baldr, se dan los hechos del *Lokasenna* y, tras su fuga, es atrapado y encadenado hasta el Ragnarök. El momento en el que se desencadene se dará paso al futuro mítico, donde se

³⁷⁹ Relato del rapto de Idunn y sus manzanas, seguido de la compensación a Skadi en *Skáldskaparmál* 1. Traducción de Lerate (1984), 99-106.

³⁸⁰ Lindow (2002), 269, recoge la idea de que este elemento corresponda a una expresión de la dualidad sexual de Loki. Aquí la barba de la cabra representaría un atributo masculino en un animal femenino y atar eso a los testículos de Loki podría ser un motivo de castración.

³⁸¹ Dumézil (1986), 272.

destruirá el mundo y se creará uno nuevo. Como se puede ver, Loki aparece como punto de inflexión en los cambios de temporalidad mítica principales.

El relato de la muerte de Baldr³⁸² comienza con los sueños que este tiene que le advierten de su muerte inminente. Por ello su madre, Frigg, hace jurar a todos los seres vivientes que no herirán ni matarán a Baldr, volviéndole completamente invulnerable, hasta el punto en el que los dioses se divierten lanzándole todo tipo de cosas para ver cómo, efectivamente, no se muere. Pero esto saca de quicio a Loki, así que se transforma en una anciana para hablar con Frigg y preguntar si no había alguien que no realizó el juramento. Así descubre que el único que no juró fue la planta del muérdago, porque a Frigg le pareció una planta insignificante que estaba creciendo en ese momento.

Loki tomó el muérdago y convenció al ciego Hodr, hermano de Baldr, para que le disparase una flecha envuelta en muérdago. Así provocó la muerte de Baldr en una zona sagrada para los dioses y no solo eso, sino que, como explica Lindow³⁸³, los dioses pueden matar etones, pero no pueden matarse entre ellos. La muerte de Baldr a manos de uno de los dioses lleva a la inevitable muerte del resto. Odín sabe lo que la muerte de su hijo implica, así que concede a Hérmod³⁸⁴ el poder usar a Sleipnir para viajar hasta Hel para consultar si se le podría traer de vuelta. La única forma es que todos los seres lloren su pérdida, pero una etona, Tok, decide no hacerlo ya que afirma no haber conocido a esas. Según el apunte de Snorri³⁸⁵, esa etona es una transformación de Loki para asegurar la muerte de Baldr.

La insistencia de Loki en destruir a Baldr implica la llegada de la muerte total y decadencia del resto de los ases. Esto se debe a que se había creado un orden dispar al haber un personaje totalmente invulnerable, que no debería existir, y por ello Loki revierte la situación al orden que debía darse desde un principio.

Debido a esto quedará atado a una roca con los intestinos de sus hijos con Sigyn y, una vez allí, torturado con el constante caer del veneno de una serpiente sobre su cuerpo. Aunque Sigyn permanece a su lado recogiendo el veneno sobre un vaso. La zona donde se le deja parece ser también liminar ya que se insinúa que es una zona de geiseres

³⁸² *Gylfaginning* 48. Traducción de Lerate (1984), 84-87.

³⁸³ Lindow (2016), 121.

³⁸⁴ A Hérmod se le describe como «el rápido» y es otro hijo de Odín.

³⁸⁵ Al final de *Gylfaginning* 48: «Se supone que en realidad era Loki, hijo de Láufey, el que ha causado más males que nadie entre los ases». Traducción de Lerate (1984), 88.

y que, cada vez que cae sobre él el veneno de la serpiente, Loki provoca terremotos al revolverse de dolor. La idea de los terremotos y los geiseres se ve cuando se dice que Loki queda cautivo bajo el Hveralund³⁸⁶, el «árbol calderoso», el hecho de atar a un dios que se revuelve y provoca terremotos en una zona de geiseres podría explicar de forma mítica la existencia de ambos fenómenos naturales. Independientemente de si estos elementos son parte de una composición puramente lírica, se han encontrado imágenes de lo que parece ser Loki atado sufriendo este castigo³⁸⁷.

Respecto del castigo que recibe Loki, hay que destacar que muchos *tricksters* experimentan el encontrarse atados en un punto de su historia mítica como castigo por sus malas acciones, aunque a menudo la diferencia está en el tono con el que se muestra este castigo. Bassil-Morozov diferencia que un castigo como el de Prometeo podría ser heroico, ya que viene de una idea de ayudar a la humanidad, mientras que Coyote siempre es castigado por su imprudencia y su poca capacidad de prevenir las consecuencias, y Loki, por su parte, es por ser totalmente malévolo³⁸⁸. Aunque, hay que tener en cuenta que Loki también es impulsivo e imprudente en muchos de los relatos que se han mostrado y cabe la posibilidad de que ese aspecto malvado venga de la contaminación de los textos por parte de la óptica más cristiana con la que nos han llegado.

Para De Vries la muerte de Baldr es el único relato en el que Loki deja de ser un *trickster* para ser total y genuinamente malvado³⁸⁹; sin embargo, siguiendo la línea de análisis de Lindow, sin la muerte de Baldr no se daría un ciclo de renovación del mundo y no existiría la idea de la muerte entre los humanos, quedando todo el tiempo paralizado, Loki pertenecería aquí al tipo de *trickster* que establece el orden del mundo creando la primera muerte de la cosmogonía³⁹⁰. Hyde también refuerza esta idea, considerando este tipo de historias «crepúsculo», ya que el *trickster* ayuda en una situación intermedia ayudando a que avance y aportando esa claridad como un elemento propio de los *tricksters* de todo el mundo³⁹¹.

Además, Hyde relaciona el muérdago como la principal razón por la que el mundo vuelve a surgir tras el Ragnarök. Esto se debe a que el orden que establece Frigg es

³⁸⁶ *Vóluspá* 35. Traducción de Lerate (1986), 30.

³⁸⁷ Sobre este motivo de arte nórdico, ver Anexo Iconográfico figuras 4.3.3 y 4.3.4.

³⁸⁸ Bassil-Morozov (2015), 13.

³⁸⁹ De Vries (1933), 178.

³⁹⁰ Lindow (1997), 33.

³⁹¹ Hyde (2017), 113.

totalmente antinatural y Loki utiliza un elemento de la naturaleza para romper este orden y volver a traer la muerte al mundo; es una planta siempre verde, representando la vida, así que el mundo puede volver a surgir, ya que algo verde mató a Baldr, es algo que puede matar y resurgir³⁹².

Por tanto, siguiendo la línea de Lindow y Hyde, se podría decir que el momento más liminar de Loki es en su participación en la muerte de Baldr y posterior desenlace del fin del mundo. En el Ragnarök podemos encontrar a Loki dando la espalda a los dioses de forma definitiva, luchando contra ellos en compañía de sus hijos. Loki se enfrentará a Heimdall y ambos morirán. Es interesante este enfrentamiento contra Heimdall, ya que es un personaje muy parecido a Loki, pero con un enfoque positivo. Este dios también se encuentra en un lugar liminar. Heimdall proviene de un nacimiento poco común, es hijo de nueve hermanas, otro nacimiento peculiar que podría ser la fuente de sus poderes liminares, pero que se manifiesta haciendo las veces de guardián de la frontera contra los etones, mientras que Loki es el principal instigador de los ataques en muchos mitos³⁹³. Es un enfrentamiento completo entre la liminaridad más positiva, que se encuentra ahí para preservar el *statu quo*, y la liminaridad caótica que supone Loki al romper las barreras una y otra vez. Con la muerte de ambos se acaba con la necesidad de estos límites: en el fin del mundo ya no hay espacios que preservar o destruir.

Los hijos como refuerzo liminar

La descendencia de Loki también marca cierta liminaridad y cosmogonía más allá de su actuación en el Ragnarök. Lindow³⁹⁴ explica que la forma en la que separan a los hermanos sirve para mostrar quién preside cada eje de los nueve reinos: Jormungandr se coloca ciñendo Midgard, el mundo dónde viven los humanos y los dioses, por lo que es un eje horizontal. Hel, en cambio, es quien preside un eje más vertical, ya que es el modo en el que los humanos viajan de un reino a otro tras la muerte. Además, ambos lugares se encuentran en franjas realmente liminares: Jormungandr, por un lado, es el cerco del mundo y más allá de su enormidad no hay nada salvo la profundidad del océano. Sobre Hel, por otro lado, solo se nos dice de su reino que se encuentra «abajo del noveno mundo»³⁹⁵, ya que, cómo hemos visto, se trataba de un lugar oculto a los humanos.

³⁹² Hyde (2017), 106.

³⁹³ Clunies Ross (1994), 173.

³⁹⁴ Lindow (1997), 56.

³⁹⁵ *Gylfaginning* 2. Traducción de Lerate (1984), 31.

Fenrir, de nuevo, es algo más complejo que sus hermanos. Se encuentra en el recinto de los ases, pero tras arrancarle el brazo a Týr y ser atado de forma permanente es apartado y obligado a permanecer así hasta el Ragnarök. El componente liminar que tiene Fenrir es más temporal que espacial. Su propia naturaleza le deja fuera de las relaciones con los ases y, cuando llegue el momento, se liberará para destruirles.

Con respecto a Sleipnir, hay que mencionar que en la simbología escandinava los caballos a veces aparecen como herramienta para cruzar espacios, pero hay muchas referencias a que Sleipnir es el único que puede llegar hasta Hel o que puede ayudar a los mortales a cambiar de un mundo a otro³⁹⁶. Triin Laidoner³⁹⁷ desarrolla la teoría de que la capacidad que tiene para viajar entre los mundos, incluyendo poder llegar hasta Hel, no es por ser el caballo de Odín, sino por ser hijo de Loki, personaje liminar por excelencia. En las culturas escandinavas se pueden encontrar muchos caballos en enterramientos, pero no solo como símbolo de riqueza y abundancia, sino también como elemento que marca el viaje que debe enfrentar el fallecido³⁹⁸. De este modo, la capacidad de Odín de viajar entre los mundos estaría limitada a viajar con Sleipnir, así se puede ver que en las distintas ocasiones en las que Odín debe viajar al mundo de los muertos lo hace galopando sobre Sleipnir³⁹⁹.

Así pues, en la línea de las categorías que expone Babcock-Abrahams sobre el *trickster* y la liminaridad⁴⁰⁰, Loki cumple con varios de los puntos que ella enumera al manifestar independencia del límite del espacio y el tiempo. También está en el punto entre la sociedad y el caos, y tiene una gran capacidad de procreación, aunque no manifieste una libido desenfrenada. Asimismo hay que citar el poder de transformarse y manifestar un aspecto ambiguo, asociado, a su vez, con estatus sexual indefinido. Muestra una moralidad laxa dentro de su propia cultura y, como se verá en el siguiente apartado, tiene cierto dualismo entre su aspecto humano y animal.

Para concluir esta parte y pasar a la relacionada con lo animal, Hyde⁴⁰¹ expone que hay historias en las que al final se consigue domesticar al *trickster* obligándole a aceptar las normas del lugar donde se le acepta, como es el caso de Hermes en el *Himno*

³⁹⁶ Davidson (1969), 45-46.

³⁹⁷ Laidoner (2012), 73.

³⁹⁸ Raudvere y Schjødt (2012), 72.

³⁹⁹ Por ejemplo, en *Baldrs draumar 2*. Traducción de Lerate (1986), 143.

⁴⁰⁰ Babcock-Abrahams (1975), 159-160.

⁴⁰¹ Hyde (2017), 221.

Homérico IV, pero la otra opción es que se mantenga constantemente en el límite o se le obligue a un exilio completo, un castigo recurrente entre los *tricksters*. Este último elemento sería al que se ve atado Loki hasta el final de los tiempos, mientras permanece al margen de todo el mundo, esperando el Ragnarök.

4.1.5 Animales

Como se ha visto hasta ahora, los animales son un elemento recurrente en los relatos de mitología escandinava. Ciertamente, los animales no solo están relacionados con Loki: Odín tiene a sus dos cuervos, Freya tiene una piel de halcón que le permite transformarse, Frey, un jabalí, etc. Es muy común encontrar referencias a un carácter dual entre el ser un personaje mítico y un animal, lo cual se debe a que de las tres palabras que existían para denominar a los espíritus protectores que acompañan a una persona desde su nacimiento (*hugr*, *fylgja* y *hamr*), la *fylgja* suele presentarse con la figura de un animal⁴⁰².

Además, los adornos artísticos de los nórdicos no solo incorporan animales, sino que tratan de ser animales, ya que estos sirven para representar el orden social y es posible que, de forma subconsciente, también el orden físico del mundo⁴⁰³. En escenas grabadas en relieve destacan especialmente aquellos animales que pueden representar una gran fuerza o que se cree que simbolizaban la masculinidad, como el caballo, el jabalí, el ciervo o el toro, este último especialmente en escenas de juegos y sacrificios, además de imágenes de cuernos y astas para simbolizar la fuerza de estas criaturas⁴⁰⁴.

Lotte Hedeager relaciona la *fylgja* con la idea de que los propios animales son los que cruzan de un mundo a otro, permitiendo una conexión entre los distintos reinos, incluido el de los muertos. Para ella hay una clara relación entre los adornos animales y la *fylgja* como elementos que sostienen el esquema social escandinavo, ya que el arte animal ayudaba a mantener los estatus sociales al servir como elemento de legitimación del poder⁴⁰⁵.

De Vries considera que el *trickster* suele ser capaz de transformarse en la criatura que más le convenga en ese momento, siendo capaz Loki de adoptar la forma de los tres reinos animales (tierra, agua o aire) según sea más necesario para cumplir sus objetivos⁴⁰⁶.

⁴⁰² Brink y Price (2008), 12.

⁴⁰³ Roe (1995), 58.

⁴⁰⁴ Davidson (1969), 25.

⁴⁰⁵ En Brink y Price (2008), 13.

⁴⁰⁶ De Vries (1933), 292.

Yegua

Ya se ha comentado el final del mito del maestro constructor: Loki acaba dando a luz a Sleipnir, pero ahora se va a desarrollar un poco más cómo lo cuenta Snorri⁴⁰⁷. Aparece un extraño personaje que propone a los ases construirles un muro si a cambio le dan a Freya, la luna y el sol y los dioses aceptan si consigue acabar en solo un invierno.

El hombre tenía un caballo maravilloso, Svaðilfari, que le ayudaba a trabajar y parecía que los dioses iban a perder la apuesta. En ese momento, por lo que nos dice Snorri, recuerdan que quien les instó a aceptar semejante trato fue Loki, así que le obligan a solucionarlo como sea. Loki se transforma en yegua la última noche antes de que se cierre la apuesta y huye a los bosques para que Svaðilfari le persiga, lo que obliga al constructor a darles caza sin éxito. Finalmente, al no poder completar la muralla, el constructor se enfada, desvelándose como un etón de incógnito y Thor le elimina.

Ya hemos mencionado las teorías acerca de que este mito pueda ser una explicación de Snorri a la paternidad/maternidad de Sleipnir, sin embargo, muestra una clara característica: si se acepta que los *tricksters* se transforman en el animal que más les conviene al momento ¿por qué precisamente una yegua, además de para engendrar a Sleipnir? En vez de transformarse en un animal que pudiese deshacerse del caballo con su fuerza o que pusiese en peligro al propio constructor, Loki, encontrándose en el límite entre los ases y el etón, decide transformarse en un animal que le permitiría conseguir su objetivo con astucia. También muestra su gran libido y su sexualidad ambigua. Razón por la cual se le ataca en el *Lokasenna*⁴⁰⁸. Asimismo ayuda a separar a Sleipnir del resto de sus hijos, que representan naturalezas más salvajes, al ser este un caballo con una gran carga simbólica positiva por tratarse de un animal de prestigio, doméstico y de la batalla al mismo tiempo⁴⁰⁹.

Halcón

En el mito de las manzanas de Idunn⁴¹⁰ Loki se había peleado con un águila por comida en uno de sus viajes y, como compensación por romper los tratos, debe entregarle a Idunn y sus manzanas. Loki se lleva a Idunn engañándola, diciendo que en el bosque hay un

⁴⁰⁷ *Gylfaginning* 41. Traducción de Lerate (1984), 70-72.

⁴⁰⁸ En *Lokasenna* 23 y 33 los dioses atacan a Loki por haber dado a luz, mientras que Loki en 40, 52 y 54 responde a los insultos insinuando haber seducido a las diosas. Ver Anexo textual 4.4.1.

⁴⁰⁹ Eason (2008), 86-87.

⁴¹⁰ *Skáldskaparmál* 1. Traducción de Lerate (1984), 99-101.

árbol con manzanas maravillosas y quiere enseñárselo, pero debe llevar sus propias manzanas para comparar. Allí les esperaba el águila, que resulta ser el etón Thjazi.

Cuando los dioses comienzan a notar que envejecen mandan a Loki que traiga a Idunn de vuelta y, en esta ocasión, Loki decide transformarse en un pájaro para enfrentarse a otro pájaro. Toma prestada la piel de halcón de Freya y, una vez allí, transforma a Idunn en una nuez para salir volando con ella. Al igual que ocurre con el maestro constructor, cuando el águila persigue a Loki hasta las murallas de Asgard, no es él quien le da muerte, sino el resto de los dioses.

La razón de usar un halcón en este caso es muy clara, es un ave rapaz al igual que el águila, pero de menor tamaño. También el hecho de que transforme a Idunn en una nuez, ya que tanto la nuez como las manzanas son un símbolo de salud⁴¹¹ y es, precisamente, lo que representa la propia diosa. Sin embargo, lo que es notable es que un dios que es capaz de transformarse solo en muchas ocasiones o de transformar a una asinia tenga que recurrir a la piel de halcón de Freya.

Sobre esta transformación, Laidoner⁴¹² muestra que, en relatos y versiones anteriores de este mito, no parece necesitar recurrir a la piel de Freya, sino que en algunos textos se describe que es «aumentado por la piel de un halcón», transformándose por sí solo, o se le llama «el buitre de Thor»⁴¹³, quizás una alusión a su vinculación como ayudante de Thor. La transformación en el halcón parte de que es un ave más pequeña y ligera que el águila a la que se enfrenta y aprovecha esto para sacar ventaja.

Mosca

En la versión de Snorri podría parecer que tenía buena relación con Freya, sin embargo, en otro mito de transformación animal se ve todo lo contrario. Aparecen varios *kenningar* que relacionan a Loki con el robo del collar de Freya, mientras que a Heimdall se le relaciona con su búsqueda. Parece ser que Freya encomendó a Heimdall que recuperase el collar que Loki le había robado, adelantando la rivalidad entre ambos dioses que culmina con sus muertes en el Ragnarök.

⁴¹¹ Bernádez (2017), 235.

⁴¹² Laidoner (2012), 74.

⁴¹³ Literalmente dice «el camino del buitre de Thor» (*the vulture-path*), haciendo referencia a que el camino de los buitres es el aire y Loptr, o el aire, es otra de las designaciones para Loki. Este *kenning* hace tanto referencia tanto a que Loki puede transformarse en pájaro y volar por el aire, como a que es el aire en sí mismo.

Lo interesante de este mito es una versión más conocida pero ajena a Snorri⁴¹⁴, en ella Freya consigue por sí misma un collar maravilloso fabricado por los tuergos para la diosa, a cambio de acostarse con ella. Cuando Odín se entera de este intercambio considera que no es algo que deba tener esta diosa, así que encarga a Loki que se haga con el collar.

Mientras Freya duerme Loki toma la forma de una mosca para colarse en sus aposentos y, al ver que lleva el collar puesto, se transforma en una pulga que pica a la diosa para que se retuerza y cambie de posición en la cama. Cuando esto ocurre, vuelve a transformarse en su forma original, quitando con cuidado el collar y marchándose.

De tener en cuenta este mito, no sería el único en el que Loki se transforma en un insecto para molestar o perturbar a otros personajes con el fin de conseguir lo que quiere, aunque sí sería de los pocos artefactos divinos en cuya adquisición Loki no participa, más allá de robarlo. Ambos datos confluyen en el mito de cómo Loki consiguió los artefactos de los dioses⁴¹⁵, tras haberse metido en problemas⁴¹⁶ debe recurrir a los tuergos para que fabriquen algunos objetos para él. Sin embargo, Loki se excede y, haciendo gala del caos creativo propio de los *tricksters*, realiza una apuesta con los tuergos para ver si pueden realizar objetos mucho más maravillosos que los pactados en un inicio.

Para dificultar el trabajo de los tuergos y poder llevarse todos los objetos sin consecuencias se transforma en una mosca y va picando a los hermanos tuergos mientras trabajan para desconcentrarles. Los objetos que surgen de este trato son: el cabello dorado de Sif, el barco Skíðbladnir, de Frey, la lanza Gungnir y el anillo Draupnir para Odín y, por último, el martillo Mjollnir de Thor. Objetos muy importantes y recurrentes en la mitología nórdica que se deben a las travesuras de Loki, sin embargo, solo el martillo es afectado por tener una mala manufacturación. Cuando Loki pica a uno de los tuergos entre los ojos y le hace sangrar, provocando que el martillo sea algo más corto de lo habitual.

Aquí su transformación vuelve a ser con el objetivo de ser molesto y pasar inadvertido, por ello ¿qué mejor que un insecto? Aunque no sirve para su propósito de

⁴¹⁴ En el *Sorla thattr*, una historia corta encontrada en el manuscrito de *Flateyjarbók*.

⁴¹⁵ *Skáldskaparmál* 35. Traducción de Lerate (1984), 149-151.

⁴¹⁶ En este caso corta la cabellera de Syf, la esposa de Thor, mientras dormían. No se explica por qué lo hace, aunque el dejar a una mujer calva parecía ser un símbolo de desprestigio o adulterio, razón por la que Thor le manda inmediatamente a reparar lo que ha hecho.

librarse de la apuesta, eso es algo que conseguirá con su labia, sí que sirve para explicar la razón por la que solo el arma distintiva de Thor tiene una tara o problema que se referencia en otros textos. Otro mito en el que Loki se muestra como la explicación para la situación del presente mitológico.

Salmón

Aunque hay un mito en el que su transformación resulta realmente contraproducente, el de la pesca del salmón⁴¹⁷. Tras matar a Baldr, y probablemente después de los hechos del *Lokasenna*, Loki huye del castigo de los dioses, refugiándose en una casa en la montaña con cuatro puertas, los puntos cardinales, para estar alerta de por dónde pueden ir por él. En su espera Loki a menudo se transforma en salmón, nadando y saltando en el río cercano a la casa. Esto parece servirle como medio de ocultación, pero comienza a pensar qué pasaría si los dioses le encuentran transformado en salmón o cómo le intentarían atrapar en ese caso.

Su propia inteligencia le juega una mala pasada. Loki comienza a crear un prototipo de red de pesca, pensando que sería lo primero que se les ocurriría a los dioses, mientras está fabricándola aparecen los ases y Loki lanza la red al fuego, saltando al agua para convertirse en salmón. Sin embargo, Kvasir, representante de la inteligencia entre los ases, toma los restos de la red y la reconstruye. Así los ases marchan hasta el río y al tercer intento atrapan a Loki, con la ayuda de la fuerza de Thor.

Aquí, transformarse en salmón parecía lo más útil para tratar de esconderse en el agua, pero su transformación y su propia astucia provocan que se le atrape finalmente. También hay que recalcar que para los sami los peces sí tenían un componente simbólico fuerte, pero para los escandinavos se trata simplemente de una fuente de alimentación sin ningún tipo de componente especial⁴¹⁸. Esto podría deberse a que los salmones son peces bastante escurridizos y proliferan en la zona escandinava. Posiblemente sería un mito etiológico para explicar cómo se llegó a crear un método efectivo para atrapar salmones. Siguiendo la lógica de muchos relatos *trickster* en los que el protagonista crea el método para pescar o atrapar un animal tan escurridizo como él.

Así pues, en el caso de Loki, parece que sí se cumple la teoría de De Vries sobre que el *trickster* puede transformarse en cualquier animal que sirva para sus propósitos, ya

⁴¹⁷ *Gylfaginning* 49. Traducción de Lerate (1984), 88-89.

⁴¹⁸ Raudvere y Schjødt (2012), 86.

sean los del propio personaje o los de la trama mítica. Además, en relación con lo visto en los apartados de su genealogía y su liminaridad, queda claro cómo Loki, en muchas de sus transformaciones animales, recalca o pone a prueba su estado entre dioses y etones, participando a veces a favor de unos o de otros, incluso a veces solo por su propio beneficio y diversión. No se puede obviar, por ello, que el hecho de que se caracterice a este personaje con más transformaciones animales que el resto, ya que Odín tiende a transformarse en figuras humanas, está estrechamente relacionado con su naturaleza dual y su vida en el límite de ambas realidades míticas.

4.1.6 Recapitulación

Como se ha podido ver, los elementos de genealogía, liminaridad y transformaciones animales de Loki van muy de la mano unos con otros, siendo complementarios en más de un mito. Todos estos elementos ayudan a ver a Loki como un todo, un personaje *trickster* en el que se ve patente que estos tres elementos son de gran importancia.

El hecho de tener unos padres con una relación peculiar o mixta no es algo extraño para la mayoría de los *tricksters* del mundo, sino que podría tratarse de una forma básica que tienen las culturas de manifestar las rarezas de estos personajes desde sus inicios. Aunque parece que en el caso de Loki no solo afecta a los padres sino a toda su familia directa. Toda la existencia de Loki, sus hermanos y sus hijos parece girar en torno a que será el que desencadene el Ragnarök, por ello vale la pena destacar el hecho de que, cuando Odín debe castigarle por la muerte de Baldr, sacrifique a Vali y Nari/Narfi, mientras que los hijos que realmente preocupan de Loki han sido apartados del mundo de los dioses, pues aparecen recurrentemente como monstruos. La elección como sacrificio de los únicos hijos que no suponían una amenaza se puede deber a que serían los que podrían *heredar* de algún modo el puesto de Loki al pertenecer a su único matrimonio, también por el clásico «ojo por ojo», al hacerle sentir a Loki lo que sintió Odín al perder a Baldr. La descendencia con Sigyn exalta el castigo, mientras que la de Angrboda la consecuencia posterior, ambas relaciones tan opuestas aluden a los dos lados del personaje: divinidad y monstruosidad.

En su descendencia, además, se pueden ver varias facetas de Loki separadas: Hel es la propia relación de Loki con el mundo de los muertos, Jormungandr es el peligro que acecha y que se contrapone con Thor, Sleipnir es su velocidad y capacidad de moverse entre todos los mundos, siendo el único caballo con el poder de llegar también al mundo

de los muertos. Fenrir queda para el final, ya que es el que más parecido guarda con Loki: ambos se encuentran viviendo entre los dioses sin ser aceptados del todo y requieren de pactos o cadenas que les mantengan constantemente vigilados. Ambos acaban, además, atados hasta el Ragnarök, pero previamente se necesitan tres intentos para poder amarrarlos.

Los intentos en el caso de Fenrir están claros con las distintas cadenas que van probando hasta encontrar el modo de retenerle, a costa del brazo de Týr. En lo que respecta a Loki se puede observar un patrón: el pacto de hermandad que realiza con Odín podría ser el primer intento, el segundo cuando, tras lo ocurrido en *Los escarnios de Loki*, se transforma en salmón para huir de los dioses y acaban atrapándole con la propia red que él fabricó, y el tercero, finalmente, cuando le atan con las entrañas de sus hijos. En ambos casos, la forma final de contener a Fenrir y Loki requiere el sacrificio de otro as.

Por ello, se pueden entender todos estos familiares como espejos fragmentados que reflejan solo parte de la realidad de Loki, su forma de ser y su naturaleza dual. Los *tricksters* nunca son personajes sencillos, pero quizás sea Loki el que más caracterización recibe de sus relaciones de sangre. Es posible que su liminaridad no pudiese explicarse míticamente sin haber nacido de una unión tan poco común, al igual que su capacidad de transformarse frente a las aptitudes de otros dioses.

A veces su liminaridad y su capacidad para adoptar algunos aspectos animales parecen un recordatorio de los poderes que manifiesta debido a su genealogía. Respecto del componente liminar destaca mucho ese estado intermedio entre estar con los dioses y estar con los etones, lo que le lleva a un punto de límite temporal. El estrés constante de las categorías y la ruptura del *status quo* origina el castigo de Loki, lo que lleva irremediablemente a que se desate con él el Ragnarök. Ya se había comentado que esto podía representar un tipo de *trickster* que no se deja domar y que es reprimido o que muere por ello, salvo que, en el caso de Loki, el mundo vuelve a girar de nuevo y todo vuelve a su lugar tras el destino de los dioses. Finalmente, la liminaridad de Loki no solo es espacial, en consecuencia de su naturaleza, sino también temporal y entre la vida y la muerte.

Pese a sus vinculaciones negativas o a la idea de que pueda ser una representación del mal, lo cierto es que Loki no se asocia con momentos violentos más allá de la muerte de Baldr. Normalmente Loki no provoca muertes de forma directa ni ataca a los demás

con armas. Su forma de crear discordia es con la palabra y el intelecto y, cuando esto lleva a un enfrentamiento directo, escapa.

A su vez, es el personaje mítico escandinavo con más transformaciones animales que se conserve. Muchas de ellas son, al contrario que otros dioses como Odín o Freya, sin el apoyo de ningún tipo de artículo mágico, como una capa, sino resultado de sus propias capacidades inherentes.

El valor de estas representaciones radica en las formas que tenía su cultura de imaginar a este personaje, de darle los elementos que se consideraban propios del tipo de entidad que ahora se ha denominado *trickster*. Por lo general no se transforma en animales grandes o con gran poder, ya que para sus propósitos se sirve de cuerpos pequeños y escurridizos, quizás el único caso en el que toma una figura grande es la de una yegua. Aunque en el caso de la yegua, como se ha podido comentar, lo más destacado es que rompe de forma muy evidente el límite de la sexualidad y el género.

Finalmente, Loki no se puede concebir como un dios como lo sería Odín, Thor o Freya. El modo que tenían los escandinavos de representarlo lo aleja de las categorías divinas, pero tampoco sería apropiado considerarlo un mero personaje folclórico desconectado de la religión. Se trata, algo poco sorprendente entre los *tricksters*, de una categoría intermedia que sirve para tensionar los límites y marcarlos de una forma clara y definitiva.

4.2 Conclusiones

En el caso de Loki no se puede realizar una comparación con respecto a culturas que se encuentren en un estrecho contacto, como ocurría con los personajes anteriores. Por lo que la mayoría de los elementos de comparación se tienen que hacer teniendo en cuenta salvando las distancias culturales.

En lo que respecta a la genealogía, es el primero que se concibe realmente surgiendo de un tabú o relación problemática de forma evidente. El otro personaje que podía tener un gran vínculo en este sentido es Raven, ya que en los mitos donde se anuncia una genealogía se puede contemplar una claramente desnivelada. Otros *tricksters* analizados, en cambio, han tendido a una relación familiar difusa, como Coyote, Anansi o Eshu, o a una familiaridad clara pero desequilibrada, como Legba. Aunque Loki destaca por encima de todos en no dividir sus relaciones sociales. Esto se veía muy bien con respecto a las diferencias entre Coyote y Raven, pues el primero estaba muy centrado en

su descendencia y el segundo carecía de ella, pero tenía muchos mitos con tíos, padres o abuelos como personajes.

Loki tiene una gran vinculación con sus padres, según se quiera manifestar la parte más benigna o maligna de su carácter, pero la mayor parte de sus vínculos se refuerzan por las naturalezas que encarnan sus hijos. Hasta ahora el resto de *tricksters* no habían llegado a manifestar tal nivel de inmersión sociocultural, ya que Coyote, por ejemplo, tiene hijos e hijas como héroes genéricos de cuentos, que lo que pretenden es marcar la desviación del padre frente a una comunidad normativa. Loki, por su parte, tiene hijos que representan lo normativo y otros que la disrupción de las normas sociales. Sus hijos manifiestan la dualidad constante a la que se ve expuesto Loki por su naturaleza, conviviendo entre los dioses y, al mismo tiempo, siendo la semilla de su inminente destrucción.

También es el primero de los *tricksters* trabajados que no solo tiene una gran familia, sino que también se ve muy caracterizado por ella. Como se ha comentado, Coyote y Raven se concentran en torno a una parte de la familia: los antepasados o los descendientes. Legba, por su parte, tiene una gran cantidad de hermanos y Anansi matrimonios e hijos peculiares. Loki aún a todos estos elementos. Su naturaleza parte de la unión prohibida de sus padres y sus hermanos, de los que se tienen pocos datos, solo aparecen para recalcar el componente destructivo. Totalmente contrario a lo que se había visto con Legba, donde los hermanos son otros dioses con sus propios poderes y deberes y se ven entorpecidos o ayudados por el *trickster* según le convenga. Esa relación solo la tiene Loki con Odín y el resto de los aesir, pero no por ser familia. De los *tricksters* analizados es el que más se apoya en las características dadas que proceden de la genealogía, por encima del resto de ámbitos.

En lo referente a la liminaridad se asemeja mucho a lo que se puede encontrar en otros personajes que no tenían un lugar claro al que pertenecer, como los *tricksters* americanos. La diferencia entre los elementos es que esta liminaridad separa lo regulado de lo salvaje de forma más mística. En vez de separar la comunidad humana de los confines cortan la comunidad divina, que representa las normas y la civilización, de la comunidad de etones, que encarna todo lo caótico del mundo de fuera. Loki se mueve por este límite con total libertad, ya que vive en uno de los espacios, pero es de los pocos dioses que puede entrar y salir del otro sin mucho problema. Esto lo diferencia de los *tricksters* americanos analizados: Coyote o Raven no tienen un hogar y Loki, pese a

tenerlo, no encaja ni pertenece a él realmente. Tampoco es que su hogar sea como el de Anansi y encarne la periferia, ni como Eshu o Legba que traen el caos a las vidas de los humanos por otros medios.

También es el primer personaje de los analizados que manifiesta una liminaridad temporal muy clara. Los actos de Loki desencadenan inevitablemente el Ragnarök y, con él, llega el final de los dioses. Su carácter cambia radicalmente y, en el último momento mítico, pasa a ser un portador de males que trae la mayor destrucción. Todo lo contrario, por ello, a los *tricksters* que se sitúan junto al demiurgo para introducir elementos caóticos a la creación. Su fin es la muerte, algo que no muchos *tricksters* logran por la maleabilidad de su figura. Aunque en la cosmología escandinava se da a entender que es un ciclo que empieza una y otra vez. En definitiva, la liminaridad de Loki es muy especial y claramente diferenciada del resto.

Con respecto a los animales se puede observar que Loki no tiene un aspecto animal total, como Coyote, Raven o Anansi, pero se transforma en otros seres más a menudo que Eshu o Legba: algo que destaca especialmente, con lo ya comentado sobre la caracterización simbólica escandinava, respecto de lo que se ha podido ver en otros *tricksters*. Sin embargo, parece que hay consenso en que no había animales que se sacrificasen en nombre de Loki o para su figura, ya que no hay ningún tipo de rastro, por lo que no se puede comparar con Eshu, por ejemplo, que tiene un claro vínculo con los animales por la ritualidad del sacrificio y su presencia intermediaria.

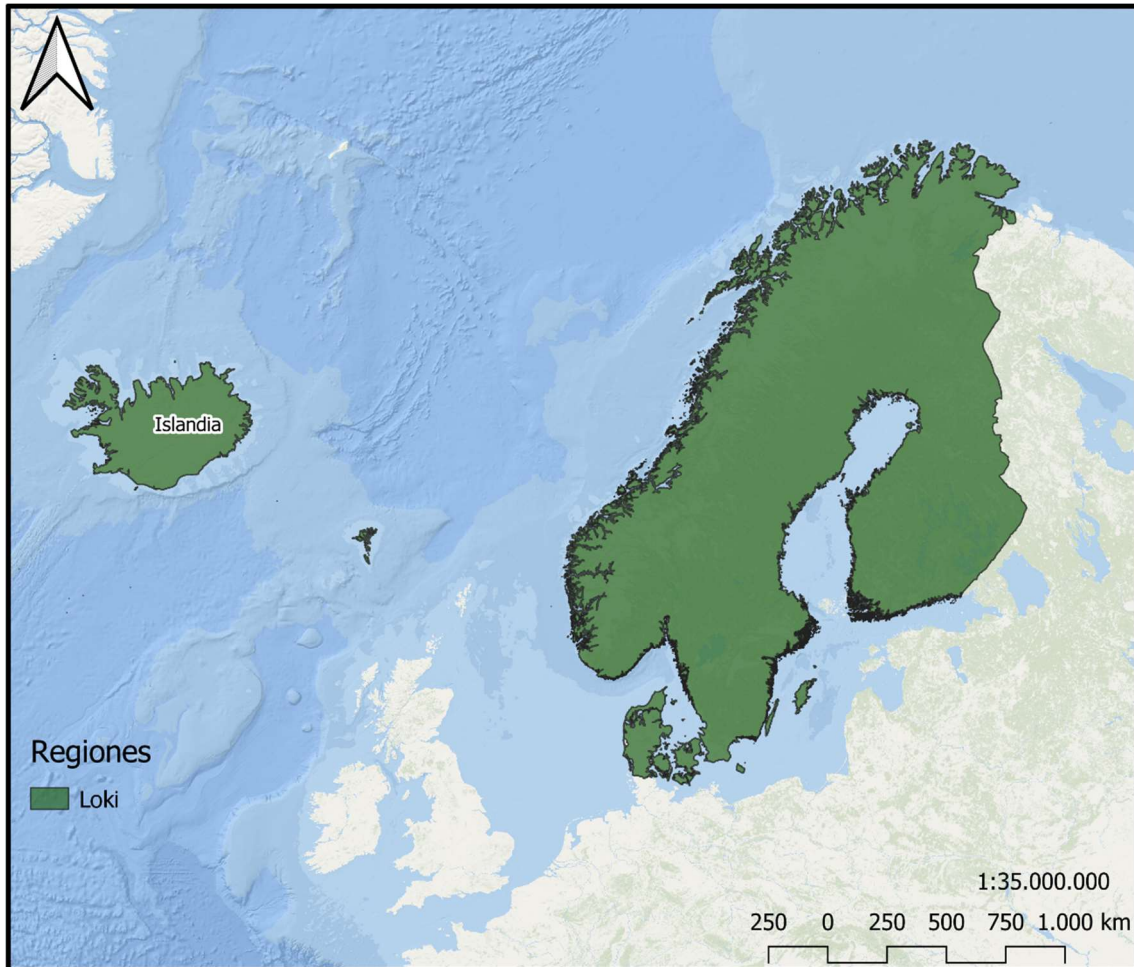
Su relación con los animales, por tanto, proviene de pequeñas transformaciones y de algunos de sus hijos, aunque sean animales monstruosos. Es una manifestación del *trickster* que da un gran énfasis a la figura de los monstruos o criaturas que poseen rasgos animales con un lado oscuro. Todo ello sirve para reforzar enormemente la carga negativa que se podía observar en Loki frente a otros personajes, aunque se ha comentado que podría tratarse de una contaminación posterior.

Con Loki se ha puesto a prueba un modelo de *trickster* cuyas tres características de análisis se entrelazan a la perfección, pues gira especialmente en torno a la genealogía que sirve de base para los poderes y caos del personaje. Las únicas contaminaciones claras no provienen de otro *trickster*, como los anteriores, sino de una moralidad ajena a la que originalmente caracterizaba a la cultura escandinava, por lo que parece que esta idea del «*trickster* malvado» no fue realmente tal. Con todo, la importancia y amplitud de sus

relaciones familiares, junto con su destino final, abre la puerta a un nuevo tipo de *trickster* que choca con los vistos anteriormente.

4.3 Anexo iconográfico

4.3.1. Mapa de las fuentes.



En este mapa se puede observar la enorme zona de influencia que abarcaba la religión y cultura escandinava, con la salvedad de que solo conservamos fuentes literarias en Islandia y no está del todo clara la localización exacta.

4.3.2. La piedra de Tjängvide.



Estela decorada del 700-900, descubierta en 1844 en Gotland. Actualmente en el Museo Nacional de Antigüedades de Suecia.

4.3.3. Loki atado.



Loki atado y con cuernos, piedra excavada del 900-1000 encontrada en la iglesia de Kirkby Stephen, en Cumbria, donde se conserva.

4.3.4. Loki y Sigyn.



Loki atado junto a su esposa Sigyn, fragmento de la cruz de Gosforth, datada a principios del s. X. Cruz conocida por su mezcla de mitología nórdica con elementos cristianos. Actualmente en la iglesia de Santa María en Cumbria.

4.4 Anexo textual

4.4.1. Loki: *Lokasenna*.

El *Lokasenna* o *Los escarnios de Loki* es uno de los textos encontrados en el *corpus* de la *Edda Mayor*. Para este texto se ha utilizado la traducción del islandés al castellano de Lerate⁴¹⁹ y la traducción al inglés desde el nórdico antiguo que realizan en conjunto Hildebrand, Gering y Bellows⁴²⁰.

~ ~ ~

Ægir, al que también se llamaba Gýmir, hizo la cerveza para los ases cuando le llevaron aquel gran caldero, como se ha dicho. Estuvieron en aquel convite Odín y su esposa Frigg. Thor no fue porque andaba por la parte del este. Estuvieron allí Sif, la esposa de Thor, Bragi y su esposa Idunn. Estuvo allí Týr, que estaba manco; el lobo Fenrir se le llevó una mano cuando lo amarraron. Estuvieron allí Njörðr y su esposa Skadi, Frey y Freya, y Viðarr, el hijo de Odín. Estuvieron allí Loki y también los siervos de Frey, Byggvir y Beyla. Muchos estuvieron allí de los ases y los elfos.

Ægir tenía dos siervos: Fimafeng y Eldir. Resplandor de oro se tenía allí en vez de luz de candelas, y sola ella se servía allí la cerveza. Solemnemente se declaró aquel un lugar de mucha paz y concordia. Todos los invitados alabaron mucho la habilidad de los siervos de Ægir. Loki no soportó oír aquello y mató a Fimafeng. Los ases batieron entonces sus escudos dando gritos contra Loki, y corrieron tras él hasta el bosque; luego siguieron bebiendo. Loki volvió otra vez y encontró a Eldir en la puerta. Loki le dijo: [1] «Dime al momento y antes que des, oh Eldir, un paso adelante qué hablan dentro bebiendo cerveza los hijos de dioses».

Eldir dijo: [2] «De sus armas y hechos de guerra hablan los hijos de dioses. De entre los ases y elfos que se han reunido no debes encontrar allí ningún amigo».

Loki dijo: [3] «En la sala de Ægir ahora entraré a ver el festín; tirria y rabia les traigo a los ases, con amargura mezclaré su hidromiel».

Eldir dijo: [4] «Si en la sala de Ægir, lo sabes, entras a ver el festín, contigo los ases se van a limpiar las injurias que tú les escupas».

⁴¹⁹ Lerate (1986), 115-128.

⁴²⁰ Hildebrand, Gering y Bellows (2011), 209-237.

Loki dijo: [5] «También sabes tú que si a malas palabras, Eldir, los dos empezamos, me creceré en palabras ágiles si sigues hablándome de más».

Loki entró luego en la casa. Cuando los que estaban allí vieron quién había entrado, callaron todos. Loki dijo: [6] «Sediento a la sala yo, Lopt, llegué por largo sendero y espero que un trago me den los ases del muy excelente hidromiel. [7] ¿Por qué tan callados, hinchados de orgullo, que así sin habla os quedáis ases? Dadme en la fiesta asiento y lugar o decidme si no que me vaya».

Bragi dijo: [8] «Nunca en la fiesta asiento y lugar te darán los ases, que en su fiesta los ases saben muy bien a quiénes ellos acogen».

Loki dijo: [9] «¿No te acuerdas, Odín, que antaño los dos nuestras sangres mezclamos? Entonces prometiste que jamás probarías cerveza que no se nos diese a ambos».

Odín dijo: [10] «Levántate, Viðarr, y al padre del lobo hazle en la fiesta sitio, no sea que aquí en la sala de Ægir Loki nos llene de ofensas».

Entonces Viðarr se levantó y le sirvió a Loki. Antes de beber les dijo éste a los ases: [11] «¡Salud a los ases, salud a las diosas y a la sagrada multitud, salvo por el as, que se sienta al final del banco, Bragi!».

Bragi dijo: [12] «Caballo y espada tendrás míos, te dará también Bragi una anilla, a ver si a los ases así no insultas ¡Así que no irrites a los grandes!».

Loki dijo: [13] «De caballos y anillos nunca serás rico, Bragi, estarás falto de ambos. De los ases y los elfos que aquí se encuentran, tú eres el más temeroso, el más cobarde en la guerra».

Bragi dijo: [14] «Si en vez de aquí dentro en la sala de Ægir, te digo, estuviese fuera ya tendría en mi mano tu cabeza. ¡Te haría pagar tu mentira!».

Loki dijo: [15] «Sentado eres valiente, mas hazlo mejor, oh, Bragi, adorno del banco⁴²¹: sal a luchar si tu furia es tanta; ningún héroe ha sido tan previsor».

⁴²¹ Loki se refiere a que en la guerra permanece sentado y que ahora habla mucho pero no toma acciones contra él.

Idunn dijo: [16] «Por la prole de hijos te ruego, Bragi, y por todo parentesco, que no digas tú en la sala de Ægir cosa que a Loki ofenda».

Loki dijo: [17] «Tú cállate, Idunn, que hembra de todas la más lasciva te digo después que le echaste tus brillantes brazos lavados a aquel que mató a tu hermano».

Idunn dijo: [18] «A Loki no le digo en la sala de Ægir que a él le ofenda; a Bragi calmo, borracho que está. No quiero que luchéis furiosos».

Gefjun dijo: [19] «¿Por qué aquí dentro andáis los dos, oh ases, con malas palabras? Loki es famoso por su falta de burla, y los habitantes del cielo que odia».

Loki dijo: [20] «Tú cállate, Gefjun, que aquí yo diré el que a ti te robó el juicio: el blanco joven que te dio un colgante brillante, que arriba le echaste los muslos».

Odín dijo: [21] «Desvarías, Loki, el seso perdiste si a Gefjun contigo enfadas; tan bien como yo, lo sé, ella sabe las suertes de todas las gentes».

Loki dijo: [22] «Tú cállate, Odín, el que nunca las luchas supo regir de los hombres: a menudo al peor, el que no se debía, tú le diste la victoria».

Odín dijo: [23] «Si a menudo al peor, al que no debía, yo le di la victoria, ocho inviernos tú bajo tierra te viste mujer y vaca lechera y allá estuviste pariendo, cosa en verdad afeminada».

Loki dijo: [24] «Dicen que con conjuros en Sámsey una vez como bruja con encantos trabajaste; haciendo de bruja le fuiste por los pueblos, cosa en verdad afeminada».

Frigg dijo: [25] «Nunca vosotros con gente delante habléis de vuestras suertes, de qué en otro tiempo los dos hicisteis. ¡Los viejos cuentos no deben contarse!».

Loki dijo: [26] «Tú cállate, Frigg, la esposa de Fiorgyn, que siempre has sido lasciva: a Vili y Ve, oh, esposa de Vídir, a los dos en tu pecho tomaste».

Frigg dijo: [27] «Si un hijo, te digo, en la sala de Ægir tuviera yo como Baldr nunca de aquí, insolente, saldrías, te darían muerte los ases».

Loki dijo: [28] «¿Más todavía quieres, oh, Frigg, que diga más de la los padeceres que conozco? Porque mía es la culpa, nunca verás que a casa Baldr cabalgue de vuelta».

Freya dijo: [29] «Desvarías, Loki, pues tanto dices malas palabras perversas; Frigg conoce todas las suertes, aunque ella de eso calle».

Loki dijo: [30] «Tú cállate, Freya, que bien te conozco; tus faltas también tú tienes: ninguno hay aquí de los ases y elfos que no hayas tomado de amante».

Freya dijo: [31] «¡Miente tu lengua, que males de ella a ti el primero te cante! Furiosos contigo están los ases y todas las asinias, con pena te irás a tu casa».

Loki dijo: [32] «Tú cállate, Freya, bruja que eres llena de grandes maldades: con tu hermano te hallaron los brillantes ases, cuando dejaste escapar tus aires».

Njörðr dijo: [33] «Es poca cosa que una mujer pueda tener un señor, un amante o ambas cosas; más maravilla que esté aquí dentro el as más afeminado y el que ha traído bebés al mundo».

Loki dijo: [34] «Tú cállate Njörðr, que al este los ases a ti te mandaron de rehén; de orinal te tuvieron las hijas de Hýmí, se meaban en tu boca».

Njörðr dijo: [35] «Consuelo me dio que lejos los dioses a mí de rehén me mandaran; el hijo que tuve, por todos es querido y honrado el que más de los ases».

Loki dijo: [36] «¡Basta, Njörðr, vete con calma! No más lo tendré callado: con tu hermana fue que ese hijo tuviste. ¡Lo raro es que no sea peor!».

Týr dijo: [37] «Es Frey el mejor de los héroes todos que habitan el Asgard; ni a doncella o casada él hace daño y a todos libra de trabas».

Loki dijo: [38] «Tú cállate, Týr, el que nunca en un pleito harás que dos se compongan; diré que te falta tu mano derecha, la que Fenrir a ti te arrancó».

Týr dijo: [39] «Sin mano estoy yo, pero tú sin Hróðvitnir⁴²²; son tristes ambas pérdidas; gozoso tampoco el lobo estará hasta el último día amarrado».

Loki dijo: [40] «Tú cállate, Týr, que pasó con tu esposa que un hijo conmigo tuvo; ni paño ni plata por este ultraje cobraste tú nunca, pobre desgraciado».

Frey dijo: [41] «A la boca del río el lobo ha de estar hasta el día en que caigan los dioses; como él, si no callas, serás tú atado, oh forjador de desdichas».

⁴²² Otro nombre para Fenrir, vendría a significar «lobo de renombre».

Loki dijo: [42] «Con oro compraste a la hija de Gýmir, también tu espada la diste; cuando el Mýrkvid crucen los hijos del Múspel, a ver con qué luchas, pobre desgraciado».

Byggvir dijo: [43] «Si tuviera yo el rango de Ingunar-Frey y una tan buena mansión, yo haría tuétano de la mala corneja, molería sus huesos todos».

Loki dijo: [44] «¿Qué pequeña criatura veo arrastrándose aquí, resoplando y chapoteando? Tras la oreja de Frey estás tú siempre, si no en los molinos croando».

Byggvir dijo: [45] «Byggvir me llamo, ardoroso me dicen los dioses y todos los hombres; hónreme yo con que aquí mi cerveza los hijos de Hropt⁴²³ la beban».

Loki dijo: [46] «Tú cállate, Byggvir, que malo eres tú repartiendo a la gente comida; jamás se te halla en la paja del banco si van a luchas los hombres».

Heimdall dijo: [47] «Borracho estás, perdiste la cabeza. ¿Por qué no te calmas, Loki? La mucha bebida al hombre le puede, si él de decir no para».

Loki dijo: [48] «Tú cállate, Heimdall, que mala la vida que antaño a ti se te impuso: por siempre has de estar con el culo mojado haciéndoles guardia a los dioses».

Skadi dijo: [49] «La gozas, Loki, mas no ha de durarte ese tu alegre descaro: al filoso peñón te atarían los ases con las tripas de tu hijo de sangre helada».

Loki dijo: [50] «Si al filoso peñón me atarán los ases con las tripas de mi hijo de sangre helada, el mejor yo fui cuando a Thjazi agarramos y yo lo maté el primero».

Skadi dijo: [51] «Si fuiste el mejor cuando a Thjazi agarrasteis y tú lo mataste el primero, de mis templos y prados horribles trances a ti te vendrán por siempre».

Loki dijo: [52] «Más tierna le hablabas al hijo de Láufey la vez que me abriste tu lecho; citémoslo eso, si aquí se han de decir todas nuestras faltas».

Entonces avanzó Sif y en copa de cristal le sirvió hidromiel a Loki y dijo: [53] «¡Salud, oh, Loki! Toma esta copa llena de viejo hidromiel y entre todos los ases a una al menos déjala sin faltas».

⁴²³ Uno de los muchos nombres alternativos de Odín.

Él tomó la copa y bebió: [54] «Fueras tú esa, si fueras también esquiva y cruel con los hombres; pero hay uno del que yo creo saber que a Hlórriði⁴²⁴ cuernos puso: Loki el muy malvado».

Beyla dijo: [55] «Las montañas tiemblan: pienso que Hlórriði aquí de su casa viene. ¡Él calmará al que tanto calumnia a los dioses y hombres todos!».

Loki dijo: [56] «Tú cállate Beyla, la hembra de Byggvir llena de grandes maldades, el peor engendro que se vio entre los ases, mierdosa toda tú, porquera».

Entonces llegó Thor y dijo: [57] «Calla, afeminado, o terrible el martillo, el Mjollnir, te hará enmudecer: rodará de la peña de tu hombro tu cuello, acabada será tu vida».

Loki dijo: [58] «Ya aquí lo tenemos al hijo de Tierra. ¿Por qué tantos bríos, Thor? No así valeroso irás contra el lobo cuando a Sígfod entero devore».

Thor dijo: [59] «Calla, afeminado, o terrible el martillo, el Mjollnir, te hará enmudecer: por alto hasta el este te voy a arrojar y nadie ya más va a verte».

Loki dijo: [60] «De viajes al este nunca más tú con gente delante digas, el que allá se encogió en el dedo del guante. ¡Pensadlo de Thor, tan bravo!».

Thor dijo: [61] «Calla, afeminado, o terrible el martillo, el Mjollnir, te hará enmudecer: con mi diestra yo, el que a Hrungrnir maté, romperé todos tus huesos».

Loki dijo: [62] «Larga mi vida vivir me espero, tanto el martillo que alzas. Recias hallaste las cuerdas de Skrýmir: no pudiste sacar tu comida, hambre espantosa pasaste».

Thor dijo: [63] «Calla, indecente, o terrible el martillo, el Mjollnir, te hará enmudecer: al Hel te echará el que a Hrungrnir mató, abajo a la verja de Nágrind».

Loki dijo: [64] «Lo que me vino en gana le dije a los ases, a los hijos de ases todos; por ti solamente de aquí me marché, pues tú yo sé que sí pegas. [65] Tú esta cerveza, Ægir, hiciste, mas ya otro festín no harás ¡Todas tus cosas que aquí tienes las llamas en ellas prendan, y el culo a ti te chamusquen!».

Después de esto, Loki se escondió en el torrente Franang bajo la apariencia de un salón. Allí lo atraparon los ases. Se le amarró con las tripas de su hijo Nari; a su otro hijo

⁴²⁴ Otro nombre para Thor que vendría a significar «jinete ruidoso».

Narfi lo convirtieron en un lobo. Skadi cogió una serpiente venenosa y la puso sujeta sobre la cara de Loki y sobre ella goteaba el veneno. Sigyn, la esposa de Loki, estaba allí sosteniendo una fuente bajo el veneno, pero cuando la fuente se llenaba ella se llevaba el veneno, y entonces el veneno le goteaba a Loki. Se revolvía entonces éste con tanta fuerza que la tierra toda temblaba. Es a esto a lo que ahora decimos terremoto.

5. *Trickster* en la religión griega

5.0 Introducción

La Hélade era un conjunto de territorios y comunidades muy diversas, unidas por los lazos del idioma y los vínculos políticos que forjaron sus pueblos. Se trataba de una civilización predominantemente marítima, muy centrada en el expansionismo comercial, ya que el relieve del territorio que ocupaban dificultaba mucho los viajes por otro medio que no fuese el mar.

Por ello, en este capítulo, se podrán ver variaciones o zonas de Grecia donde Hermes jugaba mayor o menor importancia. Aunque fuese un dios esencial y que se podía encontrar en todo el territorio griego, sin duda en algunos lugares ganaba poderío por encima de otros.

Tampoco es de extrañar el hecho de que Hermes no es el único personaje que encaja como *trickster* dentro de la mitología y literatura griega. Otros personajes como Prometeo guardan un singular parecido con el *trickster* que es un héroe cultural y otros héroes como Odiseo, encajan más en el arquetipo de un héroe que se pone la máscara del *trickster* para poder sobrevivir a sus propias aventuras⁴²⁵. Pan, uno de los hijos de Hermes, es también un personaje travieso y que algunos autores se han planteado si pudiese tratarse de un *trickster* puramente cómico. Sin embargo, la elección de analizar exclusivamente a Hermes se debe a que parece comprender todos los elementos propios del arquetipo.

5.1 Hermes

Hermes es el *trickster* griego por excelencia y un personaje realmente polifacético. Doty considera que Hermes, como *trickster*, es la divinidad más esencial para sobrevivir a nuestros tiempos: es una figura de transición, dualidad, complejidad, un mensajero a la par que traductor y, a su vez, acoge distintos polos de la vida como pueden ser la edad o la sexualidad⁴²⁶.

Es descrito como heraldo y como viajero, lo que le presenta con su característico atuendo de sombrero de ala ancha (petasos) y su bastón. Es el mensajero y portador de

⁴²⁵ Canalejo (2019), 37-44.

⁴²⁶ Doty (1978), 358.

noticias de los dioses, además de traductor es intérprete, ayuda a héroes como Odiseo y es patrón de los atletas. Pero también es rey de ladrones, dios que anda libre por la noche y mago. Las manifestaciones de Hermes son tan distintas porque uno de sus atributos esenciales es la capacidad de cambiar⁴²⁷, característica que le acerca a otros *tricksters*.

Se había comentado de otros personajes si existían discusiones acerca de sus capacidades como *tricksters* o no, en el caso de Hermes está muy aceptada su figura dentro de esta línea⁴²⁸. De hecho, muchos autores de habla inglesa traducen el epíteto *μηχανιώτης* (autor, artífice) como *trickster*⁴²⁹, un término muy utilizado en griego para hablar de Hermes u Odiseo. Sin embargo, sí ha habido durante muchos años debate sobre si Hermes es un dios de nuevo acceso al Olimpo o no. En parte debido a que hay textos, como su himno homérico, que comentan la llegada de Hermes y su acogida al panteón. Pero se han encontrado textos en Lineal B⁴³⁰ en los que se menciona el nombre de Hermes⁴³¹, por lo que, lejos de ser un dios joven y nuevo para los griegos, probablemente se trate de un dios adulto que se encontraba en época micénica y que los griegos rejuvenecieron al readaptar su panteón. Por tanto, en este capítulo no se tratará de ver si es un *trickster* o dios novedoso, sino cuáles son las características propias del *trickster* griego que se manifiestan en Hermes.

5.1.1 Religión y culto

Tal como se comentaba a propósito de Loki, la religión y la vida cotidiana eran inseparables en el mundo antiguo, por lo que es un poco complicado hablar de religión griega. Lo cierto es que la «religión griega» estaba totalmente inserta en la sociedad, de modo que no había esferas separadas del aspecto religioso⁴³². Aunque sí se podrán distinguir, como se verá en las fuentes, qué materiales se conservan exclusivamente para un ámbito cultural y cuales son transversales, lo cierto es que la religión griega jamás entendió de dogmas, sus mitos eran maleables y un autor podía escribir historias completamente contradictorias al anterior, sin que eso supusiese ningún problema⁴³³. Las manifestaciones de la religión griega se hacen de formas muy variadas, dependiendo de

⁴²⁷ Doty (1978), 359.

⁴²⁸ Algunos trabajos recientes sobre Hermes como *trickster* son Hyde (2017), Allan (2018) y Canalejo (2019).

⁴²⁹ Allan (2018), 24.

⁴³⁰ Sistema de escritura griega micénica, anterior al uso del alfabeto, que se usó entre 1450-1200 a.C.

⁴³¹ Hard (2008), 219.

⁴³² Bremmer (1994), 2.

⁴³³ Bernabé (2020), 16.

la tradición del lugar y del propósito, pero en muchos aspectos carece de la homogeneidad que podemos esperar de otras religiones, ya que permea la sociedad griega con maestría. Tal como expone Alberto Bernabé: «la religión griega es, pues, más rica en variaciones y en contenido que cualquier imagen simplificada que quiera darse de ella»⁴³⁴.

El panteón griego era un sistema politeísta y un crisol de conexiones entre las diferentes personalidades y facetas que manifiestan los dioses, por lo que, dependiendo de la zona, es muy común que se ensalcen unos por encima de otros. El panteón griego es un sistema y es muy difícil que todas las comunidades griegas trataran ese sistema igual, ya que cada dios ejemplifica aspectos demasiado concretos de la vida⁴³⁵. En la propia Olimpia, donde se encuentra el santuario a los doce, los dioses se ordenan por pares: Zeus y Poseidón, Hera y Atenea, Hermes y Apolo, Carites y Dioniso, Artemis y el río Alfeo, Crono y Rea⁴³⁶. A veces podían variar y quitarse algunos personajes como las Cárites e introducir a Hades y Perséfone, dependiendo de las zonas y los cultos concretos que se realizasen. No es de extrañar que Hermes aparezca ligado a Apolo, como se podrá ver en las fuentes textuales, ya que son dioses muy cercanos. Ambos gobiernan sobre los jóvenes y sobre diferentes momentos o lugares de transición, y también comparten la música y la inspiración. Aunque, como se podrá ver, Hermes es un dios con mayor contacto con los mortales que Apolo.

A esto se suman los cultos místicos, una forma de religión personal que depende de una decisión privada y de la que se espera algún tipo de salvación⁴³⁷, ya fuese espiritual, esperando una recompensa en el más allá, o algo más literal, como la protección contra algún mal. Los más famosos quizá sean los misterios eleusinos, celebrados en Eleusis en honor a Deméter y Perséfone. Los cultos místicos tienen un carácter iniciático, por lo que solo aquellos iniciados podían conocer los secretos que se guardaban, los ritos que se realizaban y las palabras que se pronunciaban. Esto lleva a que a veces sea difícil rastrear del todo los elementos que los componían.

Hermes tiene su aparición en algunos cultos místicos. En Eleusis por haber sido el emisario mítico que sacó a Perséfone del inframundo y la reunió con su madre, por lo que a veces aparece como intermediario. También en los misterios de Samotracia,

⁴³⁴ Bernabé (2020), 25.

⁴³⁵ Bremmer (1994), 4.

⁴³⁶ Rutherford (2010), 46.

⁴³⁷ Burkert (2005), 31.

posiblemente con un fin similar, debido a que también se encuentran figuras como Deméter, Perséfone y Hades, pero la identificación de los *kabeiroi* (los dioses de Samotracia) con los de los cultos eleusinos da problemas, pues no hay confirmación por fuentes de la isla de que sean los mismos dioses⁴³⁸. El objetivo de los misterios de Samotracia es salvar a las personas de ahogarse en el mar⁴³⁹, ya que se trataba de una isla comercial de paso en la que atracaban muchos barcos. El viaje es un elemento muy relacionado con Hermes que podremos ver más adelante en el apartado 5.1.4.

A su vez, se podían dar manifestaciones de culto privado. Aunque la religión griega era parte de una esfera cívica, que englobaba toda la polis, y los cultos místéricos tenían un sentido comunitario solo accesible para los iniciados, había manifestaciones de privacidad en cuanto a la donación de exvotos, sacrificios, etc. Normalmente se utilizaban tablillas con una inscripción personal dedicada a un dios concreto. Como ejemplo de esto hay que mencionar que Jenny Wallensten recopila alrededor de 378 dedicatorias a Hermes de muchos tipos de personas y oficios, debido al carácter amigable del dios hacia los mortales⁴⁴⁰.

El culto más propio de Hermes, al igual que el resto de los dioses griegos, compromete un complejo de mitos y un conjunto de rituales, y partimos de la hipótesis de que ambos contienen un núcleo original que corresponde al núcleo mitológico principal⁴⁴¹. El cuarto día del mes estaba ligado al dios, ya fuese porque es el día donde se sitúa su nacimiento, o fuese por vincularlo con las hermas y las direcciones que estas señalan⁴⁴². Esto manifiesta que todos los meses se le tenía presente, por lo que era un dios importante al menos en la vida cotidiana. El problema de esto es que Hermes es un dios de múltiples facetas, por lo que dependiendo del momento puede ser exaltado como un benéfico dios de los pastores o como un potencial peligro como dios de los ladrones.

Lo cierto es que la cantidad de epítetos conservados de Hermes es abrumadora. El papel general de Hermes como dios viajero o que guarda puntos de transición y liminares le da epítetos como Enodio (del camino), Propulatio (de la puerta) y Estrofaio (el de las bisagras de la puerta)⁴⁴³. En Tanagra se le dio el epíteto Promacos (líder o el que antecede

⁴³⁸ Bowden (2010), 63.

⁴³⁹ Burkert (2005), 40.

⁴⁴⁰ Wallensten (2019), 246-247.

⁴⁴¹ Brown (1969) 33.

⁴⁴² Ogdén (2007), 210.

⁴⁴³ Johnston (1991), 220.

a la batalla) y en una línea similar en Atenas se le llama Hegemonio (militar)⁴⁴⁴. Algunos de los más comunes son Agorais (del ágora) por su presencia en el centro de la polis, Enagonio (del certamen) como dios del gimnasio y Evangelos (mensajero)⁴⁴⁵. Uno menos común, vinculado a la magia y sus poderes ctónicos es Catocos (el que sujeta)⁴⁴⁶. Estos son solo algunos de los muchos epítetos y nombres que recibe Hermes en el culto griego pero que sirven para ejemplificar la cantidad de facetas diferentes que encarna.

La mitología del *trickster* está muy ligada a los rituales del límite, por ello el *trickster* puede evolucionar a todo tipo de figuras más positivas, como el héroe cultural, o más negativas⁴⁴⁷. En el caso de Hermes le llevan a variar desde dios relacionado con los conflictos bélicos y las competiciones deportivas a dios del mercado o figura cómica. Por ejemplo, como mensajero de los dioses y guía de viajeros también actúa como el psicopompo que debe trasladar las almas de los muertos al inframundo. En este aspecto liminar también se puede ver que en un santuario de Creta se hacen ritos de paso entre hombres maduros y jóvenes bajo la supervisión de Hermes⁴⁴⁸, algo que en otras zonas probablemente correspondería al dios Apolo. Sin embargo, no es de extrañar en un sistema como el griego que encontremos cultos y ofrendas compartidas.

A veces se le dedicaban pequeños sacrificios a Hermes y las ninfas, como ofrendas personales por su labor pastoral⁴⁴⁹ y también en algunos festivales que se repartían a lo largo de una semana completa Hermes y Afrodita compartían el cuarto día como símbolo de una pareja feliz⁴⁵⁰. A su vez, ya que el rol liminar podía ser un poco difuso entre Hermes y Hécate, durante las *hekatia*, rituales de purificación y festividad de la diosa, se coronaban y purificaban figuras tanto de Hécate como de Hermes en los cruces de caminos⁴⁵¹.

Los lugares de culto y representación de Hermes son muy variados y extensos a lo largo y ancho de las comunidades griegas. Normalmente se dice que el nacimiento de Hermes fue en el monte Cilene, el corazón de Arcadia. Arcadia era una zona pastoral y agreste, por lo que un dios como Hermes era especialmente importante allí y muchos de

⁴⁴⁴ Allan (2018), 63.

⁴⁴⁵ Wallensten (2019), 248.

⁴⁴⁶ Allan (2018), 83.

⁴⁴⁷ Brown (1969), 47.

⁴⁴⁸ Ogden (2007), 63.

⁴⁴⁹ Ogden (2007), 62.

⁴⁵⁰ Ogden (2007), 210.

⁴⁵¹ Hard (2008), 220.

los santuarios importantes están en esa zona. Pero en Atenas también había mucha presencia de Hermes, no sólo en templos, sino en figuras y representaciones por toda la ciudad de gran importancia simbólica. El culto de Hermes en Tanagra también es especialmente interesante, por su vinculación con el combate y también, como se ha mencionado antes, en Samotracia y Eleusis por los cultos místicos⁴⁵².

Un elemento interesante es que los templos de Hermes podían encontrarse tanto dentro de la propia ciudad como en las afueras, algo que no extraña por su componente liminar, pero no se ha prestado demasiada atención académica a la cuestión de qué divinidades aparecen en templos en la ciudad y cuáles no, y se tiende a pensar que es por motivos de mayor o menor importancia cotidiana⁴⁵³. Aunque en algunos casos podría ser lo correcto, en cuanto a Hermes puede ser realmente un error pensar así.

Tal como ocurría con Eshu, Hermes no es tan dado a grandes santuarios como lo es a las estatuas. Las hermas, unas estatuas que representan la figura del dios, se encuentran por todo el territorio griego. Se podían utilizar como guías del camino, para delimitar espacios y fronteras o para purificar ciertas zonas. También se podían encontrar fuera de los templos y de las casas, para marcar el límite de la puerta y protegerlo⁴⁵⁴. Normalmente eran pilares de piedra que representaban la figura de Hermes barbado arriba y abajo un falo⁴⁵⁵. De nuevo, tal como ocurría con Eshu, este falo probablemente no se trate de una muestra de potencia sexual, ya que Hermes no destaca como dios de la fertilidad en el panteón griego, más allá de la reproducción de los animales. Brown asocia este falo con el poder creativo de un mago, como una varita, y no con el poder sexual masculino⁴⁵⁶.

Se cree que originalmente las hermas serían un conjunto de piedras apiladas y que el nombre de Hermes, de etimología incierta, podría venir de ahí queriendo decir «el dios de los montones de piedra»; posteriormente habrían evolucionado a la forma con las que se han conservado⁴⁵⁷. No hemos conservado, al contrario que con Eshu, ningún indicio claro que permita saber si estas figuras se pintaban o adornaban. Por lo mencionado antes de las *hekatia* se puede asumir que se adornaban con coronas de flores y elementos

⁴⁵² Ver Anexo Iconográfico 5.3.1.

⁴⁵³ Bremmer (1994), 29.

⁴⁵⁴ Ogden (2007), 222.

⁴⁵⁵ Ver Anexo Iconográfico 5.3.2.

⁴⁵⁶ Brown (1969), 37.

⁴⁵⁷ Allan (2018), 56.

similares, pero tampoco es difícil asumir que se les podían colocar pequeños sacrificios. Sin embargo, no hay pruebas de ningún tipo de vinculación con algún color en especial.

Esto tan solo es un resumen del amplio mundo que es la religión griega y, concretamente, de las manifestaciones religiosas en torno a la figura de Hermes. Algunos elementos se podrán ampliar y comentar a lo largo del análisis, como los aspectos liminares de las hermas y algunos santuarios del dios.

5.1.2 Fuentes

Un privilegio dentro de las fuentes griegas es que podemos trabajar con materiales que fueron escritos dentro de la propia cultura y que se han conservado hasta la actualidad. Todas las fuentes principales que se van a utilizar son producto de los propios griegos, pero eso no quiere decir que sean todas de la misma época o igualmente comparables. Sin lugar a duda evitan elementos propios de contaminaciones, de interpretaciones posteriores o de mitos que evolucionan a lo largo de los siglos, pero no evitan que Hermes cambie de una fuente a otra. De las historias conservadas sobre Hermes en la literatura y tradición griega se ve un ideal de hombre joven, ágil, retórico, encantador, seductor e inteligente, entre otras muchas facetas⁴⁵⁸.

Por ello, la fuente más característica para Hermes y su representación *trickster* es el *Himno Homérico IV*. Los llamados «himnos homéricos» son una recopilación de himnos que tienen una estructura similar: la dedicación a una divinidad, el que estén compuestos en hexámetros dactílicos y su influencia clara por la narración épica. Pero son de épocas y autores diferentes. Por tanto, la temática, contenido o idea que transmiten estos himnos pueden diferir mucho unos de otros. En la mayoría de ellos, al ser una manifestación de culto, se exponen las características principales del dios al que se le dedica el himno. Por ejemplo, Hermes aparece como ladrón, Afrodita como diosa seductora y Deméter como la fundadora de los misterios de Eleusis, representando no solo sus facetas sino también sus dones y sus conexiones⁴⁵⁹.

En el caso de Hermes se va a recurrir al *Himno homérico IV*, por ser el más extenso, ya que otro himno a Hermes similar es el XVIII, con contenido similar pero mucho más reducido. También se hará mención brevemente al himno dedicado a su hijo Pan, el *Himno Homérico XIX*. Respecto al *Himno Homérico IV* hay que decir que es difícil

⁴⁵⁸ Stein (2015), 42.

⁴⁵⁹ Bremmer (1994), 13.

de datar; algunos autores lo sitúan en el s. V a.C., otros en el VI a.C., pero es realmente complicado darle una fecha exacta⁴⁶⁰. Parece claro que es, de todos los himnos homéricos, el más moderno de los himnos largos⁴⁶¹ y parece claro que es posterior a los textos épicos de Homero. A su vez, es el texto más antiguo dedicado exclusivamente a Hermes⁴⁶².

El himno cuenta la concepción, nacimiento y primeros días de vida del pequeño Hermes. La idea de caracterizar a los dioses con sus peculiaridades desde su nacimiento es algo que vemos en otros personajes de la segunda generación divina, como Apolo o Atenea, la idea es mostrar todos sus poderes y versatilidad de forma maravillosa desde que son pequeños. Hermes, sin embargo, parece que en el himno nace sin poderes o dones evidentes, alejado del Olimpo, así que su cometido personal es conseguir las ofrendas y el reconocimiento que le corresponden como cualquier hijo de Zeus. Para ello Hermes crea la primera lira, también el primer himno, y después roba las vacas sagradas de Apolo para realizar uno de los primeros sacrificios. Tras esto deberá enfrentarse a su madre, su hermano y eventualmente su padre por lo sucedido. Todo esto para poder intercambiar dones con su hermano Apolo.

En el himno hay muchos elementos culturales y religiosos que se podrán explorar más adelante, pero hay que mencionar que, debido a su temática, algunos autores consideran que este himno podría narrarse durante un festival dedicado a Hermes y la maduración de los chicos jóvenes, las *hermaia*. Estos festivales de carácter atlético manifestaban la relación de Hermes con los chicos que están madurando, como él en su propio himno, y se habla incluso de prohibiciones a hombres mayores de asistir a estos festivales⁴⁶³.

En las obras de Homero, compuestas posiblemente a lo largo del s. VIII a.C. se mencionan gran cantidad de dioses importantes. Hermes en la épica aparece mencionado 17 veces en la *Iliada* y 22 en la *Odisea*⁴⁶⁴, aunque no todas ellas son motivo de análisis dentro del marco del *trickster*. Como se podrá ver más adelante el personaje en los textos de Homero carece de la autonomía que se encuentra en el himno y se establece como mensajero de Zeus. De la *Iliada* se van a mencionar diferentes cantos, ya que la mayoría de las apariciones de Hermes son muy breves, pero en especial hay que recordar la historia

⁴⁶⁰ Bernabé (2017), 149-150.

⁴⁶¹ Faulkner (2011), 12.

⁴⁶² Johnston (2002), 109.

⁴⁶³ Johnston (2002), 116.

⁴⁶⁴ Ogden (2007), 45.

de cuando libera al dios Ares de la tinaja en la que le apresan los Alóadas (Canto V), cómo deja embarazada a Polimele (Canto XVI) y, especialmente interesante, el fragmento en el que Hermes ayuda al rey Príamo a recuperar el cadáver de su hijo Héctor del campamento de Aquiles (Canto XXIV).

Con respecto a la *Odisea*, al tener un papel más fuerte como uno de los dioses protectores de Odiseo en su vuelta a Ítaca, hay más fragmentos interesantes a la hora de comentar: su viaje a Ogigia para advertir a Calipso de que libere a Odiseo (Canto V), su viaje a la morada de Circe para ayudar al héroe (Canto X) o su aparición final como guía de los pretendientes muertos (Canto XXIV). Pero no siempre hace solo de mensajero: por ejemplo, en un fragmento donde el poeta Demódoco canta una canción sobre los famosos amoríos de Ares y Afrodita (Canto VIII), en los que son descubiertos, Apolo pregunta a Hermes si se acostaría con la diosa viendo las consecuencias y Hermes mantiene que sí, conservando parte de la *divine persona* cómica y desafiante que se encontraba en el himno⁴⁶⁵.

Como fuentes más alejadas de estas, entrando ya en el período clásico, se van a mencionar unos fragmentos de dos obras del comediógrafo Aristófanes: *Paz* y *Pluto*. *Paz*, estrenada por primera vez en 421 a.C., sitúa la acción cómica durante la guerra del Peloponeso, cuando el granjero Trigeo decide ir al Olimpo para acabar con el conflicto y que vuelva la paz, aquí representada por una diosa del mismo nombre. Sin embargo, cuando llega a la morada de los dioses ve que todos se han marchado, dejando al mando a Guerra y a Hermes como portero.

Mientras que *Pluto*, escrita en torno al 380 a.C., trata sobre los repartos de riqueza y cómo estos no siempre van hacia la gente más justa y buena. Cremilo y su esclavo Carión encuentran al dios de la riqueza, Pluto, ciego e incapaz de repartir los dones hacia las personas que realmente lo merecen, por lo que se embarcan en la misión de devolverle la vista. La obra concluye con que consiguen su cometido y esto trae consigo que personas que antes eran ricas ya no lo son o que los dioses ya no reciban ofrendas o dones, razón por la cual Hermes aparece al final de la obra para reclamarles.

También hay otro tipo de fuentes, como las dedicatorias e inscripciones que se van a mencionar brevemente en algunos fragmentos del trabajo. Hay que decir que en el caso de Hermes predominan las dedicatorias relacionadas con el gimnasio, seguidas de

⁴⁶⁵ Vergados (2019), 87.

las que le entregan magistrados⁴⁶⁶. Estos elementos manifiestan motivos importantes de Hermes, no sólo como dios griego sino también como *trickster* en muchos casos, pero no todos ellos son dignos de mención.

A su vez habrá fuentes secundarias, de las que no se citarán traducciones o no se hará mención directa. Como Pausanias que es un autor al que muchos investigadores que son citados hacen mención en sus trabajos, por conservar en sus textos elementos culturales, tradiciones o localizaciones de estatuas de Hermes. En especial en *Descripción de Grecia*, del que se comentará una anotación del octavo libro.

Un elemento para tener en cuenta del *corpus* literario griego es que se nos ha conservado una gran cantidad de los textos, sin llegar a ser todo, de lo que escribieron a lo largo de las diferentes épocas. Por lo que es muy difícil comprobar y comentar todos los textos en los que aparece Hermes ya que sería imposible realizar la comparación final con el resto de los personajes. Al igual que hay algunas facetas suyas como *trickster* que no entran en nuestro análisis, como la creatividad, que pueden aparecer mencionadas en el trabajo, pero no son el punto de estudio principal.

El texto escogido para representar las facetas de Hermes en su anexo no podía ser otro que el *Himno Homérico IV: a Hermes*. No solo encapsula muchos elementos importantes de la personalidad del dios, sino que también tiene detalles de gran importancia con los que se va a trabajar a lo largo del capítulo.

5.1.3 Genealogía

En cada cultura los elementos que manifiestan el carácter del *trickster* son diferentes, como hemos ido viendo, lo que lleva a que la propia personalidad del personaje se ajuste dependiendo de la cultura de la que parte. Independientemente de esos elementos, la genealogía parece ser en muchos personajes el punto de partida de su personalidad. Como se podrá comprobar, el *trickster* griego es más creativo que violento y más sigiloso que cómico. Algunos de estos elementos en Hermes se explican por su genealogía y sus relaciones familiares.

Nacimiento e infancia de Hermes: el Himno Homérico IV

Hay varias fuentes o referencias sobre el nacimiento de Hermes, aunque la que contiene más detalle sobre esto y sus primeros días de vida es el *Himno Homérico IV*⁴⁶⁷. Este

⁴⁶⁶ Wallensten (2019), 299.

⁴⁶⁷ Ver Anexo textual 5.4.1.

comienza con una evocación al dios y cómo sus padres, Zeus y Maya, se encontraron a escondidas, para después decir que Hermes nació en una cueva de Arcadia. Ya solo estos elementos caracterizan muy bien qué podemos esperar de este pequeño dios.

En primer lugar, sus padres. La relación que mantienen es entre un dios y una titánide, pero no es algo tan excepcional como podía pasar con Loki, otros hijos de Zeus como Apolo y Artemis también son hijos de titánides. Lo relevante en este caso es que Maya es la mayor de las Pléyades, las hijas de Atlas y Pléyone. Maya está conectada con la línea de titanes que fueron castigados por su arrogancia contra Zeus: Atlas, Prometeo y Epimeteo. Con esta unión entre Zeus y Maya Hermes unifica las líneas de sangre que se separaron con los enfrentamientos de poder⁴⁶⁸. Este hecho, por sí solo, ya le coloca en un tipo de nacimiento algo fuera de lugar, pero hay otros hijos de Pléyades que no resultan tan ilustres. La clave de la vinculación de Hermes y Prometeo, su tío-abuelo, se ve más adelante en el himno.

Pero antes hay que destacar otros elementos importantes del himno, como el lugar de nacimiento y la forma en la que es concebido. Hermes nace en una cueva de Arcadia, concretamente en el monte Cilene. Este elemento lo vincula enormemente con los rastros culturales que tenemos de él (algunos de ellos se verán más adelante con la liminaridad), pero sobre todo con el elemento pastoral, aunque Hermes no nazca directamente con los atributos de un dios designado para proteger los ganados, sí nace en el contexto necesario. Un elemento curioso es que en la propia Arcadia situaban la educación del pequeño Hermes en Parrasia, Acaquesion. Allí se decía que Acacos, el hijo de Licaón, hizo de padrastro del dios⁴⁶⁹. Es cierto que posteriormente en el himno se ve que Zeus no se hace mucho cargo de Hermes, sino que, una vez resueltas las disputas con Apolo, es su hermano el que coge cariño al pequeño, pero no se da ningún tipo de dato de cómo pasa Hermes el resto de su infancia. Sin embargo, el culto de Hermes Acaquesios estaba muy extendido en Megalópolis y Parrasia, aunque es probable que la vinculación se diese a través del epíteto homérico *akaketa* («el que no hace mal») y por el parecido con el personaje Acacos se estableciese la conexión⁴⁷⁰.

En segundo lugar, con respecto al himno, la relación de sus padres se describe como «oculta en la noche», algo que no es fuera de lo común, ya que deben ocultarle a

⁴⁶⁸ Canalejo (2019), 19.

⁴⁶⁹ Pausanias, *Descripción de Grecia*, 8.36.10.

⁴⁷⁰ Ogden (2007), 274.

Hera, la esposa de Zeus, lo que está sucediendo. Sin embargo, esta mención de la noche va muy ligada con cómo actúa después Hermes a lo largo del himno. Parece que da la clave de cómo Hermes hereda de la relación de sus padres la capacidad del sigilo y de moverse en la oscuridad, lo que le hace un gran ladrón, en vez de heredar el apetito sexual de su padre⁴⁷¹.

Y es precisamente porque su nacimiento se considera poco apropiado que el propio Hermes crea una historia alternativa. Poco después de su nacimiento Hermes salta de la cuna y, al salir de la cueva, encuentra una tortuga. Utiliza el animal para crear la primera lira y con ella la primera canción. Esta melodía le sirve para crear un himno sobre su genealogía y nacimiento frente a sus padres. La cuestión es que Hermes cambia detalles y, frente a una relación ilícita en una cueva, crea un relato maravilloso de su concepción. Muchos *tricksters* hacen cosas similares, donde no se sabe si están diciendo la verdad, una mentira o ambas cosas al mismo tiempo⁴⁷².

Como se puede apreciar, sólo los pocos versos que componen el nacimiento de Hermes nos dan muchas pistas sobre los poderes que tendrá en un futuro y sobre sus cultos y representaciones. La relación de sus padres y el contexto de su nacimiento no son algo fuera de lo común en la mitología griega, como ocurriría con otros *tricksters* nacidos de relaciones mucho más anómalas. Sin embargo, el contexto y la forma en la que se desarrolla esta relación extramatrimonial sí manifiestan elementos poco comunes. A lo largo del himno Hermes va demostrando otros poderes y habilidades, además de ir forjando relaciones con miembros de su familia al estilo propio de un *trickster*.

La familia de Hermes en el Himno

Los personajes principales que aparecen en el himno interactuando con Hermes son sus padres, Zeus y Maya, y su hermano Apolo. En un primer nivel estas relaciones sirven para que el joven dios interactúe con otras personalidades y pueda mostrar así sus diferentes habilidades a lo largo del himno, como su capacidad para embaucar o para retorcer juramentos, que de otro modo no podrían ser exploradas en el texto. Sin embargo, cada uno de estos personajes interactúa de forma diferente.

Comenzando por su madre, Maya es una divinidad menor, y el propio himno nos señala que prefiere vivir alejada en la naturaleza apartada de las reuniones de los dioses.

⁴⁷¹ Farrell (2019), 123.

⁴⁷² Hyde (2017), 213.

Se ha investigado si pudiera tratarse de una diosa arcadia que cumpliera con la figura típica de madre o hija divina, que fue perdiendo poder y que serviría para ligar a Hermes a esas zonas⁴⁷³. Trasladando, quizás, ese estado en el límite de las cosas a su hijo.

Maya gana peso en el himno al enfrentarse a Hermes, regañándole por las fechorías que comete al robar el ganado de Apolo durante la noche. La conversación se sucede en una fórmula arcaica⁴⁷⁴ con pequeños discursos de Maya regañando a su hijo, que responde primero con indignación de que se le acuse, ya que finge ser un niño inocente, y después arremete reconociendo todo lo ha hecho por tomar por la fuerza los honores que se le deben por haber nacido como hijo de Zeus. Esta discusión entre Hermes y Maya desaparece en otras versiones del mito que hemos conservado, algo que se ha analizado en términos de saqueo ritual. Como el análisis de Adele Haft que lo relaciona con los que ocurren en la cultura glendiot⁴⁷⁵, en Creta, donde los jóvenes a menudo realizaban saqueos de ganado para crear lazos de amistad y demostrar sus capacidades para proteger a los animales. Entre los glendiot el enfado de una madre así es algo habitual, pero, además, al no haber adelantado sus planes a Maya o al no haber compartido la comida con ella, algo que también habría sido común, consigue engañarla y hace que ella misma reconozca la importancia de semejante hazaña⁴⁷⁶.

Continuando con el robo, se da paso a la complicada relación que se genera con Apolo a lo largo del himno. No es de extrañar que Hermes decidiese robar las vacas de Apolo y no atacase ningún otro ganado divino de los que podía haber tan cerca del Olimpo. El pequeño expone a su madre que él carece de honras y regalos, mientras que otros dioses tienen demasiados, lo que sería el caso de su hermano mayor. Pero, además, el robo de las vacas sigue el paradigma de algunas tradiciones indoeuropeas donde los jóvenes roban para demostrar que son capaces de proveer riquezas a la familia y que tienen la fuerza para convertirse en guerreros útiles⁴⁷⁷, una suerte de *coming of age* que Hermes realiza a costa del dios que preside la maduración de los jóvenes en el panteón griego.

⁴⁷³ Kerényi (2010), 26-27.

⁴⁷⁴ Hyde (2017), 203.

⁴⁷⁵ Este nombre hace referencia a los glendi, un nombre artificial creado por Michael Herzfeld como genérico para proteger a la comunidad que investigó en su momento. Esta comunidad parecía recoger ciertas costumbres desde la antigüedad que se habían conservado alejadas del resto de zonas de Creta. Herzfeld (1988), XVI.

⁴⁷⁶ Haft (1996), 33-34.

⁴⁷⁷ Johnston (2002), 112.

Pudiera parecer que el hecho de que traben amistad al final podría salirse del paradigma, pero Haft, de nuevo, analiza que dentro del mundo glendiot estos robos servían para realizar pactos después con la persona que había sido ultrajada y así crear lazos de amistad y comercio, apoyándose en que el himno dice que este es el primer robo que sirve para crear amistades, como una especie de idealización de una tradición ya existente⁴⁷⁸. Justo lo que ocurre con Hermes y Apolo: al final intercambian la lira por las vacas y acuerdan que el pequeño no vuelva a robar a cambio de que su hermano le vuelva el más querido y predilecto del panteón. Es lo que Nagy comenta a propósito del *deceptive gift*, un arma cultural que se basa en la idea básica de reciprocidad y busca dar un regalo que permita obtener algo mayor a cambio o que esconde intenciones ocultas, ya que Hermes toma las vacas prestadas, pero luego otorga una compensación creativa⁴⁷⁹, que en este caso sería la lira.

Desde luego el elemento en el que las hazañas de Hermes se salen del paradigma es su condición de bebé, no de un adolescente, pues no le corresponde realizar un *coming of age* ante el dios de los preadolescentes. Es algo que el propio Apolo destaca varias veces maravillándose de la capacidad de un niño pequeño para haber robado las vacas, haberlas sacrificado, etc. Pero no es algo de extrañar en cuanto a que, en otros himnos y narraciones de divinidades, se propician este tipo de eventos cuando los dioses son niños, como en el caso del propio Apolo contra Pitón⁴⁸⁰. Estas manifestaciones de los dioses realizando una iniciación temprana en la esfera adulta sirven para ensalzar las características divinas frente al carácter iniciático habitual de los seres humanos.

Pese al robo, la relación de Apolo y Hermes se basa en poner a prueba las capacidades del otro hasta que estas están debidamente demostradas. Intercambian dones, pero no del todo, Apolo sigue teniendo rebaños y Hermes sigue relacionado con ciertos tipos de estilos musicales, incluso con el don de la adivinación, que Apolo le entrega a Hermes, aunque sea uno más caótico y menos fiable del que tiene él. Aun así, la amistad entre ambos se mantiene en otras fuentes. El hecho de que se enfrente a un dios que se encuentra por encima de él en la jerarquía no está fuera de lo común, y ya se pudo ver en otros personajes como Eshu. Sin embargo, un elemento por el que destaca el *trickster*

⁴⁷⁸ Haft (1996), 43.

⁴⁷⁹ Nagy (1981), 194-195.

⁴⁸⁰ Johnston (2002), 114.

griego es que sus luchas de poder suelen ser totalmente intelectuales⁴⁸¹, centrándose en ganar con engaños y juegos de palabras antes que en un combate o enfrentamiento abierto.

Esto en parte es gracias a Zeus que, como se ha podido ver, toma poco partido en el himno, pero lo hace de forma crucial. Representa a un juez que interviene en la disputa entre sus dos hijos, pero se decanta hacia Hermes en algunas ocasiones. Se burla de Apolo por llevar a juicio a un niño tan pequeño, comparándolo con un saqueo, como si el que hubiese cometido un crimen fuese Apolo y no Hermes. Algo interesante, ya que, si se sigue al paradigma glendiot, Hermes no reconocería el robo del ganado para dar pie a que Apolo le robase otra cosa y, así, quedar en paz; sin embargo, Apolo decide «robar» al propio Hermes como bien señala Zeus⁴⁸². Además del paradigma glendiot se ha analizado que, con respecto a otros juramentos griegos, el léxico utilizado por Hermes en estas partes del himno lleva a que sus pactos queden incompletos y así pueda salirse con la suya⁴⁸³.

Sin embargo, hay otro personaje que tiene una aparición constante en el himno sin necesidad de ser mencionado: Prometeo. Ya se ha comentado anteriormente que Prometeo y Hermes están ligados, de forma especial por encima de otros hijos de Pléyades. Aunque es un elemento que tiene mucho que ver con la liminaridad de Hermes en el momento del sacrificio de la carne, se va a mencionar aquí brevemente.

Hermes y Prometeo tienen una relación paralela: ambos pretenden conseguir algo mediante el engaño, enfrentándose a un dios de un rango superior al suyo y, en medio de ese combate intelectual, se encuentra un banquete o un sacrificio de carne. Algo que parece caracterizar al *trickster* griego frente a otras culturas es que la violencia se ejerce mediante combates de intelecto, léxico o engaños⁴⁸⁴. No es la violencia o la escatología que hemos podido ver con Loki o Coyote. Para Allan estos enfrentamientos intelectuales o pruebas no serían un medio del himno para mostrar los puntos fuertes del dios, sino pruebas reales a las que Zeus le sometería para ver si la capacidad de Prometeo se encontrase o no dentro de Hermes⁴⁸⁵.

⁴⁸¹ Canalejo (2019), 39.

⁴⁸² Haft (1996), 40.

⁴⁸³ Fletcher (2008), 20-22.

⁴⁸⁴ Canalejo (2019), 38.

⁴⁸⁵ Allan (2018), 89-91.

La genealogía de Hermes podría parecer una relación ilícita más entre las muchas que tiene Zeus para procurarse descendencia. Sin embargo, los elementos que rodean el nacimiento de Hermes y las pruebas que debe superar, todo ello dentro del «designio de Zeus», manifiestan la creación de un dios *trickster* que estuviese bajo control. Al haber perdido poder la figura de Prometeo, posiblemente el *trickster* anterior, vincular a Hermes con su línea familiar ayuda a enlazar el paso de los poderes de uno a otro.

Esta relación, en vez de darle un lugar en el cosmos del panteón griego como las otras, le sitúa como el *trickster* principal de la mitología griega. Este es un elemento muy importante de su genealogía. Además, reproduciendo el motivo de Prometeo y llegando a un acuerdo con Apolo, se ve como los griegos pacifican al *trickster* para introducirlo en el panteón, aunque se mantiene que los humanos pueden quedar a su merced⁴⁸⁶.

La descendencia de Hermes

Antes de pasar a la liminaridad de Hermes, un elemento en el que destaca bastante, hay que decir que no tiene la capacidad reproductiva de su padre, ni es un personaje que destaque especialmente por su apetito sexual desenfrenado, pero sí tiene una cantidad bastante impresionante de hijos. Algunos de ellos merecen una mención por la forma en la que son concebidos o por los atributos que heredan de su padre.

No se pueden mencionar todos y cada uno, ya que Hermes a menudo aparece como padre por todo el territorio griego, llegándose a contar una veintena de hijos griegos y casi una decena en territorio extranjero. Se caracterizan la mayoría por ser líderes de su región o héroes fundadores⁴⁸⁷.

Algunos de los hijos más conocidos de Hermes son Pan y Hermafrodito, por ser inmortales y más presentes en la mitología. Pan es hijo de la ninfa Dríope, Hermes se acuesta con ella bajando a la tierra disfrazado de pastor lo que provoca que tengan un hijo que es medio animal⁴⁸⁸. En el himno homérico dedicado a Pan se menciona que esto causa repulsa a la madre pero que llena de alegría a Hermes:

«Mas el raudo Hermes lo tomó en sus brazos, acogedor.
Se alegraba extraordinariamente en su fuero interno
el dios. Rápidamente ganó las sedes de los inmortales,
tras haber envuelto a su hijo en las espesas pieles

⁴⁸⁶ Horvath y Szokolczai (2020), 46.

⁴⁸⁷ Allan (2018), 26.

⁴⁸⁸ Farrell (2019), 131.

de una liebre montaraz. Se sentó junto a Zeus y a los demás Inmortales y les presentó a su hijo. Los inmortales todos alegraron naturalmente su corazón, y en especial el báquico Dioniso. Solían llamarlo Pan porque a todos les alegró el ánimo»⁴⁸⁹.

A menudo Hermes aparece en las estelas votivas dedicadas a Pan y las Ninfas, relacionado con ellas mediante su hijo. También en listas de dioses pueden aparecer juntos como personajes que cumplen una función parecida⁴⁹⁰. Lo cierto es que la mayoría de los cultos de Pan están vinculados también con las ninfas y la naturaleza. Hay ciertos templos donde se hacían ofrendas a Pan y/o Hermes y las ninfas por su labor pastoril, como puede ser el templo de Arquedamo, en Ática, donde Hermes y Pan aparecen como dioses principales de la zona⁴⁹¹.

Hermafrodito, en cambio, representa la unión de Hermes con la diosa Afrodita, creando un joven muy hermoso. La vinculación entre ambos dioses estaba muy extendida, llegando a recibir honras juntos en algunos templos y dedicaciones votivas⁴⁹². La razón de esta relación es que entre la capacidad de Hermes para la labia y la de Afrodita para la seducción llegaron a representar un dúo que servía para retorcer juramentos, ganar discusiones e, incluso, para impulsar las carreras políticas de los magistrados⁴⁹³.

Estos dos hijos, por tanto, manifiestan las relaciones de Hermes con el mundo agreste y con el mundo de la seducción. Otros de sus hijos destacan en su genealogía por cómo vinculan a Hermes con elementos de culto. Tal es el caso de Cérix, «heraldo», el predecesor mítico de la estirpe de los Céricos, la familia de heraldos destinados a guardar el culto de Eleusis⁴⁹⁴. Hermes es un dios que toma parte en estos cultos iniciáticos por ser el que transporta a Perséfone desde el Hades de vuelta con su madre, por lo que no es de extrañar que se vincule a una de las dos familias más importantes de sacerdotes con el dios.

También ocurre con Mírtilo, hijo de Fetusa o Clímene según distintas fuentes. Era el auriga de Enómao, padre de Hipodamía que retó a todos los pretendientes a una carrera de carros con él por la mano de su hija. Mírtilo fue un traidor a su amo, ya que quitó la

⁴⁸⁹ *Himno Homérico XIX*, 40-47. Ver traducción de Bernabé (2017), 257.

⁴⁹⁰ Ogden (2007), 269.

⁴⁹¹ Ogden (2007), 60.

⁴⁹² Wallensten (2019), 252.

⁴⁹³ Brown (1969), 14-15.

⁴⁹⁴ Grimal (1981), 99.

clavija de la rueda del carro y la sustituyó por una de cera, con lo que permitió la victoria de Pélope, supuestamente por estar enamorado de Hipodamía o ser sobornado por ella para amañar la competición. También hay versiones en las que es Pélope quien le soborna a cambio de pasar una noche con ella. Esto más tarde desencadena la muerte de Mírtilo por Pélope, en muchas versiones debido a que Mírtilo trata de estar con Hipodamía o porque exige que se cumplan las condiciones del soborno. Independientemente de la versión que se siga, Pélope provoca un accidente de carro que lo arroja al mar y le echa una maldición⁴⁹⁵.

Se cuenta que el cuerpo de Mírtilo llegó a la costa de Arcadia antes de ser catasterizado por su padre como la constelación del auriga. En Arcadia se le hacían ofrendas anuales en el santuario dedicado a Hermes cerca de la costa, para conmemorar la llegada hasta allí del cuerpo del joven⁴⁹⁶. Esto representa una parte importante del culto, aunque hay que destacar que Mírtilo también hereda parte de la astucia de Hermes al sustituir una pieza del carro por cera y por el hecho de ser de voluntad y lealtad algo voluble. Además, la figura de Mírtilo encarna la unión de lo erótico y lo mortífero, por su profundo amor por Hipodamía y la importancia de su nombre unido a la planta del mirto, con simbología fúnebre, con su trágico final⁴⁹⁷. Algo que el propio Hermes también encarna, pudiendo ser un dios seductor junto a Afrodita a la par que hacer su labor de psicopompo.

En otros casos los hijos heredan un elemento de Hermes o se les entrega como regalo, como es el caso de Autólico, que recibe de su padre el don de poder robar sin ser nunca sorprendido y de retorcer juramentos, por ello se le conoce por muchos robos ilustres⁴⁹⁸. También se dice que la razón por la que puede robar cualquier cosa es porque tiene el poder de volver las cosas invisibles⁴⁹⁹. Sea como fuere, esta capacidad de salirse con la suya es algo que Autólico le inculca a su nieto, Odiseo, un héroe también protegido por Hermes.

Otros pasan a representar esa faceta sin más, como el caso de Dafnis, un semidiós que encarna el pastoreo y la música bucólica. Se decía que Dafnis era un semidiós muy amado por las ninfas, que juró lealtad a Nomia, pero fue engañado por una princesa para

⁴⁹⁵ Grimal (1981), 362.

⁴⁹⁶ Ogden (2007), 208.

⁴⁹⁷ Cursaru (2014), 56.

⁴⁹⁸ Grimal (1981), 65.

⁴⁹⁹ Brown (1969), 7.

que se acostara con ella, lo que llevó a que la ninfa le dejase ciego. Una vez privado de la vista Dafnis canta sobre sus penas y se despeña, siendo rescatado por Hermes al final⁵⁰⁰. Al igual que ocurría con Hermafrodito, parece ser que los hijos de Hermes que heredan su don para la seducción, la belleza o la música pueden acabar con destinos trágicos por culpa de ser demasiado adorados por las ninfas, criaturas vinculadas a la naturaleza.

En el catálogo homérico de los mirmidones se nombra a Eudoro⁵⁰¹, el segundo general de las tropas de Aquiles, como hijo de Hermes y Polimele. De él lo más cercano a su padre es que es un guerrero que se caracteriza principalmente por su velocidad, pero lo realmente interesante es el relato de su concepción. Polimele era una doncella a la que Hermes vio a escondidas mientras bailaba en el círculo de Artemis, por lo que después aprovecha su sigilo para acostarse con ella sin que la chica se despierte. Esta forma de mantener relaciones sexuales demuestra un sigilo y una vinculación con la noche como la que se veía en el himno. Además, al nacer Eudoro Polimele consigue un matrimonio, ya que su futuro marido ve al niño como una dote ejemplar. Farrell destaca que el nombre de la chica manifiesta un aspecto de Hermes como guardián del rebaño y se podría considerar un juego de palabras griego, la joven se llama: Polimele, hija de Fílix (Πολυμήλη Φύλαντος θύγατερ), algo que suena muy similar a «Guardián de muchos rebaños» (Πολύν μηλών φύλαξ)⁵⁰².

Después hay una gran cantidad de hijos de Hermes que tan solo se caracterizan como heraldos o mensajeros, como ocurre con Etálides, el emisario de los Argonautas⁵⁰³. Otros, como Abdero⁵⁰⁴, mueren jóvenes sin llegar a madurar demasiado, como el propio dios. Hay muchos más hijos de Hermes, que se mencionan como fundadores de ciudades, héroes en los catálogos, etc. pero que carecen de descripción o elementos característicos. Por ejemplo, se ven cuatro hijos de Hermes en la *Iliada* como mirmidones y tres argonautas⁵⁰⁵.

Es un personaje con una descendencia muy amplia, algo que no extraña en la mitología griega ya que utilizar para héroes fundadores un antepasado divino ayuda a

⁵⁰⁰ Grimal (1981), 125.

⁵⁰¹ Il. 16. 179-192, ver traducción de Crespo (1999), 603.

⁵⁰² Farrell (2019), 127.

⁵⁰³ Grimal (1981), 47.

⁵⁰⁴ Hard (2008), 346.

⁵⁰⁵ Allan (2018), 26.

conectar y dar mayor sensación de importancia a la zona. Lo que es destacable es la cantidad de hijos que tiene Hermes que manifiestan elementos *tricksters* de su padre.

Quizá solo Autólico podría considerarse que tiene elementos del *trickster* por sí mismo, como un héroe que adopta el arquetipo del ladrón o del estafador para cumplir sus objetivos. Los demás, por el contrario, sólo acrecientan los atributos de Hermes. Algo que se ha podido ver con otros *tricksters* como Loki, en cuyo caso las naturalezas de sus hijos servían para reforzar las suyas propias.

5.1.4 Liminaridad

Algo que rodea a Hermes como *trickster* es su capacidad para el sigilo, el robo y salirse con la suya en la literatura, mientras que en el espacio físico y de culto su liminaridad se manifiesta por encontrarse en puntos del terreno donde chocan distintas realidades o se van a cruzar fronteras, abstractas o reales. Tal como decía Brown «el hurto continuado produce el *trickster* astuto, el robo continuado el héroe guerrero»⁵⁰⁶.

La liminaridad y marginalidad de Hermes está clara, ha sido muy estudiada y trabajada a lo largo de los años. Doty expuso cómo las esferas de actuación de Hermes dentro del panteón son aquellas que están sujetas a cambio y transiciones, como los viajes, y también cómo su propio aspecto puede variar, entre joven y anciano, y ser liminar⁵⁰⁷. A veces este hecho se ha vinculado con que se tratase de un dios que originalmente estaba fuera del Olimpo⁵⁰⁸. Sin embargo, se ha podido rastrear cómo, al menos para el final del periodo micénico, ya era una divinidad muy asentada y aceptada en territorios como Pilos, Knosos y Tebas⁵⁰⁹.

La propia personalidad de Hermes puede ser un punto de liminaridad. Se ha llegado a comentar cómo tiene elementos que en mitología y folclore se asemejan tanto al estereotipo femenino como masculino dentro de la concepción griega. Dentro de lo femenino estarían la astucia, la mentalidad maquinadora, el tener un papel secundario o no recurrir con facilidad a la violencia; por la parte masculina estarían los elementos fálicos de sus figuras, sus atributos como comandante y su capacidad de controlar, entre otros elementos⁵¹⁰.

⁵⁰⁶ Brown (1969), 7.

⁵⁰⁷ Doty (1997), 48-50.

⁵⁰⁸ Kerényi (2010), 32-33.

⁵⁰⁹ Allan (2018), 5.

⁵¹⁰ Doty (1995), 21.

Teniendo esto en cuenta, en este apartado se va a ver cómo se manifiesta esta liminaridad en distintos niveles textuales y culturales, no se va a poner a prueba la misma. La intención es, al igual que en otros capítulos, ver cómo es esta liminaridad en el mundo griego encarnada por el *trickster*.

La liminaridad del Himno Homérico IV

Para ello se va a partir de algunos elementos del *Himno Homérico IV*⁵¹¹ que se habían quedado en el tintero durante el apartado de la genealogía de Hermes. Empezando por el lugar de nacimiento de Hermes: una cueva en el monte Cilene. Esto se debe a que, como dios pastoril, debe encontrarse en la zona más rural de toda Grecia, en un monte donde se han encontrado cuevas con restos de altares y un posible culto antiguo.

Lo primero que hace Hermes al salir de la cueva por primera vez es fabricar la primera lira y volver para componer un himno. Hermes ha transgredido un límite para poder ser creativo: ha pasado de un animal vivo a un instrumento inmortal. Al encontrarse tan cómodo entre materiales muertos y resonancias ctónicas se ven sus afinidades con la muerte, la transgresión de los límites y los cambios de estado⁵¹².

Pero después empieza a sentir hambre. El hogar de su madre no es pobre, además está en una tierra llena de animales y se mencionan varias cabras y ovejas en el himno, pero Hermes decide viajar hasta Pieria para robar parte del ganado de los dioses. Esta hambre que siente es más un hambre figurativa. Lo que pretende Hermes con el robo del ganado después es obtener dones, pero en sus quejas y sus excusas siempre lo va a justificar en términos de «hambre». Esto es parte de la etiqueta glendiot, ya que muchas veces el pretexto para sus robos es el hambre para justificar que tomen por objetivos para los saqueos a ricos e influyentes para que los tratados de amistad les aseguren protección⁵¹³. No garantizan un cese del hambre del momento, sino que aseguran que no tendrán hambre en el futuro.

El viaje lo realiza siguiendo este recorrido: desde las faldas del monte Cilene viaja hasta Pieria, junto al monte Olimpo, donde se encuentran los rebaños de todos los dioses. Después, mientras hace que el ganado avance marcha atrás llega hasta Pilos cerca del río Alfeo, donde realiza el sacrificio. Por último, tras deshacerse de las pruebas, deja las vacas

⁵¹¹ Ver Anexo textual 5.4.1.

⁵¹² Cursaru (2014), 44.

⁵¹³ Haft (1996), 28.

en Pilos y regresa a Cilene. El recorrido es bastante innecesario si solo se observan las distancias⁵¹⁴, imposibles de recorrer en una noche, pero está cargado de simbolismo. Parte del monte Cilene, su hogar y un centro a su culto, al monte Olimpo que es el hogar del resto de divinidades y a donde aspira poder llegar a pertenecer, por lo que marca su estado entre dos mundos⁵¹⁵. Mientras que el sacrificio lo lleva hasta el río Alfeo, muy cerca del centro religioso que es Olimpia y su templo a los doce dioses.

En todo momento las localizaciones descubren el objetivo de Hermes antes de la discusión con su madre en la que él mismo lo dice: pretende obtener los dones y el lugar de respeto que no se le ha dado desde su nacimiento. Sin embargo, esta idea de que el joven dios pueda recorrer rápidamente largas distancias se explica por su advocación como dios de los viajeros y una actividad que también se puede ver en la *Odisea*. La descripción poética del viaje de Hermes por los diferentes lugares, recalando los pastos y los bosques, trata de exaltar los motivos vegetales y, con ellos, trabajar el límite entre la muerte y la inmortalidad⁵¹⁶, al igual que ocurría con la tortuga, ya que es el punto liminar en el que se encuentra Hermes.

Antes de su regreso realiza el sacrificio de dos de las vacas de Apolo, quizás el momento más liminar del himno. Hasta este momento Hermes había estado mostrando el punto de inflexión en el que había estado desde su nacimiento: no es un titán ni es un dios. No recibe honras ni sacrificios, por lo que quiere tener una función que le asegure su lugar en el Olimpo. Con el robo del ganado parecería que está reclamando el poder sobre el pastoreo, pero también está mostrando los poderes que realmente tiene inherentes.

En el momento en el que tiene que realizar el sacrificio está conectando de nuevo con Prometeo: ya ha conseguido su engaño y llegar hasta el punto del sacrificio y consumición de la carne como victoria. Pero el modo de alimentarse es importante: si Hermes hubiese devorado la carne, como hace Prometeo, se habría quedado igual de estancado que él en un punto liminar, sin honras, pero con poderes. En cambio, al tomar la decisión de dejar la carne y hacer el sacrificio a los dioses se puede entender que se incluye entre ellos y lo consume como lo haría una divinidad: mediante el humo.

⁵¹⁴ Ver Anexo Iconográfico 5.3.3.

⁵¹⁵ Cursaru (2011), 156.

⁵¹⁶ Cursaru (2014), 62.

Como hemos comentado antes, Hermes realiza el sacrificio muy cerca del templo de los doce dioses de Olimpia, por lo que no es de extrañar que lo consagre a estos. El problema es cómo interpretar esos doce dioses. La presunción de que el panteón griego siempre estuvo compuesto por una docena de dioses inamovible es errónea; de hecho, dependiendo del lugar o la zona siempre podían ganar importancia o perderla algunos de ellos. Independientemente de si en el himno Hermes se incluye en la cuenta de los doce o no, el poder haber sacrificado a los animales y realizar el ritual completo es una victoria para sus propósitos. En el mundo glendiot triunfar en el primer saqueo es muy complicado sin ser descubierto, por lo que se consideraba victoria parcial si se llega a sacrificar o consumir la carne antes de ser atrapado⁵¹⁷.

A su vez, el viaje es durante la noche, una noche que parece no acabar. En el himno se dice que Hermes llega a Pieria cuando «el sol se hundía bajo tierra en el Océano con sus caballos y su carro»⁵¹⁸. Mientras continúa su viaje se denomina a la noche como cómplice de las fechorías del pequeño y, después de realizar el sacrificio y deshacerse de todas las pruebas, brilla sobre él la luna. Se nos dice que cuando llega a su casa empieza a despuntar la mañana. Esta vinculación con la noche, la misma que ampara a su padre para el adulterio, le lleva al sigilo y a poder cometer faltas sin ser visto por nadie. De hecho, existe el Hermes Núquios, conocido por desaparecer durante la noche como una capacidad de ser elusivo⁵¹⁹. Además, hay que destacar que Babcock-Abrahams comenta cómo el *trickster* a menudo rompe las barreras sociales y naturales al romper el límite entre el día y la noche, lo cual se debe a que temporalmente, hay una violación de los patrones diurnos de expectación en los que el individuo conduce sus actividades a la noche y duerme de día⁵²⁰. En este caso es muy evidente, pero se repetirá también en la épica.

Una vez llega a la casa se convierte en niebla para cruzar el umbral y se produce el enfrentamiento con su madre, después con Apolo y, por último, el juicio de Zeus que lleva al intercambio de dones entre los hermanos. Lo más liminar del himno es, dentro del ámbito del *trickster*, ese punto en el que Hermes podría haber acabado igual de

⁵¹⁷ Haft (1996), 31.

⁵¹⁸ *Himno Homérico IV* verso 70, ver Anexo textual 5.4.1.

⁵¹⁹ Detienne y Vernant (1991), 38.

⁵²⁰ Babcock-Abrahams (1975), 154.

castigado que Prometeo, pero decide optar a más. Sin embargo, lo que permanece de esta historia en la tradición mítica es la capacidad de Hermes para ser un ladrón muy creativo.

El himno recalca cómo inventa Hermes la lira a partir de una tortuga, la forma de realizar fuego con herramientas y, lo más conectado a la liminaridad, unas sandalias con elementos vegetales. Las sandalias en el himno sirven para poder borrar sus huellas conforme camina, aunque no recuerdan a las sandalias aladas que tendrá ya en la épica. Las sandalias son consideradas maravillosas e imposibles de describir, pero su divinidad reside en el propio Hermes y el material con el que las fabrica: mirto y tamarindo, unos vegetales que se utilizan en ritos iniciáticos y de paso, además de estar ligados simbólicamente con la muerte⁵²¹. En el caso concreto del robo, las sandalias se crean en el momento en el que Hermes decide darle la vuelta al ganado para evitar ser descubierto, algo que Cursaru identifica como un punto liminar en el que Hermes se prepara para pasar de un mundo a otro, tanto por calzarse como por girar el ganado, ya que estos animales son propios del dios solar y les va a hacer cruzar el recorrido a lo largo de la noche⁵²².

Hermes en el himno, sin lugar a duda, se dedica a tensionar el límite en el que vive por su nacimiento para crear una nueva realidad que le resulte más apropiada. El sacrificio que realiza es el punto álgido, porque trae muerte y temporalidad a una realidad atemporal e inmortal, y demuestra que el límite entre el mundo en el que está Apolo y el que habita él es realmente fino y vulnerable⁵²³. El himno nos explica cómo Hermes obtiene sus dones dentro del marco mitológico, desarrollando que, después de ser ladrón de las vacas, pasa a convertirse en el dios del pastoreo, pero en la vida religiosa griega es difícil saber qué advocación llegó primero. Como veremos en el siguiente apartado, Homero exalta más la capacidad de Hermes como ladrón general que como dios pastoril.

Hay una diferencia importante entre el robo y el hurto que recalca Brown: el robo se produce mediante el sigilo, mientras que el hurto es a plena vista y con el uso de la violencia o la fuerza. El robo de ganado normalmente se ligaría con un atraco, pero las prácticas que realiza Hermes en el himno y en otras fuentes siempre son sigilo. Por esa razón en la épica siempre que se necesita conseguir algo de forma sigilosa se recurre a Hermes⁵²⁴.

⁵²¹ Cursaru (2011), 164.

⁵²² Cursaru (2012b), 32.

⁵²³ Hyde (2017), 209.

⁵²⁴ Brown (1969), 6.

Hermes en la épica: Iliada y Odisea

El himno nos da las claves de por qué ya en época de Homero se concebía a Hermes como un ladrón o un mensajero sigiloso, que probablemente viene de un mitema más antiguo que no se ha conservado. En la *Iliada* y *Odisea* aparece también Iris como mensajera de los dioses, pero a Hermes se le dan encargos que requieren de otras artes más sofisticadas. Hermes podría ser anteriormente un dios independiente, pero desde la épica queda estancado como heraldo y mensajero de Zeus⁵²⁵. Sin embargo, en la *Iliada* aún tiene cierta independencia.

Hermes desempeña un papel pequeño en la *Iliada* hasta el final. Antes se ha mencionado de pasada que los Alóadas, los gigantes gemelos Oto y Efialtes, habían encerrado a Ares en una vasija de bronce. Lo mantuvieron durante 13 meses para poder cumplir su objetivo de asaltar el Olimpo para secuestrar a Hera y Artemisa, los intereses amorosos de los Alóadas. Sin embargo, cuando Hermes se entera, rápidamente roba la vasija en la que está preso Ares aprovechando su sigilo y le libera para acabar con el conflicto. Después se menciona también el sigilo, como hemos visto con respecto a sus hijos, para contar cómo logra acostarse con Polimele.

El momento en el que Hermes manifiesta toda su liminaridad en la *Iliada* es cuando hace de escolta para que Príamo pueda adentrarse en el campamento aqueo a recuperar el cadáver de Héctor. Aunque al inicio del canto XXIV se adelanta este acontecimiento, cuando los dioses le piden dos veces a Hermes que robe el cadáver de Héctor para devolverlo a los troyanos, pese a que Hefesto, Hera y Atenea no están de acuerdo⁵²⁶. Hermes solo se calza sus sandalias para salir a ayudar a Príamo cuando Zeus le da la orden.

Primero se presenta invisible en un río, después ayuda a cruzar sin ser visto a Príamo por el campamento enemigo y, finalmente, dirige el carro hasta otro río después de haberse marchado, llevando al rey de una frontera a otra durante todo el recorrido⁵²⁷. El primer lugar donde se encuentran es doblemente liminar: es un río y es la frontera antes de entrar en campamento enemigo. En este lugar Hermes finge ser un mirmidón adulator de Príamo y de Héctor, contrario a las decisiones de Aquiles. Mientras cruzan el campamento Hermes conjura el sueño para todos los que allí se encuentran, evitando que

⁵²⁵ Brown (1969), 50.

⁵²⁶ *Iliada*, XXIV versos 24 y 109, ver traducción de Crespo y Gual (1999), 909 y 915 respectivamente.

⁵²⁷ Cursaru (2012a), 32.

sean descubiertos y se para justo antes de la entrada de la tienda de Aquiles. Otro punto liminar donde advierte a Príamo de su verdadera naturaleza y se marcha, ya que no sería decoroso que se supiese que los dioses favorecen a un mortal. Pero lo cierto es que no se marcha, se queda en otro punto intermedio: ni en tierra mortal ni en el Olimpo, observando cómo se desenvuelve el encuentro. Por ello, cuando Príamo debe volver con el cadáver de Héctor al finalizar la noche Hermes desde la distancia unce los caballos y los dirige hasta otro río, otra frontera, para que puedan salir a salvo. Una vez hecho esto, regresa al Olimpo cuando termina la noche, justo en el momento en el que aparece la aurora. Tal como pasaba en el *Himno Homérico IV* este es un recorrido liminar de un lado a otro, por ocurrir a lo largo de la noche, por poner en práctica poderes mágicos como el sueño o la invisibilidad y por mantener a Hermes en estados intermedios.

En la *Odisea* se vuelve un dios más ligado a lo que Zeus le ordena hacer, mandándole de un lugar a otro a dejar sus mensajes. Pero también tiene cierta libertad a la hora de ayudar a Odiseo. Brown describe el trabajo de Hermes en la *Odisea* como un *journeyman* por la cantidad de veces que sale de viaje o el detalle con el que se muestran⁵²⁸.

Un ejemplo de esto es lo que ocurre cuando debe llevar un mensaje a Calipso en Oigia, al igual que en la *Iliada* primero se calza y prepara sus sandalias antes de partir. Después se dice que estas sandalias llevan al dios sobre los vientos, tanto sobre las olas como sobre la tierra sin límites. Estas referencias exaltan la velocidad del dios y la extensión que las sandalias le permiten atravesar⁵²⁹. Para llegar hasta Calipso hace falta recorrer los confines del mundo conocido hasta el fin de estos, razón por la que se envía a Hermes y no a Iris a llevar el mensaje. También es curioso que para recalcar lo lejos que está la casa de Calipso del resto del mundo, Hermes se queja ante ella de que no había por el camino lugares de paso donde le rindieran honores⁵³⁰, lo que impide que se distraiga o tome un descanso en el camino. Mostrando que se entendía que Hermes viaja conectando lugares que le rindiesen culto.

Uno de los pasajes más conocidos de Hermes en la *Odisea* quizás sea en el que prepara a Odiseo para su enfrentamiento con Circe⁵³¹. Es una escena que carece de

⁵²⁸ Brown (1969), 21.

⁵²⁹ Cursaru (2012a), 29.

⁵³⁰ *Odisea*, canto V versos 100-102, ver traducción de Crespo (1999), 1101.

⁵³¹ *Odisea*, canto X versos 277-309, ver traducción de Crespo (1999), 1252-1253.

dinamismo, así que la liminaridad propia del Hermes homérico que viaja de un lugar a otro no se encuentra en este pasaje. La razón de su liminaridad es por el punto del camino donde encuentra a Odiseo y su carácter mágico. Hermes se aparece ante Odiseo, sin manifestar su divinidad, en medio del valle sagrado que rodea la morada de Circe, por lo que le detiene en un punto liminar para prepararle antes de que se presente ante ella. Por parte de la planta *moly* poco se sabe, es el nombre en lenguaje divino que le dan a esa flor maravillosa pero que no parece tener traducción para los mortales. Hermes está haciendo de intérprete a la par que traductor, mostrando un límite entre el conocimiento que poseen los dioses y el que pueden aspirar a tener los mortales⁵³².

El último acto liminar de Hermes en la épica homérica es ser el guía de los muertos de los pretendientes hacia el Hades. El hecho de que Hermes sea psicopompo está muy extendido, pero en la *Odisea* es de las primeras veces que aparece mencionado en un texto. Ser el guía de las almas, psicopompo, implica que es el único de los olímpicos con capacidad de moverse hasta inframundo con libertad, además de su capacidad para la labia que parece indicar una posibilidad de que Hermes negociase con el dios del inframundo⁵³³. Por lo que su faceta de psicopompo, algo oscura por su conexión con la muerte y la noche⁵³⁴, no necesariamente es una faceta negativa. El *trickster* es aquel personaje con la capacidad de cambiar la forma de las cosas a su alrededor para traer un orden. Puesto que no hay cambios sobre la muerte muchos *tricksters* hacen de intermediario con la muerte para permitir la transición de las almas de un punto a otro.

También es significativo el aspecto de Hermes, que tiende a variar entre niño y adulto con facilidad. Hemos visto como en el himno se le describe siendo un recién nacido, que podría ser un añadido para darle mayor refuerzo al talento innato de Hermes o un elemento cómico⁵³⁵. En la épica homérica es un adolescente. Pero no todo su aspecto es siempre juvenil, lo cierto es que tanto en las hermas como en la mayoría de las representaciones antiguas del dios, aparece barbado y con el pelo largo, como otros dioses adultos. Aunque la tendencia iconográfica es que cuanto más antigua la imagen hay mayor probabilidad de encontrar a Hermes barbado, lo cierto es que se pueden ver figuras

⁵³² Allan (2018), 45-46.

⁵³³ Allan (2018), 115.

⁵³⁴ Doty (1978), 359.

⁵³⁵ Faulkner (2011), 94.

contemporáneas de Hermes joven y hermas con aspecto de adulto, mostrando que la doble representación del dios tampoco era extraña para los griegos⁵³⁶.

Como se puede ver, Hermes evoluciona en la épica de ser un *trickster* más independiente a uno subordinado a los designios de un dios principal, pese a ello tiene ventana para poder realizar travesuras y salirse con la suya, como ocurre con Legba. El hecho de que Hermes acabe como el mensajero divino principal, apartando a Iris de la ecuación, puede deberse a que en la época en la que se realizaron los textos épicos comenzaba a ganar importancia la profesión de cruzar límites, como mensajero, mercader o espía, lo que explica que Hermes adquiriera en su figura el rol que le pertenecía a Iris⁵³⁷. Principalmente porque Hermes es el personaje del panteón olímpico que más límites cruza y habita.

Hermes y la magia

Antes de ver algunos otros elementos o momentos liminares de Hermes en la literatura, concretamente en la comedia ateniense, hay que aclarar ciertos aspectos de la vinculación de Hermes con la magia. Algo muy propio de los *tricksters* es la capacidad creativa y mágica, a veces también profética. Son elementos que, a menudo, les colocan en una posición límite o es su propia naturaleza liminar la que les confiere estos poderes, como en el caso de Loki.

La magia griega es un campo de estudio muy amplio y en él se pueden encontrar invocaciones y referencias a Hermes muy extendidas, sin embargo, lo importante en cuanto a esta liminaridad no es el uso que los practicantes daban a la magia propia de Hermes, sino cómo se representa esta magia. Hay varios mitos y textos donde Hermes hace gala de sus poderes y algunos de ellos ya se han visto en la épica y en el himno.

La capacidad de Hermes para convertirse en niebla, dormir a la gente, domar a los perros, etc. son elementos mágicos del dios que puede realizar con o sin su vara. Muchos de estos elementos mágicos destacan sobre los de otros dioses por su fuerte vinculación con el sueño o el sigilo, siendo complementarios a su forma de actuar habitual.

El sueño, el sigilo, la muerte y la oscuridad son parte de sus atributos más oscuros. En las tablillas mágicas se le describe como «el que ata» o «hechicero»; esta capacidad de atar es lo que le permite llevar las almas al inframundo, crear pactos desiguales o

⁵³⁶ Ver Anexo Iconográfico 5.3.4

⁵³⁷ Brown (1969), 51.

romperlos y también le da un potente poder para la seducción⁵³⁸. La misma capacidad de atar sin ser atado también se ve en la *Odisea*, cuando el rapsoda Demódoco narra la historia de los amores de Ares y Afrodita y cómo son sorprendidos por ataduras mágicas de Hefesto. En el momento en que Apolo le pregunta a Hermes si, a pesar de lo visto, querría mantener relaciones con la diosa, su hermano le contesta que ni con todas las miradas ni el triple de ataduras se arrepentiría⁵³⁹. Así muestra, con una broma, que no importaría que fuese castigado o atado como Ares, ya que su actitud no cambiaría.

También son importantes las actitudes proféticas que se ligan a Hermes como elementos liminares y mágicos. La adivinación de Apolo, como se ve en el himno, es mucho más ordenada y seria que lo que podemos esperar de Hermes. En el himno se le entrega una adivinación ligada a las abejas, de la que hablaremos más adelante, insinuándose que es realmente poco fiable, al igual que el dios. Sin embargo, otro tipo de adivinación ligada a Hermes es la que se caracteriza por escuchar cosas que vienen de la nada. Normalmente se realizaba la pregunta al dios, se tapaban los oídos y caminaban por el mercado, y tras destaparse los oídos lo primero que se escuche es la señal que Hermes ha entregado como respuesta⁵⁴⁰. Este tipo de adivinación se basa en el azar, pero también implica un cambio de lugar y movimiento por parte del que pregunta, nada más y nada menos que por el mercado.

La magia de Hermes, al contrario que con otros *tricksters*, no es tan violenta o transformativa. Está ligada a elementos sutiles y, en su mayoría, inofensivos, pero que aportan un gran poder al dios para poder cumplir sus cometidos. Es importante hacer una distinción aquí y es que la magia de Hermes como *trickster* no se debe confundir con su evolución en el sincretismo religioso egipcio con la figura de Hermes Trismegistos. Hermes el tres veces grande (Trismegistos) es la unión en el nombre de Hermes de varias figuras míticas que traían el conocimiento a la civilización en la zona egipcia, como Thot⁵⁴¹. La magia y el conocimiento de Hermes Trismegistos es siempre oculto, relacionado con la astrología y otras ciencias complejas, mientras que el de Hermes como *trickster* es siempre creatividad con poder transformativo.

⁵³⁸ Brown (1969), 13-14.

⁵³⁹ *Odisea*, canto VIII, versos 339-342, ver traducción de Crespo (1999), 1187.

⁵⁴⁰ Hyde (2017), 15.

⁵⁴¹ Allan (2020), 134.

Hermes en la comedia: Paz y Pluto

Hermes es un dios muy ligado con facetas del culto diario y con el día a día de los griegos, por lo que no es de extrañar que pueda aparecer en el teatro en general. A veces aparece como simple mensajero divino, pero es quizás en algunas de las comedias de Aristófanes donde podemos encontrar elementos propios del *trickster*, debido a esa licencia que se da al género cómico.

Hay dos obras en las que Hermes aparece más: *Paz*, donde es un personaje recurrente, y *Pluto*, donde aparece solo al final. En ambas es principalmente un recurso cómico, aunque en *Paz* tiene un monólogo serio sobre las consecuencias de la guerra, por lo general a este dios en Aristófanes le caracteriza la glotonería y avaricia, dejándose llevar por este tipo de impulsos y participando en las obras de forma diferente⁵⁴².

En *Paz* la historia lleva al protagonista a subir a la morada de los dioses para liberar a la diosa Paz y acabar así con la guerra. Sin embargo, los dioses se han marchado a excepción de Guerra y Hermes, que queda en la puerta para impedir que nadie acceda. Aquí se ve su faceta liminar más clara, pues es el único dios no relacionado con el conflicto que no se ha marchado y queda en el punto intermedio entre el hogar de los dioses y de los humanos. En un principio debe impedir que pasen, pero cede en dos ocasiones: primero porque le entregan carne y después le prometen una copa de oro con la que hacer libaciones. Es especialmente interesante el segundo punto, cuando le regalan la copa de oro, ya que Hermes aparece para advertir a los protagonistas de que Zeus mandó matar a todo aquel que se atreviera a desenterrar a Paz. Pero, tras recibir la copa, comienza a realizar una libación para atraer la buena suerte y maldecir a quien pretenda que vuelva a haber guerra⁵⁴³. Algo interesante ya que, como veremos más adelante, el propio Hermes está relacionado con la buena suerte y es de las pocas veces que le veremos, al igual que a Eshu, maldiciendo comportamientos moralmente reprobables. También, en un breve momento al hablar de la muerte de Brásidas el protagonista menciona que esta persona pertenece a Hermes, como referencia a su labor como dios que transporta a los muertos al inframundo⁵⁴⁴.

En *Pluto* los protagonistas han conseguido devolverle la vista al dios de la riqueza, lo que hace que ya no se realicen sacrificios a los dioses y Hermes, cual mendigo, acude

⁵⁴² Beta (2019), 96.

⁵⁴³ Aristófanes, *Paz*, versos 433-456. Ver traducción de Macía Aparicio (1997), 52-53.

⁵⁴⁴ Sommerstein (1985), 163

a esa casa para pedir cobijo. Aquí Hermes solo es una caricatura de lo que ya había en Paz, sirve para enumerar los damnificados de lo que implica el nuevo reparto de riquezas⁵⁴⁵. La idea principal es que Hermes enumere sus muchas labores y trabajos para resultar útil.

Sin embargo, el aspecto liminar de la escena se ve en cómo llama a la puerta un dios designado para proteger frente a los ladrones. Primero toca la puerta y se esconde, a lo que Carión pregunta si él ha llamado a la puerta con fuerza, Hermes responde que no lo hizo, dejando en ambigüedad si no llamó o si no llamó lo bastante «fuerte». Sommerstein identifica en este pasaje las características *trickster* de Hermes, que miente y genera confusión, además de la posibilidad de que en la Atenas clásica ya hubiese jóvenes que tocaban las puertas y corrían por diversión⁵⁴⁶. Se queja de que ya no recibe sus sacrificios como antes, mencionando por ejemplo que en las tabernas se le hacían ofrendas en un momento muy concreto:

«Las taberneras me daban antes toda clase de cosas buenas nada más despuntar el alba: dulces de vino, miel, higos secos y todo cuanto suele comer Hermes. Ahora todo eso ha terminado y yo, subiendo por los aires, paso hambre»⁵⁴⁷.

Como hemos podido ver a propósito del *Himno Homérico IV* y del fragmento de la *Iliada* en el que tiene que socorrer a Príamo, Hermes se manifiesta a menudo en límites que tienen más que ver con lo temporal que con lo físico. Sobre todo, en el cambio entre la noche y el día, donde deja sus labores sigilosas y del robo y se centra en sus facetas más benéficas, razón por la cual parece que se le entregaban ofrendas en ese momento como nos atestigua Aristófanes.

Ante las impertinencias de Hermes, Carión amenaza con cortarle la lengua haciendo un juego de palabras. Porque Hermes actúa como mensajero y en su honor los propios mensajeros sacrificaban lenguas de animales para que él les protegiese en su trabajo⁵⁴⁸. Finalmente, Hermes pide a Carión que le acoja en la casa, pues está dispuesto a traicionar a los dioses si le permiten vivir con el bando vencedor, incluso menciona que en otras ocasiones ha ayudado como guía de los ladrones al esclavo a robar comida y no

⁵⁴⁵ Beta (2019), 97.

⁵⁴⁶ Sommerstein (2001), 209.

⁵⁴⁷ Aristófanes, *Pluto*, versos 1120-1124. Ver traducción de Macía Aparicio (1998), 86.

⁵⁴⁸ Aristófanes, *Pluto*, versos 1110-1111. Ver traducción de Macía Aparicio (1998), 86.

ser visto, aunque no asegura que si roba comida ahora para Hermes vaya a hacerlo desaparecer.

Lo que se puede ver en este pasaje es que Hermes se encuentra en un punto liminar por la pura comedia, pero sus mayores quejas son relacionadas con la glotonería y con que se encuentra inactivo. Parece que al dios no le importa cambiar de bando o de zona, siempre y cuando cese su actual inactividad, recuperando la anterior actividad propia del trabajo que le lleva a recoger ofrendas⁵⁴⁹.

Respecto a la aparición de Hermes en *Pluto*, Macía Aparicio expone que Hermes debe ser de los dioses favoritos de Aristófanes para criticar a las divinidades, ya que en esa escena pasa a representar el deterioro de la religión tradicional y las consecuencias de este para los dioses y sacerdotes⁵⁵⁰. Beta considera que la relación tan estrecha que tenían los ciudadanos griegos con Hermes, un dios que está presente en muchos elementos cotidianos del día a día, hace que sea más fácil de caricaturizar⁵⁵¹. La omnipresencia de las hermas y su liminaridad física es algo que se verá a continuación.

La liminaridad y el espacio físico

Por último, en lo que respecta a los aspectos liminares de este dios, hay que hablar de cómo la liminaridad que se encuentra en los textos se trasladaba al ámbito cotidiano griego.

Los puntos liminares, ya sean naturales o artificiales, se distinguen por el hecho de marcar el inicio de algo, como por ejemplo un viaje, y porque su falta de asociación con los extremos hace que eludan una categorización definitiva. Pese a su falta de categoría permiten que los elementos que los rodean, anteriores y posteriores al límite en sí, estén más ordenados⁵⁵². Por ello, aunque los puntos liminares traen orden, su propia existencia es el lugar ideal para el caos. Como ya se había comentado a propósito de Eshu, muchos puntos liminares, como las fronteras o los cruces de caminos, son sitios donde se concentran conflictos, por lo que se necesita un mediador. Por este motivo muchas culturas refuerzan y purifican estos puntos con rituales y figuras que sirvan para proteger a todo aquel que deba cruzar uno de estos lugares.

⁵⁴⁹ Sommerstein (2001), 210.

⁵⁵⁰ Macía Aparicio (1997), 15.

⁵⁵¹ Beta (2019), 98.

⁵⁵² Johnston (1991), 217-218.

El elemento liminar físico más evidente de Hermes es su presencia representada en las hermas. El uso de las hermas relacionado con Hermes es muy similar a lo que se ve con Eshu y sus *eshuoritas*. También son estatuas o figuras de piedra que se colocan en puntos liminares para delimitar espacios, proteger los mismos y señalar los caminos. Mientras que las *eshuoritas* representaban el cuerpo del dios completo y adornado, en su mayoría, las hermas son un bloque de piedra con la cabeza del dios barbado y un falo. A veces son representadas con varias cabezas, señalando diferentes puntos del camino o como si el dios pudiese observar los distintos ángulos de la zona donde se encuentra. Rara vez se representa al dios de cuerpo completo, pero se cree que sí se le podía adornar con coronas de flores o que habría un pequeño espacio para dejar las ofrendas que se hiciesen para conseguir la protección del dios.

La presencia de las hermas por tantos lugares de la ciudad manifiesta la gran importancia del dios en el día a día. Uno de los sucesos que mejor ejemplifica este valor religioso es el de la mutilación de las hermas durante la guerra del Peloponeso en el 415 a.C. La noche antes de que una expedición ateniense partiese hacia Sicilia las estatuas aparecieron mutiladas, sin quedar del todo claro si se rompieron los rostros o los falos, de la gran mayoría de hermas de la ciudad. Esto generó una gran revuelo político, pero también tuvo mucho impacto religioso. Tal como explica Ogden, dañar cualquier estatua se puede considerar un acto de impiedad, pero estas mutilaciones fueron especialmente sacrílegas por violentar la sensación de protección de los templos y los hogares que proporcionaban estas figuras del dios⁵⁵³. No solo era un mal presagio en mitad de la guerra, sino que también atacaba directamente a la necesidad de la población de sentirse amparados por la divinidad.

Algunos autores, como Stein, no ven clara la vinculación de Hermes con los límites como protector de estos. El propio Stein asegura que Hermes es el ladrón, no el protector de los caminos, y que viva en los límites es solo por su liminaridad⁵⁵⁴. Sin embargo, hay advocaciones de Hermes en las que se ve claramente que su figura sirve para proteger, aunque sea en extrañas maneras. La leyenda que fundamenta el culto de Hermes Promachos en Tanagra cuenta cómo ante la invasión de Eubea sobre la ciudad Hermes dirigió a los jóvenes efebos con estrígilos⁵⁵⁵ ante los invasores, que perdieron por

⁵⁵³ Ogden (2007), 233.

⁵⁵⁴ Stein (2015), 45.

⁵⁵⁵ Una rascadera de metal usada por los atletas para limpiarse el cuerpo.

no saber ver el peligroso potencial que tenían delante⁵⁵⁶. Hermes consigue proteger toda una ciudad, pero mediante falsedades y haciendo que las apariencias realmente engañen, algo que no está muy alejado del carácter *trickster*.

Sus hermas se pueden encontrar repartidas por todo el territorio griego, incluso en lo alto del monte de Samotracia. La cima de la montaña tiene figuras de terracota arcaicas, probablemente de cuando se introdujeron los cultos de Artemis y Hermes, pero también hermas por toda la isla; esto se debe a que se vincula a Hermes como padre de la propia montaña tras haberse acostado con una ninfa de Cilene. Esta vinculación y mito probablemente venga de que tanto Cilene como Samos son las montañas más altas de su ecosistema y ambas sirven como puntos de vigía y de referencia para los viajeros⁵⁵⁷.

En los cultos místéricos de Samotracia, además, Hermes aparece vinculado con la figura de Casmilos, probablemente uno de los dioses originarios de estos misterios, pero no se sabe bien bajo qué advocaciones se vinculaba con Hermes. Lo que sí se ha podido rastrear, y podría dar una pista, es que en Cilene sí que había ritos de Hermes como patrón protector de los marineros, algo que no extraña que se haya vinculado con Samotracia por ser un culto ligado a la protección con el mar⁵⁵⁸. Estos elementos podrían deberse al carácter liminar de Hermes como dios de los viajeros, en Cilene añadido a los cultos de su hijo Mírtilo, cuyo cadáver llega por el mar, que fueron predominantes en ciertas zonas antes del contacto con otros dioses vinculados al mar como Castor y Pólux.

De nuevo, su liminaridad física nos conecta con sus capacidades mitológicas como el sigilo y la ocultación. Esto nos lleva a algo que también ocurría con Eshu: su relación con las estatuas y la fertilidad o los falos. Con Eshu ya vimos cómo muchos autores creían que el pelo largo podía ser un símbolo fálico y por tanto representar la potencia sexual. En el caso de Hermes tenemos claramente un falo tallado en la mayoría de las hermas, lo que ha llevado a pensar que podría ser parte de su componente pastoral o vegetal, como dios de la reproducción. Sin embargo, Brown señala que Hermes no es un dios de la fertilidad como tal, los falos de sus estatuas no simbolizan el poder sexual masculino, sino sus poderes transformadores como mago, por lo que ese falo simboliza la creatividad⁵⁵⁹.

⁵⁵⁶ Allan (2018), 94.

⁵⁵⁷ Blakely (2019), 273-274.

⁵⁵⁸ Blakely (2019), 272.

⁵⁵⁹ Brown (1969), 37.

Al repasar su genealogía se ha podido ver que, aunque sea un dios con una cantidad de descendencia asombrosa, no se caracteriza por la fertilidad. Sus principales elementos de personalidad que le diferencian de otros dioses griegos son la creatividad, para inventar nuevos objetos y urdir planes, y la liminaridad que le permite moverse con total libertad y sin ser visto. Es algo que le hace destacar enormemente frente a otros dioses y personalidades de la literatura griega, ya que es de los pocos a los que se refieren con el epíteto *πολύτροπος* (*polytropos*), que designa a alguien versátil, errante o con muchas tretas. Además de Hermes, ese epíteto solo se ha conservado en referencia a Odiseo, en la primera línea de la *Odisea*, y al general ateniense Alcibíades, cuando descubre el plan de asesinarlo por parte de los espartanos y escapa⁵⁶⁰.

Sin embargo, al contrario que con Eshu, Hermes no es el único dios vinculado con los cruces y los límites. En la religión griega también se encuentra Hécate. En las *hekatias*, un ritual en honor a la diosa que permite purificar espacios liminares, hay testimonios de que se coronaban con flores las estatuas de Hermes y de Hécate como principales dioses que pueden proteger frente al caos liminar⁵⁶¹.

Parece claro, por tanto, que uno de los elementos más destacados de Hermes como *trickster* es la liminaridad. Esta le permite tener acceso a la mayoría de sus poderes y dones en la literatura y mitología, con un claro reflejo en la religión y el culto griego. Sin entrar en qué fue antes, la literatura o la ritualidad, la figura de Hermes se vuelve un todo con el componente liminar que le rodea.

5.1.5 Animales

Hermes, al igual que otros *tricksters* más divinizados, obtiene la conexión con los animales a partir de sacrificios hechos a su figura y ofrendas. Sin embargo, no todos sus vínculos son normativos dentro del propio culto griego y hay elementos que resultan realmente interesantes. El propio *Himno homérico IV* enumera algunos de los animales sobre los que gobernaría Hermes: leones, jabalíes, perros, corderos y todos los tipos de ganados.

Hermes y el ganado

En primer lugar, el himno homérico vincula a Hermes con el sacrificio y la invención de este. Aunque es algo discutible, ya que el propio himno menciona que Hermes sigue los

⁵⁶⁰ Hyde (2017), 52.

⁵⁶¹ Johnston (1991), 220.

patrones «bien establecidos» a la hora de realizar el sacrificio, incluyendo el no consumir la carne si pretende ser visto como un dios⁵⁶². Si bien no está claro si es una invención de Hermes como tal o si lo que él inventa es el método de hacer el fuego que lleva a este sacrificio, parece que la relación era importante para las intenciones del himno.

Hermes obtiene de Apolo la capacidad de pastorear, guardar y ayudar a la reproducción de los ganados. Se sobreentiende por el himno que principalmente sería el ganado bovino, aunque Hermes tiene una gran vinculación con el caprino por Arcadia. En los sacrificios siempre importaba la personalidad y los lazos que unían al dios con determinados animales. Por ejemplo, la advocación de Hermes Ktenites («protector de las bestias») es muy instructiva, ya que además de sacrificarle con razas del ecosistema de la zona la omnipresencia del ganado ovino caprino se debe a la relación de Hermes con el pastoreo⁵⁶³.

Muchos de los sacrificios personales que se hacen a Hermes están más relacionados con carneros, un animal abundante en Arcadia. No solo por los sacrificios directos, también se comentaba en los textos de Aristófanes como Hermes se queja de perder donaciones como tartas de queso de cabra. No es algo extraño, ya que en la dieta griega el ganado bovino se consumía bastante menos: el ganado ovino caprino podía abastecer de leche, lana y carne, algo más vinculado con los mortales y con un dios tan cercano a los mismos como dios pastoral.

Esta relación con el carnero se puede ver en el mito de Frixo y Hele. Ambos hermanos, o en algunas variaciones solo Frixo, iban a ser sacrificados por su padre debido a un plan de su madrastra. Entonces Hermes envía un carnero dorado que permite que escapen a tiempo, aunque la chica cae al mar durante la huida. Este carnero dorado sería después el vellocino de oro que va a buscar a Jasón con los Argonautas. Otros dioses envían animales más fantásticos en sus descripciones para salvar a un personaje de ser sacrificado.

Los perros

La relación de Hermes con los perros es curiosa y muy distinta a la que se observaba con los *tricksters* africanos. En este caso los perros no traen el sacrificio al dios ni operan

⁵⁶² Hyde (2017), 34.

⁵⁶³ Georgoudi (2010), 100.

como intermediario, sino que Hermes es aquel que apacigua a estos animales con sus poderes.

Como se ha podido ver en el himno y en la *Iliada*, Hermes a menudo puede usar su magia para dormir a los perros y que no le detecten. Carpenter sostiene la teoría de que el epíteto comúnmente usado en toda la épica para Hermes, Argifonte, no debería traducirse como «Asesino de Argos» sino como «Asesino de perros» siguiendo ciertas relaciones de la raíz de ἄργος en su trabajo con otras menciones de la relación de Hermes con los perros⁵⁶⁴. Originalmente se relaciona con el mito en el que Hermes, sigilosamente, debe recuperar a Ío del guardián con mil ojos que le ha puesto Hera para vigilar, lo que acaba con la muerte del titán Argos. Carpenter asegura que originalmente sería un epíteto en el que se mencionase su capacidad para dominar a los perros, como puede dormirlos o hacerlos callar en la épica, que fue perdiendo su significado y relacionándose con el mito de Argos e Ío, pero el epíteto se mantuvo intacto, lo que explicaría por qué a veces se utiliza la referencia en contextos poco claros⁵⁶⁵. De ser así implicaría una conexión mucho más antigua de Hermes con el hecho de poder dominar a los perros, principalmente por sus poderes relacionados con el robo y el sigilo.

Este epíteto puede estar vinculado con la relación que tenía Hermes con los cazadores, un gremio que le realizaba sacrificios. A menudo, antes de iniciar una cacería se le realizaban sacrificios para que vigilase a los perros y les ayudase a llegar hasta la presa, y también se le vinculaba en el santuario de Asclepio en Epidauro como parte fundamental para curar cazadores⁵⁶⁶, vinculando al dios con el cazador y el propio perro.

También se ha visto en el himno y en la épica cómo Hermes consigue pasar sin que los perros hagan ruido o, incluso, llegando a dormirlos. Está claro que para un personaje sigiloso el ruido que pueden hacer los perros es contraproducente, por lo que estas capacidades mágicas para domar a las bestias sirven para mantener la esfera sigilosa del dios.

Las abejas

Al final del himno Hermes queda ligado a las abejas como método de adivinación, uno además polivalente y poco fiable. El método de adivinación de las abejas parece imitar el

⁵⁶⁴ Carpenter (1950), 179.

⁵⁶⁵ Carpenter (1950) 180.

⁵⁶⁶ Allan (2018), 75.

de los pájaros: observando sus patrones de vuelo e interpretando a partir de ahí. Sin embargo, el himno comenta que es algo más caótico:

«Éstas, cuando alimentadas con dorada miel se inspiran, de buena gana quieren profetizar la verdad. Si carecen del dulce manjar de los dioses, mienten luego agitándose entre ellas»⁵⁶⁷.

Ya se ha visto con otros *tricksters* divinizados, como Eshu, que participan en actos adivinatorios para explicar la poca fiabilidad que a veces acarrear. La naturaleza del *trickster* a veces lo vincula con un héroe cultural, pero también oculta facetas oscuras que llevan a engañar a los mortales. En el caso del himno, la culpa de que la adivinación no sea precisa es que las abejas, si son privadas de miel, mentirán o darán falsas profecías. Por ello, no sería culpa directa de Hermes, salvo que él no se ocupase de alimentarlas como buen dios de los animales, pero sí estaría estrechamente vinculado con un método poco fiable.

Junto con esta relación se pueden encontrar muchas ofrendas al dios en las que se le entrega miel, junto con leche. Ambos elementos se relacionan con la ganadería, como si le estuvieran entregando al dios los frutos del trabajo. Por ello, no es de extrañar que se vincule a Hermes con las abejas, por un lado, son animales trabajadores y cercanos a los humanos, por otro lado, como método adivinatorio representaría un estado caótico que se asemeja más a la personalidad del dios.

La tortuga

Por último, la relación de Hermes con la tortuga la tenemos desde el mismo inicio del himno. Con la tortuga crea la primera lira, su primera invención, y le sirve para poder realizar un intercambio con Apolo.

Hermes ve la tortuga como un símbolo de buena fortuna y, poco después, la denomina compañera del banquete. Solo con ver la tortuga ya puede ver e interpretar las posibilidades que contiene: de símbolo de buena suerte a un instrumento musical que acompaña los banquetes. Manifiesta en un instante toda su creatividad y su capacidad previsor, ya que un banquete es lo que planea realmente hacer para conseguir lo que quiere. En el propio fragmento Hermes juega mucho con los dobles sentidos que va a traer su transformación: comenta que la tortuga anda a un ritmo lento pero que luego irá al buen ritmo propio del simposio, al convertirse en un instrumento, también hace un

⁵⁶⁷ *Himno homérico IV*, verso 560 y ss. Ver anexo textual 5.4.1.

juego de palabras parodiando un refrán al mencionar que debe entrar en la casa porque «el peligro está de puertas para afuera».

El chiste está en que la propia tortuga ya porta su casa a cuestas, que Hermes la ha encontrado justamente en las puertas de su casa y que, realmente, cuando mete al animal dentro de su hogar lo mata y desuella para crear el primer instrumento. La risa, el pensamiento ágil y la ganancia repentina son elementos muy propios de los *tricksters*, ya que en los momentos intermedios es cuando se pueden producir cambios creativos⁵⁶⁸.

Lo cierto es que Hermes también tiene su propia vinculación con la buena suerte, además del azar, mediante el *hermaion*. Se trata del encuentro fortuito de un objeto o riqueza inesperada, que se creía que lo propiciaba Hermes. Algunos autores consideran que el *hermaion* es la forma de conseguir algo que de otra forma estaría restringido o fuera del alcance de la mayoría, de lo que se presupone la capacidad del dios de moverse entre los límites y los espacios⁵⁶⁹. Además del simbolismo propio de Hermes, se pueden encontrar símbolos de tortugas o tortugas de piedra en templos dedicados al dios. En Akakesios hay una tortuga de piedra y en Argos, donde comparte templo con Afrodita, también comparten el estar ligados al mismo animal⁵⁷⁰.

Finalmente se ha podido ver que la relación de Hermes con los animales, por un lado, es aquella propia del dios que recibe sacrificios, siendo los principales aquellos que le conectan con sus labores pastorales y los frutos del trabajo. Por otro lado, los perros, las abejas y las tortugas le vinculan con diferentes aspectos culturales que podemos extraer de su faceta de *trickster* como son el sigilo, la magia, la adivinación y la creatividad o buena fortuna.

5.1.6 Recapitulación

Hermes es un *trickster* que predomina por su apoyo en lo liminar, pero muy reforzado por su genealogía y sus animales. Una de las formas más características en las que se manifiesta el *trickster* griego es mediante la creatividad y el pensamiento, no son personajes violentos, pero sí peligrosamente astutos.

Ese es un elemento que se ve claro en la genealogía de Hermes: en el himno queda claro que la única persona que tiene planes o designios sobre lo que va a ocurrir es Zeus.

⁵⁶⁸ Hyde (2017), 130.

⁵⁶⁹ Hyde (2017), 132.

⁵⁷⁰ Allan (2018), 74.

Por lo demás Hermes siempre se mantiene planificando engaños y formas de salirse con la suya de una forma que recuerda mucho al titán Prometeo, su tío-abuelo. Hermes proviene de la unión de dos líneas de sangre que anteriormente se encontraban enemistadas por el intento de Prometeo de engañar a los dioses, por lo que unifica el carácter *trickster* de su parte titán con el orden y la calma propios de su padre, Zeus. Su enfrentamiento con Apolo coincide con el tipo de *trickster* que se enfrenta a un dios superior para conseguir algo, normalmente crear un nuevo orden a partir del caos, lo que consigue Hermes al intercambiar dones.

Aunque en lo que más destaca es en la liminaridad, tanto aquella que se manifiesta por la literatura como la más cultural posible. De su liminaridad provienen la mayoría de sus trabajos como mediador, mensajero, dios de los caminos, de los viajeros, de los ladrones, etc. También porque sus figuras abarcan toda Grecia, protegiendo los límites, señalando las distancias y purificando los espacios tanto dentro como fuera de las ciudades. Pero también tiene una liminaridad simbólica ligada a los momentos temporales como el atardecer o el amanecer, los puntos en los que deja de ser invocado como mensajero para aparecer como un dios sigiloso y oscuro. Ambos elementos, los simbólicos y los rituales, se unen en Hermes creando un núcleo liminar para explicar todas las facetas de esta divinidad.

En cuanto a los animales, se ha podido ver que muchos de ellos tienen una relación con Hermes por el componente sacrificial que recibía cualquier dios o divinidad griega o, en otros casos, más bien por simbolismo del carácter de Hermes. Evidentemente los ganados y los animales de pastoreo tienen mucho que ver con el sacrificio y con la labor del dios como patrón de los pastores, sin embargo, otros animales como los perros, abejas o tortugas son más característicos. Principalmente porque el resto del panteón griego, salvo pequeñas excepciones, suele estar representado por pájaros como el águila de Zeus, el halcón de Apolo o el mochuelo de Atenea. Hermes carece de una representación similar, ya que suele ser él mismo, como dios mensajero, sin necesidad de un intermediario más allá de las abejas en el caso de la adivinación. Por ello los animales evidencian los honores y los dones de Hermes.

La conclusión es que Hermes es un *trickster* muy arraigado en su cultura: pese a que lo analicemos únicamente bajo estos tres paradigmas tiene elementos que resaltan como la creatividad, la agilidad o la falta de escatología y elementos violentos que sí conservan otros *tricksters*. Un elemento importante del *trickster* griego que tampoco se

ha podido explorar son sus luchas de poder centradas en el intelecto, por encima de en la fuerza física, algo que Hermes ejemplifica contra Apolo. Representa dualidades y destaca por encima de otros personajes similares dentro de su cultura. Es el *trickster* principal griego y se encuentra en una zona central del culto.

5.2 Conclusiones

Hermes mantiene algunos parecidos a la par que profundas diferencias con otros personajes que ya se han analizado. Quizás el que tiene más parecido con él sería Eshu por ser otro *trickster* divinizado, pero merece la pena observar la comparación desde todos los ángulos.

Hermes es uno de esos *tricksters* cuyo nacimiento marca sus poderes y conexiones, está profundamente ligado a la familia, pero sobre todo a aquella familia que le precedió como su padre, su hermano mayor o su tío-abuelo. Pero, al contrario que Raven, no está únicamente centrado en sus antepasados, aunque sea con los que más interactúa a lo largo de los textos. En ese aspecto es mucho más similar a Loki, ya que ambos provienen de una unión divina con un componente más caótico, que serían los etones o los titanes, y ambos mantienen una relación tanto con sus ancestros, como sus hermanos y sus hijos. Esos elementos les proporcionan parte de sus poderes transformativos, ya sean literales o creativos, y les sitúan en su liminaridad simbólica. Sin embargo, la diferencia más tajante entre ellos es que Loki parece tender más hacia el caos propio de los etones y Hermes escoge deliberadamente evitar su parte de titán, rechazando el sacrificio de la carne, y se entrega a su labor de nunca herir o perjudicar a otros dioses del Olimpo.

Hermes tiene gran cantidad de hijos que manifiestan pequeños dones o referencias a los poderes del dios. Sin embargo, estos hijos no son tan característicos como los de Loki, los cuales sirven únicamente para reforzar los aspectos caóticos del padre. En la cultura griega, donde cada personaje tiene sus facetas e historias, vemos muchos hijos de Hermes que heredan poderes pero que tienen su propia agencia en las historias.

Aunque es un dios cercano a su pueblo, no es un héroe cultural al modo en el que se podían encontrar otros *tricksters*. Su forma de manifestar la ayuda es mediante objetos aleatorios o la creatividad. Un componente mágico o creativo que otros personajes tenían era una sexualidad desmedida, como Legba, algo que, aunque Hermes tenga muchos hijos no se recalca ni se cuestiona. También ligada a la creatividad se ve en Hermes el don

musical y la gran elocuencia. El don musical se había comentado anteriormente respecto a Eshu y Legba, que a menudo les servía para salirse con la suya tal como ocurre con Hermes. Respecto a la elocuencia es algo que va más ligado con Anansi y su forma de retorcer todas las palabras.

Su liminaridad es muy similar a la de Eshu: también es un dios intermedio cuyas imágenes y estatuas decoran todo el paisaje de su cultura. La similitud entre las hermas y las *eshuoritas* ya se ha comentado, ya que es ciertamente reveladora. Sin embargo, Eshu tenía un gran elemento ritual que le situaba entre los dioses y los mortales, algo que Hermes tiene como dios mensajero y que reparte los designios, pero no mantiene del todo. Hermes no es violento ni lleva castigos divinos y hay dioses como Apolo que manifiestan sus dotes proféticas sin la necesidad de que Hermes intervenga. Aunque la relación de amistad entre Eshu e Ifá es muy similar a la de Hermes y Apolo.

En el aspecto más simbólico de su liminaridad, como la relación con la noche y el sigilo es más parecido a Legba, Coyote y Loki. Usando a veces esos poderes para cometer fechorías, aunque nunca tantas maldades como los otros personajes. Sí vemos el componente del robo y la impulsividad tan característicos, sin embargo, Hermes sí que sabe prever las consecuencias, no como los otros personajes que a veces acaban duramente castigados sin salirse con la suya. Por otra parte, un elemento interesante es que mantiene con Raven el motor del hambre.

Las aventuras y desventuras de ambos comienzan por un impulso por comer carne, lo que lleva a Raven a abandonar el paraíso y a Hermes a llegar hasta el Olimpo al rechazar ese impulso. Parece que en muchas culturas lo que manifiesta el *trickster* son deseos desmedidos, solo que Hermes da la lección de que se deben abandonar, algo que le representa más divinizado y civilizado que Prometeo.

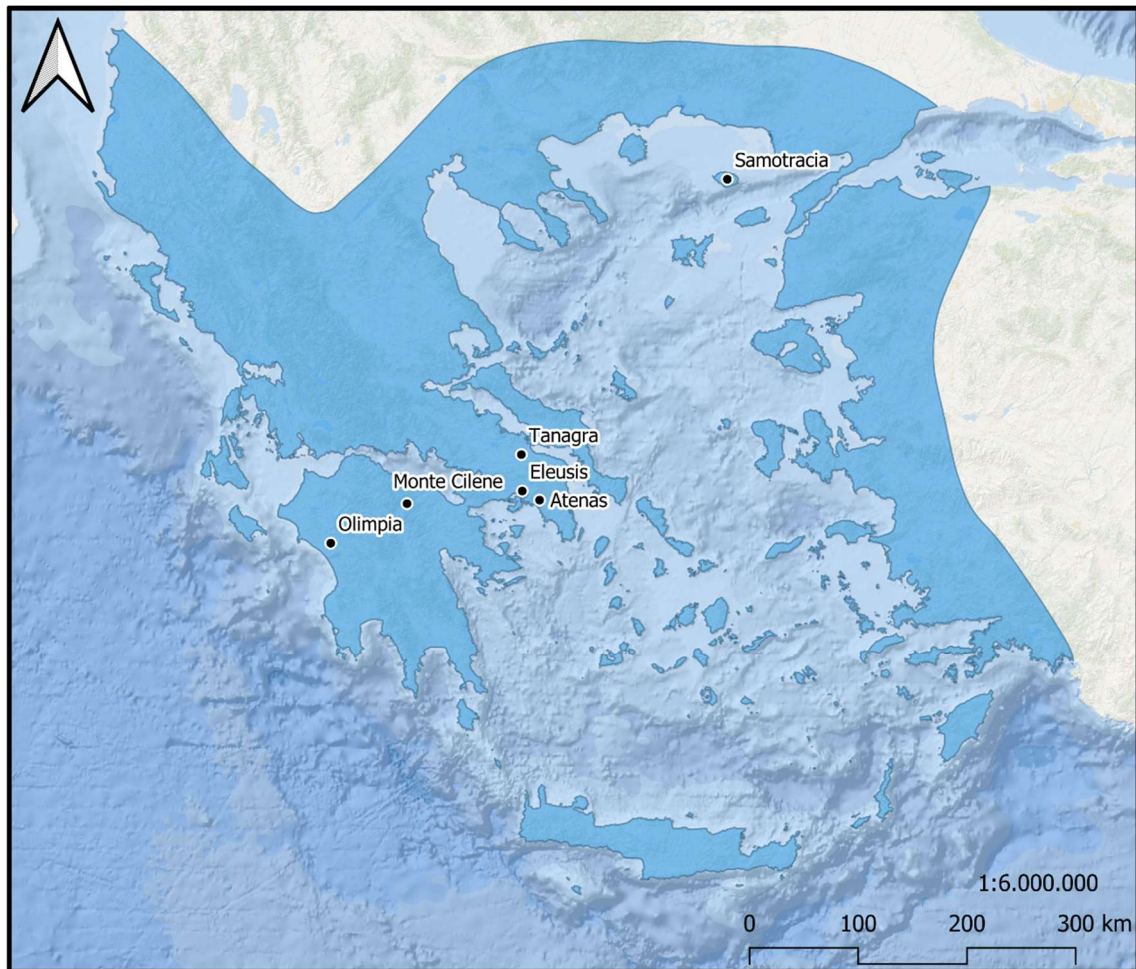
Las sandalias de Hermes representan otro elemento liminar del dios *trickster* griego, ya que otros personajes analizados son liminares por sí mismos sin necesidad de accesorios. Eshu tiene las tablillas adivinatorias que manifiestan su liminaridad y Loki crea criaturas liminares, como sus hijos, incluido el propio Sleipnir que sirve de «herramienta» para que Odín se pueda mover entre mundos. Las sandalias de Hermes son al mismo tiempo esa herramienta y un elemento que ensalza la liminaridad inherente del dios.

Finalizando con la liminaridad, hay que comentar la relación de Hermes con la muerte. No es un dios que la traiga *per se*, pero es el que lleva las almas de un punto a otro. Quizás en este elemento es el único en el que guarda una relación de similitud con Coyote. Coyote es el «creador» de la muerte porque finalmente la acepta y entiende que es necesaria, realizando también el viaje de un mundo a otro que Hermes hace constantemente. También en ambos se recalca que son personajes en constante movimiento, aunque Hermes sí tiene un hogar al que volver que está definido con claridad. Por ello, en Hermes vemos que, aunque cumple algunas de los elementos de la personalidad liminar del *trickster* que se han ido revisando a lo largo del trabajo, los supera y aumenta con creces.

En cuanto a los animales, está clara la diferencia. Hermes entra más en el grupo de *tricksters* que no se transforman como tal en animal o que no tienen un aspecto salvaje. La vinculación de Hermes, aunque destaca por tener más simbolismo, es la que tienen Eshu y Legba, una relación sacrificial. Mientras que estos dos dioses africanos mantienen más una relación por el sacrificio y mediante los animales que les hacen llegar el mismo, como los perros, Hermes tiene el vínculo de ser el dios del pastoreo y de tener animales que manifiestan simbólicamente sus atributos.

5.3 Anexo iconográfico

5.3.1. Mapa del *trickster*:



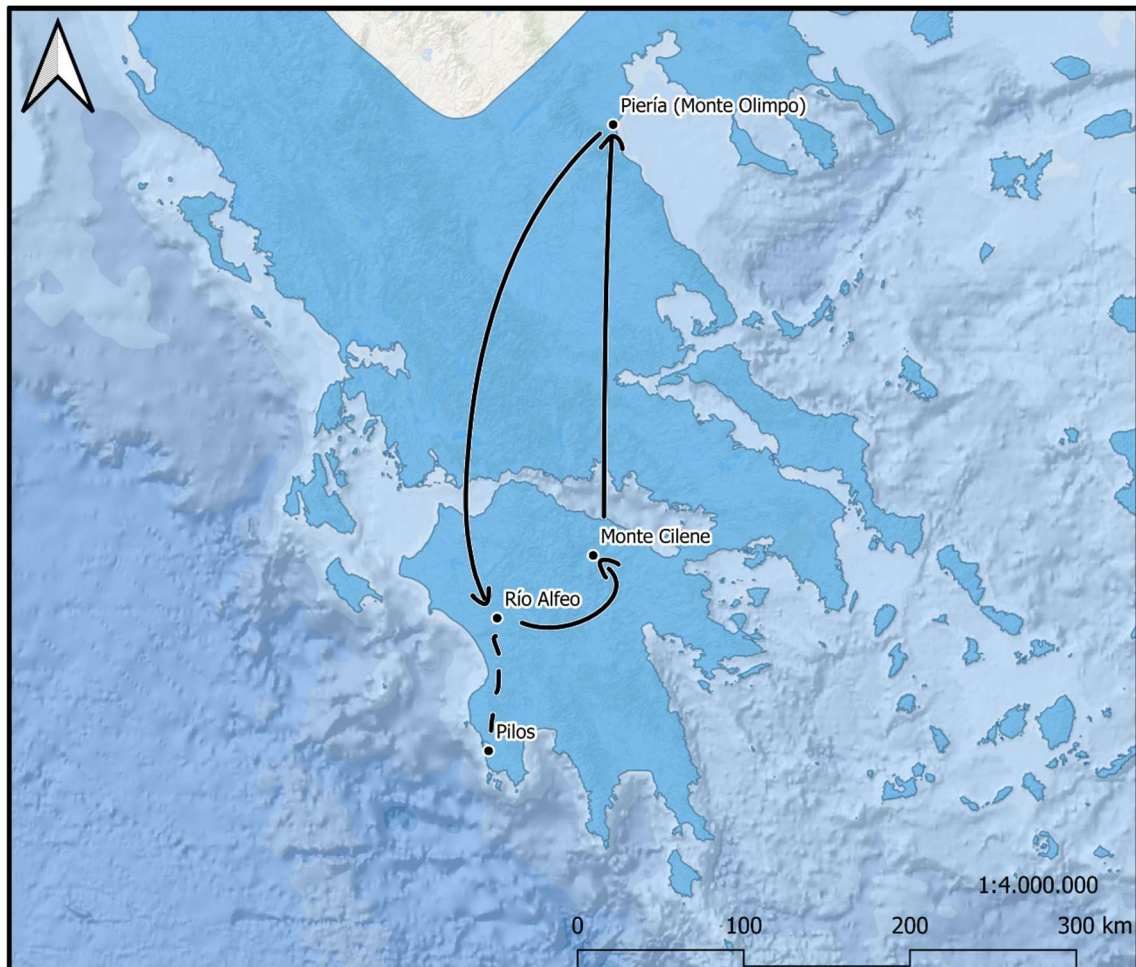
Mapa de la Hélade y algunas de las principales localizaciones de lugares de culto de Hermes, especialmente los mencionados en el trabajo.

5.3.2. Representación de la divinidad: herma:



Herma que conserva su falo erecto. Mármol, 520 a.C., proveniente de Sifnos. Museo arqueológico nacional de Atenas, inv. 3728.

5.3.3. Recorrido del *Himno Homérico IV*:



Mapa del recorrido que realiza Hermes en el *Himno Homérico IV*.

5.3.4. La doble representación de la edad:



Dos imágenes, en la de la izquierda se puede apreciar al dios Hermes recibiendo un sacrificio de una cabra por parte de un chico joven. El dios aparece sin barba junto con una herma en miniatura y pequeñas imágenes junto a su cabeza, que dan la pista de que se tratase de un templo. En la segunda imagen, a la derecha, vemos un sacrificio de un toro que se va a realizar frente a la figura de una herma laureada con la barba y el cabello largos, además del representativo falo erecto.

Imagen de la izquierda: cara A de una crátera de cáliz de figuras rojas; 425-420 a.C. Museum of Fine Arts (MFA) Boston. Inventario: Caskey-Beazley, *Attic Vase Paintings* (MFA), no. 165.

Imagen de la derecha: cara A de una crátera de campana de figuras rojas; 420 a.C. Museo Arqueológico Nacional (MAN). Inventario: 2008/185/2.

5.4 Anexo textual

5.4.1. Hermes: *Himno Homérico IV*.

El siguiente texto es una traducción propia del original griego del *Himno Homérico IV: a Hermes*. Para la traducción se ha utilizado la edición crítica de Evelyn-White⁵⁷¹ y la traducción de Bernabé⁵⁷² a modo de referencia.

~ ~ ~

Canta a Hermes, Musa, el hijo de Zeus y Maya, que guarda Cilene y Arcadia, de muchos rebaños, raudo mensajero de los inmortales, al que parió Maya, ninfa de hermosos bucles, tras haberse unido en amor a Zeus, [5] venerable; evitó la compañía de los dioses bienaventurados, habitando en el interior de una sombría gruta, allí el Cronión solía unirse en plena noche con la ninfa de hermosos bucles, mientras el dulce sueño contenía a Hera de blancos brazos, pasando desapercibido para los dioses inmortales y los mortales hombres.

[10] Sin embargo, cuando se cumplía el designio del gran Zeus y el décimo mes se fijó en el cielo, sacó a la luz a uno notable y sus acciones fueron descubiertas, ella engendró un niño versátil, de mente astuta, saqueador, ladrón de vacas, jefe de sueños, [15] espía de la noche, guardián de las puertas, que rápidamente iba a mostrar obras maravillosas entre los dioses inmortales.

Nacido al alba, tocaba la lira a mediodía y por la tarde robó las vacas del certero Apolo, el cuarto día del mes, en el que le parió la soberana Maya.

[20] Y él, cuando saltó de las divinas entrañas de su madre, no estuvo mucho tiempo esperando en su sacra cuna, sino que rápidamente se levantó y buscaba las vacas de Apolo habiendo cruzado el umbral de la cueva de alta bóveda. Encontrándose allí una tortuga adquirió una dicha infinita: [25] Hermes fue el primero que se fabricó una tortuga cantora; ella apareció en la puerta del patio pastando frente a la morada la rica hierva con andares retozones; el raudo hijo de Zeus al verla se echó a reír y rápidamente dijo:

[30] «Aquí hay un presagio de mucha suerte para mí, no lo desprecio. Salud, encantadora figura, que sigues la danza, compañera del banquete, tu encuentro es bienvenido ¿De dónde viene este bello juguete? [35] Tu vestido es una animada concha,

⁵⁷¹ Evelyn-White (1929) 362-405.

⁵⁷² Bernabé (2017), 151-174.

tortuga que vives en el monte. Te cogeré y te llevaré a mi casa, me serás útil. No te despreciaré, sino que tú me beneficiarás en primer lugar, mejor estar en casa, el peligro está de puertas afuera. Pues serás un amuleto contra el penoso maleficio mientras vivas, si mueres, entonces harás hermosas canciones».

Así habló, y levantándola con ambas manos [40] se retiró dentro de casa, llevando su encantador juguete. Allí, pinchando con un cuchillo de hierro gris, vació la médula de la montaraz tortuga. Como cuando un pensamiento veloz atraviesa el pecho de un hombre, al cual le persiguen las preocupaciones de la multitud, [45] o cuando brotan del ojo las miradas brillantes, así la palabra y el acto pensaba a la vez el glorioso Hermes. Fijó tallos de caña cortándolos en sus justas medias los atravesó perforando el costado, a través de la concha de la tortuga. Alrededor tendió la piel de la vaca con su destreza [50] le añadió un codo, los unió a ambos con un puente y tensó siete cuerdas de tripa de oveja.

Después de haberlo construido, llevando un juguete encantador, probó cada cuerda con el plectro, al toque de su mano sonaba maravillosamente y el dios cantaba cosas dulces [55] practicando la improvisación, como los jóvenes muchachos se burlan con descaro en los banquetes. Cantó a Zeus Crónida y Maya, de hermosas sandalias, cómo antes conversaban en amorosa compañía, declarando así su propia estirpe y glorioso nombre; [60] honraba a las sirvientas y las magníficas moradas de la ninfa los trípodas en la casa y grandes calderos.

Estas cosas cantaba, pero planeaba otras en su pecho. Y llevándosela consigo dejó en su sacra cuna la hueca forminge. Ávido de carne [65] saltó de la sala de olor dulce hacia una atalaya dando vueltas al ilustre engaño en su mente, como los que los ladrones preparan en la hora de la negra noche. El sol se hundía bajo tierra en el Océano con sus caballos y su carro, en ese momento Hermes [70] llegó corriendo a los umbrosos montes de Pieria. Allí las divinas vacas de los dioses bienaventurados ocupaban su establo paciendo en prados sin segar, encantadores.

De estas el hijo de Maya, el vigilante Argicida, separó del rebaño cincuenta vacas de fuerte mugido. Descarriadas las conducía por camino arenoso [75] dando la vuelta a sus huellas; pues no se olvidaba del arte del engaño al poner las pezuñas del revés, las de delante, atrás, y las de atrás, delante, y él mismo caminaba de frente. En seguida se tejió unas sandalias sobre las arenas del mar, [80] con mimbre, inefables e inimaginables, increíble obra, mezclando tamarices y ramas de mirto.

Una vez hubo enlazado una brazada de ramas frescas, ató de forma segura bajo sus pies las ligeras sandalias con las mismas hojas que el ilustre Argicida [85] arrancó para encubrir su ruta desde Pieria, como el que se apresura en un largo viaje, obrando por sí mismo. Le vio un anciano preparando su floreciente viña yendo por el llano a través del herboso Onquesto le habló primero el hijo de la gloriosa Maya:

[90] «Anciano, desherbando las plantas con los hombros arqueados, seguramente rico en vino, cuando todas florezcan, [si me obedeces, estrictamente recordando en tu pecho] que no has visto lo que has visto y se sordo, aunque hayas oído, mantente callado para que lo tuyo no sufra daño».

Así decía mientras arreaba las fuertes cabezas de las vacas. [95] Muchos montes umbrosos, sonoros valles y llanuras florecidas atravesó el ilustre Hermes. Su oscura compañera tocaba a su fin, la divina noche, sobrevenía rápidamente la menestral aurora; [100] acababa de subir a su atalaya la divina Luna hija de Palante, soberano hijo de Megamedes.

Entonces el audaz hijo de Zeus sobre el río Alfeo condujo a las vacas de ancha frente de Febo Apolo. Infatigables llegaron al establo de alto techo y a los abrevaderos frente a una noble pradera. [105] Allí tras haber alimentado bien de pasto a las vacas de fuerte mugido y las hubo arreado al establo estando reunidas, alimentándose del trébol y la rociada juncia recogió muchos leños y ejercitó el arte del fuego.

Tomó una espléndida rama de laurel y la cortó con un cuchillo [110]...tomándola firmemente en su mano y exhaló un cálido aliento. Hermes fue el primero que inventó las ramas ardientes y el fuego. Tomando mucha madera seca la colocó apretada y abundante en un hoyo bajo tierra; brilló la llama lanzando muy lejos un soplo de fuego terriblemente ardiente.

[115] Mientras avivaba el fuego la fuerza del ilustre Hefesto, arrastró dos vacas mugidoras de torcidos cuernos puertas adentro cerca del fuego. Su fuerza era mucha. A ambas las derribó al suelo de costado, jadeantes, inclinándose las hizo rodar pinchando la médula.

[120] Iba tarea tras tarea, cortando las carnes ricas en grasa. Asaba a la vez la carne troceada ensartada en espetones de madera el lomo honorable y la negra sangre confinada en las entrañas; todo aquello quedó allí, en su sitio. Las pieles las tendió en una

roca muy escabrosa, [125] todavía ahora después de mucho tiempo siguen allí, a pesar del incalculable tiempo transcurrido; pero después Hermes, de carácter alegre, sacó las ricas carnes de su trabajo sobre una tabla lisa y lo dividió el doce partes adjudicados por suerte, hizo de cada uno un honor perfecto.

[130] Entonces cuando el glorioso Hermes ansió la carne ritual, pues el aroma le oprimía, aun siendo inmortal, siendo placentero; pero ni así se dejó convencer en su audaz ánimo, aunque lo deseaba mucho, hacerlo pasar por su sacra garganta.

Sino que depositó en el establo de elevado techo [135] las grasas y las muchas carnes, colgándolas en alto, como señal de su reciente robo; después de colocar encima leños secos consumió bajo el fuego las patas y cabezas enteras.

Después de haber cumplido todo como era debido el dios arrojó las sandalias al Alfeo de profundos remolinos, [140] sofocó las brasas, echó arena sobre la negra ceniza hasta el final de la noche; brillaba sobre él hermosa la luz de la Luna.

Llegó rápidamente a las divinas cumbres de Cilene al amanecer, en su largo camino no encontró ninguno de los dioses bienaventurados ni los hombres mortales, [145] ni aullaron los perros. El veloz Hermes, hijo de Zeus, pasó por la cerradura de la sala como una brisa otoñal, semejante a niebla.

Derecho llegó al rico santuario de la cueva yendo quedo con sus pies; pues no hacía ruido, como cuando se va por el suelo. [150] Rápidamente se metió en la cuna el glorioso Hermes, yacía envuelto en pañales hasta los hombros, como un niño pequeño, jugueteando entre sus manos con una tela que le cubre las rodillas, teniendo la encantadora tortuga en su mano izquierda.

Pero no pasó inadvertido el dios a la diosa, su madre, ella le dijo estas palabras:

[155] «¿Y tú, ¿qué, taimado? ¿De dónde vienes aquí en plena noche, vestido de desvergüenza? Ahora estoy segura de que con irremediables cadenas en torno al pecho por las manos del hijo de Leto atravesarás estas puertas en lugar de andar como un saqueador robando por los valles [160] ¡Vete por dónde has venido! Tu padre engendró una gran preocupación para los hombres mortales e inmortales dioses».

A ella le respondió Hermes con astutas palabras:

«Madre mía ¿por qué de esta forma intentas asustarme como a un niño pequeño, que conoce pocas maldades en su mente, [165] y, asustadizo, teme las reprimendas de su madre? En cambio, yo me consagraré al mejor arte, cuidando siempre como un pastor de ti y de mí, no nos resignaremos a ser los únicos entre los dioses inmortales que se quedan sin ofrendas ni súplicas, como tú ordenas. [170] Es mejor convivir todos los días con los inmortales, siendo rico, opulento, sobrado de semilleros, que en casa estar sentado en una cueva sombría; sobre mis honores, yo también conseguiré el mismo rito que Apolo. Y si mi padre no me lo otorga, realmente [175] yo mismo intentaré, que puedo, ser líder de ladrones. Y si me sigue la pista el hijo de la gloriosa Leto, creo que encontrará algo aún mayor. Pues iré a Pitón para perforar su vasta morada; allí los preciados trípodes y los calderos [180] además de oro saquearé en abundancia, también el refulgente hierro a montones y muchos vestidos; y tú lo verás, si quieres».

Así conversaban entre ellos el hijo de Zeus, portador de la égida, y la soberana Maya. La Aurora mañanera, trayendo luz a los mortales [185] surgía del Océano de profunda corriente, entonces Apolo llegó en su marcha a Onquesto, encantadora arboleda consagrada al que sujeta la tierra, de poderoso sonido, allí encontró al anciano, aquel animal, que junto al camino disponía el cercado de su viña. Le habló primero el hijo de la ilustre Leto:

[190] «Anciano, que siegas las zarzas de la herbosa Onquesto, en busca de mi ganado vengo desde Pieria, todas las vacas, todas de retorcidos cuernos, de mi rebaño, pues el toro pastaba solo lejos del resto [195] era negro y cuatro perros de feroz mirada le seguían, juntos como personas, ellos se quedaron los perros y el toro, lo que es una verdadera sorpresa. Las vacas se marcharon nada más ponerse el sol de un suave prado, del dulce pasto. Dime estas cosas, anciano que nació hace mucho, si viste [200] a un hombre que recorría el camino con esas vacas».

Contestándole, el anciano dijo estas palabras:

«Hijo, difícil es decir todo cuanto se puede ver con los ojos, pues muchos viajeros cruzan el camino, unos deseando muchas maldades, otros cosas muy buenas, [205] van y vienen, es difícil conocer a cada uno. Pero yo estuve todo el día hasta la puesta de sol cavando en mi parcela de viñedos, tierra de vides, pero me pareció ver un niño, señor, pero no lo sé seguro, aquel niño, que acompañaba a una las vacas de fina cornamenta,

[210] era pequeño, llevaba una varita y caminaba de un lado a otro. Pero las conducía hacia atrás, con sus cabezas hacia él».

Así habló el anciano, al escuchar sus palabras siguió su camino rápidamente. Vio un ave de presa de extensas alas y rápidamente supo que el ladrón era hijo de Zeus Cronión. [215] Impetuosamente se lanzó Apolo, el soberano hijo de Zeus, hacia la sagrada Pilos, buscando sus vacas que cruzan las patas al andar, tenía sus anchos hombros cubiertos por una nube oscura, encontró las huellas el que dispara desde lejos y dijo estas palabras:

«¡Oh! ¡Qué gran maravilla es esta que veo con mis ojos! [220] Estas son las huellas de mis vacas de rectos cuernos, pero están en dirección contraria al prado de asfódelo. Las pisadas no son de hombre ni de mujer, ni de lobos grisáceos, ni de osos, ni de leones. No creo que sean de Centauro de cuello velludo, [225] quien sea el que con pies rápidos deja tan monstruosas pisadas, son terribles las de un lado del camino y más terribles las del otro lado».

Diciendo esto se lanzó Apolo, soberano hijo de Zeus, llegó al monte Cilene rico en vegetación, en la cueva umbrosa de una roca, [230] allí la ninfa inmortal dio a luz al hijo de Zeus Cronión. Un encantador aroma se extendía por la sacra montaña, muchas ovejas de largas patas pastaban la hierba. Allí cruzó presuroso el umbral de piedra hacia la cueva brumosa el propio Apolo, que dispara desde lejos.

[235] Cuando el hijo de Zeus y Maya vio encolerizado por sus vacas a Apolo, que dispara desde lejos, se envolvió bajo sus perfumados pañales, como la ceniza de los leños cubre muchas brasas de los troncos, así se escondía Hermes al ver al Certero. [240] En poco tiempo apretó su cabeza, sus manos y sus pies, como un niño recién bañado, reclamando el dulce sueño, pero estaba despierto y tenía la tortuga bajo su axila.

Reconoció sin equivocarse el hijo de Zeus y Leto a la muy hermosa ninfa montaraz y su querido hijo, [245] un niño pequeño, cubierto con engañosos trucos. Mirando todos los rincones de la extensa morada y tomando la llave abrió tres estancias repletas de néctar y de encantadora ambrosía mucho oro y plata había dentro, [250] muchos vestidos púrpura y blancos de la ninfa, como los que hay en las sacras moradas de los dioses bienaventurados.

Una vez que hubo mirado los rincones de la espaciosa morada el hijo de Leto, le dirigió la palabra al glorioso Hermes:

«Niño, que estás en la cuna, confíesame el paradero de las vacas, [255] rápido pues disputaremos sin medida. Pues te cogeré y te arrojaré al umbroso Tártaro, a la tiniebla de terrible destino e inevitable, ni tu madre ni tu padre te sacarán a la luz de nuevo, sino que bajo tierra vagarás liderando a los humanos pequeños⁵⁷³».

[260] Hermes le respondió con astutas palabras:

«Hijo de Leto, ¿qué crueles palabras me dices? ¿Y es tu campero ganado lo que has venido a buscar? No lo he visto, no me enteré, ni escuché un relato de otro, ni podría anunciarlo, ni conseguir recompensa por ello. [265] Tampoco parezco un hombre fuerte, ladrón de vacas. No es asunto mío, me interesan antes otras cosas: me interesa el sueño, la leche de mi madre, llevar pañales sobre mis hombros y baños calientes ¡Que nadie sepa de dónde vino esta disputa! [270] Sería una gran maravilla para los inmortales que un niño recién nacido atravesara la puerta con vacas camperas. Proclamas cosas insostenibles. Nací ayer, mis pies son delicados y bajo ellos la tierra áspera. Pero si quieres, pronunciaré el gran juramento por la cabeza de mi padre; [275] prometo que ni yo mismo soy el culpable ni vi a otro ladrón de tus vacas, cuales sean las vacas esas. Las conozco de oídas».

Así habló y lanzando rápidas miradas de sus párpados y siguió levantando sus cejas mirando aquí y allá, [280] dando grandes silbidos, como el que escucha palabras sin importancia. Pero Apolo, que trabaja desde lejos, sonrió dulcemente y le dijo:

«¡Oh, hermanito! embaucador, marrullero, realmente estoy seguro de que muchas veces, forzando casas bien habitadas, de noche a más de un hombre le dejarás sentado, [285] llevándote sus enseres por la casa sin hacer ruido ¡Tales cosas dices! Así afligirás a muchos pastores que moran en el campo, en las gargantas del monte, cuando por el ansia de carne vayas al encuentro de las manadas de vacas y los rebaños de ovejas. Pero ¡ea!, para que no duermas el postrero y último sueño, [290] baja de la cuna, compañero de la negra noche. Pues sin duda tendrás en el futuro esto como premio entre los inmortales: ser llamado líder de los ladrones cada día».

⁵⁷³ Hace referencia a los muertos, ya sea porque se piense que los muertos son de menor tamaño o por tener menor importancia que los vivos. Adelanta la función de Hermes como guía de las almas.

Así dijo y, tomando al niño, lo llevaba Febo Apolo. Entonces intencionadamente el poderoso Argicida [295] dejó ir un presagio mientras era llevado en brazos, un temerario servidor de su vientre, un insolente mensajero. Justo después de ello estornudó, pero eso Apolo lo escuchó y soltó de sus manos a tierra al glorioso Hermes. Se sentó delante de él y ansioso por continuar el camino [300] burlándose de Hermes le dijo estas palabras:

«¡Anímate, niño de pañales, hijo de Zeus y Maya! Encontraré después las fuertes cabezas de ganado con estos presagios y tú, por tu parte, guiarás el camino».

Así dijo y rápidamente se puso en pie Hermes Cilenio, [305] yendo apurado, con sus manos sobre sus orejas se echaba el pañal que le cubría los hombros y dijo estas palabras:

«¿Por dónde me llevas, Certero, el más violento de todos los dioses? ¿Acaso por culpa de tus vacas me provocas encolerizado? ¡Oh! ¡Ojalá pereciera la raza de las vacas! Pues yo al menos no [310] robé tus vacas ni vi a otro, cuales sean las vacas esas, solo las conozco de oídas. Dame justicia o recíbela frente a Zeus Cronión».

Pero después de que hubiesen discutido con cuidado cada detalle Hermes el ovejero y el ilustre hijo de Leto, [315] marchaban con distintos ánimos. Uno sonaba infalible...y no injustamente tenía preso por las vacas al glorioso Hermes, mientras que este con sus artes y ladinas palabras quería engañar al Cilenio al del Arco de Plata. Aunque fuese astuto, se encontró con uno lleno de recursos, [320] caminaba rápidamente después por la arena delante y detrás iba el hijo de Zeus y Leto.

Rápidamente llegaron a la cima del Olimpo, fragante, ante el padre Cronión los muy hermosos hijos de Zeus, pues allí para ambos se encontraba la balanza de la justicia. [325] Había una asamblea en el nevado Olimpo y los inmortales imperecederos se reunían desde la Aurora de trono de oro.

Se detuvieron Hermes y Apolo, el del arco de plata, ante las rodillas de Zeus y éste, el altitonante Zeus, interrogó a su ilustre hijo y le dijo estas palabras:

[330] «Febo ¿de dónde vienes conduciendo este gran botín, un niño recién nacido, que tiene porte de heraldo? Es un asunto importante que llega a la asamblea de los dioses».

Le respondió entonces Apolo, soberano que trabaja desde lejos:

«Padre, rápidamente escucharás el relato, no sin importancia, [335] reprochándome que solo busco el botín. Encontré un niño, este agudo saqueador en los montes de Cilene, habiendo recorrido mucho terreno, perverso como yo al menos no he visto entre los dioses ni entre los hombres, de cuantos ladrones hay sobre la tierra. [340] Tras robarme del prado mis vacas arreándolas por la tarde junto a la orilla del rugiente mar, directas hacia Pilos. Las monstruosas pisadas eran dobles, como para sorprenderse, y obra de una noble divinidad. Respecto a estas vacas, el negro polvo que conservaba sus pisadas las mostraba hacia el prado de asfódelo. [345] Y él mismo, criatura irremediable, fuera del camino ni sobre sus pies ni sobre sus manos caminaba por la región arenosa, sino que con otra idea trazaba el camino monstruoso como si alguien anduviera sobre árboles jóvenes.

[350] Mientras caminó por la región arenosa, todas sus pisadas aparecían fácilmente en el polvo, cuando atravesó el gran camino de arena, se hizo invisible el camino de las vacas y también el suyo en un suelo duro. Pero lo vio un hombre mortal [355] cuando conducía hacia Pilos la raza de las vacas de ancha frente. Así, una vez que las encerró con calma y acabó los juegos de una parte a otra del camino, se echó en la cuna, similar a la negra noche, en la cueva sombría, envuelto en tinieblas, y ni siquiera [360] un águila mirando agudamente lo habría descubierto; continuamente con sus manos se frotaba los ojos preparando el engaño. Él mismo en un momento me dijo claramente estas palabras: “No lo he visto, no me enteré, ni escuché un relato de otro ni podría anunciarlo, ni conseguir recompensa por ello”».

[365] Después de que habló así se sentó Febo Apolo. Hermes, por su parte, respondió y dijo este discurso, señalando al Cronión, líder de todos los dioses:

«Zeus padre, yo te diré la verdad por completo, pues soy sincero y no sé mentir. [370] Llegó a nuestra casa buscando las vacas que cruzan las patas al andar hoy mismo en cuanto salió el sol y de entre los dioses bienaventurados no llevaba con él ninguno como testigo, con gran violencia me ordenó confesar y muchas veces me amenazaba con lanzarme al ancho Tártaro, [375] porque él tiene la tierna flor de la juventud, que ama la gloria, mientras que yo nací ayer, y eso él mismo lo sabe, sin parecer un hombre fuerte, ladrón de vacas. Créeme, pues te glorias de ser mi padre, que no me llevé las vacas a casa, ¡ojalá fuera rico! [380] ni crucé el umbral, lo declaro rigurosamente. Mucho respeto al Sol y al resto de divinidades, y a ti, te quiero, y a él le temo, tú también sabes que no soy culpable, así pronunciaré un gran juramento no, por estos pórticos, bien adornados, de los

dioses. [385] Yo un día le castigaré por este despiadado rapto, por muy fuerte que sea. ¡Pero tú protege a los jóvenes!».

Así habló el Cilenio Argicida, guiñando, y llevaba el pañal sobre su hombro sin soltarlo. Zeus se echó a reír al ver al travieso niño [390] que hábilmente negaba el asunto de la vacas. Ordenó que ambos, teniendo el ánimo en acuerdo, buscasen y que Hermes el mensajero guiara y señalara el lugar, sin malicia en la mente, dónde había escondido las fuertes cabezas de las vacas.

[395] El Crónida asintió y obedeció el noble Hermes, pues fácilmente convence la mente de Zeus, portador de la égida. Se apresuraron ambos, los muy hermosos hijos de Zeus, a la arenosa Pilos sobre el vado del Alfeo llegaron y alcanzaron los campos y el establo de elevado techo, [400] donde las bestias retozan en las horas de la noche.

Allí Hermes entró luego tras una cueva rocosa mostró las fuertes cabezas de las vacas. El hijo de Leto, mirando aparte, vio las vacas sobre la alta roca, rápidamente le preguntó al glorioso Hermes:

[405] «¿Cómo pudiste, bribón, degollar dos vacas siendo recién nacido y pequeño? Yo mismo me asombro de tu fuerza en un futuro. Es necesario que no crezcas mucho más, Cilenio, hijo de Maya».

Así habló y con sus manos hizo girar alrededor fuertes ataduras de sauzgatillo [intentando atar a Hermes con fuertes ligaduras, pero las ataduras no lo sostenían y sus ramas cayeron lejos de él] [410] pero éstas rápidamente echaban raíces bajos sus pies allí mismo como renuevos, entrelazándose unos con otros con facilidad y sobre todas las vacas camperas, según designios de Hermes, disimulador; Apolo se asombró al verlo. Entonces el fuerte Argicida [415] miró al suelo furtivamente, chispeando fuego, ...deseando ocultarlo; al muy glorioso hijo de Leto fácilmente aplacó al que dispara de lejos, como él quería, aunque era poderoso. Tomando la lira sobre el brazo izquierdo probó cada cuerda con el plectro; al toque de su mano [420] resonó maravillosamente. Se echó a reír Febo Apolo regocijado, en su mente entró el encantador sonido de la música divina y un dulce deseo tomó su ánimo mientras escuchaba, tocando con encanto su lira se detuvo, confiado, el hijo de Maya a la izquierda [425] de Febo Apolo y rápidamente tocando su lira cantando como un preludio, lo acompañaba su encantadora voz, celebrando a los dioses inmortales y la negra tierra, cómo se originaron en un principio y cómo recibió cada uno su parte.

Honró la primera entre los dioses a la venerable Mnemosine, [430] madre de las Musas, pues ella recibió al hijo de Maya. Y conforme a su edad y cómo nació cada uno honró a los dioses inmortales el noble hijo de Zeus, narrándolo todo en orden, tocando la lira sobre su brazo. Un irremediable deseo se apoderó del corazón del otro [435] y dirigiéndose a él le dijo con aladas palabras:

«Matador de vacas, esforzado artífice, compañero del banquete, te interesa algo que vale cincuenta vacas. Creo que resolveremos nuestra pelea ahora con calma. Pero ahora dime, versátil hijo de Maya, [440] ¿te acompañaron desde tu nacimiento estas maravillosas obras o alguno de los inmortales o mortales hombres te enseñó este noble don y te mostró el inspirado canto? Pues es maravilloso este nuevo son que escucho, aseguro que no lo ha aprendido ninguno de los hombres [445] ni de los inmortales, que tienen moradas en el Olimpo, salvo tú, ladrón, hijo de Zeus y Maya ¿Qué arte es este? ¿Qué música de irremediables preocupaciones? ¿Cuál es el recorrido hacia ella? Pues, en verdad, hay tres cosas para tener a la vez para elegir entre alegría, amor y el dulce sueño. [450] Pues yo también soy compañero de las Musas del Olimpo, a las que atraen los coros y el noble camino del canto, la floreciente danza y el deseable estruendo de las flautas. Pero pese a esto, nunca otra cosa atrajo tanto mi mente, entre las diestras obras de los jóvenes en los banquetes. [455] Te admiro, hijo de Zeus, ¡Con semejante encanto tocas la lira! Ahora, que, aunque eres pequeño, sabes planes ilustres, siéntate, hermano, y atiende al discurso de los que son mayores. Pues ahora habrá para ti gloria entre los dioses inmortales para ti mismo y para tu madre, te lo declaro rigurosamente. [460] Sí, por esta lanza de madera de cornejo, yo te sentaré entre los inmortales como glorioso y afortunado guía, te daré magníficos regalos y no te engañaré al final».

A este le respondió Hermes con astutas palabras:

«Me preguntas, Certero, hábilmente. [465] Pero yo no te niego en absoluto que alcances mi arte. Hoy lo conocerás, quiero ser amable contigo en intención y en palabra. Tú en tu mente lo conoces todo bien. Pues el primero, hijo de Zeus, entre los inmortales te sientas noble y fuerte. Te quiere el prudente Zeus [470] con toda justicia y te ha dado magníficos regalos y honores, dicen que tú aprendiste de la voz de Zeus las profecías, Certero, pues de Zeus vienen todos los decretos ahora yo mismo aprendí que eres rico en todo esto, y de tu elección depende aprender lo que desees. [475] Pero, ya que tu ánimo se apresura a tocar la lira, canta, toca la lira y realiza cosas espléndidas recibéndola de mí; Y tú, amigo, concédeme la gloria. Canta bien teniendo entre tus manos esta

compañera de voz clara, que sabe expresarse hermosamente, bien y según el orden. [480] Luego llévala tranquilo al rico banquete y a la encantadora danza y la muy gloriosa jarana alegría de la noche y del día. Si alguno la toca, habiendo aprendido con arte y práctica, enseña con sus sonidos toda clase de bellezas para espíritu [485] tocada con facilidad tras suaves experiencias, huyendo del sufrido trabajo. Pero si alguno inexperto por primera vez la toca con violencia, entonces tocará fuera de tono vacilante. Y de tu elección depende aprender lo que desees. [490] Yo te la entregaré, ilustre hijo de Zeus, por mi parte por el monte y el llano que alimenta a los caballos llevaré a pastar a los pastizales a las camperas vacas, Certero. Allí las vacas, uniéndose a los toros, parirán abundante y promiscuamente hembras y machos; [495] no hay necesidad de que sigas irritado furiosamente, siendo astuto».

Dicho esto, se la dio, la aceptó Febo Apolo y puso en la mano de Hermes de buen grado el brillante látigo, le encomendó el pastoreo y lo aceptó el hijo de Maya regocijado. Tomando la cítara en la mano izquierda [500] el ilustre hijo de Leto, Apolo, certero soberano, probó cada cuerda con el plectro, con su toque resonó maravillosamente, el dios cantó con belleza.

Luego llevaron las vacas en dirección al sacro prado; y ellos, los muy hermosos hijos de Zeus, se apresuraron [505] de regreso al nevado Olimpo disfrutando de la forminge. Se alegró, como es natural el prudente Zeus, y los unió a ambos en amistad. Así también Hermes quiso al hijo de Leto, como aún ahora, la prueba es que le entregó al Certero la cítara encantadora, [510] y él la tañía sobre su brazo, entrenado.

Pero él mismo de ideo el arte de otra sabiduría creó el sonido de las siringes, que resuenan a lo lejos. Entonces el hijo de Leto le dijo estas cosas a Hermes:

«Temo, hijo de Maya, taimado mensajero, [515] que me robes la cítara y el curvo arco al mismo tiempo. Pues tienes el honor de Zeus de haber instituido los trueques entre los hombres sobre la tierra que alimenta a muchos. Pero si me pronuncias el gran juramento de los dioses, o asintiendo con tu cabeza o sobre el agua poderosa de la Éstige, [520] todo lo que hicieras sería agradable y querido en mi corazón».

Y entonces el hijo de Maya lo prometió asintiendo que no robaría nada de lo que poseía el Certero, ni se acercaría a su sólida morada, entonces Apolo, el hijo de Leto, asintió en amistad y afecto, [525] que ningún otro de entre los inmortales le sería más

querido, ni un dios ni un mortal prole de Zeus: [el padre envió un águila, para confirmarlo, y este también juró]

«Haré un perfecto pacto entre los inmortales y a la vez de entre todos confiado en mi ánimo y honrado. Pues después te daré una varita muy hermosa de abundancia y riqueza, [530] de oro, de tres hojas, que te protegerá inmune cumpliendo todos los decretos de las palabras y de buenas obras, cuantos aseguro haber aprendido de la voz de Zeus. Pero la adivinación, excelente hijo de Zeus, por la que me preguntas, es decreto que no lo aprenda ningún otro [535] de entre los inmortales, pues eso lo conoce la inteligencia de Zeus, pero yo al menos asentí confirmándolo y pronuncié un poderoso juramento, que ningún otro de los dioses eternos además de mí conocería la perspicaz voluntad de Zeus. Y tú, hermano de dorada varita, no me instes, [540] a revelar los decretos, cuantas medita Zeus, que lo ve todo. De los hombres dañaré a uno, beneficiaré a otro, pastoreando todas estirpes de los hombres miserables. [545] Usará mi decreto, quien llegue, según el canto y el vuelo de las aves ese usará mi decreto y no le engañaré. Pero al que confíe en los pájaros charlatanes quiera interrogar al oráculo contra nuestra voluntad y entender, más que los dioses que siempre existen, lo aseguro, va por un camino infructuoso. Y yo no aceptaré sus regalos. [550] Te diré otra cosa, hijo de la muy gloriosa Maya y de Zeus, portador de la égida, raudo mensajero de los dioses. Existen unas venerables muchachas, hermanas de nacimiento, que se glorían con sus rápidas alas, son tres, con la cabeza rociada de blanco polen, [555] tienen su morada a los pies del Parnaso, son maestras de la adivinación por su cuenta, a la que siendo niño practiqué al cuidado de las vacas. A mi padre no le importaba, desde allí luego volando de un lado a otro se alimentan de los panales y cumplen todas las cosas. [560] Éstas, cuando alimentadas con dorada miel se inspiran, de buena gana quieren profetizar la verdad. Si carecen del dulce manjar de los dioses, mienten luego agitándose entre ellas. A partir de ahora te las concedo y tú preguntándolas rigurosamente [565] alégrate en tu mente y si a algún hombre mortal conocieras, muchas veces podría oír tu decreto, si tiene suerte. Toma esto, hijo de Maya, y atiende a las cornudas y camperas vacas a los caballos y los mulos muy trabajadores».

Así habló y desde el cielo el padre Zeus dio confirmación a sus palabras y ordenó que, sobre todas las aves de presa, los feroces leones, jabalíes de blancos colmillos, [570] los perros y los corderos, cuantos nutre la amplia tierra y sobre los ganados gobernará el glorioso Hermes, que él solo será el consagrado mensajero para Hades, quien aunque no es de regalos, le dará una recompensa no pequeña. Así el soberano Apolo mostró amor

por el hijo de Maya [575] con toda clase cariños y el Cronión añadió su favor. Y a todos los mortales e inmortales acompaña.

Pocas veces beneficia, pero no engaña siempre en la oscura noche a las razas de humanos mortales. Y así te saludo también, hijo de Zeus y Maya: [580] que yo me acordaré también de otro canto y de ti.

6. *Trickster* en la religión polinesia

6.0 Introducción

Solo en lo que comprende Polinesia hay una gran cantidad de culturas y manifestaciones religiosas diferentes. Pese a ello, la figura de Maui aparece como un elemento repetido en la mayoría de ellas. Se ha escogido en este capítulo centrarse en el *trickster* polinesio principalmente, ya que la misma figura se puede encontrar en testimonios melanesios y micronesios como evolución, pero no aportan cambios muy significativos.

Las islas que abarcan la Polinesia dibujan un triángulo tomando como sus esquinas Hawái, la Isla de Pascua y Nueva Zelanda, quedando Tahití en el centro. Dentro del territorio se pueden encontrar pequeñas historias relacionadas con *tricksters* en el contexto de espíritus que habitaron las islas antes de la llegada del hombre a ellas, aunque existe una tendencia a centralizar esos mitos en una única figura⁵⁷⁴.

Más allá de la dificultad de plasmar las tradiciones de todas las islas, como se verá más adelante, al igual que ocurría en otros capítulos que parten de personajes con culturas predominantemente habladas, se han perdido muchos elementos a la hora de transcribir los mitos polinesios. Siempre que se contaban mitos de Maui, concretamente, se acompañaban de ilustraciones y parajes de interés que servían de prueba de sus hazañas⁵⁷⁵, como algunas formaciones del terreno, la creación de árboles, etc.

Tal como se ha hecho en el resto de las páginas, se introducirán la cultura y religión del personaje, sus fuentes y las tres categorías que se van a tratar. Siendo Maui el último personaje, se podrán adelantar al final algunos elementos de comparación con el resto.

6.1 Maui-tikitiki-a-Taranga

Maui es una de las figuras más importantes y conocidas de la Polinesia, Melanesia y Micronesia. Es un héroe cultural y un semidiós que afecta a todas las culturas polinesias con sus aventuras, por ello Martha Beckwith le denomina el *archtrickster* de Polinesia⁵⁷⁶. Es el *trickster* por antonomasia de entre el resto de los espíritus y de entre los muchos

⁵⁷⁴ Beckwith (1970), 430.

⁵⁷⁵ Luomala (1961), 137.

⁵⁷⁶ Beckwith (1970), 430.

culture heroes es el más antiguo de todo el Pacífico⁵⁷⁷. Maui tiene una identidad y actitud propias, lo que le hace destacar frente a otros personajes de estas páginas. Además, sus elementos no siempre son claramente identificables como los de otros *tricksters*, como Coyote o Loki.

Pero a veces Maui encarna un tipo de *trickster* que es destructor y creador, o héroe y villano, a la par en sus muchas historias, mientras que actúa de demiurgo y trae realidades nuevas a los humanos⁵⁷⁸. Tal como ocurría con Coyote, pero con unos elementos más positivos que los que podía tener Loki a la hora de trastocar el mundo que le rodea. Esto es muy común de los *tricksters* que se utilizan en el contexto de las rupturas sociales.

Maui es conocido por saber mil trucos y cientos de nombres o títulos, una forma de decir que sus bromas son incontables⁵⁷⁹. Es conocido como Maui-a-ka-malo, «Maui el del taparrabo», también se le llama Maui-potiki, «Maui el pequeño», Maui-tikitiki-a-Taranga, «Maui el del moño/nudo de Taranga», o su versión resumida Maui-tikitiki. Uno de los epítetos más persistentes es el de tiki-tiki, lo que nos lleva a que exista una gran cantidad de cambios dialectales para el mismo, como Maui-tiitii o Maui-tikitki entre otros⁵⁸⁰. En maorí su nombre hace referencia a la mano izquierda, una parte profana del cuerpo, y su oposición a lado derecho, como un lado más sagrado y correcto⁵⁸¹.

Es alegre, valiente, travieso e impuro de nacimiento, un personaje con un gran poder y creatividad. A veces se le representa buscando un reconocimiento o cariño que se le niega por no haberse criado entre su familia, sino con los dioses, lo que le da una profundidad más allá de lo que se encuentra en otros *tricksters* que se quedan en el arquetipo de personaje cómico. Está vinculado con la brujería y con el poder del mundo. Sin embargo, su carácter de *trickster* y profanador no le hace menos importante, ya que como expuso W. D. Westervelt los mitos de Maui son la cadena mitológica más larga y continuada que se conserva⁵⁸².

Como se podrá ver a continuación, no se trata de un personaje divino o un héroe caracterizado por una gran cantidad de hazañas épicas, sino por mejorar la vida cotidiana

⁵⁷⁷ Taonui (2007), 6.

⁵⁷⁸ Garry y El-Shamy (2005), 472.

⁵⁷⁹ Luomala (1955), 86.

⁵⁸⁰ Taonui (2007), 7.

⁵⁸¹ Orbell (1995), 114.

⁵⁸² Westervelt (1910, p. VII) citado por Luomala (1949), 10.

de su comunidad. Se asemeja más a los *tricksters* que son héroes culturales o, incluso, a un héroe civilizador.

6.1.1 Religión y culto

La figura de Maui nace en las culturas y religiones que se expandieron por toda Oceanía, por lo que es complicado hablar de su marco religioso a grandes rasgos. Ya que su importancia es mayor en Polinesia que en Melanesia o Micronesia este apartado se centrará en esa zona, pero surgen otros problemas importantes como que la mayoría de las narraciones sobre religión polinesia fueron recopiladas por misioneros, algunos abiertamente prejuiciosos, destacando entre los más abiertos William Ellis y William Wyatt Gill⁵⁸³. Además del problema de las fuentes hay que tener en cuenta que, si bien las culturas de la polinesia pudieron partir de un núcleo común, con el tiempo se fueron separando y creando sus propios signos de identidad.

Parece que, de acuerdo con muchos mitos polinesios, en el inicio del mundo todo era inactividad sin forma y con la puesta en movimiento las cosas comenzaron a crearse, saliendo la luz y la vida del inframundo y dividiéndose las cosas hasta crear formas complejas. Aunque no parece que exista un dios creador o un personaje con la función de motor original en todas las culturas, algunas escuelas lo incluyen, pero otras muchas no⁵⁸⁴. Un elemento más claro es que los principales dioses y semidioses son aquellos cuyos nombres se expanden por casi toda Polinesia y, probablemente, coincidan con divinidades que ya estaban establecidas antes de las separaciones y migraciones, mientras que las divinidades menores y locales pudieron surgir *a posteriori*⁵⁸⁵. Esto nos sirve para rastrear la antigüedad, además de las evoluciones de una misma figura después de los viajes, pero lo cierto es que algunos personajes locales ganan tanta importancia en sus zonas que llegan a eclipsar a otros más antiguos. Por esto, la religión polinesia se fue desarrollando de forma muy distinta en los diferentes grupos del Pacífico.

Hay ciertos elementos comunes, como la idea del motor creador que hace que la diferencia entre un ente animado e inanimado no sea muy clara⁵⁸⁶, ya que siempre hay cierta energía de movimiento que alimenta todas las cosas. Hay zonas donde esta filosofía animista se mantiene por encima de otras, como en el archipiélago de Hawái donde el

⁵⁸³ Andersen (1969), 455.

⁵⁸⁴ Beckwith (1940), 21.

⁵⁸⁵ Andersen (1969), 453.

⁵⁸⁶ Craighill (1927), 25.

animismo condicionaba fuertemente la concepción de la naturaleza y su relación con ella en el día a día⁵⁸⁷.

Los polinesios tienden a crear cosmogonías muy complejas para explicar todos los procesos naturales y migratorios que experimentaron. Por ejemplo, los maoríes en Nueva Zelanda dividen la creación del mundo en seis periodos distintos, mientras que en las islas de la Sociedad se recalca una búsqueda del conocimiento metafísico del inicio del universo⁵⁸⁸. Cada comunidad concibe la creación del mundo tomando como base su propia filosofía y relación con la naturaleza, pero lo interesante es que en la mayoría de ellas no se observa un final rotundo tras la creación del ser humano, como ocurre en otras culturas, sino que el mundo se continúa creando eras después de que los humanos lo habiten. Un ejemplo claro de esto es la cantidad de cambios en el mundo que realiza Maui en su tiempo mítico, habiendo existido antes otras generaciones de jefes y héroes.

Esta conexión con la naturaleza está muy ligada también a los dioses, al atribuir cualidades humanas a todo lo animado e inanimado, incluidas las divinidades, que crean un espacio de referencia para comprender el mundo a su alrededor⁵⁸⁹. Los dioses de los polinesios se pueden dividir, *grosso modo*, en dos grupos: aquellos que representan deseos o necesidades y aquellos que son elementos individuales como fuerzas de la naturaleza⁵⁹⁰, algo similar a lo que se pudo ver con los dioses nórdicos. Aquellos que representen fenómenos naturales suelen estar relacionados con la fenomenología del lugar y pueden variar mucho, en especial en su entorno cultural. Los dioses que se reconocen como fenómenos tienen determinados cantos o rituales que los representan. Esto puede mostrarse simbólicamente con colores, olores, señales de humo o el vuelo de determinados pájaros⁵⁹¹. No suelen describirse con un aspecto muy humano, pero sí manifiestan emociones y relaciones humanas en sus cosmologías.

Asimismo, la concepción de la muerte y la vida tras ésta es similar a lo que se puede encontrar en otras culturas. En casi todas las zonas de Polinesia está como personificación de la muerte Hine-nui-te-Po (Gran mujer de la noche). Es la diosa de la muerte y la oscuridad, pero también una diosa madre que acoge a sus hijos mortales de

⁵⁸⁷ Beckwith (1970), 3.

⁵⁸⁸ Craighill (1927), 13.

⁵⁸⁹ Luomala (1955), 66.

⁵⁹⁰ Craighill (1927), 88.

⁵⁹¹ Beckwith (1970), 4.

vuelta a su vientre cuando mueren⁵⁹². Suele aparecer representada en el inframundo o en otro mundo paralelo al humano. Ocurre a menudo que los mundos en los que habitan los dioses o los seres espirituales son muy similares a los humanos, solo que requieren de un pasaje especial o tienen cierto misterio que los envuelve.

Otros elementos que atan profundamente la religión y el concepto del mundo son el *mana* y la diferencia entre *noa* y *tapu*. Comenzando por el concepto de *mana* hay que decir que se suele traducir como «poder», pero es un aspecto de la naturaleza que se manifiesta cuando su dinamismo aparece en ciertos seres, tanto seres vivos como sobrenaturales, o en ciertos momentos, como pueden ser los rituales⁵⁹³. Es fácil, por tanto, confundir el *mana* con el poder, la suerte o la habilidad de las personas y personajes cuando hacen uso de ella, pero eso son tan solo manifestaciones del dinamismo interno de quien lo usa. De hecho, a veces el *mana* puede ser representado como el centro de poder del mundo, a modo de núcleo, de donde varios dioses o personajes como Maui pueden sacar fuerzas para utilizarlo⁵⁹⁴.

El *mana* es tan central que a menudo se convierte en la explicación del poder que ostentaban ciertos jefes, ancestros y personajes. En muchas situaciones cualquier muestra de poder físico o espiritual que manifieste un personaje importante nos lleva a la idea de que es algo que obtiene de su *mana* interno. Es algo que se traslada a las familias, donde la jerarquía del orden de nacimiento se justifica por la cantidad de *mana* que heredan de sus antepasados.

Keesing, investigando el concepto de *mana*, ha encontrado que su versión en proto-oceánico (**mana(ng)*) tiene una serie de formas algo complejas⁵⁹⁵:

1. Un verbo estativo que lleva el significado de «ser eficaz/potente» o «estar realizado».
2. Un verbo activo que viene a hablar de empoderar, proteger o apoyar y, normalmente, en referencia a ancestros, dioses o espíritus, ya que son quienes pueden llevarlo a cabo.

⁵⁹² Orbell (1995), 57-58.

⁵⁹³ Orbell (1995), 99.

⁵⁹⁴ Craighill (1927), 27.

⁵⁹⁵ Keesing (1992), 233-234.

3. Un sustantivo que podría tener los significados de «potencia, eficacia, empoderamiento, bendición, autoridad, suerte» etc., representando las manifestaciones del *mana*.

Por ello, en los textos se podrá ver como ciertos elementos de las aventuras de Maui no se pueden realizar sin el apoyo de un poderoso *mana* o de objetos mágicos cargados con la capacidad de manifestarlo.

En cuanto al *tapu* y el *noa*, son elementos religiosos contrapuestos que pueden llegar a condicionar las leyes y costumbres de sus comunidades en mayor o menor medida, como en el caso de Nueva Zelanda donde la sociedad maorí estaba profundamente influida por qué es o no *tapu*. *Tapu* se puede traducir como «lo que está prohibido» y controla muchas fases de la vida, representa cosas peligrosas o restringidas, ya sea porque tienen un carácter divino que las envuelve o porque supondrían un peligro real. Esto hace que algunos elementos que portan *tapu* sean sagrados, como el *tapu* de lo divino que hace referencia a individuos que han nacido con cierta sacralidad, por tener marcas divinas en la piel o algún elemento similar, y nacen destinados a ser jefes o sacerdotes⁵⁹⁶. Uno de los trabajos respecto del *tapu* más conocidos es el de Sigmund Freud, que se encontraba cargado de cierta negatividad al centrarse en el aspecto prohibitivo y tratar de vincularlo con las emociones ligadas a estas normas, ya que llegó a traducirlo como «santo temor»⁵⁹⁷; sin embargo, en las notas conservadas del trabajo de Ellis en 1829 se recalca que una de las mejores traducciones para *tapu* era la de «sagrado», ya que implica una conexión especial con las divinidades desprovista de toda carga moral y negatividad⁵⁹⁸. Esta ausencia de moralidad y de carga, ya sea positiva o negativa, es clave para entender mejor el concepto de *tapu*.

En cambio, el concepto de *noa* es lo que en muchos lenguajes denota algo no marcado como *tapu*, por lo que es libre de realizarse y es seguro, pero al mismo tiempo es profano y totalmente opuesto a la sacralidad⁵⁹⁹. Por ello el *tapu* es una situación o persona a la que hay que aproximarse con cuidado y respeto, mientras que el *noa* tiene un acceso más libre y normalizado⁶⁰⁰. En términos generales los humanos son más *noa* y los

⁵⁹⁶ Craighill (1927), 43.

⁵⁹⁷ Freud (1946), 26-27.

⁵⁹⁸ Keesing (1992), 237, a propósito de Ellis, W. (1829), *Polynesian Researches during a Residence of Nearly 8 Years in the Society and Sandwich Islands*. 2 vols. London: Fisher and Jackson.

⁵⁹⁹ Keesing (1992), 239.

⁶⁰⁰ Orbell (1995), 186.

dioses son *tapu*, pero los componentes masculinos, ya sean humanos o divinos, están más cerca del *tapu* y los femeninos más próximos al *noa*. También *noa* se relaciona más con elementos mágicos de la naturaleza y *tapu* con la magia que proviene de cánticos y hechizos sagrados. Aquí es importante la figura de Maui, ya que se basa en la constante ruptura de los *tapus* para conseguir elementos importantes. Con ello absorbe simbólicamente la culpa, o la incapacidad de romper los *tapus*, por parte de la comunidad para conseguir un bien superior⁶⁰¹.

Es complicado hablar de los dioses principales, ya que gran parte de ellos varían mucho de una isla a otra, pero sí se pueden comentar algunas figuras recurrentes o que cumplen con una función similar. También es importante que en gran parte de Polinesia se consideraba que los dioses eran incontables y, aunque había mitos sobre su origen y creación, no se narraban todas sus facetas o naturalezas⁶⁰². Un fenómeno similar a lo que se podía ver con los yorubas. La mayoría de los dioses más repetidos tienen un culto en torno a su figura y mitos que describían elementos de su origen, como si algunos tuvieron forma humana antes de ser divinizados⁶⁰³.

Algunos dioses recurrentes son la diosa de la tierra (Papa), el dios del cielo (Rangi/Te-Rangi), el dios de las aguas y los mares (Romo/Lomo), el dios de la guerra (Tu/Ku), la primera fuerza masculina y dios de los bosques y pájaros (Tane/Kane), la figura femenina y diosa de la luna (Hina), entre otros muchos. Pero las variaciones son inevitables, pese a que Lomo es el dios de las aguas, en Hawái está relacionado con las nubes, las señales y las tormentas⁶⁰⁴ y en la polinesia oriental aparece la figura de Tangaroa/Kanaloa como dios de los seres que habitan las aguas⁶⁰⁵. Hina, al significar mujer, puede variar mucho y encontrarse otros personajes como Hina-te-ahí (Hina del fuego) para nombrar a distintas diosas. También es muy recurrente Mahuika/Mahuike como espíritu o divinidad del fuego, pero que varía mucho si se trata de un hombre o una mujer según las islas. En islas con procesos volcánicos fuertes la divinidad del fuego es sustituida por Pele, una diosa del fuego mucho más violenta, y en zonas intermedias Pele puede aparecer como la hija de Mahuike⁶⁰⁶.

⁶⁰¹ Makarius (1997), 77.

⁶⁰² Luomala (1955), 63.

⁶⁰³ Craighill (1927), 90.

⁶⁰⁴ Beckwith (1970), 13.

⁶⁰⁵ Luomala (1955), 64.

⁶⁰⁶ Craighill (1927), 119.

Hay que tener en cuenta que, pese a que todos los dioses importantes tienen culto o representación, no siempre se les busca o invoca para pedir ayuda. Por ejemplo, Tu es un dios muy recurrente e importante en Nueva Zelanda, pero al ser el que convoca la guerra no se le buscaba activamente⁶⁰⁷. Pero sí se podían encontrar ciertas representaciones de su divinidad. Una de las formas más comunes para representar a los dioses es con los *tiki* (diseño o figura), que son figuras de madera con forma humana o animal que se utilizaban para representar dioses de menor magnitud. Mientras que los *toko* son figuras pequeñas que representan deidades mayores, son palos o alfileres de un par de pulgadas que se colocaban de una forma característica según la divinidad⁶⁰⁸. De esta manera los dioses más abstractos y poderosos recibían los símbolos de los *toko*⁶⁰⁹, especialmente populares en Nueva Zelanda, y los dioses que tenían una contraparte animal o humana se tallaban en madera.

Algo recurrente en muchas zonas es organizar a los dioses por opuestos complementarios y representar de ese modo sus relaciones y conexiones, pero también es muy útil para los cánticos de invocación donde a veces aparecen por pares: Te-Rangi y Papa (cielo y tierra), Ku y Hine (masculino y femenino), Te-Tumu y Te-Papa (montaña y sustrato) y similares⁶¹⁰. Algunos de estos opuestos tienen que ver con las manifestaciones de lo femenino y masculino, como Ku y Hine, pero también con más elementos. Tane a veces se identifica con el día y Hine-nui-te-Po, en contraposición, con la noche, así que el este es masculino y el oeste femenino, por la salida y caída del sol respectivamente, y pasa a identificarse lo negativo y lo oscuro con la mujer⁶¹¹. Aunque estos opuestos se pueden representar por fuerzas masculinas que chocan y tienen una rivalidad o lucha de poder, como Tane y Tangaroa, por sus representaciones de dioses más terrestres contra los acuáticos⁶¹².

Los encargados de velar por el correcto desempeño del culto a las divinidades son las figuras sacerdotales, donde se pueden encontrar tres roles distintos: el del jefe divino (*ariki*), el profeta (*taula*) y el ritualista o sacerdote (*tohunga*), aunque los tres los puede ocupar el mismo individuo a modo de líder religioso, y normalmente se escogen para ello

⁶⁰⁷ Craighill (1927), 91.

⁶⁰⁸ Craighill (1927), 121, 124.

⁶⁰⁹ Ver anexo 6.3.2.

⁶¹⁰ Beckwith (1940), 23.

⁶¹¹ Craighill (1927), 36-37.

⁶¹² Beckwith (1940), 23.

personas que presenten un gran *mana* desde nacimiento o que sean primogénitos⁶¹³. El sacerdote suele ser aquel experto en una parte determinada del culto o los ritos, el profeta es aquel que obtiene o entrena una habilidad oracular y el jefe designa al intermediario directo entre dioses y hombres, por ello una persona con la suficiente capacidad puede desempeñar las tres labores por sí mismo.

También depende mucho de la zona de la que se esté hablando, por ejemplo, en Samoa y Tonga los *taula* o inspirados divinos tienen una parte predominante del culto, ya que se considera que son sujeto de posesión por parte de un dios o espíritu⁶¹⁴. Sin embargo, es común en toda Polinesia que los encargados de los ritos y la preservación de los templos sean los hombres, ya que su religión está muy centrada en la faceta masculina y el poder que sostiene⁶¹⁵. Sus templos y lugares de sacrificio varían mucho de un lugar a otro y pueden ser tanto sitios pequeños como edificios complejos. Solía haber un único templo por comunidad y luego pequeños altares domésticos, por lo que el templo solía ser el lugar de culto principal, pero no parece que haya una designación concreta de lo que se considera lugar sagrado para todas las comunidades de Polinesia. Lo que parece muy común en toda Polinesia es que no había un único tipo de sacrificio especial dedicado a cada divinidad, sino que dependiendo de la situación se podían donar frutas, peces, animales de caza u objetos de artesanía⁶¹⁶.

Después de los dioses, las figuras más importantes en el culto polinesio son los antepasados o personajes notables que reciben un culto diferente; por ejemplo, a veces son adorados sin objetos que sirvan para representarlos ya que se creía que los espíritus de una familia pueden entrar en los huesos del difunto o en el cuerpo de un miembro vivo de su familia si son adorados debidamente⁶¹⁷. Los altares domésticos, por tanto, se dedicaban en muchos casos a este tipo de ancestros y a ellos les correspondían rituales como el de consagrar un nacimiento o una muerte dentro de la familia⁶¹⁸. En general, ya fuese porque habían realizado actos importantes en vida o por que los ancestros tendían a tener más *mana* que los vivos, se les rendía culto y respeto especial, algunos hasta llegaban a convertirse en divinidades locales.

⁶¹³ Craighill (1927), 135.

⁶¹⁴ Craighill (1927), 159.

⁶¹⁵ Beckwith (1940), 20.

⁶¹⁶ Craighill (1927), 183.

⁶¹⁷ Beckwith (1940), 20.

⁶¹⁸ Craighill (1927), 168.

Sin embargo, también hay figuras más espirituales e intermedias entre los dioses y los antepasados notables, como los *kupuas* o *aumakuas*. *Kupua* es un hijo de un dios nacido entre una familia mortal, mientras que un *aumakua* es un dios guardián familiar en el que se ha manifestado un hijo de una divinidad⁶¹⁹. Ambos manifiestan poderes especiales, aunque los *kupuas* podían llegar a tener una manifestación de poderes más negativa y traviesa. Estos dos tipos de seres espirituales solía creerse que poseían o se manifestaban en niños que tenían una gran capacidad para usar el *mana*, por lo que a veces eran marcas de poder en su comunidad. Algunos héroes famosos de la mitología polinesia podían ser referidos como *kupuas* o *aumakuas*.

Habiendo llegado a este punto se puede hablar de dónde encaja la figura de Maui en todo este sistema y cómo se relaciona con el culto y la vida cotidiana. Está muy claro y hay consenso en que Maui no es adorado como una divinidad ni como un ancestro importante, pero, tal como dice Knipe, Maui le pertenece a la gente que habla sobre él a diario por ello⁶²⁰. Sus labores como ancestro que cambia el mundo para convertirlo en tal como es no sirven para inspirar un culto y los testimonios que rastreaban una posible participación religiosa provienen de investigadores europeos que en 1930 intentaron vincular a Maui con un culto solar⁶²¹, pero eran vinculaciones muy oscuras y poco probables.

Esto puede deberse a cómo le concebían en las distintas partes del Pacífico. Para los tahitianos y hawaianos es un *kupua*, en las islas de Tuamotu se le llama *Tupuatipua* (referido a un milagro o un superhombre, pero también el espíritu de un fallecido), en Rotuomu Maui y sus hermanos son magos, en las islas de la Sociedad es un *atua-tá-atua* (semidiós)⁶²². En general le consideran un espíritu importante o un semidiós, una figura que se encuentra entre lo divino y lo humano sin llegar a decantarse por ningún lado. Por ello no suele recibir culto como ancestro, ya que no es un humano notable, ni como dios.

Sin embargo, su importancia en la vida y en la configuración de la cultura y religión de Polinesia es muy notable. Está presente en muchos rituales y aspectos de la vida cotidiana, como puede ser la agricultura, por referencias a mitos e historias en las que participa y dan sentido a la forma del mundo. Tanto es así que Maui es mencionado

⁶¹⁹ Beckwith (1940), 2.

⁶²⁰ Knipe (1979), 77.

⁶²¹ Luomala (1949), 129.

⁶²² Luomala (1949), 125.

y referenciado en cánticos, proverbios, poemas, genealogías y conjuros muchas veces más que cualquier otro héroe o dios de la Polinesia⁶²³. Su figura sirve para divertir y entretener, pero también para explicar y entender el mundo que rodeaba a los habitantes de la Polinesia. Por ello es posible que haya perdurado tanto tiempo pese a las diferencias de terreno y en pocas comunidades haya desaparecido por completo.

Así, pese a no existir culto en torno a su figura, muchas comunidades polinesias conservan lugares o reliquias para demostrar que Maui existió y realizó todas sus hazañas. Un ejemplo de esto son algunos jefes que dicen tener el anzuelo o garfio original que Maui usó para pescar las islas⁶²⁴. Estas reliquias se utilizan para acompañar la narración de las historias y para vincular a toda la comunidad a un elemento de cohesión, ya que eso es lo que simboliza a menudo la figura de Maui⁶²⁵.

Como se ha podido observar la religión que se inició en la Polinesia ha cambiado a muchas religiones, culturas y modos de culto diferentes. Pese a ello la figura de Maui, junto con la de algunas divinidades, es un importante elemento para sus gentes, aunque no se crease ningún culto en torno a su figura. Parte de esa caracterización mitológica será de gran importancia para las categorías que se investigarán más adelante.

6.1.2 Fuentes

Al igual que ocurría con Anansi, Maui tiene una serie de mitos dedicados a su figura que se encuentran en su ciclo del héroe. Sin embargo, debido a la gran cantidad de islas separadas que pueden narrar estos mitos, se tiende a encontrar muchos cambios y variaciones. También hay zonas que han abandonado el ciclo y solo cuentan mitos sueltos, mitos que se han transformado en obras burlescas o, incluso, hay historias que han cambiado de protagonistas. Pero el mayor reto lo supone la gran cantidad de islas de Polinesia donde se encuentran referencias al semidiós.

Las islas donde más se conoce a Maui son Nueva Zelanda, tanto en el norte como en el sur, las islas Chatham, las Australes, las islas de la Sociedad, las Tuamotu, las islas Cook, Mangareva, las Marquesas, el archipiélago de Hawái, Manihiki, Rakahanga, Tongareva (también llamada Penrhyn), Pukapuka, el archipiélago Tokelau, Niue, Ouvéa, Futuna, el archipiélago Rotuma, las islas Tonga y las islas de Samoa⁶²⁶. Se piensa que las

⁶²³ Luomala (1949), 64.

⁶²⁴ Luomala (1949), 134-135.

⁶²⁵ Ver anexo 6.3.3.

⁶²⁶ Luomala (1949), 7.

historias han perdurado en tantos lugares porque se comenzaron a contar en la prehistoria y gracias a la ritualidad se han conservado en toda Polinesia y ciertas zonas de Melanesia y Micronesia⁶²⁷.

Por su antigüedad y dispersión las historias tienden a apilarse, mezclarse y confluir elementos de unas a otras a lo largo de los años, incluso dentro de las mismas islas puede variar dependiendo del enfoque que se le quiera dar⁶²⁸. Algunas tienden a dar un enfoque más religioso, mientras que otras se centran en elementos divertidos. Al fin y al cabo, es uno de los métodos de las historias vivas de seguir adaptándose a la sociedad para la que se cuentan. A menudo no se puede dar demasiada importancia a un héroe si hay un dios local o un ancestro que tenga un gran peso, por lo que las asociaciones de los personajes pueden variar mucho de una isla a otra.

Al igual que con otras fuentes, el primer contacto que se tuvo fuera de sus comunidades con estas historias fue por parte de investigadores y misioneros europeos que se dedicaron a recopilar, transcribir y traducir las historias. Las historias de Polinesia han pasado por muchas manos, hasta el punto de que se pueden dividir cuatro categorías en la captura de sus mitos: primero, la de los misioneros cristianos; en segundo lugar, la de administradores encargados de las colonias; luego están los folcloristas amateurs que podían resultar poco sofisticados; por último, los etnógrafos y antropólogos profesionales⁶²⁹. Pero los primeros relatos y detalles llegaron con la expedición del Capitán Cook: que supuso la primera toma de contacto y la base para muchos conceptos ahora comunes, como tabú, que proviene de lo que Cook encontró en Tonga en 1777 como «aquello que está prohibido»⁶³⁰. Destaca también Westervelt que recogió las versiones y textos que se habían ido publicando acerca de distintas islas para poder hacer un mayor compendio.

Es fácil encontrar de nuevo el problema de que la narración popular va ligada a una interpretación, cánticos, gestos y énfasis, que se pierden con mucha facilidad al escribir. En este caso destaca la diferencia sustancial que le entregaron las culturas de polinesia a la prosa y la poesía: mientras que la prosa puede variar en cuanto a las palabras utilizadas y en personajes, al narrarse de generación en generación, la poesía se liga a los

⁶²⁷ Knipe (1979), 69

⁶²⁸ Luomala (1949), 138-139.

⁶²⁹ Alpers (1987), 26.

⁶³⁰ Keesing (1992), 236-237.

cantos rituales que se transmiten palabra por palabra con una métrica inalterable⁶³¹. Por ello Johannes Carl Andersen dice que las obras dramáticas (canciones, bailes, teatro, etc.) y la religión son hermanas gemelas en las culturas del Pacífico⁶³².

Ampliando los tres tipos de narración de Malinowski en las culturas de transmisión oral (mito, leyenda y cuento) Alpers ha creado hasta cinco categorías diferenciadas para encajar mejor con la cultura de Oceanía⁶³³:

- Mito religioso: aquel que se considera trabajo de los sacerdotes, se altera solo por determinadas circunstancias.
- Mitos seculares: prosa que evoluciona y cambia poco a poco de generación en generación.
- Leyenda regional: normalmente una narración sobre ancestros y temas dinásticos.
- Tradición de la tribu: tradiciones concretas de la zona, normalmente está relacionado con hechos migratorios y sirve para explicar qué familia tiene determinados bienes y beneficios.
- Cuentos populares: historias de dominio popular y gran variedad, con un sentido principal de entretenimiento.

Aunque esta distinción es muy útil como guía general, lo cierto es que varía mucho de una zona a otra de la Polinesia. En las islas Hawái las historias se distinguen entre aquellas en las que ocurren cosas fantásticas (*kaau*) de las que tienen sucesos históricos (*mooolelo*) por la forma en la que se cuentan las historias, las sagradas se cuentan solo en determinados momentos del día y sin que el público pueda moverse, para no perturbar a los dioses⁶³⁴. Sin embargo, separar por ello entre realidad y ficción sería un error. El concepto no es ese, sino si ese hecho tiene elementos fantásticos en él o si una ficción es muy realista. Por ello hay veces que historias *mooolelo* se cuentan como *kaau* por querer recrearse en elementos más fantásticos. Por otro lado, en zonas como la de los tonga la relación entre historia y mito es difícil de separar ya que ellos consideran que hablan de

⁶³¹ Alpers (1987), 36-37.

⁶³² Andersen (1969), 452.

⁶³³ Alpers (1987), 38-39.

⁶³⁴ Beckwith (1970), 1.

las gentes y sus tierras (*tala-e-fonua* donde *fonua* significa tierra y gente), es una idea espiritual que conecta ambos conceptos⁶³⁵.

Un elemento característico de la literatura polinesia son los ciclos heroicos, ya que son de los géneros literarios más extendidos, y debido a ello se pueden contar de forma muy distinta de una punta a otra de Oceanía. Muchos ciclos siguen un sistema de mitemas en los que el héroe es un niño abandonado, combate contra una diosa por su mandíbula y es reconocido finalmente por sus padres, hasta tal punto que este hecho les ocurre a casi todos los héroes de alguna manera⁶³⁶. Por ello, al igual que con otros héroes, el ciclo de Maui se compone de una serie de mitos unidos sobre sus aventuras.

Se han encontrado mitos de Maui cohesionados como ciclo heroico en Nueva Zelanda, Tuamotu, Cook, las islas de la Sociedad, Samoa, Tonga, Rotuma, las Marquesas y las Carolinas, destacan especialmente Nueva Zelanda y la Polinesia central, y el único caso cohesionado de Hawái es el del *Kumulipo*⁶³⁷. El *Kumulipo* es un poema épico que se recitaba en determinadas ceremonias y ritos; suele contener cantos de generación cosmológica y cantos genealógicos que listan distintas hazañas y sucesos heroicos. Por otro lado, destaca el ciclo que se encuentra en las islas de la Sociedad porque destierra la mayoría de los elementos del *trickster* para unir la carrera de Maui a la cosmología religiosa y los dioses, borrando la mayoría de los mitos clásicos y sustituyéndolos por episodios sacerdotales⁶³⁸.

El ciclo heroico de Maui, en definitiva, suele tratar la historia de su nacimiento, sus principales hazañas y su muerte. Tras el aborto/abandono de Maui y pasar un tiempo con los dioses, se da el reencuentro con su familia y el reconocimiento de su identidad. Después se pasa al viaje a otro mundo o al mundo de los muertos, normalmente para continuar con el reconocimiento de uno de los progenitores que ha fallecido. Posteriormente es habitual el mitema del robo de la mandíbula de una antepasada anciana. Hasta ese punto suelen coincidir la mayoría de los ciclos, ya que se trata de la presentación del héroe y su familia y la forma en la que consigue su anzuelo mágico. Después se pueden encontrar la gran mayoría de variaciones propias de las distintas islas: algunos continúan con que Maui ata el sol, en otros lo primero es pescar las islas o alzar los cielos. También

⁶³⁵ Mahina (1999), 61.

⁶³⁶ Luomala (1940), 368.

⁶³⁷ Luomala (1949), 21.

⁶³⁸ Luomala (1949), 146.

se incluye en el ciclo del héroe el robo del fuego a una entidad divina del inframundo, pero su lugar en el ciclo es maleable. Y después de una afrenta o delito que comete Maui se marcha al inframundo donde acaba peleando contra la diosa de la muerte y terminan sus aventuras.

No siempre los mismos mitemas se consideran parte del ciclo heroico y algunos, que originalmente formaban parte de este, se vuelven con el tiempo tan repetidos que se integran. Un subgénero muy famoso en algunas islas es el de que un héroe tenga que rescatar a una heroína de un monstruo y esa es la razón de que algunas historias de Maui muy famosas, como la de Hina y Tuna o la de la transformación perro, entren en este esquema y suelen integrarse en el ciclo. Pese a la dispersión y a los añadidos, se puede rastrear cuales son los mitos más antiguos dentro del ciclo de Maui y, por tanto, cuáles son los más nucleares en su figura. El mito más antiguo que se puede rastrear es el de la pesca de las islas, donde figura como un prototipo de pescador maravilloso. Después el del robo del fuego, aunque lo que conservamos esté muy cambiado. Otros mitos antiguos son aquellos que le enfrentan a animales o plantas como héroe civilizador. Además de sus facetas originales de pescador o héroe civilizador, con el tiempo se van añadiendo otros trabajos para Maui en su ciclo del héroe, como el de granjero, agricultor o explorador. El mito más moderno dentro del ciclo es el de tratar de robar la inmortalidad a la diosa de la muerte⁶³⁹.

Un proceso común en Polinesia es la absorción de héroes míticos en las crónicas y árboles genealógicos de familias importantes, de entre ellos destacan Tahiki y Maui, que se diferencian principalmente en que Maui es algo más negativo, por su ruptura constante de los tabús, pero aporta más elementos a la humanidad, y Tahiki es más venerado pese a conseguir menos cosas⁶⁴⁰.

Tratar todo el ciclo del héroe en detalle, y además las historias sueltas es inabarcable, sobre todo si se quiere atender a las diferentes variaciones que se cuentan en las muchas islas del Pacífico. Por ello se han escogido como fuentes principales los mitos más característicos y que mejor permiten observar las categorías de Maui. Principalmente se comentará: el nacimiento de Maui, su reconocimiento en la familia, el primer viaje al inframundo, el robo de la mandíbula, la pesca de las islas, el enfrentamiento con el sol, el

⁶³⁹ Helu (1999), 46-47.

⁶⁴⁰ Luomala (1940), 371 y 373-374.

alzamiento de los cielos, el robo del fuego, el enfrentamiento contra Tuna, la transformación del perro y la muerte de Maui.

La mayoría de las versiones de estos mitos, que se resumirán a continuación, partirán de las maoríes, que se reparten por toda Nueva Zelanda, por ser de las más transmitidas y detalladas en algunos casos. También se tendrán en cuenta las narraciones del archipiélago de Hawái. En el resto de los casos se podrán encontrar a veces variedades de otras zonas más pequeñas de Polinesia como Manihiki, Rarotonga, Tahití, las Marquesas, Samoa y el archipiélago Tuamotu, porque presentan algún elemento interesante dentro de sus cambios internos⁶⁴¹. Los autores que transmiten estos mitos son muy variados, aunque destacan aquí Katherine Luomala, Anthony Alpers, Martina Bucková, Johannes C. Andersen y Rita Knipe. La mayoría se basan en versiones que se recopilaron mucho tiempo antes o en textos de Westervelt, pero con anotaciones, revisiones y aclaraciones. Sin embargo, lo complicado de partir de compendios realizados por otros es que no siempre se puede concretar la comunidad concreta que transmite cada versión, salvo en el caso de los arawa, de quienes más recopila Luomala, una subtribu maorí que se encuentra principalmente en la isla norte de Nueva Zelanda.

En las historias de Maui se pueden observar aventuras que afectan a la vida cotidiana a la vez que luchas contra grandes monstruosidades, cambios de mundo y alteraciones del orden social. Ya que no todos los mitos e historias tienen un trasfondo sagrado o ritual se procurará recalcar el carácter con el que se transmite cada una de las fuentes, además de en cuál de las muchas culturas y realidades de Polinesia se escoge cada historia. En muchos casos se ha escogido como fuente para resumir la historia el mito que fuese más repetido o el que conservase más detalles, lo mismo ha ocurrido con el anexo, en el que se podrá leer la versión maorí de *Maui entrega la mortalidad a los hombres*.

6.1.3 Genealogía

Como se ha comentado antes Maui no es un dios ni un ser divino como tal, pero entra dentro de la categoría de héroes considerados semidioses y es parte de los ancestros, por lo que Maui es un personaje importante dentro de la vida cotidiana y la mitología del Pacífico. Gran parte de su categorización como tal viene dada por su familia. En la gran

⁶⁴¹ Ver anexo 6.3.1 para observar el área de influencia de los mitos de Maui junto con los puntos de interés de las fuentes.

mayoría de sociedades que se encuentran en Polinesia la familia y, dentro de esta, el orden familiar es muy importantes. Por ejemplo, la propia sociedad maorí está organizada en tribus (*iwi*), subtribus (*hapu*) y familias (*whanau*)⁶⁴². Dentro de esta última categoría está la clave de la vida en sociedad, ya que el papel que cada uno ocupe dentro de la familia representa el que se tendrá de cara al resto de la tribu.

El (no) nacimiento de Maui

Aunque tiene relación con los dioses, como se podrá ver, Maui no es un dios primordial ni un hijo de la primera generación de hombres. Dependiendo de la versión puede aparecer entre las terceras o cuartas generaciones mortales o, incluso, en generaciones mucho más posteriores. En el caso de la tribu tohue, entre los maoríes, suele pensarse que Maui es hijo de Taranga, que es nieta del dios Tane y sus hijos⁶⁴³. Un elemento que suele ser muy recurrente es que sea hijo de Taranga, ya sea este Taranga su padre o su madre, con algunas variaciones del nombre en las distintas islas. También entre las muchas versiones lo más repetido es que se trata de un nacimiento incompleto, que el niño nace muerto, que es un aborto involuntario antes de completar la gestación o incluso que se trata simplemente de sangre de la madre que se acaba convirtiendo en un niño.

La versión maorí⁶⁴⁴ del nacimiento de Maui a veces se cuenta como antesala al ciclo en tercera persona y otras veces la narra el propio héroe de niño al reencontrarse con su familia. La madre de Maui, Taranga, tiene un aborto junto a la costa, allí se corta un mechón de su cabello para envolver a la criatura y lanzarla al mar. El bebé es acogido por las algas marinas, que lo ayudan a formar su cuerpo y crecer, cuando se separa de ellas se arremolinan animales peligrosos pero las medusas lo rodean y lo llevan hasta la costa de nuevo, allí en la playa se congregan los insectos y los pájaros hasta que lo encuentra su ancestro Tama-nui-ki-te-rangi, un dios. Este anciano le acoge en su casa y le da calor para que pueda tener vida del todo. En otra versión de la misma zona se dice que se separa de las algas por una tormenta y que Tama-nui-te-rangi -esta vez se concreta que es dios del mar- se acerca a él cuando lo rodean muchas medusas en el agua⁶⁴⁵. Bucková, en cambio, recoge que esta divinidad se trata de la personificación del sol⁶⁴⁶. También se pueden encontrar versiones resumidas en las que solo se dice que los dioses del mar le acogen al

⁶⁴² Davey y Cunning (2021), 88.

⁶⁴³ Luomala (1949), 104.

⁶⁴⁴ Luomala (1949), 39.

⁶⁴⁵ Andersen (1969), 192-193.

⁶⁴⁶ Bucková (2009), 328.

ser lanzado, ya sea de este modo o con una personificación concreta suele ser en este periodo donde se justifican los poderes de Maui. Sus conocimientos de magia, de rituales o, incluso, de agricultura son adquiridos cuando se encontraba formándose y terminando de crecer entre los dioses. Esto se debe a que la versión encontrada en Nueva Zelanda parece ser la más repetida y extendida en el resto de la Polinesia, con algunas variaciones menores.

En la mayoría de las versiones la forma en la que se cuenta que Taranga se despidió del bebé corresponde a un niño que nace muerto o sin completar su desarrollo⁶⁴⁷, aunque no siempre lo dicen de forma explícita. Esto es importante ya que en el pensamiento maorí un niño que nace muerto lucha por renacer convirtiéndose en Ruaumoko (dios del terremoto), un hijo menor de los 70 hijos de Rangi y Papa, que tampoco llegó a nacer del todo⁶⁴⁸. En otras zonas se piensa que puede convertirse en una especie de ser maligno que atacará a la familia o que provocará desastres, por lo que en todos estos lugares se les suele dar un enterramiento muy ritualizado para purificarlo⁶⁴⁹. La razón por la que Maui se salva de ese destino es porque es acogido y protegido por los dioses, aunque el hecho de que sea protegido siempre por algún tipo de animal hasta ser encontrado ya anunciaba que no se trataba de un espíritu maligno normal.

La versión del aborto y su consecuente abandono es la más extendida y permite continuar en el ciclo del héroe con un posterior reconocimiento por parte de la familia cuando Maui es un niño o un adolescente. Sin embargo, que sea la más extendida probablemente demuestra que es la versión más antigua, pero no la única. Hay historias en las que ni siquiera es concebido, sino que lo que arroja su madre al mar es un pedazo de tela con sangre menstrual o con sangre de haber sido violada⁶⁵⁰. Es una conexión solo con la madre, aunque el marido pueda reconocerle como hijo suyo después, ya que incluso en el caso de la violación no se dice que se complete una gestación. Pero también una marca de impureza. En muchas culturas las mujeres durante la menstruación se consideran manchadas o con mayor poder mágico negativo, mientras que la violación de una mujer casada es una gran afrenta.

⁶⁴⁷ Alpers (1966), 29.

⁶⁴⁸ Jackson (1978), 353.

⁶⁴⁹ Andersen (1969), 192.

⁶⁵⁰ Makarius (1997), 77.

La versión que se encuentra en el *Kumulipo*⁶⁵¹, y por tanto la que más se extiende por las cercanías de Hawái, es que los padres de Maui son Akalana y Hina-a-ka-ahí («Hina del fuego»), un día ella estaba por la costa y encuentra un taparrabo rojo de un hombre desconocido y se lo ata, tiempo después pone un huevo del que sale Maui en forma de pájaro y va tomando forma humana, un mitema recurrente del folclore polinesio. Lo del taparrabo, según la versión, es interpretado como un eufemismo de que Hina se ha acostado con un extraño o una señal divina de que el hijo que tendría con Akalana sería poderoso en *mana* ya que esa pieza de tela era un regalo de los dioses.

Por último, hay versiones en el oeste de Hawái⁶⁵² sobre que Maui es hijo de Hina y Hina-lau-se. Algunos hombres mientras pescaban ven a Maui de niño paseando por la costa antes de nacer, lo cual es una profecía de que va a nacer un mago poderoso. Y otras que mezclan conceptos, como algunas historias en las que Maui es concebido por que su madre se pone el taparrabos rojo, pero después se produce el aborto y consecuente abandono⁶⁵³.

Como se puede ver, hay historias en las que se recalca mucho la naturaleza maligna que podría traer consigo Maui, al ser un aborto o un niño que nace muerto, mientras que cuando nace de un huevo en el *Kumulipo* parece que se quiere resaltar su carácter divino, ya que se explica que Hina pueda poner huevos por su parentesco con unos pájaros sagrados: «Hina estaba sorprendida de poner un huevo que eclosionó en un gallo. Parecería, sin embargo, que dado que ella estaba relacionada con las gallinetas⁶⁵⁴ cabía esa posibilidad»⁶⁵⁵. Pero en todos los casos se trata de una concepción que puede implicar la liberación de un gran poder o magia que transgrede lo humano del héroe, como ocurre con cualquier concepción en la que se implica violación, incesto, engaño o algún tipo de mediación mágica⁶⁵⁶.

Estas versiones presentan un héroe que no tiene un rechazo en la forma de llegar al mundo o una naturaleza propensa a la corrupción como las otras, pero sí un nacimiento fuera del orden normal. La mayoría de las leyendas de Polinesia contienen alguna historia

⁶⁵¹ Luomala (1949), 110.

⁶⁵² Beckwith (1970), 230.

⁶⁵³ Knipe (1979), 70.

⁶⁵⁴ Las *'alae 'ula* en hawaiano hacen referencia a las gallinetas americanas (*Gallinula galeata sandvicensis*), unos pájaros pequeños y negros con el pico rojo, que solo se encuentra en América y el archipiélago de Hawái.

⁶⁵⁵ Traducción propia del inglés basada en el texto de Luomala (1949), 110.

⁶⁵⁶ Garry y El-Shamy (2005), 12.

de héroes con dos naturalezas, una humana y otra divina. Normalmente se debe a que son producto de un nacimiento humano normal, pero con alguna característica divina, como una fuerza sobrehumana, la habilidad de cambiar de forma, destreza sin igual, entre otras muchas posibilidades⁶⁵⁷. Aunque en el caso concreto de Maui parece que siempre aparece una característica divina por su nacimiento poco común, ya que no se encuentran versiones donde suceda un parto normal.

El hecho de que no se trate de un parto al uso es reseñable ya que, en la vida cotidiana de la Polinesia, en especial la maorí, el nacimiento y muerte de alguien son fenómenos llenos de *tapus*. No se permite la muerte ni el nacimiento en un edificio que esté pensado para ser habitado, por lo que normalmente se crea un edificio temporal para la madre embarazada. Después del parto la placenta (*whenua*) se entierra en un lugar escogido para que la tierra (*whenua*) que ha sostenido al bebé vuelva a su origen; también se entiende que hasta que no se cae el cordón umbilical, y se celebra ese hecho, el bebé no entra del todo en el mundo ni proclama su identidad⁶⁵⁸. Realmente Maui no tiene opción a ninguno de estos ritos, ya sea porque nace muerto o porque nace de un huevo, es decir que no hay ni placenta ni cordón umbilical. En todos los aspectos corrientes de las leyes *tapu* Maui es un ser que no debería existir y por ello a veces se le relaciona mucho con los *kupua*.

La familia de Maui

Volviendo al orden establecido por el ciclo del héroe de Maui, tras criarse con los dioses y aprender magia o poderes especiales de ellos en la mayoría de los casos, vuelve con su familia, ya que ansía ser reconocido por ello.

Una de las versiones más extendidas⁶⁵⁹ es que toda la comunidad se encontraba en un baile y Maui decide aprovechar la oportunidad siendo un niño, así que se cuelga en la casa y se esconde sentándose detrás de uno de sus hermanos. Después llega Taranga y hace que los hijos se levanten uno a uno mientras los nombra para que estén listos para el baile. Cuando cuenta al último ve al lado al pequeño Maui y cree que es un niño perdido. Maui le cuenta que se trata de su hijo y procede a resumir el momento del abandono. Esta historia puede variar en longitud, ya que a los niños de toda Polinesia les solía gustar especialmente, sobre todo la parte en la que la madre va contando y haciendo que se

⁶⁵⁷ Beckwith (1940), 26.

⁶⁵⁸ Orbell (1995), 34-35.

⁶⁵⁹ Luomala (1949), 39.

pongan de pie los hijos, por lo que hay versiones que contienen más pausa y detalle al contarse para un público infantil⁶⁶⁰. Otra versión⁶⁶¹ nos cuenta que Maui intenta seguir a su madre y a sus hermanos a casa, aunque no se le permite entrar. Más tarde sus hermanos salen a jugar y hacen unas pequeñas lanzas que comienzan a arrojar contra la casa, Maui al ver que sus lanzas no pueden romper nada del hogar recita un encantamiento en la suya para hacerla pesada y al arrojarla consigue atravesar la casa. En ese momento su madre sale a mandar lejos al niño desconocido y ahí Maui le cuenta que se trata de su hijo.

Independientemente de la versión siempre que se produce la escena en la que Maui cuenta a su madre el momento del abandono ella le recuerda, se asombra y muchas veces se emociona porque aquel hijo que creía muerto vuelva con ella. A veces se incluye que procede a pasar más tiempo con él o hasta a dormir a su lado, lo que puede poner celosos a sus hermanos mayores y generar una pequeña enemistad entre ellos y Maui.

El siguiente punto importante dentro del ciclo del héroe es su primer viaje a otro mundo, otra tierra o el inframundo. Se suele producir porque la madre de Maui se ausenta de la casa cada amanecer y vuelve al atardecer junto a sus hijos, por lo que Maui decide seguirla. Otras versiones es el padre quien desaparece⁶⁶² o uno de los progenitores muestra un comportamiento extraño que hace que Maui le siga hasta otro mundo.

En las versiones maoríes⁶⁶³ se suele decir que Taranga se despierta al amanecer y desaparece hasta la noche, dejando a los niños solos casi todo el día y bailando con ellos antes de dormir a su regreso, algo a lo que estaban acostumbrados los mayores pero que a Maui le resulta extraño. Primero intenta averiguar de sus hermanos dónde están sus padres o dónde viven, pero ellos no lo saben y dudan de que el pequeño pueda descubrirlo cuando ellos no han sido capaces. Esa noche, mientras todos duermen, Maui le roba la falda, el cinturón y la capa a su madre además de tapar la puerta y las ventanas de la casa, para que la primera luz del amanecer no entre. La madre duerme más de la cuenta y para cuando se percata de que ya ha avanzado la mañana aparta las cosas que ha usado Maui para tapar la puerta y usa una de las telas para taparse mientras corre. Maui observa escondido el destino de su madre hasta un grupo de juncos que ocultan un agujero por el que ella se coló. Entonces pregunta a sus hermanos dónde va a ese mundo, de nuevo

⁶⁶⁰ Luomala (1955), 96.

⁶⁶¹ Knipe (1979), 71.

⁶⁶² Como es el caso de la versión de Manihiki en Alpers (1987), 92-105.

⁶⁶³ Alpers (1966), 31-41.

ninguno sabe responder y dicen que no les importa, ya que su madre desaparece todas las mañanas y no les cuida. Para sus hermanos es Rangi en el cielo quien les cuida y les provee comida. Maui les increpa en ese momento que igualmente quiere a su madre, ya que una vez estuvo brevemente en su vientre, y por ello va a buscarla. Maui se transforma en paloma usando la ropa de su madre, para asombro de sus hermanos, y se marcha por el agujero. En versiones más extendidas se marcha a la mañana siguiente después de aprender a volar y dar otro discurso a sus hermanos acerca de la familia.

Maui vuela hasta ese otro mundo hasta encontrar a sus padres, junto con más personas, sentados a la sombra de un árbol que solo crece allí. Su padre parece vestir con las ropas propias de un jefe y es respetado. Maui, siendo una paloma, comienza a lanzar con cuidado bayas sobre la cabeza de su padre para que le reconozca y le vea. Sin embargo, lo que provoca es que la gente le tire piedras hasta que su padre le hace bajar y en la caída se vuelve a convertir en humano. Todo el mundo se asusta por su aspecto y sus ojos rojos y Taranga le reconoce como alguien a quien solía visitar, como si fuese de un tiempo lejano. Entonces Taranga comienza a preguntarle por su procedencia y enumera al resto de sus hijos para descartar que no sea ninguno de ellos. Cuando por fin le recuerda su padre, Makea, le coge, le observa y realiza una ceremonia dedicada a los dioses con él, aunque una de las oraciones la realiza de forma incorrecta lo que implica que por su culpa Maui acabaría muriendo. En la mayoría de las versiones Makea oculta esta información de Maui y Taranga un tiempo por el dolor que le provoca ser el culpable de que su hijo, pese a ser poderoso, deba morir.

Los hermanos

Una vez realizado esto se da por hecho que Maui ya forma parte legítima de la familia, lo que sustituiría los rituales del cordón umbilical en algunos casos, al haber sido reconocido primero por la madre y después por el padre. También ha demostrado varias veces su cariño y vinculación con la familia ante sus hermanos, con una predisposición a sus padres superior a la que tenían sus hermanos mayores. En el momento en el que pasa a formar parte de la familia se entiende que debe cumplir con lo esperado dentro del ecosistema familiar y ahí es donde destaca su relación con sus hermanos. En cada versión puede cambiar el número de hermanos y sus nombres. Sin embargo, siempre se mantiene que Maui es el hermano pequeño, al menos entre los descendientes masculinos. El número de hermanos suele variar: son 3 hermanos en Rarotonga, 6 en las versiones de Nueva

Zelanda, en Melanesia se repite el patrón con dos hermanos siendo uno muy bueno y el otro muy malo, tan solo en Mangaia aparece como hijo único⁶⁶⁴.

El número puede variar enormemente y en muchos casos los nombres de los hermanos son variaciones de Maui, como Maui-mua (el primero), que corresponden al orden de nacimiento. Sin embargo, sí hay lugares donde se le puede dar un valor simbólico como en el grupo mangareva donde se encuentran ocho hermanos en total, en una zona donde el ocho es un número muy vinculado con Maui como símbolo de sabiduría o poder mágico, aunque los cinco primeros hermanos aparecen en otros lugares, como las islas de la Sociedad, y contando a Maui como el quinto los tres hermanos pequeños parecen ser variaciones de epítetos suyos que se han contado por separado⁶⁶⁵.

El orden de nacimiento es importante dentro de la *whanau*, la familia nuclear, ya que con respecto a eso se asignan las labores que se realizan, los roles o el estatus interno, Maui al ser el pequeño tiene muy pocas responsabilidades y eso le permite salir de aventuras, pero también le lleva a no tener una buena relación con sus hermanos, los que más carga de trabajo tienen⁶⁶⁶. Por eso se pueden encontrar mitos en los que colabora con sus hermanos mayores pero primero debe convencerlos o es la poca confianza que sus hermanos tienen en él provoca sin querer que las cosas salgan mal. Ese es el caso, por ejemplo, de la pesca de las islas en las versiones del archipiélago de Hawái. Es un mitema recurrente que Maui sale a pescar y acaba pescando una o varias islas en toda Polinesia. Sin embargo, en Hawái pesca más de una mientras pide a sus hermanos que remen lo más fuerte que puedan y no miren lo que está pescando. En el momento en el que se giran dejan de remar y se dice que si no hubiese sido por eso habría pescado muchas más islas además de Kauai, Oahu, Molakai, Maui y Hawái⁶⁶⁷.

Como hemos mencionado antes, la familia es lo que dictamina cómo se va a comportar cada miembro en comunidad. Esto incluye el orden de nacimiento y las diferentes edades de los hermanos y primos. Es un sistema importante para marcar los prestigios, por ejemplo, suelen ser los hermanos mayores los que presentan su genealogía e historia a otras familias para darse a conocer, los hermanos medianos suelen encargarse de tareas que implican ayudar a proteger la subtribu y los hermanos pequeños se

⁶⁶⁴ Dixon (1916), 41.

⁶⁶⁵ Luomala (1949), 152-153.

⁶⁶⁶ Davey y Cunning (2021), 89-90.

⁶⁶⁷ Knipe (1979), 73.

encuentran libres de responsabilidades⁶⁶⁸, aunque eso también implica que se sobrentiende que tienen menos poder o capacidades. Lo normal en la familia de Maui es que su hermano más mayor fuese el que contuviese más *mana* o realizase las hazañas más importantes. Sin embargo, nada en la familia de Maui resulta típico al uso. En muchos mitos con sus hermanos se ve que colaboran con él cuando son más mayores o que muestran cierta reticencia a sus poderes y prefieren no realizar las tareas cotidianas con él, como pescar o cazar. Sí hay una versión maorí que nos transmite la rivalidad entre el hermano mayor y el menor, ya que Maui poco tiempo después de ser reconocido por sus padres pelea violentamente con su hermano Maru por el control⁶⁶⁹.

Como la mayoría de los *tricksters* que hemos tratado, Maui también tendrá elementos de creatividad y de donar sus inventos a los hombres. Lo reseñable de esto es que, en muchos casos, la forma que tiene de introducir estos dones es a partir de sus hermanos, cumple con la función de hermano mayor, pese a ser el pequeño, y les entrega dones como canticos y agricultura. Estos elementos se verán mejor en el apartado de la liminaridad.

Las mujeres en la familia del héroe

La relación que establece Maui con sus familiares femeninos es completamente opuesta a los masculinos en la mayoría de los casos. Un personaje importante es Hina, una representación de la mujer como tal, que puede aparecer como hermana de Maui o como su potencial pareja. En ambos casos Maui suele tener que rescatarla de una situación complicada o de un monstruo. Cuando es su hermana, el objetivo de rescatarla es simplemente ayudar a su familia, aunque en algunos casos al tener que rescatarla de su propio marido incurre en varios *tapus* familiares. En cambio, cuando se trata de un interés romántico, la razón de rescatarla es para que se convierta en su esposa o, siendo ya su esposa, tiene que rescatarla de un violador, seductor o acosador.

Aquí destaca mucho la idea de la transformación del perro. La situación básica de este mito es que Maui se encuentra con un cuñado molesto que consigue que Hina le entregue toda la comida a él, además de todas las atenciones y esto provoca muchas faltas de respeto contra el héroe. La situación lleva a que Maui se harte y acabe convirtiendo a su cuñado en el primer perro, como criatura aprovechada y fea. Lo destacable es que el

⁶⁶⁸ Davey y Cunning (2021), 92-93.

⁶⁶⁹ Dixon (1916), 42.

personaje puede ser su cuñado, porque sea el hermano de Hina y Maui esté casado con ella, o al revés, que Maui sea el hermano de Hina y el otro su esposo. En algunas versiones Maui y Hina están casados y el otro personaje finge ser el hermano de Hina para seducirla y robársela a Maui. Es un mito que se recuperará más adelante con más detalle.

En el último caso parece un mito que sirve para mostrar las consecuencias del adulterio, mientras que en los otros Maui está reforzando el *statu quo* propio de una familia. Ya que si una mujer desatiende al miembro de la familia que caza y provee de comida al resto, ya sea su marido o su hermano, en favor de un familiar que realmente no colabora se rompe la dinámica básica familiar.

Con su madre también suele tener una actitud positiva. Tras el reconocimiento y purificación familiar en el inframundo los mitos del ciclo de Maui se alternan y cambian el orden. Aunque algo muy común es que mantenga una relación estrecha con su madre. Es destacable frente a otros *tricksters* que Maui, pese a ser el personaje más raro dentro del núcleo familiar, es el que más se esfuerza por mantener relación con la familia y disfruta pasar tiempo con ellos. Por ejemplo, es bien conocido el mito en el que Maui debe atrapar el sol porque se encuentra en una posición muy incómoda para los humanos, es Maui quien le sitúa en el lugar que le corresponde, pero las razones para hacerlo cambian mucho de un lugar a otro. En una versión de Hawái Maui lo hace porque Hina, su madre, tiene problemas para secar su ropa a la velocidad a la que va el sol, así que Maui se enzarza en una pelea, de la cual debe ser rescatado por su madre y por un búho que ella ha criado⁶⁷⁰.

A veces lo que provoca que Maui vaya al inframundo a robar el fuego a una divinidad es que su madre le pide un poco para cocinar⁶⁷¹. Y en algunos casos es su madre quien le enseña magia, trucos o consejos para derrotar a los monstruos a los que se va a enfrentar, esto es un hecho más recurrente ya que a menudo la parte femenina de la familia, ya sean madres, tías o abuelas, es la que enseña los conocimientos mágicos⁶⁷². Aun así, su relación no es común con otros héroes polinesios. Normalmente los héroes están más relacionados con el padre y la fuerza masculina de la familia, ya que las mujeres son *noa* y profanas⁶⁷³. Maui con su padre presenta una relación cordial pero no demasiado

⁶⁷⁰ Beckwith (1970), 231.

⁶⁷¹ Luomala (1949), 123.

⁶⁷² Luomala (1980), 369.

⁶⁷³ Orbell (1995), 114.

estrecha salvo algunas pocas versiones. De hecho, es recurrente el motivo de que Maui pregunte a su madre por su padre perdido, revelando la temática de un héroe que se cree humilde, pero descubre ser hijo de un miembro de la realeza que se encuentra lejos, un reflejo de la cantidad de abandonos y adopciones que había en esas comunidades⁶⁷⁴.

Sin embargo, algo que caracteriza a Maui por encima de otros *tricksters* en cuanto a relaciones familiares quizás sean sus ancestros. La genealogía de Maui no es clara y a menudo se introducen muchos personajes importantes como «antepasado» del héroe, sin dejar claro si se trata de abuelos o rangos más antiguos en la familia. Lo importante, aun así, es el gusto de Maui por enfrentarse a estos seres.

Ya sea que Maui roba el fuego para ayudar a su madre o ya sea porque se aburre y apaga todos los fuegos de la tierra o porque quiere ayudar a otro personaje, siempre debe enfrentarse a la divinidad que guarda el fuego en el inframundo y, la mayoría de las veces se trata de su abuela. La historia que se conserva más completa y detallada es la versión que se transmite en Nueva Zelanda⁶⁷⁵. En ella se cuenta que existía un fuego natural pero que la gente no sabía producirlo, así que Maui tiene curiosidad por saber de dónde viene. Tras apagar todos los fuegos decide ir a visitar a su antepasada, con la advertencia de su madre de que se comporte y no trate de realizar ningún truco con ella. Maui al llegar responde las preguntas de Mahuika, diosa del fuego, hasta que ella entiende que se debe tratar de su nieto. Ella le entrega con gusto la uña de su dedo meñique, de la cual sale una llama, para que lleve el fuego a la superficie. Sin embargo, Maui no tarda en comenzar a planear maldades y después de recorrer una distancia corta apaga la llama. Regresa varias veces hasta Mahuika contándole distintas formas en las que se le ha podido apagar, como caerse sobre una corriente de agua, y ella le cree todas y cada una de las veces.

La intención de Maui es averiguar qué podría pasar si Mahuika llegase a quedarse realmente sin fuego y esto se mantiene hasta que a ella solo le queda la uña del dedo gordo del pie. En ese momento Mahuika se da cuenta de que Maui la ha estado engañando todo ese tiempo y prende fuego a toda su tierra para intentar abrasarle. Maui primero se transforma en pájaro para huir, luego se lanza a un lago que también está hirviendo, hasta que invoca a su antepasado Tawhiri matea y a todos sus hijos para que trajesen una lluvia

⁶⁷⁴ Luomala (1949), 111.

⁶⁷⁵ Alpers (1966), 58-62.

que apagase el incendio. Esto funcionó y acabó privando de casi todo su poder a Mahuika, cuando el agua tocó sus ropas su poder se escapó a determinados árboles e hizo que el fuego tuviese que obtenerse a partir de frotar madera.

Evidentemente esta no es la única versión: en otras zonas ocurre lo mismo pero el antepasado es varón, como en Samoa⁶⁷⁶ donde se cuenta de forma burlesca que Maui tiene que romperle los brazos y las piernas a Mafuie para robarle el fuego, un acto mucho más violento que lo que ocurre con Mahuika. En las versiones de Tahití o las Marquesas⁶⁷⁷ aparece Mahuika, o una variante de su nombre, como una anciana poderosa y culta que le enseña a Maui el camino correcto hasta su abuelo, Tangaroa-tui-mata, el guardián del fuego. Aquí la versión transcurre con el enfrentamiento normal, pero el abuelo resulta muerto. Poco después de conseguir el fuego Maui lo resucita.

Al final de la mayoría de las versiones Maui acaba trasladando el poder del fuego a los árboles y enseña a la gente a producirlo a partir de frotar las ramas para liberar el poder del fuego. Pero lo curioso es la repetición de un enfrentamiento contra un antepasado poderoso, que en la mayoría de los casos no es hostil hasta que Maui no agota su paciencia. Mahuika, por ejemplo, en la versión maorí se presenta de lo más agradable y dispuesta con su nieto hasta que solo le queda una uña por entregar.

Esto puede estar relacionado con cómo funcionan las familias y los rangos de respeto en gran parte de Polinesia, Maui está rompiendo las normas con las que debería de comportarse ante un antepasado notable, algo que nadie haría y por ello él es el único que consigue una forma de producir fuego. Es interesante que en algunas versiones el poder de Maui, como el hecho de transformarse, no basta para derrotar a Mahuika sino que tiene que invocar el poder de otro antepasado. Esto se debe a que el propio *mana* de Maui no está a la altura de poder derrotar por sí mismo el de su abuela. Para ello necesita a alguien que esté en el mismo rango o de poder o superior. Mediante este poder especial que traen consigo los ancestros Maui le roba a una de sus antepasadas su mandíbula para hacerse su famoso anzuelo mágico, como se verá más adelante en el apartado de la liminaridad.

Cuando Maui se enfrenta a una antepasada trata de engañarla o esquivar su poder, mientras que cuando se enfrenta a un antepasado recurre más a la violencia. Esto se debe

⁶⁷⁶ Luomala (1949), 95.

⁶⁷⁷ Bucková (2009), 338.

a que se cree que las mujeres guardan un gran poder sobre los hombres dentro de su familia. En algunas comunidades de Polinesia se cree que si una mujer alberga pensamientos negativos hacia un miembro masculino de su familia puede maldecirle o incluso hacerle enfermar, como en Samoa donde si un joven enferma de forma repentina se suele interrogar primero a las abuelas o las tías paternas, pues se piensa que las hermanas pueden maldecir a sus hermanos y a todos los descendientes de estos⁶⁷⁸.

Esto se explica muy bien en una de las versiones de la muerte de Maui menos conocidas que se encuentra en Samoa⁶⁷⁹, en la que muere, tras perder sus poderes, luchando contra un perro monstruoso. La razón de la pérdida de sus poderes es que Maui ofendió sin querer a su tía paterna. Esto se debe a que él derrota a un pulpo gigante que había asesinado a su padre anteriormente y le envía a su tía un presente, la cabeza del pulpo. Sin embargo, los escogidos para enviarla se comen los interiores de la cabeza y defecan dentro antes de entregarle el presente a la tía de Maui. La mujer, además, es anciana y está ciega, por lo que no se da cuenta del cambio hasta que ya es demasiado tarde y, pensando que se trata de una afrenta horrible de su sobrino, le maldice privándole de la magia y los poderes que le caracterizan. Esto lleva a que sea derrotado por un monstruoso perro. Esta versión sirve para reforzar el poder que tienen las mujeres en la familia, en este caso la línea paterna, y cómo ni siquiera Maui podría escapar de una maldición de ese tipo.

Matrimonio y descendencia de Maui

Por último, al igual que ocurría con Raven, Maui tiene pocos mitos acerca de su descendencia o posibles parejas. Ya se comentó respecto de Hina que a veces podía ser su interés romántico y en esto destacan algunas islas que prefieren crear narraciones burlescas y dramatizaciones románticas de historias eróticas de Maui, como en Tuamotu o las Marquesas, donde lo que más abundan son recopilaciones que exageran los incidentes eróticos⁶⁸⁰. Por ello podemos encontrar menciones de esposas de Maui, aunque no se desarrollan mucho más allá. Muchas de estas mujeres, aunque cambien el nombre, mantienen el arquetipo de ser la damisela en apuros que el héroe debe rescatar de un

⁶⁷⁸ Luomala (1958), 158.

⁶⁷⁹ Luomala (1958), 154-155.

⁶⁸⁰ Luomala (1955), 96.

acosador o violador. Un ejemplo de esto es un mito en el que Maui debe enfrentarse a un murciélago gigante de ocho ojos porque le ve acostarse con su esposa, Kumulana⁶⁸¹.

En otros casos la mención de una mujer sirve para explicar que Maui tenga descendencia en una determinada zona. Por ejemplo, en las islas del archipiélago de Hawái se dice que Oahu fue habitada por primera vez por Maui y su mujer. En la Polinesia oriental hay una versión que dice que Maui ocupó la isla de Fatua con su mujer, Atalua, con la que tuvo 12 hijos y 3 hijas, pero uno de esos hijos, Fakavelike, fue asesinado por cometer incesto con una de sus hermanas⁶⁸². Fakavelike acaba siendo uno de los dioses guías de la isla tras su muerte y purificación de sus *tapus*.

Este tipo de relatos sirven para sentar las bases de que Maui se estableció en una determinada isla antes de morir, donde tuvo descendientes, y por ello es legítimo que los árboles genealógicos de la zona vayan hasta su figura. A menudo le denominan ancestro o primer hombre y se utilizan sus hazañas, como pescar otra isla, para promocionar una familia importante de la zona; por ejemplo, en Nueva Zelanda se tiende a creer que Maui murió, pero su descendencia sobrevivió para poblar el resto de Polinesia, muchas genealogías trazan su ascendencia hasta Maui-potiki y otros hasta incluyen a los hermanos mayores del héroe⁶⁸³.

La genealogía de Maui-potiki nos permite ver la razón de sus transformaciones, sus poderes, su sobresaliente inteligencia con respecto al resto de hermanos, su audacia etc. pero también como rompe los *tapus* del orden establecido, como su nacimiento le coloca en un lugar socialmente marginal y cómo es capaz de superar en el orden social a su padre y a su hermano mayor, algo que idealmente sería impensable⁶⁸⁴.

El hecho de tener más *mana* suele corresponder al hijo mayor, es el que más cantidad recibe de nacimiento y el resto de los hermanos van recibiendo cada vez menos. Pero el *mana* personal no depende del orden de nacimiento, ni siquiera en las zonas donde se enfatiza más al primogénito, y es este *mana* el que le da el éxito en sus combates y hechizos⁶⁸⁵. El nacimiento fuera de lo común de Maui, unido a su periodo de estancia con los dioses, suele explicar el motivo por el cual tiene semejantes poderes y una naturaleza

⁶⁸¹ Beckwith (1970), 233.

⁶⁸² Luomala (1949), 107-108.

⁶⁸³ Luomala (1949), 106.

⁶⁸⁴ Jackson (1978), 352-353.

⁶⁸⁵ Luomala (1949), 114.

tan cercana a ser un espíritu malvado. Esta clase de situación intermedia y fuera de los límites sociales se va a tratar en mayor medida en el apartado de la liminaridad a continuación.

6.1.4 Liminaridad

Maui es uno de esos *tricksters*, como Loki o Hermes, que desde su nacimiento están en un lugar liminar, aunque la principal diferencia es que Maui no estaba especialmente destinado para ser liminar por el modo de concepción, ya que no se puede ver que haya un matrimonio o relación tabú, pero su nacimiento o la carencia de este truncan todo. Más allá de ello, todo su ciclo heroico gira en torno a su lugar intermedio en la sociedad, cómo puede interactuar con humanos y dioses por igual y cómo puede viajar de un mundo a otro como si nada. Muchos héroes polinesios tienen una doble naturaleza, pero solo Maui puede realizar algunas de las hazañas que se le atribuyen gracias a su naturaleza y espacio intermedios, en especial las aventuras que implican una ruptura de las normas y *tapus*.

Evidentemente hay elementos liminares en la cultura polinesia que contrastan mucho con culturas propias de grandes continentes. La simbología del límite se construye respecto del entorno y estas culturas no tienen estaciones como las puede entender un europeo, no tienen casi mamíferos en algunas islas y, sobre todo, están constantemente rodeadas del mar⁶⁸⁶. Respecto de esto, Jackson habla de reinos extrasociales, como aquellos espacios donde o bien reina el caos y se deben purificar, o bien están fuera del límite social humano, como es el cielo y el mar. Maui se cría en estos espacios extrasociales antes de volver a la sociedad humana, pero, además, hay un componente extra: el hecho de nacer muerto puede considerarse que está fuera de la cultura⁶⁸⁷ y, por tanto, su propio cuerpo es un espacio extrasocial.

La liminaridad familiar

Estos elementos del nacimiento de Maui marcan profundamente su lugar en el mundo. Por eso, como se ha podido ver anteriormente, es el único de sus hermanos capaz de llegar hasta su madre cuando ella desaparece o el que posee más poderes pese a ser el pequeño. Pero además de su lugar, también nos muestran un aspecto poco común y una edad indefinida para este personaje. No cabe duda de que Maui es un ancestro importante, por cómo forma parte de la vida cotidiana o cómo se le menciona, pero su aspecto es el de un

⁶⁸⁶ Alpers (1987), 11.

⁶⁸⁷ Jackson (1978), 353.

niño, o un adolescente en muchos casos: a veces se describe que, por la falta de incubación del embarazo o de los cuidados a un neonato, Maui se queda más pequeño o feo, pero con el semblante de un guerrero. Esto se observa muy bien cuando se presenta ante sus padres en el otro mundo: tras dejar de ser una paloma se dice que todos se asombran de sus ojos rojos ocre, pues es un color sagrado⁶⁸⁸, pero en algunas versiones se comenta que Maui tiene los ojos de Tu', el dios de la guerra, rojos como si fuese a quemar a todos los presentes⁶⁸⁹.

También por ello se piensa que Maui siempre anda necesitado del cariño de una familia y su forma de nacer «mal» hace que el resto de los humanos no vean nada bueno en su actitud⁶⁹⁰. En varias versiones, tras ser reconocido, se vaticina que Maui morirá o tendrá un destino funesto debido a su naturaleza. Como ocurre en el canto de purificación que hace su padre en las versiones maoríes, donde se nos dice que se equivoca en algunos versos importantes y esto hace que Maui no solo no esté purificado del todo, sino que también está destinado a un final temprano, como se había explicado anteriormente.

Aunque no siempre la liminaridad familiar procede de su nacimiento o de la actitud de los demás hacia él, también puede provenir de cómo Maui rompe las reglas de cortesía. Además del enfrentamiento contra Mahuika, Maui tiene otras historias en las que su situación límite desempeña un papel importante contra sus ancestros y antepasados. Otra historia similar es la de cómo Maui le roba a su antepasada la mandíbula para hacerse un anzuelo. En muchas de las versiones el mito de la mandíbula es una antesala a otro mayor, ya que necesita el anzuelo para algo importante, en algunos casos es para pescar las islas, en otros para atar el sol o incluso para pelear contra Tuna por Hine. Solo algunos lo cuentan como mito aislado. Al igual que muchos concretan que se trata de una abuela suya, pero en otros casos solo es una antepasada importante, sin mencionar el grado concreto.

En las versiones maoríes⁶⁹¹ esta mujer se llama Muri-ranga-whenua y es una antepasada que se encuentra en el otro mundo donde residen sus padres. Maui se da cuenta de que la gente allí le lleva comida de forma ritual a una anciana que vive apartada y pide poder llevar él los presentes. Sin embargo, cada día Maui se acerca a donde vive la anciana

⁶⁸⁸ Alpers (1966), 38.

⁶⁸⁹ Andersen (1969), 197.

⁶⁹⁰ Luomala (1949), 33-34.

⁶⁹¹ Alpers (1966), 42-45.

sin darle la comida. Al pasar los días, la mujer se da cuenta de que algo anda mal y decide olfatear para encontrar la comida o al que se la lleva, ya que es ciega y no puede buscarle de otra manera. Al fin, da, con Maui. Entonces él le cuenta que ha hecho esto porque quería su mandíbula, ya que tiene propiedades mágicas: acto seguido su antepasada se la entrega sin problemas quitándosela porque, de tanto pasar hambre, ya apenas tenía carne. Al limpiar los restos de sangre y carne de la mandíbula en un río, Maui hace que ciertos peces adquieran un tono rojo característico e inmediatamente después se produce el enfrentamiento con Tuna. En otras versiones, incluso dentro de Nueva Zelanda, se mantiene la secuencia de dejarla con hambre, pero es para robar el sol⁶⁹² y después pescar las islas⁶⁹³. En una versión que recoge Knipe⁶⁹⁴ se comenta que los anzuelos entonces se fabricaban a partir de los huesos de una persona que, en vida, había demostrado tener un gran *mana*. Por ello, Maui va al inframundo a buscar a esa antepasada que resulta tener medio cuerpo con carne y medio de hueso. Entonces le roba la mitad de la mandíbula que es solo hueso.

La historia de robar comida a un ciego, un familiar o un anciano es un mitema típico en todo el folclore y muy expandido en Polinesia con diferentes personajes⁶⁹⁵. Por ello a veces se pierde el hecho de que la anciana esté también ciega o ni siquiera se menciona. Lo que sí parece mantenerse es el hecho de que busca a esa antepasada por su gran *mana*, un poder que quiere para su herramienta principal, ya que en toda Polinesia se suele mencionar, al menos, que su anzuelo mágico está hecho de un hueso especial, aunque la procedencia del hueso se haya perdido en otras versiones.

La liminaridad en esta historia se da por cómo Maui planea acercarse a la anciana: en lugar de pedir abiertamente la mandíbula, ya que Muri-ranga-whenua no parece tener problema en entregársela, prefiere rondar los límites del territorio de la mujer y esconder por allí comida, haciendo que se descomponga del hambre. Rompe un ritual que habían mantenido el resto de los habitantes, además de desafiar y maltratar a una antepasada importante. Ambos elementos son profundamente *tapus*. Pero la característica liminar más clara, al igual que con Mahuika, es el cambio de un mundo a otro.

⁶⁹² Andersen (1969), 199-200.

⁶⁹³ Luomala (1949), 45-47.

⁶⁹⁴ Knipe (1979), 73.

⁶⁹⁵ Dixon (1916), 46.

La conexión entre mundos

Maui demuestra a menudo su gran capacidad para viajar a otros mundos, ya sean estos el inframundo como tal o zonas designadas para el dominio de un dios concreto. Esto se debe a sus poderes y su naturaleza. A veces se puede ver cómo se transforma en animales para traspasar esas barreras, en otras ocasiones se debe a su conocimiento de encantamientos y conjuros.

Cuando Maui persigue a su madre a veces se describe que cae por un agujero, al asomarse se puede ver «otro mundo» con árboles, tierra, un océano diferente y sus propias personas paseando⁶⁹⁶. A veces se concreta después que es el mundo de los muertos, por ello es tan parecido al mundo humano, pero al mismo tiempo es diferente. Una de las cosas que delimita este mundo es que se encuentra bajo tierra y, pese a ello, tiene su propio océano, una marca liminar propia de aquellos que viven en islas, ya que el océano es lo que también limita su territorio real. Lo mismo ocurre con Mahuika o Muri-ranga-whenua, ya que ambas suelen encontrarse dentro del inframundo, pero en zonas alejadas. Muri-ranga-whenua se encuentra más cerca de los otros espíritus, su lejanía se debe a su lugar de importancia dentro de su comunidad que infunde cierto respeto, pero se asemeja al personaje misterioso que vive a las afueras de la comunidad y cuyo límite se debe cruzar para llegar hasta él. Mahuika, en cambio, se suele describir que vive dentro de una cueva o recinto apartado y su viaje es aún más largo, hecho que Maui suele aprovechar de excusa para decir que se ha tropezado en el viaje y engañarla.

Su viaje al inframundo suele servir para traer de él elementos civilizadores, como su anzuelo o el fuego. En la mayoría de los mitos recogidos en Polinesia hay variaciones con respecto al fuego, como en las zonas de Hawái donde a menudo Maui no aparece y el fuego lo traen unos pájaros de una tierra lejana⁶⁹⁷, pero en muchos casos el fuego se encuentra en el inframundo⁶⁹⁸, como un conocimiento prohibido, y Maui es el que enseña a los humanos cómo producirlo por ellos mismos. Esto se debe, como veremos un poco más adelante, a que los simbolismos maternos primordiales se encuentran encerrados en el inframundo y, por tanto, de ahí se deben extraer los componentes civilizadores.

En los casos en los que tiene que llegar a un mundo diferente cuya entrada es un agujero suele transformarse en algún pájaro para aterrizar volando. En el caso del

⁶⁹⁶ Alpers (1966), 34.

⁶⁹⁷ Dixon (1916), 48.

⁶⁹⁸ Bucková (2009), 340.

inframundo es porque los habitantes no sufren daños al ir y venir, pero cualquier humano corriente, como sus hermanos, no podría llegar jamás hasta ese mundo. Otras veces Maui simplemente intercede entre el mundo humano y el mundo divino. Los mundos que habitan los dioses parecen escenarios idénticos a los humanos, solo que envueltos en mucho misterio⁶⁹⁹, que impide que los mortales lo descifren o se sientan cómodos, algo que no afecta a un héroe conectado con ambas realidades.

Ejemplos de esta conexión entre mundos son atar el sol, elevar los cielos o pescar las islas. El segundo es un mito famoso, pero que a veces se encuentra ausente en las versiones del ciclo del héroe de Nueva Zelanda. Pese a ello es muy recurrente en toda Polinesia central y Hawái, especialmente en Samoa dónde se encuentran versiones con Maui o Tangaroa de protagonistas⁷⁰⁰. En una versión conservada por Knipe⁷⁰¹ se ve que al principio de los tiempos el cielo y la tierra estaban casi unidos, lo que hacía que no hubiese luz, las nubes estuviesen pegadas al suelo y los humanos tuviesen que andar encorvados o gateando. Maui decide impulsar los cielos y dar más espacio. Para eso usa una palabra de poder secreta tatuada en su brazo, primero levanta el límite del cielo hasta las copas de los árboles, después hasta los picos de las montañas y, finalmente, con gran esfuerzo hasta su posición actual. Esto crea un aire más limpio al apartar las nubes, deja espacio a la luz y permite a los humanos estar mucho más cómodos. Además del uso de una palabra de poder, que desarrollaremos más adelante, es muy característico de este mito el hecho de que Maui vaya creando diferentes espacios y límites con cada empujón. En su propia situación intermedia crea nuevos lugares liminares que separan la tierra de la bóveda celeste.

En cuanto al mito en el que Maui ata o pesca el sol, a menudo es precedido por el robo de la mandíbula ya que necesita un anzuelo poderoso para lograrlo. Al igual que en la separación de los cielos, hay muchas versiones y motivos diferentes de por qué Maui lo hace. Suele tener que ver, dependiendo de la zona, con que los días son muy cortos o que el sol está demasiado cerca y resulta sofocante. En muchas versiones maoríes⁷⁰² es porque a la esposa de Maui no le da tiempo a cocinar nada por lo corto que pasa el tiempo y él tiene hambre. En Hawái⁷⁰³ parece que quien está molesta es la madre porque el día

⁶⁹⁹ Craighill (1927), 89.

⁷⁰⁰ Dixon (1916), 50-51.

⁷⁰¹ Knipe (1979), 72.

⁷⁰² Alpers (1966), 46.

⁷⁰³ Dixon (1916), 45.

es demasiado corto para hacer tareas. Entre los arawa⁷⁰⁴ es para que el sol les dé un respiro a sus hermanos y no sea tan malo con ellos. Independientemente de los motivos que le empujan a ello, aunque la mayoría suelen ser familiares, el núcleo del mito es que Maui decide enganchar con su anzuelo el sol y pelear con él cuerpo a cuerpo tras capturarlo, hasta que el sol se rinde o le coloca en el lugar que le corresponde. En muchos casos Maui debe viajar hasta el lugar donde reposa el sol por las noches a escondidas, un lugar secreto, para poder realizar el combate; en otras versiones simplemente trata de lanzar el anzuelo al sol y pelear en el momento sobre los cielos.

Por último, ya se había mencionado anteriormente un motivo en el que Maui sale a pescar, solo o con sus hermanos, y acaba sacando a la superficie las islas. Depende de dónde se cuente esta historia serán unas u otras. En la versión hawaiana, que se había comentado anteriormente, Maui pesca las islas que componen su archipiélago; en cambio, en Nueva Zelanda la isla que Maui pesca es la isla norte conocida como Te Ika-a-Maui («el pez de Maui»)⁷⁰⁵. Este mito sirve para dar una explicación a la razón por la que la mayoría de las partes de Polinesia, Melanesia y Micronesia están tan segregadas en pequeñas islas. A veces este mito ayudaba a comprender las migraciones internas de comunidades polinesias, porque se mudaban a las nuevas tierras que Maui había pescado tiempo atrás. Aunque al describir casi siempre islas cercanas al punto de vista del narrador, como los archipiélagos, podría ser una forma de identificar islas que se consideraban una versión extendida de su comunidad o vecinos con buenos términos.

Límites temporales: la muerte del héroe

En el mito de la separación del cielo y la tierra, junto con la pesca de las islas, Maui crea nuevos límites físicos y simbólicos, pero en el caso del sol lo que hace es crear un nuevo límite temporal. Las horas de sol y del día a las que estaban acostumbrados los humanos primordiales eran cortas y poco productivas, por lo que Maui toma los elementos ya existentes y los trastoca para diseñar nuevos límites que se ajusten mejor al diseño del mundo que él tiene en mente.

El día es un terreno que Maui controla, ya que es un regalo que le hace a la humanidad al atar el sol, pero la noche es un terreno que pertenece a otra divinidad mucho más poderosa. Quizás el momento más liminar de Maui sea su enfrentamiento contra

⁷⁰⁴ Luomala (1949), 44-45.

⁷⁰⁵ Andersen (1969), 203.

Hine-nui-te-Po y la derrota que sufre a sus manos⁷⁰⁶. Se la describe con pelo de algas enredadas, ojos de rojo fuego, boca de barracuda y dientes de cristal volcánico⁷⁰⁷: todos elementos terroríficos y monstruosos pese a su carácter maternal. También se dice normalmente que vive en una caverna o en el fondo de una cueva en el mundo de los muertos. La cueva suele representar su propio vientre y la transición de los mundos, que en muchos viajes del héroe simboliza la muerte espiritual o temprana del personaje que entra⁷⁰⁸.

Hay ocasiones en las que Maui decide ir a luchar contra Hine-nui-te-Po para purificarse tras alguna fechoría que ha cometido, aunque no lo hace por el sentido espiritual sino para recobrar el favor y el cariño de las personas de su comunidad. Así es el caso de la narración maorí⁷⁰⁹, ya que es expulsado de su villa después de haber transformado a Irawaru en perro, un mito que se narrará más adelante. Maui se marcha a vivir con sus padres y allí su padre le advierte de que en ese mundo se encuentra una antepasada suya muy poderosa que será su perdición. Sin embargo, Maui hace caso omiso de las advertencias de su padre y, en cambio, recuerda que su madre dijo cuando él era niño que acabaría derrotando a la diosa de la noche. Llega a ignorar incluso la revelación de que sus bendiciones se hicieron de forma incorrecta y que un mal augurio pesa sobre él, ya que piensa que si la derrota se ganará un lugar de pleno derecho en el inframundo o recobrará el favor de su comunidad entre los vivos.

Hine-nui-te-Po es la hermana de Mahuika, según este relato, y conoce los trucos de Maui por lo que le hizo con el fuego. Aquí se menciona que Hine-nui-te-Po una vez fue la esposa e hija de Tane, pero que le dio la espalda y decidió vivir en Rarohenga, un mundo que se cierra y se abre entre las luces del atardecer del mundo de los muertos, y que ella desea que todos sus hijos mortales regresen a ella en la muerte. Así que está preparada para encontrar al héroe e impedir que trastorne el ciclo de la vida y la muerte.

Maui se prepara para el enfrentamiento a su manera, en primer lugar, buscando aliados entre los animales y reuniendo a un grupo de pájaros. En segundo lugar, Maui se deshace de su ropa y cubre su cuerpo con tatuajes cargados de magia y poder. Sin embargo, como la cueva donde se encuentra Hine-nui-te-Po es al mismo tiempo su

⁷⁰⁶ Ver Anexo textual 6.4.1.

⁷⁰⁷ Knipe (1979), 79.

⁷⁰⁸ Garry y El-Shamy (2005), 192.

⁷⁰⁹ Alpers (1966), 66-70.

cuerpo, Maui decide entrar a través de su vagina y recorrer todo su cuerpo desde dentro hasta la boca mientras la diosa duerme, advirtiendo a los pájaros de que no deben reírse por la situación. Aquí el héroe primero toma la forma de una rata para entrar, pero después se transforma en gusano y en oruga. Todos estos cambios son debidos a que los pájaros no se ponían de acuerdo acerca de cuál era la forma óptima para entrar.

Sin embargo, el héroe estaba destinado a fracasar en su lucha por la inmortalidad y, debido a su aspecto cómico, uno de los pájaros acaba por reírse a carcajadas. En el momento en el que Hine-nui-te-Po se despierta acaba con Maui dentro de ella y él renace. En esta versión maorí se dice al final que Maui pudo tener hijos antes de morir, pero que fueron humanos, y que su descendencia se encuentra entre los habitantes de sus islas.

En otras versiones es más explícito que Maui muere aplastado dentro de la vagina o el útero de la diosa, ya que dice que ella al despertar cerró sus labios y de una mordida partió a Maui por la mitad. A menudo el final de este episodio se puede encontrar en rezos o dedicatorias a los fallecidos, como transmite Andersen:

«En vano busco en mi interior
saber la causa de tu muerte,
y por qué los dioses te barrieron lejos
cuando sus ofrendas eran quemadas
en sacrificios a tu ancestro, Pa-whai-tiri.
La muerte no viene de las hierbas.
De antaño la muerte vino por Maui,
cuando *patatai* (el rascón)⁷¹⁰ se olvidó y se echó a reír,
y causó que le cortasen en dos;
entonces se levantó la niebla y *tiwaiwaka* (el abanico) voló,
y descansó donde yacen los restos amontonados»⁷¹¹.

También hay pequeñas variaciones, dependiendo del narrador, donde los pájaros entran con Maui y son sus plumas lo que causan que Hine-nui-te-Po tenga cosquillas y les aplaste. Sin embargo, independientemente de los posibles cambios, el simbolismo sexual está muy claro entre la vida y la muerte, el entrar desnudo a conquistar el vientre de una divinidad femenina y, en muchos casos, con transformaciones tales como un gusano o una oruga. Hay otra versión que también incluye algo de contenido erótico, ya que Hine-nui-te-Po se vuelve la amante de Tuna y cuando este es asesinado por Maui ella

⁷¹⁰ *Patatai*, en inglés traducido por *banded rail* en la mayoría de los textos, es el que se conoce es español por rascón filipino (*Gallirallus philippensis*), un ave muy extendida por Oceanía. Aunque aparece en la versión de Alpers, este pájaro no se incluye entre los que se podrán ver en el anexo.

⁷¹¹ Traducción propia del inglés del texto transmitido por Andersen (1969), 214.

busca venganza, concretamente enviando un mosquito para que recolecte sangre de Maui y poder así destruirle con sus encantamientos⁷¹². Es claro el mitema de la asimilación del útero o la vagina de una divinidad con la muerte, como ciclo de retorno, además del mitema asociado de la *vagina dentata*. Scatolin, partiendo de los trabajos anteriores de Eliade y Lévi-Strauss entre otros, recoge como en esos relatos la vagina suele ser un elemento destructivo que debe ser eliminado por el héroe o, en otros casos, un simbolismo ritual del paso entre la vida y la muerte⁷¹³.

De la versión maorí es muy interesante el lugar que se describe como la casa de Hine-nui-te-Po, ya que es un espacio liminar dentro del propio inframundo, pero se dice que el acceso se da también en un momento límite muy concreto como es un atardecer. Una conjunción de un lugar, un momento y una divinidad liminares por el simbolismo de la propia muerte ligado con la noche. Estos elementos sirven para imaginar la esfera de influencia de la diosa, pero también para prevenir al público de que la muerte del héroe está cerca y que Maui es el único héroe capaz de llegar hasta allí y de plantearse luchar contra la gran diosa de la noche. Tanto es así que, de entre todos los ciclos heroicos polinesios que se conservan, Maui es el único héroe o semidiós que se llega a enfrentar a Hine-nui-te-Po o viajar hasta sus dominios, aunque eso acabe en su muerte. De hecho, es su muerte lo que marca un nuevo límite para toda la humanidad, alejando para siempre la idea de la inmortalidad⁷¹⁴.

La muerte a manos de Hine-nui-te-Po es el culmen de sus fechorías. Por eso en el texto maorí se insinúa que la diosa iba prevenida por lo que había ocurrido anteriormente con su hermana. Maui a veces trata de desordenar el mundo de los dioses para demostrar sus poderes. Después hace lo mismo en el mundo humano con sus capacidades y finalmente trata de trastocar el ciclo de la vida y de la muerte por mostrar de lo que es capaz. Por ello Maui a veces sirve entre puente simbólico entre los periodos míticos de vivir en Hawaiki, la tierra original, y el tiempo en las nuevas islas. Esto se debe a que nace en el momento de creación del mundo, ayuda a su ordenación, crea nuevas islas y finaliza su aventura situando de forma definitiva la muerte entre los mortales⁷¹⁵.

⁷¹² Orbell (1995), 57.

⁷¹³ Scatolin (2020), 233-234.

⁷¹⁴ Ver anexo 6.3.4.

⁷¹⁵ Luomala (1949), 104-105.

Aun así, tiene una característica que no comparten todos los *tricksters* y este es el hecho de que muere de forma definitiva. Ya se había visto con Loki, por ejemplo, la posibilidad de una muerte acompañada de un nuevo renacer del mundo y todos sus personajes. Con Maui, sin embargo, su naturaleza y su situación liminar le llevan a que debe morir al final del ciclo. No siempre muere directamente a manos de Hine-nui-te-Po, aunque sea el relato más extendido, en el *Kumulipo* se narra que Maui murió al combatir a otros poderosos monstruos divinos, ya que debía morir antes de convertirse en un espíritu malvado tal como marcaba su origen, con la muerte se convierte definitivamente en un ancestro⁷¹⁶. La muerte de Maui rompe el estado liminar entre potencial *kupua* y héroe, dejando para siempre sus marcas positivas por encima de las negativas.

La magia

Maui es un transformador del mundo a su alrededor: ya hemos visto cómo saca islas de debajo del mar o cómo ata el sol. Algunas de sus transformaciones no podrían ser realizadas si no fuese por un apoyo mágico o un gran *mana* por su parte. Ya se había mencionado cómo algunas comunidades le daban un sentido mágico especial a Maui, como el caso de los mangareva y la simbología especial del número ocho, aunque no son los únicos. Los maoríes consideran que Maui solo tiene tres dedos, ya que son los suficientes para hacer cosas buenas o malas, un elemento recurrente en muchas criaturas fantásticas de toda Polinesia⁷¹⁷. Su vinculación con la magia es tan grande que la palabra que comúnmente se traduce por «brujería» entre el léxico maorí es *maui*⁷¹⁸.

Tenemos pocos momentos claros en los que se manifiesta la magia de Maui, aunque sí se menciona mucho que utilice palabras de poder, pintura o encantamientos. Un ejemplo de esto serían los tatuajes que utiliza, grabando en su piel «palabras de poder» que le sirven para tener impresos los encantamientos con él. Esto es algo que se ve claramente cuando alza los cielos gracias al poder que infunde en sus brazos o cuando cubre todo su cuerpo de tatuajes a modo de armadura al enfrentar a Hine-nui-te-Po. Los tatuajes son generales en todas las islas de Polinesia, aunque el estilo cambie mucho de una a otra, en zonas donde el clima es más cálido el tatuaje suele imitar piezas de ropa, como en Hawái, mientras que en zonas donde la temperatura obliga a ir vestido el tatuaje

⁷¹⁶ Knipe (1979), 81.

⁷¹⁷ Luomala (1949), 30.

⁷¹⁸ Luomala (1949), 115.

es facial, como en Nueva Zelanda⁷¹⁹. Esto se debe a que tienen un valor simbólico y cultural importante en la comunidad, así que idealmente se colocaban en zonas de piel que estuviesen a la vista de los demás.

Otro elemento interesante es el uso de *karakia* o encantamientos específicos para algunas tareas, aunque en muchos casos se han perdido. Los *karakias* se traducen por «encantamientos» o «conjuros» y normalmente se trata de canciones o narraciones con un componente de repetición que se recitan en un contexto ritual. Por tanto, se trata de un *karakia* el encantamiento que realiza el padre de Maui para bendecirlo, el conjuro que realiza Maui sobre su lanza para volverla pesada, la invocación a los ancestros de agua para derrotar a Mahuika o, claro está, lo que dice para poder pescar las islas. No en todos los casos los narradores recitaban un *karakia* dentro de sus historias o puede ser que en algunos casos no se transcribiera a la hora de poner por escrito el mito en cuestión. En el caso de la pesca de las islas se conserva lo siguiente:

«¿Por qué, oh, Tonga-nui,
estás tú, malhumorado, mordiendo ahí abajo?
Sobre ti ha llegado el *mana*
de Ranga-whenua,
para unirte.
La espuma y el ruido
se juntaron en un espacio pequeño
llevado a la superficie.
Alza la voz sobre mi triunfo
sobre el nieto
de Tangaroa-meha»⁷²⁰.

Este encantamiento le sirve para traer a la superficie ese «pez» que resulta ser la casa de Tonga-nui, uno de los nietos de Tangaroa, y con él casas y habitantes propios. El *mana* o poder que comenta, además, viene de Ranga-whenua o, lo que es lo mismo, la mandíbula de Muri-ranga-whenua. En este caso el propio encantamiento parece servir para invocar esa tierra, pero la mandíbula y el *mana* sirven para atarlo y mantenerlo en la superficie. Más allá del componente mítico los *karakias* se podían usar en la vida cotidiana, como cualquier tipo de magia, para las cosechas, para bendecir los barcos y tener viajes seguros etc.

⁷¹⁹ Andersen (1969), 16.

⁷²⁰ Traducción propia del inglés del fragmento que se encuentra en Andersen (1969), 202.

Algunos elementos mágicos que lleva a cabo tienen que ver con transformarse en diferentes pájaros, por lo que se desarrollarán más en el apartado de los animales. Ya se ha mencionado que a veces lo hace para poder cruzar una barrera de un mundo a otro, aunque aquí cabe destacar que en una versión que recoge Westervelt Maui coge una paloma sagrada de uno de los dioses y cabalga sobre ella hasta Avaiki/Hawaiki, la tierra del fuego subterráneo, convertido en libélula⁷²¹. Un hecho que mezcla sus transformaciones y su poder mágico para robar y manipular a un pájaro sagrado, algo que solo se podría hacer teniendo un *mana* similar al del dios al que pertenece el animal.

El poder mágico de Maui se debe principalmente a un gran *mana* innato y a un conocimiento especial. A veces se racionaliza este hecho por ser un aborto, ya que debería haberse convertido en un espíritu maligno o un semidiós menor del mal y de ahí le procederían los poderes, en cambio otras ideas de su poder es que el aborto o el nacimiento raro es la razón de tener un gran *mana*, pero su conocimiento mágico proviene del tiempo que pasó formándose entre los dioses. Ya que utiliza su poder para romper *tapus* a menudo se le relaciona con el lado izquierdo, un lado profano (*noa*), en contra del derecho que es sagrado (*tapu*)⁷²². La razón por la que Maui se queda eternamente atascado como semidiós sin llegar a ser un ancestro divinizado ni un héroe normal es su gran poder mágico, que es usado principalmente en un contexto de ruptura de lo sagrado. Por ello, aunque culturalmente se le da mucha importancia, hay sacerdotes polinesios que consideran que sus historias son meros cuentos populares, mientras que otros defienden que Maui es el punto intermedio entre lo sagrado y lo popular⁷²³.

En la mayoría de los casos los mitos están tan resumidos que si había alguna referencia a cómo Maui realiza los cánticos, conjuros o los tatuajes se ha perdido, dándose por hecho que se debe a su trasfondo. Sin embargo, todavía hay referencias a que Maui recibe ayuda de mujeres, las cuales también son consideradas *noa* y por tanto más cercanas a la magia. Por ejemplo, en una de las versiones del combate contra el sol Maui es ayudado por su abuela, una anciana ciega que vive cerca del sol, que le entrega consejos mágicos de cómo debe enfrentarse al sol para poder derrotarle⁷²⁴. En una de las versiones en las que está Mahuike, en este caso un hombre, y Maui no busca solo el fuego, sino también la mano de su hija, Hine-te-Oniki. Maui en esta versión roba el fuego hasta cuatro

⁷²¹ Bucková (2009), 333.

⁷²² Orbell (1995), 115.

⁷²³ Luomala (1949), 105.

⁷²⁴ Knipe (1979), 75-76.

veces usando siempre encantamientos en lugar de engaños, cuando en la cuarta el fuego abandona la boca de Mahuike y muere⁷²⁵. Aunque no se dice que Hine-te-Oniki le entregue los conjuros necesarios, sí que le entrega una calabaza especial que le permite arrastrar el dominio de Mahuike desde el subsuelo al mundo terrenal.

Maui experimenta muchos aspectos de la liminaridad, entre ellos la física, la social o la espiritual, con esa conexión entre la vida y la muerte. Está conectado con elementos límite y extrasociales, como la magia, pero también lo está con la vida cotidiana. Su situación se asemeja a lo que se veía con Anansi, como una ruptura de los rígidos *tapus*, a partir de sus historias, que ayuda emocionalmente a que las personas que narran y escuchan sus mitos. Tal como comenta Luomala⁷²⁶, Maui funciona como un chivo expiatorio social, como en los mitos de adulterio, a la par de héroe cultural y su muerte funciona como el cierre al resto de sus mitos.

Finalmente, Maui siempre se encuentra entre medias de su familia mortal y su lado divino. Su naturaleza humana incompleta y su búsqueda de una familia le aleja del mundo de los dioses, pero sus poderes y capacidades sobrehumanas le mantienen conectado con lo divino, aunque sea para luchar en su contra⁷²⁷. Sus poderes y su personalidad le hacen quien es y le permiten destacar entre los demás ciclos heroicos de Polinesia, Melanesia y Micronesia, pero es el conflicto entre sus habilidades lo que le lleva a la muerte, lo que termina de resolver la disputa entre sus dos naturalezas. No puede ser inmortal como un dios, pues sería demasiado peligroso, pero, aunque es mortal no es un humano corriente: queda por siempre en la categoría intermedia de semidiós. Volver al inframundo o a la tierra simboliza volver al útero para los maoríes, de donde salen muchos elementos civilizadores como los tatuajes, el tallado de la madera o las túnicas emplumadas⁷²⁸. Maui aporta algunos de estos elementos como los robos, pero su muerte le conecta con ese útero que no terminó de formarle de niño y que le alejaba de los demás.

En definitiva, la liminaridad de Maui es lo que da la clave para la gran mayoría de sus hazañas y explica su gran extensión por las islas. Hay ocasiones en que algunos mitos liminares son atribuidos a otro personaje, como un héroe regional o Tangaroa, por tener muchos elementos civilizadores y que son usadas para ensalzar a otra figura. Sin embargo,

⁷²⁵ Bucková (2009), 332-333.

⁷²⁶ Luomala (1949), 29.

⁷²⁷ Luomala (1949), 31.

⁷²⁸ Jackson (1978), 353.

la estructura y la extensión de los mitos de Maui nos demuestran que el mito original le pertenecía al semidiós. En Oceanía predominan los ciclos de héroes, cada cual, con su propio estilo, y hay veces en las que Maui no aparece porque pierde importancia, pero siempre que la historia implique un héroe que debe romper el *statu quo* y el *tapu* aparece⁷²⁹.

Se han podido ver con Maui muchos elementos liminares que no tienen por qué estar relacionados estrechamente con vivir en un límite, como otros personajes, sino en encarnar en uno mismo ese límite social o esa frontera extrasocial. A continuación, se va a incidir más en aquellas claves de su naturaleza o de su liminaridad que le permiten tener un contacto estrecho con el mundo animal.

6.1.5 Animales

Maui, al igual que muchos *tricksters*, es un personaje en el que se observa una relación especial con los animales frente a otros héroes de su cultura. Tiene por un lado numerosas transformaciones y, por otro, muchas referencias a animales benéficos y maléficos. Solo hace falta ver como los animales le protegen siendo un nonato, mostrando esa conexión con la naturaleza desde el inicio, y cómo acaba combatiendo contra muchos animales salvajes.

Pero al hablar de la relación de Maui con los animales hay que entender que la fauna de las islas que componen Polinesia, Melanesia y Micronesia está ciertamente limitada. Algunos animales que se pueden encontrar a lo largo y ancho de todo el mundo no tienen un familiar directo en estas zonas, como puede ser la serpiente o incluso el perro. Esto ha llevado a que la simbología que hay en torno a los animales sea muy diferente al resto del mundo y le dé una identidad propia. Las metáforas y comparaciones suelen realizarse con peces, lagartos, pájaros e insectos, ya que son los animales que se pueden encontrar con mayor facilidad y componen una relación con la vida cotidiana; por ello algunos animales toman la importancia simbólica que tienen otros en el continente, como puede ser la anguila con la serpiente⁷³⁰. Los que más destacan son los pájaros, que tienen un gran potencial en el terreno cotidiano, ya que son los animales que más predominan y sirven de alimento, y espiritual, pues los movimientos migratorios o las

⁷²⁹ Luomala (1949), 35.

⁷³⁰ Alpers (1987), 9.

alturas a las que colocaban sus nidos se usaban para interpretar señales de los dioses o los antepasados.

Los pájaros

Tal como comenta Beckwith⁷³¹, los pájaros ligados a los dioses o ancestros pueden variar, ya que los pájaros migratorios suelen estar vinculados a mensajes del más allá porque no se quedan siempre en el mismo lugar, mientras que los pájaros autóctonos se veneran como familiares de los dioses y guardianes de los clanes. Por ello rara vez se observa en ciclos heroicos que las aves aparezcan como enemigas o con características monstruosas. Esta relación con los pájaros se puede observar fácilmente en la figura de Maui, a veces aparecen como sus compañeros y amigos, otras como sus herramientas o como sus propias transformaciones. Como hemos podido ver anteriormente la versión del *Kumulipo* del nacimiento de Maui es que nace de un huevo. En el texto se daba la explicación de que Hina, su madre, estaba emparentada con las gallinetas y por ello no era tan extraño que ella pudiese poner un huevo y que su hijo naciese como un gallo, antes que como un humano. Al eclosionar del huevo como gallo en algunas versiones se dice incluso que cacarea antes de transformarse, es interesante que en algunos casos se describe que es un huevo de oro o dorado y le vinculan con el sol⁷³², como adelanto del hecho de que Maui iba a pescar el sol y simbolizar el nuevo día con su nacimiento. Sin embargo, es importante recalcar que ni siquiera en estos casos se le representa como un dios solar.

Estos *alae* (gallinetas) son pájaros sagrados ligados a Hina y su familia, aunque no queda claro el grado de parentesco, ya que en algunas versiones parecen ser sus antepasados y en otras sus hijos. Son especialmente representativos de las narraciones hawaianas y se les da un gran poder místico o una gran carga de *mana*, hasta el punto de que en algunas versiones sustituyen otros elementos mágicos. Por ejemplo, en una versión de la pesca de las islas Maui utiliza como anzuelo a uno de los pájaros sagrados de su madre⁷³³.

También en la versión hawaiana aparecen aves con alas rojas o negras asociadas con el fuego, que sustituyen la visita al inframundo⁷³⁴. Ya se había comentado que hay

⁷³¹ Beckwith (1970), 90-92.

⁷³² Knipe (1979), 76.

⁷³³ Knipe (1979), 73.

⁷³⁴ Bucková (2009), 335.

versiones donde unos pájaros misteriosos pueden traer el fuego de tierras lejanas y desconocidas. Pero a veces son los pájaros de Hina los que contenían el secreto del fuego. Se dice que Maui estaba pescando con sus hermanos y veía el humo que producían los pájaros, así que quiso investigar, pero los pájaros siempre se movían de sitio. Finalmente, Maui se esconde y les engaña para poder capturar a uno y amenazarle hasta que le dé el secreto del fuego. El ave trata de engañarlo y no contarle sus secretos, pero el forcejeo continúa hasta que le muestra los árboles que contenían el poder del fuego en su interior, solo tenía que frotar esa madera para liberarlo⁷³⁵.

Pero Maui no solo se comunica con los pájaros de forma violenta. Como se había comentado a propósito de Hine-nui-te-Po, Maui recluta a varios tipos de aves para que le ayuden a enfrentarse a la diosa. Los más destacados son el abanico y el rascón⁷³⁶. Ambos son pájaros con hábitos de vida activos a partir del anochecer y las horas de nocturnidad, siendo muy difíciles de ver a lo largo del día, lo cual podría explicar por qué son esos pájaros los vinculados con la lucha de la muerte, ya que pertenecen a las horas de influencia de Hine-nui-te-Po. En este relato, además, Maui realiza varias transformaciones animales: primero en rata, luego en gusano y, por último, en oruga. Son todo animales pequeños, pero los dos insectos con un cierto componente sexual por su forma en el contexto de querer entrar en el cuerpo de la diosa a través de la vagina.

Otra transformación de Maui que llama la atención es que se convierte en libélula para poder cabalgar sobre una paloma. En este caso sigue siendo un animal alado, aunque sea un insecto, y parece que lo importante es que Maui pueda volar, aunque se mezclan elementos míticos como el hecho de robar un pájaro sagrado. La paloma en concreto es del color rojo sagrado, pero no es la única vez que se puede ver a Maui especialmente vinculado con las palomas por encima de otros pájaros.

Es muy recurrente que en el mito en el que la madre de Maui desaparece por las mañanas se dé una de las primeras transformaciones en pájaro del semidiós. Maui le roba y esconde a su madre sus cosas para que ella tarde más en marcharse y así pueda perseguirla, lo que hace que se quede con su ropa. Según las versiones Maui puede utilizar la falda⁷³⁷ o el cinturón⁷³⁸ de Taranga para envolverse y transformarse en paloma, en

⁷³⁵ Knipe (1979), 77-78.

⁷³⁶ Ver Anexo textual 6.4.1.

⁷³⁷ Luomala (1949), 41.

⁷³⁸ Andersen (1969), 196.

ambos casos suele servir como mito etiológico que explica por qué las palomas, frente a otras aves, tienen unos colores tan vistosos, ya que sus colores provienen de la ropa que llevaba Taranga. Con esta vinculación con la paloma es interesante un testimonio único entre las islas y es el hecho de que Maui pueda tener un abuelo llamado Te Rupe (paloma)⁷³⁹, probablemente debido a que es una transformación tan recurrente que sintieron la necesidad de darle una explicación por conexión con sus ancestros. Pero, al igual que ocurría con los *tricksters* americanos, no queda claro si este Rupe es un hombre con nombre de ave, un hombre-pájaro o directamente es una paloma.

No es la única transformación de Maui en pájaro, ya que en otros mitos como el del robo del fuego de Mahuika se suele convertir en un *karearea* o halcón. De nuevo se trata de un fragmento etiológico ya que se supone que las llamas de Mahuika le consiguen alcanzar y quemar las plumas, explicando así por qué los halcones maoríes tienden a tener la parte superior del cuerpo mucho más oscura. Parece que, en definitiva, Maui tiene cierta capacidad para transformarse en aves lo que le permite huir o cambiar de mundos con mayor facilidad y soltura. En ambos casos, el del halcón maorí y la paloma, además de la referencia a nacer como un gallo, son pájaros comunes en sus correspondientes islas y que no tienen hábitos migratorios, por lo que no se suelen relacionar con mensajes o augurios divinos.

El enfrentamiento contra Tuna

Otra relación importante de Maui con los animales es contra aquellos a los que se enfrenta. Como ya se ha comentado antes, hay algunas islas que tienden a preferir historias del héroe en las que se enfrenta a animales o monstruos. En muchos casos, como se podrá ver, los animales contra los que lucha tienen elementos monstruosos o, aunque puedan ser animales comunes en la vida cotidiana, no son vistos socialmente con mucho aprecio. Esto se debe a una cierta tendencia popular de crear monstruos come-hombres a partir de animales domésticos o cercanos en la vida cotidiana que se vuelven hostiles de golpe⁷⁴⁰. En el caso de Maui hay una historia tan repetida e importante que a veces aparece como parte del ciclo del héroe: la historia de Tuna, el demonio anguila.

El núcleo de esta historia parece que sitúa a Maui rescatando a una mujer, puede ser su esposa o su hermana, de un demonio anguila que trata de propasarse con ella o

⁷³⁹ Luomala (1949), 153.

⁷⁴⁰ Garry y El-Shamy (2005), 69.

seducirla. En Hawái esta Hina es su madre, en los relatos maoríes se trata de su esposa estando ya casados, pero en otras zonas como en Tuamotu o las islas Marquesas es una joven con la que se casa después de rescatarla⁷⁴¹.

Comenzando por la versión maorí⁷⁴², se nos cuenta que Maui estaba casado con Rau-kura cuando ella le dice que fue asaltada por Tuna-roa mientras ella iba a la fuente a por agua. Se le describe como un demonio medio humano medio anguila. Maui marcha a la fuente para enfrentarse a Tuna-roa, coloca una trampa para que cuando Tuna-roa cruce él pueda matarle con su hacha. Maui le desmiembra y con su cuerpo genera nuevos animales y fuentes de comida. Al lanzar su cabeza al mar surgen las anguilas de agua salada y el congrio, mientras que la cola cayó a la fuente y surgieron las anguilas de agua dulce. La sangre salpicó a algunos pájaros, como el perico y el calamón pukeko, que hace que sus alas o sus picos tengan un tono rojo característico. Otras partes se convirtieron en vides y algas. Maui al final decide fabricar redes y trampas para anguilas, además de enseñar a sus hermanos a usarlas. En la versión arawa⁷⁴³, entre otras, también al enterrar su cabeza en el suelo salen los cocoteros. A lo largo de toda Polinesia hay historias de cómo un dios es derrotado y de su cuerpo muerto surgen plantas alimenticias, el mito de Tuna en el que finalmente salen los cocoteros se ajusta a este mitema que varía adaptándose a la ecología de las distintas islas⁷⁴⁴.

En la versión de Tuamotu⁷⁴⁵ Hina era la mujer original de Tuna, pero ella se hartó de su marido y del frío de vivir bajo el mar así que decide ir a la superficie a buscar ayuda. Viaja a muchos lugares buscando alguien que la tome como esposa, pero nadie quiere hacerlo por miedo a la repercusión de enfrentarse a Tuna, el dios anguila. Hasta que llega a la casa de Huahega, la madre de Maui, y la mujer ordena a su hijo que se case con la chica. Vivieron un tiempo tranquilos hasta que Tuna se entera de dónde se encuentra Hina y trata de recuperarla, ya que es la primera vez que un hombre roba la mujer de otro. Al llegar Tuna invoca truenos y monstruos marinos, pero Maui provoca una gran ola que les empuja fuera de la tierra y procede a derrotarlos a todos con su anzuelo. Contra Tuna Maui usa un encantamiento para meterse dentro de su cuerpo y derrotarle desde dentro. Finalmente entierra la cabeza en su jardín y surgen los cocos.

⁷⁴¹ Luomala (1949), 183.

⁷⁴² Andersen (1969), 208-209.

⁷⁴³ Luomala (1949), 81.

⁷⁴⁴ Campbell (1991), 225.

⁷⁴⁵ Alpers (1987), 106-113.

El mito de Tuna sirve al final como un enfrentamiento contra un monstruo que acosa o se sobrepasa con mujeres, para acabar como una narración que introduce distintos tipos de anguilas y los cocos en la vida cotidiana. La narración de Tuamotu es curiosa ya que da la vuelta a la base y es Maui quien roba la mujer a otro, aunque se insinúe que es lo mejor para Hina. La razón de que su cabeza pueda dar lugar a los cocos es algo incierto, pero es característico que, en zonas donde no crecían cocos de forma natural, Tuna se transforme en otros peces, ya que parece que el motivo principal es que sirva de alimento o de fuente de herramientas. Tuna puede variar de ser un dios que bajó de los cielos buscando humedad y se transformó en anguila a un simple demonio con malas artes, pero en la mayoría de los casos pasa a ser la representación simbólica de todos los tipos de anguilas, además de un símbolo fálico o erótico negativo⁷⁴⁶.

La creación del perro

Ya hemos visto que Maui es el tipo de *trickster* que se centra en sus transformaciones y hazañas, convirtiéndose en el héroe cultural que ayuda a mejorar la vida de los seres humanos. Como ocurría con Hermes, vemos que estos personajes no suelen crear cosas de la nada, sino que toman elementos corrientes y los convierten en una cosa nueva. Así es como Maui creó el primer perro a partir de un humano indeseable. La historia de Maui creando el primer perro parece que prolifera en la Polinesia oriental, en la occidental no parece haber un mito acerca de la creación del perro, pero sí uno sobre cómo Maui muere a manos de uno en Samoa y Tonga⁷⁴⁷.

La historia de Maui y el perro tiene muchas variantes pese a estar presente solo en parte de la Polinesia oriental. En el núcleo de la historia parece que Maui vive en una casa humilde y se ven arquetipos de personajes muy comunes, como un invitado glotón, una esposa infiel, un cuñado molesto, entre otras⁷⁴⁸. Las versiones de Tuamotu⁷⁴⁹ cuentan que llega a casa de Maui un hombre llamado Ri, a veces acompañado de un amigo, y trata de quedarse para seducir a Hina, la esposa de Maui. Mientras tanto, Ri no hace nada en la casa, pero recibe mejor comida por parte de Hina que Maui, quién consigue los alimentos y provee la casa. En muchos casos Hina finge que Ri es su hermano para calmar a Maui y que no sospeche, pero siempre acaba descubriéndose todo y Maui castiga a Ri, a veces

⁷⁴⁶ Orbell (1995), 227-228.

⁷⁴⁷ Luomala (1958), 139.

⁷⁴⁸ Luomala (1958), 139.

⁷⁴⁹ Luomala (1958), 141-142.

también al amigo que le acompaña ya que trata de violar a Hina en venganza. La transformación se da por Maui tirando de partes del cuerpo de Ri hasta que se asemejaban al animal, también enseñándole a comportarse como un perro. Algo muy común es que Maui, para castigar a Hina, le pide que diga «*moi, moi*,⁷⁵⁰ bestia que corres a cuatro patas» para completar el encantamiento y que ella vea, aterrorizada, lo que ha sido de su amante.

En el caso de las versiones maoríes⁷⁵¹ también se da un enfrentamiento por la comida, pero esta vez es contra su verdadero cuñado. Aquí Hina es la hermana pequeña de Maui y está casada con Irawaru. En algunos casos el conflicto es porque en un largo viaje que debían hacer los dos Irawaru se niega a llevar comida, pero luego no cesa de pedir la comida de Maui, en otros casos es que salen a pescar juntos y hay un conflicto entre sus cañas que hace que Maui no pueda pescar nada, mientras que en otros casos es que Irawaru se come las provisiones de un viaje y deja a Maui hambriento. La transformación también varía mucho en las narraciones maoríes, puede tratarse de que alarga su cuerpo cambiando los huesos, que le aplasta entero y reordena su estructura o que al hacerle un tatuaje mágico en la cara le transforma. Independientemente del caso se mantiene que Hina al preguntar por su marido debe decir «*moi, moi*» para que aparezca delante de ella completamente transformado en perro.

Esta es una versión muy resumida, ya que solo en Nueva Zelanda podemos encontrar veinte variantes del mito, frente a unas dieciséis en todo el resto de Polinesia oriental, lo que parece indicar que era una historia muy famosa e importante entre los maoríes⁷⁵². En casi todas las versiones Maui aparece como un transformador, esa faceta del *trickster* que coge elementos que ya existen para cambiarlos en algo nuevo y, de paso, muestra la razón por la que el perro tiene ciertas actitudes que podían ser simbólicamente desagradables para los polinesios, como pedir comida. Además, esta historia es de los pocos casos en los que Maui se enfrenta de forma violenta contra un familiar humano⁷⁵³, ya sea un cuñado real que se aprovecha de la comida o un adúltero que finge ser su cuñado.

Aquí Maui como *trickster* es el que se enfrenta a una situación social que ya roza los *tapus* y decide encontrar su venganza. En uno de los casos se trata del adulterio y una

⁷⁵⁰ La mejor traducción probablemente sería «ven, ven», ya que parece una onomatopeya que se utiliza en muchas islas concretamente solo para llamar a los perros, por lo que es difícil dar una traducción literal.

⁷⁵¹ Luomala (1958), 142-143.

⁷⁵² Luomala (1958), 140.

⁷⁵³ Luomala (1980), 369.

insinuación de incesto, lo cual queda muy claro que es un límite social que no se debe cruzar y por eso los implicados reciben un castigo, y probablemente como narración servía para dar una lección sobre el adulterio y sus consecuencias, sobre todo aquellas versiones burlescas que pretenden que el público se identifique con Maui, además de lanzar una advertencia para los que se pudiesen identificar con los demás personajes⁷⁵⁴.

Mientras que en el otro caso lo que vemos es que Maui se siente molesto por un cuñado muy glotón que le perjudica con sus actos, de distintas formas, y acaba por cansarse. Desde luego esta sería otra relación poco convencional en un esquema familiar polinesio, donde el hermano mayor de la mujer debía ser tratado con respeto, pero la reacción exagerada de Maui lleva a que su hermana se lance al mar y el resto de la familia y comunidad de Maui le echen. Esta versión, por tanto, lleva a que Maui se vea obligado a ir con Hine-nui-te-Po y su propia muerte, pero Hina al arrojar al mar es rescatada por Tinirau, un héroe con su propio ciclo, por lo que este mito cierra el ciclo heroico de Maui y lo conecta con el inicio del de Tinirau.

Los perros que se encuentran en Polinesia son bastante particulares. Se dice de ellos que no saben ladrar, sino que aúllan, que son largos, con patas cortas, y de colores oscuros o blancos. En algunas zonas, como Aotearoa (Nueva Zelanda), se les domesticaba y utilizaba para cazar, pero en zonas tropicales donde no abundaba la carne se les podía comer, esto se debe también a que los perros son de los pocos mamíferos de la zona y por ello se cree que pudieron crearse muchas historias en torno a su origen⁷⁵⁵. Una posibilidad es que el mito de que el perro proviene de un humano degenerado sugiere que se debió de considerar que eran familiares por compartir las características propias de los mamíferos. Hay que destacar que, incluso en zonas donde se podía comer, no siempre era habitual y se consideraba un artículo de lujo para los hombres y un *tapu* para las mujeres. Esto lo explican porque Hina, tras lo ocurrido, se queda tan desconsolada que lanza un *tapu* a cualquier mujer que comiese carne de perro. Sin embargo, sí podía considerarse un apetito de embarazo y en algunas islas de Hawái se le podía entregar la «creación de Maui» a las jefas embarazadas como un plato de lujo⁷⁵⁶.

Por último, mientras otros personajes de estas páginas tenían una relación simbólica con los animales por ser aquellos que se les sacrificaban, Maui está relacionado

⁷⁵⁴ Luomala (1958), 150.

⁷⁵⁵ Orbell (1995), 36-37.

⁷⁵⁶ Luomala (1955), 87.

con algunos animales vinculados a la caza, la agricultura y la comunidad, en especial pájaros. Esto es representativo de la forma en la que le conciben las sociedades polinesias, ya que Maui no es un semidiós que reciba culto o adoración, pero sí se le atribuyen muchas mejoras a la sociedad y esto se refleja con los animales.

Ya que Maui introduce varias comidas, métodos de agricultura y *tapus* a la hora de realizar las cosechas en diversas historias se dice que el *Pipiharauroa*, el cuclillo bronceado, es el pájaro de Maui, ya que es el animal que suele aparecer en época de plantación⁷⁵⁷. También se ha podido ver en el mito de Tuna que a Maui se le atribuye el método de pescar las anguilas, además de esto, Maui es el creador de una forma efectiva de cazar pájaros, algo muy importante en la dieta de ciertas islas, y cuando se sacrifica el primer pájaro de la temporada a Tane el canto ritual suele incluir la historia de cómo Maui capturó al pájaro del sol⁷⁵⁸. A Tane se le suele identificar con el búho, al que se conoce como el «pájaro oculto de Tane»⁷⁵⁹, un ave rapaz también pero nocturna, mientras que, a Maui, incluso cuando se le representa como descendiente suyo, se le vincula con pájaros diurnos.

En definitiva, Maui está muy vinculado con los animales, en parte por las transformaciones que es capaz de realizar con su gran *mana* y a los enfrentamientos contra criaturas. Pero es interesante cómo su vinculación con los animales le otorga un lugar de especial importancia en cómo se construye el simbolismo y la relación cotidiana que mantienen los polinesios con los animales gracias a los mitos de Maui.

6.1.6 Recapitulación

Maui es un *trickster* caracterizado por su lugar en el mundo y por cómo éste configura sus relaciones y poderes. Su ciclo de héroe muestra cómo su sociedad entendía a este personaje desde su nacimiento hasta su muerte, con todas las características propias de un *trickster*. En Maui se puede ver muy bien cómo las tres categorías se unen y los límites entre ellas se difuminan. Su nacimiento le coloca en un lugar liminar que, a su vez, le otorga un gran *mana* que le permite transformarse, pero, en muchas versiones, esos poderes y ese lugar liminar dan la clave de su actitud hacia su familia y comunidad.

⁷⁵⁷ Luomala (1949), 117.

⁷⁵⁸ Luomala (1949), 120.

⁷⁵⁹ Orbell (1965), 20.

Los rasgos principales de su genealogía se basan en sus inicios, con una entrada al mundo poco convencional y plagada de elementos *tapus*, pero que se van reforzando y mantienen siempre la tensión entre su lado humano y su lado divino o espiritual. Aprende su magia y se cría entre los dioses, pero ansía reconocimiento de su familia. Entre los humanos los *karakia* no se realizan correctamente y acaba sin estar del todo admitido entre ellos y, a su vez, busca constantemente retar a las divinidades y mostrar sus poderes. Recurre a sus antepasados indistintamente para invocar su poder o para luchar contra ellos, rompiendo muchas leyes y elementos sociales de respeto en la familia que se dan por supuestos. Con todo, sus relaciones familiares muestran una tendencia al punto medio, sin ser del todo admitido en la familia y la tribu, pero sin ser rechazado del todo por sus aportaciones.

Por otra parte, su liminaridad está muy presente en el ciclo del héroe y los mitos ajenos a este. Es lo que le sirve para reclamar sus poderes, su *mana*, para transformarse, para viajar entre mundos o para realizar muchas de sus hazañas. Al contrario que otros *tricksters* no podemos ver que Maui viva en un lugar liminar o que se encuentre en constante movimiento, pero se observa una predilección por los espacios extrasociales que manifiestan una liminar no tanto física si no cultural, como puede ser la magia.

Respecto de los animales, como se ha podido ver, es muy característico el hecho de que su relación se da principalmente en transformaciones, pero, a su vez, Maui tiene animales ligados a él simbólicamente y animales que aparecen como compañeros de aventuras. No se puede encontrar una relación ritual como tal, ya que no es una figura a la que se le ofrezcan sacrificios, pero tampoco es necesaria para la caracterización del personaje. Su relación con los animales nos da una clave más cotidiana del héroe y una forma de manifestar su enorme *mana* sin ser siempre elementos mágicos o de fuerza como otros héroes polinesios.

Pese a tratarse de un semidiós, Maui es un personaje que mantiene una gran importancia en la vida y cultura de toda Polinesia y la gran parte de Melanesia y Micronesia. Sus mitos varían entre narraciones serias, historias cortas, anécdotas de fiesta o, incluso, obras de teatro burlescas, pero eso solo manifiesta el gran rango de aceptación que tiene. Por sus aportaciones etiológicas sumadas a su gran carisma y lo diferenciado que se encuentra de otros personajes populares se gana un rango de respeto y cariño sin ser un ancestro o un dios venerado.

En muchas de sus historias se juega con la idea de que pudiese tratarse de un *kupua*, por cómo su naturaleza es dual entre dioses y hombres, además de tener muchas aventuras en las que trastoca el mundo a su alrededor. Sin embargo, para que el personaje de Maui funcionase debía de ser un *trickster* especializado en el punto medio: no siempre humano ni siempre divino, ni en este mundo ni en otro, ni totalmente humano ni totalmente animal, ni *tapu* ni *noa*. Tal como se vio en la genealogía, Maui debía nacer de forma extraña y morir del mismo modo. Sus fechorías y sus aventuras le llevan a encontrarse con la muerte porque, en caso de no haber muerto, no habría podido ser respetado, se habría convertido en un espíritu maligno más.

Como otros *trickster* es impulsivo, glotón, poderoso, creativo y divertido, pero dentro de su propio lenguaje y esquema social. Maui, en definitiva, es un personaje del que no se puede destacar una de las tres categorías por encima de las demás, ya que se enlazan y mezclan en armonía para crear un *trickster* complejo y muy extendido. Por ello ahora queda claro que se le denomine el *archtrickster* de Polinesia.

6.2 Conclusiones

Como se ha mencionado, las tres categorías que en esta tesis ponen a prueba los elementos propios del *trickster* se encuentran en más armonía con Maui que con otros personajes. Esto conlleva ciertas diferencias con los demás personajes que se han tratado más allá de las que provienen de la clave cultural y simbólica. Sin embargo, también traen consigo ciertos parecidos muy reseñables.

No es el único *trickster* cuyo nacimiento ya adelanta sus poderes y es, en cierto grado, negativo o poco deseado. Ya ocurría con Raven, Hermes o Loki y en todos esos casos ese nacimiento llevaba a un punto de separación y enfrentamiento con otras divinidades o con su familia. También se asemeja a Raven en que está mucho más centrado en los ancestros que en una posible descendencia, siendo estos ancestros los personajes que más molesta o de donde más poderes consiguen.

Al igual que Legba es el hijo menor que rompe los esquemas propios de esa categoría, tiene más poderes y desafía a sus hermanos constantemente, aunque los hermanos de Maui son mortales y no dioses. También es siempre joven o adolescente, como Legba o Hermes en muchos casos, pero feo o bajito como Eshu. En lo que sí se separa de algunos personajes como Legba es en lo referente al componente sexual, ya que

Maui, de hecho, lucha contra monstruos que representan una lujuria desmedida o una sexualidad exagerada.

Su liminaridad es similar a la de otros personajes intermedios como Hermes o Eshu, por su creatividad y capacidad de moverse entre mundos, pero se diferencia en no tener un lugar simbólico físico. Coyote y Raven están siempre en movimiento y Eshu y Hermes gobiernan sobre los caminos, pero Maui se encuentra en el límite más social, ya que, aunque vive y se encuentra dentro de la comunidad son sus actos los que le alejan del resto. Pese a vivir en el centro de su entorno Maui activamente se coloca en los límites de lo socialmente correcto.

En ese sentido es similar a Anansi, ya que ambos se dedican a romper elementos cotidianos para reforzarlos, estresando el límite de lo tabú y creando nuevos valores. Por ello ambos personajes se encuentran en un estado intermedio de culto, no son personajes que reciban ofrendas, pero tienen una gran importancia en el día a día y en el sentimiento de liberación de sus comunidades.

Un rasgo que destacar de Maui y su relación con los animales es que es de los pocos personajes en estas páginas que tiene una vinculación doble. Algunos personajes como Coyote o Anansi están relacionados solo porque su propio cuerpo es de un animal y otros, como Eshu o Hermes, se relacionan únicamente con los animales que se les sacrifican. Maui no tiene rastros de sacrificio animal u ofrendas hechas a su figura, sin embargo, sí mantiene un vínculo simbólico con animales importantes para la vida cotidiana, métodos para interactuar con ellos y sus propias transformaciones, algo que sí se podía observar con Loki, pero en un contexto mucho más negativo. Mientras que el dios nórdico era el que engendraba monstruos Maui es el que los combate, un elemento que le acerca más a los *tricksters* que se caracterizan como héroes culturales, como Coyote en los momentos que actúa como demiurgo o configurador del mundo.

Sin embargo, un elemento que sí comparte con Loki es que ambos ven su muerte definitiva al final de sus arcos. Sus nacimientos tabú que les colocan como personajes cercanos a la corrupción de poder, su creatividad y sus luchas contra divinidades son muy parecidas, ya que en ambos casos se llega a la conclusión de que el personaje debe morir para no terminar de forma oscura. La principal diferencia es que Loki tiene un foco negativo, en él se vuelcan muchos estereotipos sociales poco deseables. En cambio, Maui utiliza sus creaciones para aportar mejoras a la vida humana adrede, no sin querer. En ese

aspecto se asemeja más a las creaciones de Eshu o Hermes y a sus enfrentamientos con divinidades como rivalidades o muestra de poder, no como elemento de tensión que desemboca en el fin del mundo.

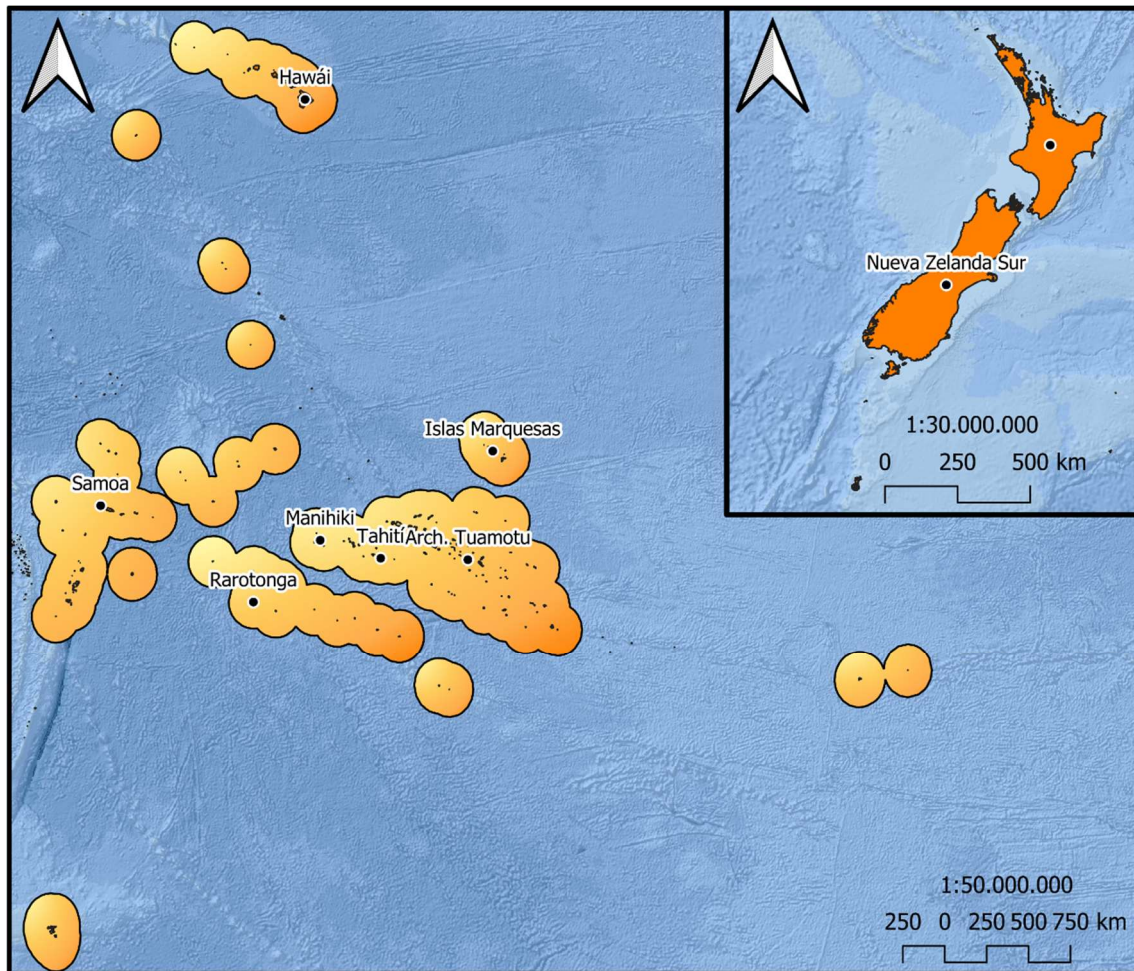
Maui tampoco resulta nocivo o malo para los seres humanos, como podía hacer Eshu para castigar o Coyote por diversión. Al contrario, parece que sus inventos y sus aventuras siempre pretenden llevar elementos positivos a la humanidad, ya que nunca roba o dificulta la vida de personajes mortales, solo de aquellos ya muertos o con un carácter divino. Tal como ocurría con Hermes, Maui mantiene ciertos elementos que veía Babcock-Abrahams en el *trickster*, como la relación especial con una mujer de su familia, pero también son categorías que se quedan cortas para este personaje.

Por estas características propias Maui destaca tanto frente al resto de personajes que se trabajan en estas páginas. Es un semidiós, un ser intermedio como Anansi, pero también es benévolo y positivo para los seres humanos; es un ancestro importante y debe morir por sus malos actos para poder ser reconocido como tal. En ese sentido es más similar a otro personaje con características del *trickster*, Prometeo, por cómo su situación, naturaleza y poderes le llevan a enfrentarse a todo, con el fin de ayudar a los humanos, y le condena a un destino del que no puede escapar.

Con este se cierra el último capítulo donde se trata en detalle un personaje y sus características como *trickster*. Muchos de sus elementos se habían visto en otros capítulos, pero bajo la visión de otras culturas y símbolos, pero también se han podido ver otros muchos componentes propios de las culturas de la Polinesia que dan un toque único a la figura del *trickster*. Finalmente, en este capítulo se ha podido ver cómo la genealogía, liminaridad y el componente animal son elementos inseparables que representan el lugar que ocupa el *trickster* en algunas sociedades.

6.3 Anexo iconográfico

6.3.1. Mapa del *trickster*:



Mapa de las regiones y principales localizaciones de los mitos de Maui a lo largo de Polinesia, resaltándose especialmente las zonas de dónde se han utilizado fuentes. El mapa hace hincapié en la Polinesia Francesa por el pequeño tamaño de las islas y archipiélagos.

6.3.2 Representaciones de la divinidad: *toko*.



Toko wananaga o *god sticks*, Auckland Museum (21892.1-6). De izquierda a derecha son: Tangaroa, Tu, Tane, Tu, Rongo y Tawhirimatea.

6.3.3 El anzuelo de Maui.



Mataua (anzuelo) de hueso. Museum of New Zealand Te Papa Tongarewa, ME023241. Este anzuelo está diseñado al modo que se considera que Maui creó el suyo, como este hay muchas figuras similares y adornos como pendientes.

6.3.4 Maui y Taranga/Hine-nui-te-Po



Un *tiki* de gran tamaño en Raorea Pa, Waikato, ilustrado por George French Angas en 1847. La figura de abajo es Maui y la de arriba podría tratarse de Hine-nui-te-Po ya que esta pieza marca un límite *tapu* a la entrada de una zona de duelo.

6.4 Anexo textual

6.4.1. Maui: *Maui entrega la mortalidad a los hombres*.

Para esta traducción se ha utilizado el texto en inglés que recopila Alpers⁷⁶⁰ de las versiones maoríes, ya que es el más completo en detalles de todos, además de la traducción de Luomala⁷⁶¹ al inglés de la versión arawa como apoyo para reforzar ciertos detalles.

~ ~ ~

Después de lo que le hizo a Irawaru, Maui consideró oportuno dejar ese pueblo y vivir en otro lugar. Él fue con sus padres, al país de los árboles *manapau*. Cuando ya llevaba un tiempo viviendo allí su padre decidió hablar con él.

«Hijo mío», dijo Makea-tutara una tarde al anochecer, cuando estaban sentados fuera de la casa, «he oído de tu madre y otros que eres valiente y resuelto y que todo por lo que has pasado en tu propio país has salido victorioso. Eso dice mucho de ti. Pero debo advertirte: ahora que has venido a vivir en el país de tu padre encontrarás que las cosas son distintas aquí. Temo que aquí encuentres tu fin definitivamente».

«¿A qué te refieres?» dijo Maui. «¿Qué clase de cosas hay aquí que podrían ser mi fin?».

«Aquí está tu gran ancestro Hine-nui-te-Po», dijo Makea gravemente. Y observó la cara de Maui al mencionar el nombre de la Gran Hine de la Noche, la hija y esposa de Tane y diosa de la muerte. Pero Maui no movió ni una pestaña. «Puede que la veas, si la buscas», continuó Makea apuntando a donde el sol se había escondido, «mirando hacia allá, abriendo y cerrando, por donde el horizonte se encuentra con el cielo». Sus pensamientos estaban en la muerte conforme hablaba. Pues era el deseo de Hine-nui, desde que le dio la espalda a Tane y descendió a Rarohenga, que todos sus descendientes en el mundo de la luz la siguieran en ese mismo camino, volviendo al útero materno por el que podrían haber llorado y lamentarse.

«Ah, tonterías» dijo Maui con afecto al anciano. «No creo en esa clase de cosas y tú tampoco deberías. No tiene sentido estar asustado. Nosotros solo debemos descubrir si tenemos que morir o vivir para siempre».

⁷⁶⁰ Alpers (1966), 66-71.

⁷⁶¹ Luomala (1949), 50-51.

Ahora bien, Maui no había olvidado que su madre una vez dijo sobre Hine-nui-te-Po: que algún día él debía vencerla y la muerte entonces no tendría poder sobre los hombres. Él recordó esto ahora y no le conmovieron los miedos de su padre.

Pero Hine-nui era la hermana de Mahuika y ella sabía de los peligrosos trucos de Maui y sobre el fuego, así que estaba decidida a proteger a sus otros descendientes de más travesuras del estilo.

«Hijo mío», dijo Makea ahora en un tono de profundo pesar, «hay un mal augurio sobre nosotros. Cuando realicé la ceremonia *tohi* sobre ti me olvidé de una parte de las plegarias. La recordé demasiado tarde. Me temo que eso signifique que vas a morir».

«¿Cómo es ella, Hine-nui-te-Po?» preguntó Maui.

«Mira hacia allá», dijo Makea, apuntando a la montaña congelada entre las flamantes nubes de la puesta de sol. «Eso que ves allí es Hine-nui, parpadeando donde el cielo se encuentra con la tierra. Su cuerpo es como el de una mujer, pero la pupilas de sus ojos son rojos y su pelo son algas. Su boca es como la de una barracuda y en el lugar donde los hombres entran en ella tiene dientes afilados de obsidiana y piedra verde⁷⁶²».

«¿Crees que ella es feroz como Tama-nui-te-ra, que quema cosas con su calor?» preguntó Maui. «¿No he hecho yo la vida posible para el hombre apartándole y obligándole a mantener distancia? ¿No fui yo quien le hizo débil con mi arma encantada? ¿Y el mar no cubría más espacio que la tierra hasta que yo pesqué las islas con mi anzuelo encantado?».

«Todo eso es cierto», dijo Makea. «Y tú eres mi último hijo y la fuerza de mi linaje. Muy bien entonces, sea como fuere. Ve allí y visita a tu ancestro si es lo que deseas. La encontrarás donde la tierra se encuentra con el cielo». Y se quedaron sentados por un rato en el anochecer, hasta que las nubes rojas se tornaron grises y las montañas negras.

Temprano a la mañana siguiente, Maui fue a buscar compañeros para su expedición. Los pájaros estaban despiertos cuando salió y entre ellos consiguió encontrar un gran número que deseaban ir con él. Estaba el *tiwaiwaka*, el pequeño abanico,

⁷⁶² Luomala omite los materiales concretos y habla de vidrio volcánico, lo que podría incluir tanto la obsidiana como minerales de color verdoso. Mientras que Alpers lo incluye como *greenstone* o piedra verde. Esta piedra verde es un nombre genérico empleado en Nueva Zelanda que se utiliza para designar al jade o a la serpentina, ambos minerales de color verde claro que se utilizan en los grupos maoríes para decoración y pequeños ornamentos.

brincando inquisitivamente y siguiendo a Maui por el camino como si pudiese tener algo para él. También el *miromiro*, ratona hada de la isla Norfolk; el *tataeko*, mohoua cabeciblanco; y el *pitoitoi*, petroica neozelandesa, que era casi tan mansa y curiosa como el abanico⁷⁶³.

Maui reunió al grupo de amigos y les dijo lo que tenía intención de hacer. Ellos sabían que era un acto de gran impureza invadir el reino de Hine-nui-te-Po con malas intenciones. Y ahora sabían que era idea de Maui entrar en su propio cuerpo. Él propuso pasar a través del útero de la Gran Hine de la Noche y salir por su boca. Si tenían éxito, la muerte no volvería a tener la última palabra en lo que respecta a los hombres; o eso le dijo su madre hace mucho tiempo. Entonces, esto iba a ser su hazaña más grande. Maui, que una vez había viajado al este al mismo pozo del que el sol se levanta y al sur al gran Océano de Kiwa donde pescó las islas, también al lugar de descanso de Mahuika, ahora proponía viajar para desafiar a la gran Hine del oeste.

Tomando con él su arma encantada, la sagrada mandíbula de Muri-ranga-whenua, se ató cuerdas alrededor de la cintura. Entonces entró en casa y se quitó sus ropas, la piel de sus caderas y muslos era tan hermosa como la piel de la caballa, con los rollos tatuados que se habían tallado con el cincel de Uetonga [nieto de Ru, dios de los terremotos; Uetonga enseñó los tatuajes a Mataora, quien se los enseñó a los hombres]. Y partió con los pájaros piando de excitación. Cuando llegaron al lugar donde Hine-nui yacía dormida con sus piernas abiertas y pudieron ver aquellos pedernales colocados entre sus muslos, Maui les dijo a sus compañeros:

«Ahora, mis pequeños amigos, cuando me veáis arrastrarme en el cuerpo de la esta vieja líder, hagáis lo que hagáis, no os riais. Cuando haya cruzado atravesándola y salga por su boca, entonces podéis reiros si queréis. Pero hasta entonces nada, hagáis lo que hagáis».

Sus amigos piaron, revolotearon a su alrededor y echaron a volar. «Oh, señor», gritaron, «te va a matar si vas ahí dentro».

«No» dijo Maui, sujetando la mandíbula encantada. «No lo haré, salvo que lo estropeéis. Ella está dormida ahora. Si os empezáis a reír tan pronto como yo cruce el

⁷⁶³ Por su parte, en la versión arawa que transmite Luomala son otros tipos de pájaros, aunque todos ellos de pequeño tamaño al igual que los de los otros grupos maoríes que recoge Alpers. Alpers recoge el nombre original y su traducción al inglés.

umbral, la despertaréis y seguro que me mata de golpe. Pero si podéis estar callados hasta que yo esté a punto de salir, podré vivir y Hine-nui morirá, los hombres vivirán tanto como deseen».

Maui al principio tomó la forma de *kiore*, o rata, para entrar en el cuerpo de Hine. Pero *tataeko*, pequeño mohoua cabeciblanco, dijo que nunca lo conseguiría de esa forma. Así que se transformó en *toke*, una lombriz. Pero *tiwaiwaka*, el abanico, al que no le gustaban los gusanos, estaba en contra. Así que Maui se transformó en *moko huruhuru*, un tipo de oruga que brilla. Estuvieron todos de acuerdo en que era lo mejor, así que Maui empezó a avanzar, con movimientos cómicos. Los pequeños pájaros hicieron lo posible para cumplir con el deseo de Maui. Se mantuvieron quietos lo máximo que pudieron y apretaron con fuerza sus picos, intentando no reírse. Pero era imposible. Era por la *forma* en la que Maui avanzaba que les provocaba la risa y en un instante el pequeño *tiwaiwaka*, el abanico, no pudo contenerse. Se echó a reír muy fuerte, con su feliz nota descarada, y bailó con gusto, con su cola danzando y su pico chasqueando. Hine-nui se despertó al momento. Se dio cuenta de lo que estaba pasando y en un instante todo se había acabado para Maui. Por el camino del renacimiento encontró su fin.

Así murió este Maui del que hemos hablado, el que se formó en el nudo de Taranga y se lanzó al mar, pero fue salvado y criado para llevar una vida de travesuras. Y así la risa de sus compañeros en su última y más escandalosa aventura privó a la humanidad de la inmortalidad. Pues Hine-nui siempre supo que Maui tenía en mente hacerle eso. Pero ella sabía que era mejor que los hombres muriesen y volviesen a la oscuridad de la que vienen, bajando el camino que ella hizo a Rarohenga. Desde entonces nuestra gente tiene el dicho: «La muerte llegó a los grandes cuando Maui fue estrangulado por Hine-nui-te-Po y así permaneció en el mundo».

Antes de morir, Maui tuvo hijos, ambos hijos e hijas nacieron de él por la costumbre de los humanos y no de los dioses. Algunos de sus descendientes siguen viviendo en Hawaiki, la tierra original, y algunos de ellos vinieron aquí a Aotearoa, que es el nombre que se le dio al Pez de Maui cuando fue descubierto por los maoríes. Estas historias que narran la vida de Maui fueron recordadas cuidadosamente por sus descendientes y las entregaron, como algo para ser enseñado a las generaciones que vendrán después.

7. Conclusión: hacia una definición del trickster

7.1 Análisis comparativo final

Hasta ahora se han analizado los distintos personajes seleccionados dentro de su marco cultural, comprobado las diferentes categorías y se han analizado esos datos en una pequeña comparación con el resto. Una vez recogidos todos esos datos, el objetivo final es ponerlos en conjunto para ver qué conclusiones se han podido extraer de este análisis.

Algunas de las preguntas que se plantearon en la introducción, como si las tres categorías base que se utilizan en el análisis bastarán para identificar al *trickster*, se pondrán a prueba y se comprobará si realmente se partía de una buena hipótesis o hay que modificarla, y si han surgido nuevos retos para tener en cuenta a lo largo de la investigación.

Hay que destacar que, como en el resto del trabajo, aunque se pueda tratar la figura del *trickster* como una entidad personificada, no es más que el conjunto de características que cada cultura decide otorgar a este fenómeno. Como ya se dijo en la introducción, no procede hablar de contactos o repeticiones entre las culturas porque la gran mayoría no se puede demostrar que hayan tenido relación a lo largo de la historia, lo cual era un factor importante al seleccionar los casos concretos. Sí se puede hablar de tendencias generales que variarán con el simbolismo o la utilidad que le quieran dar las diferentes culturas y religiones analizadas. Considero que el *trickster*, aunque sea una figura universal, cambia mucho en cada manifestación y que el enfoque es vital para entender la función que tiene dentro de cada una de sus representaciones.

La estructura de estas conclusiones se centrará en las tres categorías, para ver qué se ha podido deducir de cada una, y después en la figura del *trickster* como tal. Ya que al final de cada capítulo se han comparado los datos conforme iban apareciendo, no haré tanto hincapié en los personajes como tales sino en lo que se puede extraer de su análisis.

7.2 Genealogía

Los relatos genealógicos y los vínculos familiares son elementos muy importantes en la mayoría de las culturas. Una de las hipótesis de partida es que la gran mayoría de los *tricksters* iban a provenir de un nacimiento ejemplar, fuera de lugar o que les colocaba en un lugar liminar. Como se comentó en la introducción respecto a este asunto, a menudo los nacimientos peculiares son una marca cultural de un gran poder transformador o

mágico, algo que encaja con esta clase de personajes. Esa ha sido la tendencia de la mayoría de los *tricksters* que he analizado, pero hay que aplicarle ciertos matices.

Si bien es cierto que la mayoría tienen algún tipo de marcador de impureza, este varía mucho de una cultura a otra. Algunos provienen de matrimonios entre dos clases de divinidades diferentes, como Loki o Hermes, siendo además el segundo producto del adulterio. Aunque entre ambos la principal diferencia es que Hermes obtiene su rareza de las personalidades de sus padres y la lucha de poder que representan, mientras que el caso de Loki es un matrimonio completamente ajeno a la norma. Otros personajes se encuentran en culturas que tienen diferentes versiones de cómo llegaron estos *tricksters* al mundo, tanto Raven como Maui tienen elementos cambiantes, incluyendo incesto, canibalismo, abortos y muerte. Pero, pese a las diferencias, la tendencia sigue siendo clara con respecto al hecho de que aparecer en esas circunstancias es lo que otorga parte de las características sobrenaturales, como la magia o la capacidad de cambiar de aspecto.

Por otro lado, están los personajes que rompen la tendencia, ya sea porque no tienen una marca de impureza o porque directamente no aparece ningún relato sobre su nacimiento o sus padres. En el caso de Legba lo que le da esos poderes especiales es el hecho de ser el séptimo hijo y nacer después de gemelos, como ya se comentó a raíz de este tipo de nacimientos en la cultura de Dahomey. Es un elemento cultural que sirve para identificar sus poderes y su procedencia, pero no explica su mal comportamiento ni tiene un carácter oscuro de nacimiento. Mientras que Coyote y Eshu surgen simplemente en el mundo, normalmente en el proceso de creación, y se les otorga el papel de elemento disruptivo que se enfrenta al demiurgo original. De nuevo explica el origen del potencial del *trickster*, pero no lo hace a partir de una contaminación social.

Por tanto, con respecto a este punto, afirmo que el origen del *trickster* dentro de la narrativa de cada cultura puede variar para adaptarse a sus cánones y convenciones, tiene como objetivo explicar de dónde proceden sus poderes, pero no se debe necesariamente a un rasgo de impureza social o genealógica, pese a que parece ser la mayoría de los casos trabajados, sino algo que marque una rareza o peculiaridad dentro de la norma social.

Para identificar esos elementos genealógicos que sirven de etiología de los poderes es necesario fijarse en los marcadores que dependen enteramente de la sociedad de la que proviene el *trickster*. Por ejemplo, he comentado el parecido entre Loki y

Hermes respecto a sus padres, pero identificar en la relación de Zeus y Maya los mismos elementos que se encuentran en Fárbauti y Láufey sería un error, ya que en la mitología escandinava ningún otro personaje es hijo de un etón, pero en la griega sí hay otros hijos de titánides y del adulterio de Zeus.

Ocurre lo mismo con el incesto. Teóricamente al ser una personificación de la ruptura de límites, no sería extraño ver que el *trickster* tiende a cometer actos fuera de la norma social, como podría ser el incesto. Lo cierto es que en este análisis he encontrado personajes que lo manifiestan, como Coyote y las historias en las que se critica mediante la burla que intente casarse con su hija, pero otros muchos no tienen esa noción. Raven trata a veces de relacionarse con sus tías y el problema es que pone en peligro las herencias y sucesiones, pero no las relaciones en sí. En el caso de Legba, al provenir de una cosmología donde no son ajenas las relaciones entre hermanos, lo que se critica de sus relaciones incestuosas es que primero se acueste con su hermana y justo después con su sobrina, porque es una falta de fidelidad. Otros personajes pueden llegar a tener muchas parejas y carecer de ese componente. Esto muestra que el *trickster* puede servir de herramienta para la crítica social a raíz de sus relaciones familiares y cuando aparece resulta muy llamativo, pero no todas las manifestaciones del *trickster* tienen una necesidad de hacerlo.

Otro elemento que pretendía analizar en la hipótesis inicial, que varía mucho de una manifestación a otra, es si se da una familia extendida y si esta familia sirve para caracterizar al *trickster* o no. He analizado personajes con familia completa que incluía padres, hermanos e hijos, y también aquellos que solo tenían algunos de los elementos. Raven tiene un gran enfoque en la genealogía de sus padres y tíos, mientras que Coyote una mayor fijación en la descendencia. La mayoría tienen sucesión, pero, con respecto a tener hermanos o a si la familia les caracteriza, la situación está muy repartida.

Los únicos que carecen de hijos claros son Raven y Legba, cada uno por diferentes motivos. Respecto de Raven ya se ha comentado que tiene un enfoque y una crítica social distinta, mientras que Legba parece centrado más en mostrar elementos como una gran libido, pero también impotencia, ya sea porque él mismo es impotente, porque vuelve a los demás estériles o porque mantiene relaciones infructuosas, como acostarse con muertos. La ausencia de descendencia, por tanto, también es interesante por lo que puede mostrar con respecto a lo normativo. Luego están los casos de descendencia incierta, como Eshu, al que se le atribuye el ser el «padre» metafórico de los locos y desamparados.

En el caso de los que sí tienen hijos hay que observar si heredan rasgos del *trickster* o sirven para enfatizarlos. Se han podido ver dos caminos posibles: aquellos que heredan las características *trickster* y aquellos que sirven para oponerse a ellas. El segundo caso es el más fácil de exponer, son aquellos hijos e hijas normales que se deben enfrentar a un padre que rompe los cánones familiares convencionales y, con ello, muestran lo bueno de la sociedad. Un ejemplo muy claro serían las hijas de Coyote, enfrentándose al canibalismo o al incesto.

El primer caso es algo más complejo, ya que parece que la descendencia puede adoptar elementos del *trickster* y exagerarlos o disminuirlos. A veces los hijos adoptan un pequeño elemento del *trickster* que resulta positivo: los más comunes parecen ser la astucia o la liminaridad. Puede servirles de herramienta de defensa contra las artes de sus padres, como los hijos de Coyote o Anansi en algunas ocasiones, pero también puede tratarse de una justificación más simple. A veces se dan héroes o personajes singulares más inteligentes o rápidos y la forma de conectarlo es haciéndolos hijos de un *trickster*, como la mayoría de la descendencia de Hermes. El personaje que más expone esto es Loki, que tiene tanto hijos como hermanos que sirven para exagerar sus poderes negativos. Incluso Sleipnir, uno de sus descendientes más positivos, sirve para ensalzar su liminaridad, mientras que los hijos que tiene con Sigyn sufren por los actos de su padre.

Así pues, las relaciones familiares que manifiestan pueden llegar a ser muy variadas pero importantes. Parece que, en caso de mostrarlas, dependen del enfoque que la sociedad dé al personaje: si es positivo su familia tenderá a serlo y ocurrirá lo contrario en el caso de ser negativo. Por ello los hijos de Hermes suelen ser héroes, y los de Loki monstruos. La familia sigue siendo un marcador de los poderes y peculiaridades del *trickster*, pero puede variar tanto que conviene analizarlo con cuidado. La tendencia es que la familia sirva para completar la *divine persona* del *trickster* con sus propios atributos, pero la forma en la que salen a la luz los mismos cambia de una manifestación a otra.

En los 16 puntos de la personalidad del *trickster* basados en la liminaridad que había desarrollado Babcock-Abrahams se planteaba entre ellos que estos personajes tienen una relación de especial cercanía con una figura femenina de su familia, pudiendo ser su madre, abuela, hermana, etc. Respecto de este punto, considero que no se puede decir que sea una tendencia del *trickster* en especial. La tendencia existe en tener relaciones poco comunes, pero esa «vinculación especial» con las mujeres del entorno

familiar varía demasiado de un personaje a otro y, en muchos casos, su importancia no radica en que sean mujeres. Por ejemplo, Maui actúa de protector de su hermana y su madre, pero también se enfrenta activamente contra otras figuras como sus tías o su abuela, según la versión, por ser aquellas que ostentan el poder mágico. Legba tiene vínculos con mujeres, pero casi todos por enfrentamientos o por impulsividad que también se pueden ver con sus otros hermanos masculinos. Coyote y Raven tienen estas relaciones como base para la crítica social. Loki aparece vinculado a su madre para poder residir entre los dioses, pero no se ve ningún tipo de trato entre ambos. Y luego están aquellos personajes que no tienen un vínculo femenino. Por ello, la cercanía a un familiar femenino puede ser una herramienta para mostrar la genealogía y vínculos del *trickster*, pero no es una tendencia.

Un elemento que suele aparecer mucho en las descripciones generales del *trickster* es que puede tratarse de un personaje lujurioso. Ya había comentado, a modo de ejemplo, cómo uno de los indicadores de rareza del *trickster* podía ser que esa lujuria se manifestase como esterilidad. A la luz de estos personajes considero que la vinculación del *trickster* y la libido no es del todo correcta, ya que hay personajes que carecen de una carga sexual potente y otros en los que sirve de crítica. La sexualidad del *trickster* es tan maleable como el propio personaje; eso es evidente y se manifiesta de diferentes formas: puede aparecer como guardián de los partos, puede ser sexual pero impotente, cambiar de género y sexo, puede tener infinidad de parejas e hijos, pero sin que ello resulte extraño. Algunos, como Maui, incluso luchan activamente contra personajes que representen la sexualidad fuera de control. El sexo y el mundo reproductivo están presentes en el *trickster*, pero la lujuria no. Los personajes que más pueden verse en esa etiqueta, por su afán por tener relaciones sin pararse a ver las consecuencias, entrarían en una categoría que comentaré más adelante: la impulsividad.

Tal como se hablaba en la introducción, algunos autores apuntaban a la idea de que el *trickster* suele enfrentarse a otra divinidad como figura de autoridad. Algunos de los trabajos situaban la escena en un enfrentamiento contra una divinidad más alta en la jerarquía mitológica y que llevaba a mancillarla con los actos del *trickster*. Todos los personajes analizados tienen algún tipo de encuentro enfrentado a una entidad que les supera en poder, ya sea contra una divinidad superior a ellos, como Anansi, o a una entidad que se encuentra en el mismo rango, pero tiene más poder, como Hermes.

Hay varios elementos peculiares que han salido a relucir a lo largo de la tesis en cuanto a ese punto. Uno de ellos es que puede darse el enfrentamiento de forma violenta o, por el contrario, evitando totalmente la lucha física por una intelectual; un componente que abordaré más adelante. Ahora es preferible detenerse en los tipos de relaciones que se pueden deducir de estas enemistades iniciales.

Por un lado, muchas de estas peleas son contra personajes dentro de la familia del *trickster*. Maui contra Hine-nui-te-Po, Hermes contra Apolo o Legba contra Mawu-Lisa, por poner algunos ejemplos. En estos casos la diferencia de jerarquía también se da por edad, son los últimos en la familia y se enemistan con personalidades más asentadas o que exigen un mayor grado de respeto, normalmente para poder obtener algo de ellos. Este enfrentamiento no tiene por qué ser fructífero para el *trickster*, Maui es el mejor ejemplo de ello, pero siempre implica un cambio en el orden del cosmos a raíz de sus acciones.

Precisamente por el hecho de que no se garantiza la victoria del *trickster*, otro de los elementos que hay que destacar es que esta lucha no siempre implica herir o desestabilizar del todo a la figura de autoridad. A veces es necesario para romper el *statu quo*, pero hay otros *tricksters* que simplemente necesitan la oportunidad de interferir en el trabajo de las demás divinidades, como Coyote molestando al demiurgo en la creación del mundo o Eshu generando una revolución que acaba en derrota.

Pero uno de los componentes más llamativos, con el que no se contaba en la hipótesis preliminar, es el de la amistad. Sean o no familiares enfrentados se ha podido ver como muchas veces esta disputa parte o termina en un pacto de amistad. Eshu e Ifa, Hermes y Apolo o Loki y Odín. Hay ocasiones en las que las culturas relacionan a un personaje tan disruptivo como el *trickster* con entidades que personifican algún tipo de orden o de poder superior, parece que con la intención de «atar» simbólicamente a los personajes y dar una explicación a su pertenencia a los círculos divinos pese a su comportamiento. En otros casos puede ser para justificar rituales y relaciones culturales, como es el caso de la adivinación yoruba. Esto nos sirve de antesala para algo que entrará a debate más adelante dentro de las conclusiones: el hecho de que algunos personajes realicen un pacto o una relación contractual que los lleve a comportarse debidamente dentro del panteón o del círculo de divinidades.

Finalmente, para concluir con el apartado genealógico, hay que decir que las ventajas que ha proporcionado analizar el *trickster* bajo este prisma son evidentes, pero también ha presentado problemas. Es un elemento muy ligado a la caracterización de personajes, pero sobre todo en la literatura y las historias narradas, no tanto en representaciones pictóricas o arqueológicas. A la hora de usar este enfoque en otros *tricksters* podría resultar en una tarea complicada si sucediera que carecieran de una fuente mitológica clara. Un ejemplo es el caso de que la literatura conservada sobre Eshu se limita a ciertos rangos de iniciación, por lo que cabe la duda de si habrá alguna versión original en la que tenga ascendencia probada. A su vez, los personajes que provienen de fuentes contaminadas por autores de otras religiones, como Loki, plantean la duda si esa caracterización es original o una innovación.

Ahora que se ha visto cómo he puesto a prueba la categoría de la genealogía respecto al *trickster* se pueden observar ciertas disposiciones y estilos. Parece evidente que la genealogía es un elemento importante en la caracterización de los *tricksters*, ya que es una de las formas más evidentes de mostrar peculiaridades en las sociedades. Sin embargo, la idea de que el mayor rasgo podía recaer en la impureza estaba equivocada, al haber personajes que carecen del todo de ese componente. Lo importante de la genealogía del *trickster* es mostrar situaciones excepcionales y relaciones que puedan reforzar sus poderes. En todos los personajes, aunque en unos con mayor intensidad que en otros, se da una relación circular en la que la genealogía explica la liminaridad, que a su vez explica el rasgo animal, que a su vez vuelve a explicar su genealogía. Son componentes que están unidos en la caracterización del *trickster*, pero al explorar la genealogía en concreto, se han observado elementos que, en el caso contrario, podrían pasarse por alto.

7.3 Liminaridad

La relación entre la liminaridad y el *trickster* está aceptada dentro del debate académico; primero fue con enfoques centrados en el ámbito ritual, y después trabajando con la simbología que aporta. En este trabajo se ha mostrado que todos los personajes presentan varios rasgos liminares que sirven para caracterizarlos o ensalzarlos. Sin embargo, cada uno ha manifestado diferentes elementos y han surgido diferencias entre la liminaridad física y la abstracta del *trickster*.

A lo largo del trabajo me he referido a liminaridad física como aquella que se manifiesta a través de lugares de culto o espacios físicos que se relacionan con el personaje, además de la liminaridad temporal que va sujeta a momentos concretos del día, como el amanecer o la noche. La mayoría de los personajes analizados tienen un espacio físico relacionado con sus actos y que corresponde con elementos del mundo cotidiano.

Hablar de esta liminaridad física como una tendencia a que el *trickster* habite en espacios como los cruces de caminos podría ser demasiado simple. Eshu, Legba y Hermes se encuentran en los cruces de caminos, así como las entradas a las casas, santuarios y lugares similares, porque representan el límite donde se puede cambiar de estado. En lugares como los cruces de caminos puede haber un peligro o una ganancia en el viaje, por lo que no es de extrañar que las sociedades utilicen una figura que puede encarnar tanto lo bueno como lo malo para representar esa angustia social. Al mismo tiempo, se utilizan figuras de *tricksters* para lugares sagrados o fronterizos, por el hecho de que es un personaje que, pese a todo, tiende a estar de parte de la humanidad y puede protegerla. Este sería el caso claro de las *eshuoritas* y las hermas, pero también los tótem con representaciones de Raven o Maui.

Por tanto, con esos ejemplos se ve con claridad que la liminaridad física del *trickster* cumple esa función entre proteger y vigilar los lugares más propensos al caos o a los peligros, mientras que, al mismo tiempo, representa la posibilidad de un peligro inminente. Lo mismo ocurre con aquellos personajes cuya liminaridad se encuentra «fuera». Coyote, Raven y Anansi no tienen hogar y, si lo tienen, siempre es fuera de los límites de la comunidad. Viene a ser otra forma de representar los peligros, en este caso aquellos más naturales como el ataque de otras comunidades enemigas o la naturaleza salvaje.

Por ello, en los casos en los que el *trickster* tiene lugares de culto, o representaciones culturales de su figura, se le encuentra en situaciones similares. Es difícil ubicar un lugar de honra para estos personajes si se invocan sus capacidades de *trickster*, por lo que la tendencia general sería encontrarlos apartados del centro religioso y cultural. Por ejemplo, se pueden encontrar hermas en el centro de Atenas, pero no un santuario a su figura. Esto plantea la posibilidad de que pueda haber santuarios dedicados a *tricksters* que no se encuentren fuera de los límites, siempre y cuando se invoquen los aspectos más positivos y domesticados de su figura.

Respecto a la liminaridad temporal hay que comentar que no todos los *tricksters* analizados han presentado ese elemento. Destaca sobre todos Hermes, por esa faceta de actuar de distinta forma en la noche respecto al día, teniendo como límite claro el amanecer. Maui, al igual que muchos *tricksters* que actúan de demiurgos, experimenta la liminaridad temporal al fijar los días y las horas de luz. Es reseñable cómo el *trickster* puede manifestarse en la noche para abarcar los elementos más oscuros, pero al mismo tiempo ser un representante de la luz en la medida que actúa como *culture hero*.

No muy alejada de la liminaridad física se halla la más abstracta, la que se localiza en elementos poco tangibles y más alejados de la vida cotidiana. Esta se puede manifestar en rituales y prácticas mágicas, en el propio aspecto del personaje o la categoría que se le otorga dentro de la cosmología. La corriente general es que sirva para reforzar algún otro aspecto del *trickster*, aunque algunos personajes tengan más elementos abstractos que físicos. Es el caso de Loki, por ejemplo, cuya liminaridad refuerza enormemente algunos elementos como su genealogía, su capacidad transformativa e, incluso, su carácter negativo. Para entenderlo hay que observar las reglas del mundo mítico donde se encuentra el *trickster*; la mayoría de las veces no está en el mismo lugar que el resto de las divinidades o no es del todo aceptado en caso de estarlo. Esto se debe a que el *trickster* se encuentra en el espacio entre los mundos.

Se ha denominado así a lo largo del trabajo, como espacio entre mundos, porque puede variar enormemente. En algunos casos es el espacio que separa el mundo divino del mortal y suele ir de la mano con actividades de mensajería o de héroe popular. En otros casos es un espacio que separa diferentes mundos míticos, como el mundo de los dioses y el mundo de los muertos. Esta liminaridad se puede manifestar por el hecho de vivir en ese punto intermedio o por moverse constantemente a través de él. Destacarían aquí Loki y Maui, que son parcialmente aceptados dentro del mundo divino, pero por sus actos no dejan de ser expulsados.

Este tipo de liminaridad está cargado de matices y pueden servir para explicar aspectos complejos de la vida. En la introducción se había comentado la teoría de Scheub sobre la división entre el *trickster* divino y el profano dependiendo del lugar liminar que ocupen, aunque con los datos obtenidos se le pueden dar más matices y completar esa teoría. Si se encuentran en un lugar liminar cercano al espacio divino, se le da personificación a ese medio de conexión necesario de los creyentes con sus sujetos de adoración. Por ello, en este punto suelen encontrarse *tricksters* mensajeros o aquellos con

labores de adivinación; en ellos se justifica que las señales puedan ser complicadas o contradictorias por el carácter del personaje. Ejemplos claros de ello serían Hermes, Eshu o, incluso, Legba que participa activamente en la separación entre las divinidades y los mortales.

Pero ese no es el único atributo que pueden desarrollar. Otros pueden reforzar el límite natural al representar el punto donde choca la sociedad con lo salvaje. El problema de este espacio es que cada cultura pone una vara diferente para medir «lo salvaje»: en el caso de Loki son los etones, que representan el frío y las zonas más inhóspitas del norte; con Anansi se ve que lo salvaje es aquello que no está regulado por las estrictas normas asante y, a su vez, se encuentra en la selva o el mundo natural. Estos dos personajes coinciden en ser más propensos a actos impulsivos o disruptivos que el resto, probablemente por esa vinculación con lo indefinido del mundo exterior que arrastra al carácter.

Por otro lado, el *trickster* profano es aquel que no participa en los vínculos religiosos aunque pueda interactuar con las divinidades o tener componentes etiológicos. Es el caso de Coyote y Raven, por ejemplo. Hay un mayor enfoque en la comicidad y en relatos cortos encadenados, también con una relación animal mucho más importante. El *trickster* profano, al no estar sujeto a las normas religiosas, es mucho más maleable y contiene más elementos como una inmortalidad brusca o un cuerpo indefinido. El *trickster* profano puede tener vínculos sociales o familiares con criaturas divinas, pero normalmente carece del énfasis e importancia que tendría en el caso de un *trickster* divino. Sin embargo, como abordaré más adelante, esta teoría no contempla a aquellos personajes que no pueden ser, por su naturaleza, ni del todo divinos ni del todo profanos.

En ambos casos, la relación con lo desconocido y la incertidumbre nos lleva a la liminaridad que supone la muerte. La muerte, o el paso transicional a la vida que se encuentra tras ella, se encuentra en muchos *tricksters* como continuación de la liminaridad más abstracta. Por ello varía entre aquellos personajes que velan por la transición, como Hermes guiando a las almas, y aquellos que provocan una muerte real, como Loki. No es de extrañar que un personaje que puede moverse con facilidad entre diferentes mundos sea el encargado de velar por una transición tan delicada, pero llama la atención cuando es el *trickster* el que provoca la llegada de la muerte.

Dentro de los mitos etiológicos se ha comprobado que el *trickster* puede funcionar como comodín para explicar por qué se extienden ciertas tendencias, como los celos, pero también que se propague la mortalidad. A veces puede ser intentando evitar precisamente que eso ocurra, como Maui con su propia muerte o Coyote con la de su hija, pero suele acabar en una derrota del personaje para explicar que la vida y la muerte es un ciclo que no se puede quebrar. Por otro lado, los *tricksters* con un componente más negativo pueden ser los que participen activamente en el proceso de una gran muerte, como ocurre con Loki y el Ragnarök. Esto puede deberse al simple hecho etiológico de que debe haber una figura que lo lleve a cabo y quién mejor que el *trickster* para ello, pero hay que tener precaución con posibles contaminaciones de otras culturas.

Un elemento que escapó al proyecto original del trabajo era el límite real del personaje. Algunos de los *tricksters* analizados no continúan en el tiempo mítico con su labor, sino que deben morir o domesticarse para poder continuar con sus labores. Es un rasgo que retomaré para su análisis más adelante, a propósito de la figura del *trickster* como conjunto.

Todos estos elementos que el *trickster* explica con una liminaridad abstracta se refuerzan con apoyos a su figura. Uno de los más evidentes pero mutables es su aspecto, ya que algunos son descritos como especialmente bellos o feos, con deformidades o con un tamaño mucho más pequeño, para llamar la atención hacia su aspecto. No hay que olvidar que suelen ser elementos negativos: el caso más claro de hermosura es el de Loki, pero se representa como una belleza afeminada, un elemento muy negativo para un antiguo escandinavo. También puede mutar la edad, pasando rápidamente de niños a ancianos o careciendo de desarrollo en general.

Aunque quizás el más destacado de estos cambios es el de sexo y género. Muchos de los *tricksters* tienen una caracterización base de sexo masculino, pero no tienen problemas con aceptar elementos de género femenino. Ya sea por manierismos aprendidos, relaciones y vínculos con la vida de la mujer o abiertamente cambiando de sexo. Por su tendencia a la liminaridad es natural que a menudo el *trickster* rompa la barrera típica de género para adentrarse en un terreno intermedio. Como es el caso de Eshu transformándose en una mujer misteriosa o de las críticas que podía recibir Loki por parte de los ases por haber dado a luz. Son formas en las que el cuerpo del *trickster* se presenta con toda su maleabilidad. También destaca en este punto como algunos se vinculan con la vida de las mujeres, pero no como mencionaba Babcock-Abrahams.

Alejados de los vínculos familiares, algunos *tricksters* velan por los partos, como Eshu, o tienen relaciones especiales con divinidades de alta feminidad, como el caso de Hermes con Afrodita. Sin embargo, considero que es un error ver esta tendencia como prueba de que el *trickster* tiene un espacio en la vida ritual o simbólica de las mujeres. En muchas sociedades patriarcales las mujeres están, al igual que el personaje, en los espacios de lo ajeno como contrarias a la «norma» de la masculinidad. Por ello, considero que es normal y esperado que el *trickster* pueda aparecer vinculado a la sexualidad femenina y, en ocasiones, a momentos de gran liminaridad como es un parto.

A menudo este cambio de sexo o esa relación se justifica por las aptitudes mágicas y sobrenaturales. Dentro del mito es común que haya personajes con este tipo de capacidades. Muchos dioses pueden transformarse y adoptar nuevos aspectos a voluntad, pero algo en lo que coinciden varios de los *tricksters* analizados es que su magia es especial. Ya sea por tener un mayor control, porque su magia sea negativa o, en muchos de ellos, por ser una consecuencia de las circunstancias de su genealogía, el *trickster* tiene una vinculación especial con la magia que escapa al resto de los dioses. Uno de los mejores ejemplos es Maui y su control sobre el *mana*, o Loki, cuyos poderes surgen de la extraña combinación del matrimonio de sus padres. Esta magia parece que tiende a presentarse con tres elementos que no son incompatibles entre sí: la adivinación, la transformación (propia o del entorno) y una magia más abstracta que permite encantar, adular o convencer. Hermes parece manejar todas con soltura, pero tampoco parece que sean necesarias para el *trickster* todas ellas. Es otro de los elementos que ensalzan lo impredecible del *trickster* y, por ello, puede variar de una cultura a otra, según cómo se necesite representar esa incertidumbre.

Todos estos elementos confluyen en la categoría con la que se les puede representar dentro del cosmos mitológico y religioso del que provienen. En la mayoría de los casos suele ser una figura intermedia. Algunos son divinidades, pero por sus actos o por su lugar en el cosmos tienen una categoría inferior a otros. En este grupo estarían Eshu, Legba, Coyote y Hermes. Otros reciben una categoría especial que les sitúa en el medio como Anansi siendo un *abosom* o Maui siendo *kupua*. También entraría Raven por las vinculaciones que tiene con los /*nexnô'x*/. Loki, por su parte, entra en la lista de los ases, pero siempre al final, como un sujeto que no encaja y está a parte del resto. No sería de extrañar que otros *tricksters* se encontrasen en posiciones similares, teniendo categorías claras que les separen del resto o estando en un rango menor que los dioses y

personajes más centrales. Elimina una de las grandes dudas sobre si el *trickster* no puede ser un personaje divino o siempre debe ser folclórico. Considero que eso depende enteramente de la función que desempeñe, y que puede haber tanto *tricksters* más religiosos como más folclóricos, siempre que nunca estén en la posición central del culto, sin que ello afecta a su función social.

El propio *trickster* encarna la liminaridad. Su cuerpo como tal se encuentra en estado fronterizo, pero, a veces necesita de herramientas de apoyo para manifestarlo. Aunque no es una tendencia que se dé en todos los casos, algunos de los personajes analizados tienen objetos ligados a su liminaridad para poder expandirla. Estos objetos pueden ser míticos o físicos, pero tienden a cumplir la misma función. Dentro de los objetos míticos estarían todos aquellos en los que el personaje concentra su poder o sirven para llevar a cabo sus tareas, como comenté a propósito de las sandalias de Hermes, del anzuelo de Maui o del propio Sleipnir. Por otro lado, dentro de lo físico estaría la tabla de adivinación con la figura de Eshu para los rituales de Ifa entre los yoruba, que sirve para recordar la presencia del *trickster* en el proceso de adivinación y, en teoría, para conectar los mensajes que da Ifa. A veces un elemento mítico puede trasladarse al mundo cotidiano, por lo que se pueden encontrar amuletos y adornos con la forma del anzuelo de Maui por toda Polinesia. Pero, en estas herramientas, es curioso cómo, al menos dentro de los personajes analizados, sirven para recalcar solo los elementos positivos. Posiblemente no se entienda la necesidad de avivar los componentes más oscuros del *trickster* y por ello, si se sienten en necesidad de ensalzar la figura, lo hagan otorgándole herramientas positivas. Este elemento vuelve a ser algo que escapaba de las preguntas iniciales, ya que se partía de la base de que el *trickster* y su cuerpo podían ser el envoltorio para la liminaridad, sin necesidad de recurrir a otro tipo de artefactos.

Otro dato para tener en cuenta es cómo la liminaridad ha podido impactar en el componente social. A veces la liminaridad del *trickster* se usa de excusa para que pueda explicar sucesos etiológicos, pero también se ha visto un énfasis en la liberación de estrés. Ya en la introducción se hablaba de cómo algunos autores habían considerado que la función del *trickster* se entendía puramente como una válvula social para liberar estrés y tensiones. No parece que sea un caso total o generalizado para todo el arquetipo, si bien sí se ha manifestado en algunos de los personajes con gran énfasis, como Anansi. Esta hipótesis no se trata de una *conditio sine qua non* del *trickster*, pero sí un elemento que

se puede añadir con facilidad y que provoca que gane una mayor importancia dentro del marco cultural al que pertenece.

Si retomamos nuevamente los 16 puntos de Babcock-Abrahams se observa que, ciertamente, algunos de los que la autora trataba como bases de la personalidad liminar sí se encuentran como tendencias puras del *trickster*. Véase: el habitar espacios transicionales en el espacio y el tiempo, tener un aspecto cambiante, una sexualidad y género poco definidos, que se encuentren en los límites de la sociedad y la relación estrecha con la muerte. Sin embargo, en el análisis he podido poner de manifiesto estos puntos y encontrar matices que podían pasar desapercibidos, a la par que he encontrado puntos que no pueden considerarse tendencias del *trickster* en su totalidad. Por tanto, la liminaridad del *trickster* es una faceta compleja, que escapa a representar simplemente lugares limítrofes o a velar durante los denominados rituales de transición. Es un elemento importante de estos personajes, ya que puede darse con mayor o menor énfasis, pero no se ha encontrado aún ningún *trickster* que se encuentre ajeno a la liminaridad.

Con este análisis queda claro que la figura del *trickster* cumple una importante labor social, aunque no siempre venga por la liberación del estrés. Ayuda a encarnar situaciones peligrosas, límites físicos y sociales y configurar el mundo tal cual lo entendemos. Es un gran apoyo simbólico para configurar dónde se encuentran los límites de muchos aspectos abstractos de la vida y, si necesitan reforzarse, el *trickster* se encarga de romperlos para poder reconstruirlos con más fuerza. Lo más importante de la liminaridad del *trickster*, se manifieste como se manifieste, es precisamente el hecho de romper algo para crearlo de nuevo. Es ahí donde radica la explicación a la mayoría de los actos con los que se representa al *trickster*.

7.4 Relación con los animales

De entre los personajes analizados bajo este prisma se han visto distintos grupos: aquellos cuyo aspecto base es el de un animal en la mayoría de los relatos, aquellos que se transforman en animales y aquellos cuya relación animal se da mediante sacrificios y rituales. Esto, ya de por sí, rompe algunas ideas antiguas de que el *trickster* debía ser siempre un animal, ya que partían de analizar como *trickster* solo aquellos personajes que tenían teriomorfismo o una personalidad animal importante.

Por ello, uno de los debates originales del *trickster* partía de los animales en los que se personifica. Ya se comentó en la introducción que originalmente se pensaba en

animales carroñeros, carnívoros o con rasgos problemáticos a la hora de cazarlos. Tal era la forma que tenían algunos autores de explicar su vinculación con el *trickster*, como Lévi-Strauss, Jerison o Laude. El problema de este enfoque es que se centraba especialmente en unos personajes por encima de otros, ignorando incluso zonas de contacto como la de Coyote y Raven. La visión de que fueran difíciles de cazar o capturar también parece errónea, ya que la gran mayoría de personajes que cambian de aspecto o realizan una transformación no es en un animal de consumo por el ser humano.

Entre los personajes analizados solo tres parten de ser animales, al menos la gran mayoría del tiempo, y eso se refleja especialmente en sus nombres: Coyote, Raven y Anansi. Es llamativo que el aspecto animal se mantenga en el nombre y no siempre en la apariencia. Hay relatos en los que todo su cuerpo es el de un animal y se describe como trotan, graznan o se suben por las paredes, pero también hay escenas en las que usan herramientas, cocinan, etc. Esto se debe, por un lado, a que, por partir de animales, no quiere decir que no puedan transformarse y cambiar de aspecto. De hecho, estos tres personajes son los que presentan una mayor maleabilidad a lo largo del análisis, siendo capaces de perder partes del cuerpo, intercambiarlas o morir para volver a la vida en un instante. Por otro lado, parece que en la mayoría de las historias el núcleo central es que se trata de un animal con características humanas, de ahí que a veces pueda tener manos o un cuerpo intermedio entre humano y animal.

En cuanto a la cuestión de qué animales son, lo cierto es que es un grupo muy variopinto, con un cánido, un córvido y un arácnido. En los apartados de los *tricksters* americanos he hablado de que, aunque hay muchos ejemplares de esas especies en sus zonas, era medianamente sencillo identificar qué especie en concreto era cada uno de los personajes, por descripciones o por la abundancia de ese espécimen en el ecosistema. En el caso de Anansi es más complicado, ya que, como base, es una araña y que, dependiendo de la zona de extensión de los ashanti y del interés de la historia, podía variar mucho de aspecto. Una vez identificados, hay que responder a la pregunta de por qué esos animales y no otros, teniendo en cuenta además que hay otros *tricksters* de diferentes partes del mundo que no fueron objeto del análisis de esta tesis que también son cánidos, córvidos y arácnidos, entre otros tipos de animales.

Lo cierto es que considero que el hecho de que esos tres grupos animales se repitan tanto en partes tan separadas del mundo proviene, en gran medida, de coincidencias. La simbología y personalidad de los animales es algo que los humanos les otorgamos a partir

de la observación, convivencia y la necesidad de personificar y explicar ciertos comportamientos que no son lógicos, pero son naturales en el mundo salvaje. Por ejemplo, las arañas no se esconden en las esquinas de las casas por cobardía, sino por mejorar sus probabilidades para cazar insectos. Ciertos comportamientos animales son universales, pero no lo son las características que les aportamos los humanos al observarlos, por lo que es posible que no presente una gran dificultad encontrar dos *tricksters* con el mismo aspecto animal y diferente uso por parte de sus culturas.

En los tres casos, la razón por la que se escogen estos animales y no otros como representación del *trickster* parece que responde a un hecho de convivencia. Son animales que, en el terreno natural, llaman la atención, sobre todo Raven con su color destacando entre la nieve, pero también tienen comportamientos que influyen en el día a día de sus comunidades. El mejor ejemplo es Coyote, ya que aparece en muchos relatos en los que se recalca la idea de que no se puede evitar que aparezca para llevarse parte del ganado de las tribus, por lo que dar la categoría de travieso al animal proviene de explicar un hecho cotidiano molesto. A su vez, no son animales especialmente peligrosos contra el ser humano y es algo que no encajaría con el *trickster* de ser así, ya que siempre suele estar presente esa faceta que ayuda a la comunidad, aunque sea sin querer, y no podría darse en un animal que actúe como depredador de su comunidad o que destacase por su violencia.

Ninguno, en cambio, son animales domésticos, sino que son especies que se encuentran adyacentes a la comunidad de los humanos. En especial el coyote y la corneja pueden vivir de atacar el ganado o rapiñar entre los restos, pero no son animales que puedan habitar los mismos espacios que los humanos, como podría hacerlo un perro. Esta característica va de la mano con el hecho de que representan ese mundo salvaje y potencialmente peligroso que se encuentra fuera del amparo de los límites de la comunidad. Por lo que es importante que sean animales fáciles de identificar, pero no fáciles de tomar cariño.

Tras esto están los personajes que parten de un cuerpo humanoide, pero a veces se transforman en animales. Estas transformaciones tienden a ocurrir con vistas a alcanzar ciertos lugares u objetivos que, como humanos, no se podrían cumplir. Es el caso tanto de Loki como de Maui; ambos se transforman en diferentes tipos de animales, pero, de nuevo, son especies que se encuentran en el mundo corriente: pájaros, insectos, peces o una yegua. No se utilizan estas transformaciones para ensalzar componentes como la

fuerza, ni se usan animales que simbólicamente tengan una carga de gran poderío, sino que se emplean animales útiles para los objetivos y que, a lo sumo, ensalzan la astucia y la versatilidad que les aporta el que sean inofensivos.

Volviendo a la cuestión de la caza que apuntaba al principio, lo cierto es que algunos de estos *tricksters* utilizan sus transformaciones para explicar cómo se introdujo la caza y captura de ciertas especies animales en sus culturas. Uno de los mejores ejemplos es Loki con la red de pesca, un artilugio que inventa para evitar que le capturen siendo un salmón, pero que acaba por ser su ruina. Las transformaciones pueden servir a una razón etiológica para justificar la forma en la que interactuamos con los animales de nuestro alrededor. Aunque la etiología de la caza también está presente en el *trickster* sin necesidad de presentar transformaciones, como Maui, que crea diferentes formas de cazar pájaros sin transformarse en ellos. Esto se debe a otro elemento del *trickster* que es la astucia y la creatividad, que abordaré más adelante.

En el extremo opuesto están los *tricksters* que solo se vinculan con los animales mediante elementos de la vida cotidiana, como rituales, ofrendas o una relación simbólica. Todos estos *tricksters* que mantienen este vínculo parece que tienen como requisito el no tener forma o transformación animal, al menos dentro de los analizados. Una de las hipótesis de partida de muchos análisis del *trickster* es que necesariamente debía haber una vinculación animal para poder catalogarse como tal, algo que asumí con cierto escepticismo para ponerlo a prueba y razón por la que se analizó desde ese ángulo en este trabajo. Pero claramente se han visto personajes que carecen de ese matiz y no pierden peso en sus labores y aptitudes dentro del arquetipo del *trickster*. Sin embargo, presentan una relación en torno al sacrificio que destaca dentro de su propia cultura por encima del resto. Aunque Eshu está presente en los sacrificios a Ifa no recibe la misma parte y, a su vez, se relaciona con el perro como ente intermediario que le hace llegar las ofrendas, algo que no se contempla en otros *orishas*. La relación sacrificial es menos evidente que la transformación o el cuerpo animal, por lo que debe verse con cuidado al analizar el marco cultural.

Hay una dimensión interesante del *trickster* que ha surgido a lo largo del análisis de los personajes que no se transforman en animales y esta es la vinculación con un personaje de apoyo. No en todas las culturas existe un único *trickster*, sino que es una entidad muy grande con muchas facetas y es lógico que en varios lugares se decida dividir en diferentes personajes, por lo que algunos son puramente cómicos y otros no. De los

tres *tricksters* analizados que tienen la relación animal únicamente mediante el ritual, Eshu, Legba y Hermes, todos tienen un personaje o una entidad mítica más cómica que concentra los atributos del *trickster* que faltan. En el caso yoruba es Yo, un ente invisible de aspecto animal, en Dahomey es Ajapá, una tortuga, y con Hermes sería su hijo Fauno, medio cabra. El aspecto animal y la comicidad sean elementos que tienden a perderse en el proceso en el que el *trickster* gana elementos divinos y más serios para casar con el resto del panteón, por lo cual es necesario otro personaje que los adquiera.

Este último elemento nos lleva a plantear una nueva duda respecto al *trickster*: ¿puede haber un *trickster* sin animales? La relación del *trickster* con los animales puede que no sea una *conditio sine qua non* y se trate de una casualidad fruto de que el ser humano rara vez puede convivir sin la presencia del mundo animal y sin la capacidad de otorgarle un simbolismo. Existe la posibilidad de que en culturas poco centradas en el desarrollo de la ganadería o en la convivencia con el entorno natural se pueda dar un *trickster* que carece de esos elementos.

Gracias a haber partido desde la base de la hipótesis de *tricksters* muy diferentes y de distintas partes del mundo, he podido resolver algunas de las incógnitas sobre este personaje y su vinculación con el reino animal, además de plantear nuevas dudas. Es clara la división del *trickster* en tres grupos según su relación con los animales. Puede ser totalmente teriomorfo, transformativo o mantener una relación puramente ritual. En cualquier caso, son divisiones excluyentes dentro de los personajes analizados, ya que si el *trickster* tiene un componente ritual no se transforma y para ello estará el personaje de apoyo animal, en caso de que la comunidad lo necesite.

También está el hecho de que todos estos animales son cotidianos, predominantemente inofensivos, si es el aspecto básico del *trickster*, o domesticables, si se trata de un animal de sacrificio o transformación, y no son muestras de poder. Esto puede servir para poder identificar un *trickster* con mayor rapidez si se compara con personajes que únicamente entran dentro del *culture hero*. Posiblemente sea muy raro encontrar un *trickster* bajo la piel de un león, símbolo de fuerza y orgullo en muchas culturas, pero sí en cánidos menores.

7.5 Definición del *trickster*

Una vez analizadas las tres categorías principales que han sido la base del trabajo, hay que hablar de lo que, como conjunto, pueden decirnos sobre el *trickster*. Mucho de lo que

voy a comentar en este apartado ha surgido a lo largo del desarrollo inicial del análisis y en muchos casos ha sido una sorpresa con la que no contaba en la hipótesis general. Algunos de esos elementos novedosos se han adelantado a lo largo de las conclusiones, en gran medida porque son características tan interconectadas que es difícil no hacerlo.

Categorías complementarias del trickster

Algunas de las cualidades que han surgido a partir del análisis son la creatividad, la predisposición por relatos etiológicos, la repetición del mitema del robo y el hambre y un carácter más astuto que violento, entre otras. No resultan esenciales para identificar al *trickster*, aunque sí pueden ser importantes para darle un desarrollo dentro de la cultura a la que pertenezca. Un ejemplo es la creatividad, que se comentó en la introducción a la liminaridad a propósito de Doty, que consideraba que la creatividad era un elemento propio del *trickster* como personaje liminar, pero se ha visto a lo largo del trabajo cómo no es un elemento tan dependiente. Por ello, en este análisis las voy a tratar como categorías complementarias del *trickster*.

Algunas de ellas, como la creatividad o la astucia, son muestras de inteligencia que varían mucho dependiendo de dónde surjan; cada cultura puede entender por «inteligente» una serie de matices diferentes. Sin embargo, un elemento en el que tienden a coincidir es en representarlas en oposición a otros personajes: por ejemplo, la creatividad del *trickster* proviene de partir de elementos naturales y reconstruirlos, no es una creatividad propia de un demiurgo que hace que las cosas surjan de la nada. En muchos casos conecta con el *trickster* a partir de un mitema en el que el personaje construye, que no crea, un objeto o herramienta que resulta útil no solo para él sino para toda la humanidad. Lo construye porque emplea conexiones y elementos que ya existen en el mundo natural para hacerlo, a veces tan solo pone de su parte un poco de su magia para llevarlo a cabo con mayor velocidad. Este sería el caso del anzuelo de Maui, la red de pesca de Loki o la lira de Hermes. Respecto de la lira hay que mencionar otro elemento de la creatividad que no siempre aparece, pero resulta interesante, y es la música.

Se han visto varios personajes que utilizan la música como método para ver cumplidos sus deseos, ya sea por engatusar con ella a otras divinidades o por demostrar en un concurso que son los más aptos para el don musical. Aparece principalmente ligado a *tricksters* que tienen un mayor contacto con lo divino, por lo que no sería extraño que pudiese deberse a trasladar la música ritual al relato mítico. Aunque lo cierto es que no

siempre aparece mencionado y probablemente solo sea una manifestación más de la creatividad.

Por otro lado, la astucia puede variar más, algunos *tricksters* analizados la emplean teniendo consideración en las consecuencias o con ciertas habilidades adivinatorias, mientras que otros emplean su inteligencia astuta para retorcer los discursos y enrevesar las palabras que utilizan. Lo complejo de examinar mitemas o tendencias con respecto a la astucia es que cambia mucho de un personaje a otro. En sociedades como la griega, marcada por la retórica, la capacidad de Hermes para darle la vuelta a los juramentos va de la mano con lo esperado dentro de su marco social. Mientras que Anansi, por su parte, manifiesta esta labia con juegos de palabras y engaños que explotan las capacidades de su lengua.

Este *modus operandi* caracteriza su forma de enfrentarse a enemigos o a obstáculos míticos. Normalmente el *trickster* prefiere aprovechar el engaño para conseguir sus objetivos por encima del enfoque violento y directo. Habitualmente, cuando el *trickster* recurre a la violencia, esto ocurre en un pasado o futuro mítico y al final suele ser castigado por sus actos. Si es en el presente mítico, donde se suele situar el momento de culto y la vida cotidiana, cuando se produce violencia, esta suele ser contemplada como un castigo ejemplar que puede infligir el *trickster* a los humanos, pero no es habitual encontrarlo enfrentado abiertamente contra otros seres mitológicos. Esto es algo que se ha observado en el motivo repetido de las luchas de poder contra un dios de una jerarquía superior, donde en la mayoría de los casos el *trickster* usa como herramienta el engaño o, incluso, lleva el enfrentamiento entero a una lucha intelectual.

El hecho de que el *trickster* tenga la capacidad de mantener una «mente fría» ante el conflicto choca con otra característica que se había adelantado: la impulsividad. Dentro de las definiciones del *trickster* se pueden encontrar elementos que no casan con todas sus manifestaciones, como la lujuria o la voracidad. Dentro de este análisis han aparecido, es cierto, pero dentro de un patrón concreto. Considero que estos elementos son formas de manifestar la impulsividad del *trickster* a partir de deseos primarios como el hambre o el impulso sexual, dentro de los cuales cada universo mítico encaja de una forma u otra. La impulsividad del *trickster* es el motor de cambio, lo que hace que un ente normalmente caracterizado por estar centrado en sí mismo pueda provocar un cambio para todo el mundo.

Se han visto muchos *tricksters* que llegan a actos de lo más radicales por un impulso hacia la comida o hacia el sexo, pero esta impulsividad también puede explicar la tendencia a los robos. En la mayoría de los casos vistos en los que un personaje debe robar algo, por ejemplo, el sol, es un elemento que decide él mismo para mejorar su vida o la de las personas que le rodean, pero que acaba en un beneficio propio. También hay *tricksters* que son enviados a robar por otros personajes, como Odín mandando a Loki a robar un collar, pero eso probablemente se deba a que ya hay una idea mítica de que el mejor ladrón entre los dioses va a ser Loki y, por ello, es el mejor para esa tarea.

La última de las categorías complementarias surgidas del análisis es la propensión al relato etiológico. Es algo que se ha visto principalmente ligado a la liminaridad, posiblemente por las características de los poderes que manejan los *tricksters*, pero también va de la mano con la creatividad. Al ser personajes con una capacidad de transformar el mundo mientras ellos se transforman, pueden romper barreras que generan un nuevo cosmos. Por lo que es fácil encontrar la tendencia a que muchos elementos complicados de la vida se expliquen a raíz de los actos del *trickster*. Lo he comentado con respecto a la muerte, pero también hay que citar otros casos como los celos, ciertas herramientas, usos y costumbres, métodos de caza, etc. No todos los *tricksters* tienen porque participar de este tipo de relatos, ya que parece que va muy ligado a cómo la sociedad les concibe. Es más fácil que un *trickster* como Anansi propague los celos, siendo un personaje principalmente social, a que lo haga Maui, un héroe que inventa métodos de pesca.

Por ello estas categorías complementarias deben buscarse con cuidado, siempre observando el marco cultural desde el que se trabaja. El *trickster* es un personaje que obligatoriamente debe adaptarse constantemente a los cambios que experimenta su cultura para permanecer útil. No puede romper barreras antiguas para reforzarlas. El proceso de adaptabilidad es constante y es lo que lleva a que personajes de larga duración, como Hermes, afronten gran cantidad de cambios al ir de la mano con el cambio social. Esto también explica que haya personajes en zonas de contacto intenso que se vean afectados entre ellos, como Legba con Eshu, pero no influyan en otros cercanos, como Anansi. El contacto con otros *tricksters* no siempre lleva a un cambio del personaje, tal cual se podía observar en el mapa de América del Norte y sus muchos *tricksters*, porque deben anclarse a su cultura y sus costumbres. En el caso contrario, podría llevar a que el personaje perdiese sus atributos de *trickster* o que pasase a un segundo plano.

La religiosidad del arquetipo

Ligado a esta necesidad de seguir el ritmo social se encuentra la respuesta a uno de los debates iniciales. Algunas preguntas de antiguos debates del *trickster* era si puede ser un personaje religioso o no, si siempre está ligado al folclore, etc. Algunas de las bases para apoyar que no puede ser un personaje religioso es el hecho de que sus historias no se consideran verdaderas, como había comentado con Anansi. Si las necesidades que el *trickster* debe cumplir dentro de su cultura implican que no esté en la misma jerarquía que otras divinidades, lo normal es que sus historias lo reflejen. El hecho de que algunos *tricksters* no tengan culto no implica que su labor sea menor. De hecho, algunos no participan de la religión, pero sus historias se cuentan en determinados momentos y de forma ritualizada, con un gran apoyo social.

Que sea un personaje religioso, mítico, folclórico o que sus historias se consideren verdaderas o no, simplemente responde a la necesidad de su sociedad. Al igual que ocurre con el componente cómico, que muchos académicos habían visto como una *conditio sine qua non* del *trickster* a la par que un elemento que le quitaba peso, lo volvía risible y poco importante. No todos los *tricksters* llevan a la comedia: Eshu es un claro ejemplo de cómo impedir que haya cabida para el humor cuando se cuentan sus relatos, ya que la comedia es una herramienta social. La risa es una herramienta para liberar estrés y para unir a la comunidad, no tiene que ver con que se tomen más o menos «en serio» el personaje, ya que algunas culturas que utilizan el *trickster* de forma cómica también le presentan un gran respeto. También influye que lo que una cultura puede considerar risible no es lo mismo que otras, sí parece que va de la mano con componentes más escatológicos o un mayor énfasis en lo impulsivo del *trickster* cuando hay comedia de por medio, probablemente porque esos elementos llevan a situaciones más límite y exageradas, por lo tanto, también más cómicas.

Sin embargo, no hay que olvidar que la comicidad del *trickster* no tiene por qué estar dirigida al público, sino que puede encontrarse como un recurso en la trama, tal como había mostrado con Hermes haciendo reír a varios personajes del panteón. Los insultos de Loki también podrían considerarse un relato cómico, además de una forma de recoger diferentes mitos resumidos a modo de reproche. Por lo que la relación con la risa no tiene que ver con si se trata de un personaje de mayor o menor categoría.

Pero hay algo que sí influye en la categoría mítica que ostentan los *tricksters*. Había adelantado antes elementos como un pacto social, la muerte o la necesidad de domesticar a estos personajes. Lo cierto es que a lo largo del análisis ha surgido la idea de que pueda haber diferentes tipos de *trickster* por cómo terminan de asentarse en la sociedad. La división podría entenderse como el *trickster* que acaba divinizado y el que no lo hace, de nuevo recuperando y ampliando la teoría de Scheub.

El *trickster* divinizado es aquel tipo de *trickster* que dentro del cosmos mítico acaba con una categoría similar al resto de divinidades, a veces algo inferior, y que para ello muchas veces debe realizar un pacto con ellas. Un ejemplo sería Hermes, acaba logrando en el himno poder formar parte del panteón griego a cambio de no robar a los dioses nunca más. Este pacto suele ser el resultado de un enfrentamiento anterior, de una muestra de impulsividad, que lleva a que se le aplique un castigo o unas condiciones de convivencia. Probablemente es la forma social de explicar que un personaje tan caótico sea una divinidad, mediante atarle al resto, y también muestra por qué el *trickster* puede actuar de distinta manera hacia los humanos que hacia el resto de los dioses. Entre estos *tricksters* pueden darse formas de culto y adoración, normalmente ensalzando los puntos positivos de sus poderes y protegiéndose contra los negativos. Suelen portar elementos como la adivinación, la mensajería y demás formas de actuar liminarmente entre los mortales y los seres divinos. También son los personajes que se relacionan más con el mundo animal a partir del sacrificio y la simbología, más que adoptando un cuerpo teriomorfo.

Por otro lado, están los *tricksters* ajenos al modelo religioso. Pueden ser personajes míticos o estar dentro de la narración religiosa, pero no reciben forma de culto y no parece que sean cercanos a otros dioses más allá de para llevar a cabo enfrentamientos. Este podría ser el caso de los *tricksters* como Coyote, lo que llevó durante años a que otros personajes más divinos no se consideraran parte del arquetipo, por no ser parecidos a éste. Al igual que Coyote, estos *tricksters* tienden a tener un aspecto puramente animal, que se retroalimenta con los atributos que la sociedad de ese animal en concreto. Este tipo de *trickster* adopta más elementos cómicos a la par que etiológicos, sus narraciones están más cerca de la vida cotidiana y, en varios casos, es un gran motor de liberación de estrés colectivo. Es un *trickster* parecido al personaje de apoyo animal que, a veces, el *trickster* divinizado necesita. Normalmente al no haber un contrato que ate los actos de este personaje se vuelve más liminar, incapaz de contenerse e, incluso,

inmortal. Tal como hacía Scheub se puede denominar, en oposición al divinizado, a este *trickster* como «profano», siempre y cuando el uso de la palabra «profano» no lleve a ideas negativas, propias del uso en otras religiones.

El *trickster* es un arquetipo al que se le suelen aplicar muchos elementos, por lo que es difícil que todos los personajes encajen a la perfección en esta división. Hay *tricksters* que tienen una gran importancia, que no siempre se traslada a lo cultural, pero que tampoco recogen todos los elementos del profano. Al encontrarse en este mundo intermedio no realizarían un pacto o una unión con otros dioses, salvo que ese pacto se rompiera, pero tampoco llegarían a obtener elementos como la inmortalidad o la duración excesiva en el tiempo. No tienen sacrificios ni forma animales, sino que hacen uso de sus poderes transformadores para relacionarse con este aspecto solo cuando convenga para el desarrollo de la trama. Son personajes cuyo papel es finito, pero no menos importante, lo que lleva a que puedan acabar muertos. Es el caso de Loki y Maui, cada uno con atributos más negativos o positivos, pero que pueden cumplir con papeles como el del *culture hero* o el de personaje de aventuras astuto. El final abrupto se puede deber a que han cumplido con su objetivo dentro del marco mítico y puede surgir otro tipo de personaje para sustituirles, pero, tal como se vio con Maui, eso no quita que no tengan un gran impacto social.

Estos tipos de *tricksters* son el resultado de cómo las sociedades representan y marcan este arquetipo. También responden al hecho de que puede haber varios *tricksters* en una única cultura si resultan necesarios. Tener en cuenta esta tipología ayuda a explicar por qué hay ciertos personajes que cumplen labores de dios mensajero, mientras que otros toman arquetipos del héroe y, algunos, tienen la labor de fórmula de escape social mediante la comicidad. Lo cual confirma que el *trickster* puede usar de punto de fuga del estrés social los elementos cómicos, pero queda sujeto a la función del personaje y a los símbolos del esquema social.

Enfoque y metodología

Gracias al análisis también se ha podido comprobar la importancia del enfoque a la hora de trabajar con el *trickster*. En la introducción había comentado varias definiciones, como la de Boas o la de Horvath y Szakolczai, en las que se partía de que el *trickster* es un personaje malvado o una representación del mal mediante los actos que realiza. Este trabajo difiere de los citados estudiosos, a mi juicio el *trickster* no es por naturaleza

malintencionado, salvo que se vea contaminado por otras culturas, sino un agente del cambio. A veces para poder llegar a un cambio se necesitan romper las reglas, lo que implica la violencia y subversión que le caracterizan en algunas ocasiones. Por otro lado, incluso en los actos que el *trickster* realiza por su propio interés, son llevados a cabo por la impulsividad y el egoísmo, no el deseo de hacer un mal. En caso de necesitar encasillar al personaje en el bien o el mal, propongo definirlo como una neutralidad egoísta. Sus intenciones rara vez son puramente buenas o malas y se guían únicamente por satisfacer sus propios deseos. Otras perspectivas pueden resultar problemáticas al trasladar la brújula moral de una cultura a otra.

Uno de los objetivos iniciales de la hipótesis era ayudar a crear una mejor definición del *trickster* y que sirviese para distinguir entre aquellos personajes más centrados en la astucia y los que cumplían todas las características. Era algo que podía resultar difícil debido a la evolución y maleabilidad del personaje. Con las características analizadas puedo crear una plantilla que sirva para identificar con mayor soltura los *tricksters* de los personajes que portan la máscara del *trickster*, como había comentado a propósito de Vogler. En la cultura griega se encuentra Odiseo, por ejemplo, un personaje que representa una enorme inteligencia, que proviene de una genealogía en la que se encuentra el propio Hermes y que, en cierta medida a lo largo de su viaje, se encuentra en un estado liminar. Pero no es un estado en el que se encuentre constantemente, ni tiene relación constante con animales, simbólicos o reales. Esto permite deducir que no se podría tratar de un *trickster*. Aunque el método para analizarlo debe ser más profundo y sistemático de lo que me puedo extender en este ejemplo.

La base metodológica radica en comprobar primero con personajes que podrían ser *tricksters*, o que el análisis es incierto, si las tres características principales se cumplen dentro del marco de sus culturas y su contexto mítico. Después se podría analizar en profundidad, comprobando cómo interactúan entre ellas en ese personaje en particular. Con esos dos puntos se puede ver si un personaje es un *trickster* o no. Por último, es recomendable continuar el análisis para buscar las categorías complementarias y ver cómo se manifiestan para poder realizar un análisis realmente profundo. La virtud de esta metodología es que permite una mayor agilidad y precisión a la hora de identificar a los *tricksters*, sin necesidad de comparar plantillas basadas en un único personaje que, como se ha mostrado a lo largo del trabajo, llevan a peligrosos errores.

Definición del trickster

Hasta ahora se han visto los elementos que componen los engranajes que dan movimiento y vida al *trickster*, pero no me he detenido a observar al personaje en su totalidad. El último de los problemas que queda por solventar es proponer una definición para el *trickster* que no resulte excesivamente complicada o sujeta a muchos elementos contradictorios, pero que, a su vez, pueda servir para el gran número de *tricksters* de diferentes culturas.

Finalizando la introducción a esta tesis había mostrado algunas definiciones y elementos recurrentes de todas ellas, concluyendo que el *trickster* es una figura disruptiva cuya finalidad es romper los límites sociales. Hay un elemento de ellas que debe prevalecer: el *trickster* es aquel que cruza los límites, tanto los físicos como los internos que utiliza la sociedad para articular sus normas. Considero que el auténtico núcleo del *trickster* es ese: servir a la sociedad reforzando los límites a base de romperlos. El método por el cual se representa esta actitud es mostrando un origen peculiar, que puede servir para justificar gran parte de sus poderes, ligado necesariamente a una liminaridad en la que opera y de la que se sirve al mismo tiempo, y, en gran medida, relacionado con el mundo animal, ya sea mediante el sacrificio o adoptando su figura para dar mayor simbolismo a la personalidad del *trickster*. El resto de las características ambiguas o paradójicas como la sexualidad, la edad o la inteligencia responden a los complementos que terminan de componer la *divine persona*.

Por tanto, expongo que el *trickster* es aquel personaje que rompe los límites de la normatividad, con el fin último de reforzarlos o crearlos al modo de su sociedad; esta norma social se puede romper e invertir mediante los actos del *trickster* o por obra de sus atributos, como puede ser su forma de llegar al mundo. Tiende a ser divino, profano o intermedio, pero nunca todos a la vez y la diferencia entre las representaciones lleva a cambios en sus atributos y formas de actuar. Su carácter suele ser centrado en sí mismo, impulsivo, creativo y astuto, pero siempre variando de una representación a otra.

Es un personaje universal porque responde a una necesidad social nuclear de las culturas humanas. Por un lado, cumple la función de explicar ciertos elementos incómodos y complicados como pueden ser la muerte, los límites sociales y algunos aspectos de las relaciones humanas. Por otro lado, responde a preguntas míticas como elementos etiológicos complejos, como los celos, y su función de mediador sirve para

liberar el estrés producido por no saber si los ruegos a los dioses llegan o no a buen puerto, ya que se dejan en las manos de una entidad egoísta. A la par que explica todas estas cuestiones peliagudas también sirve para liberar el estrés que producen: puede proteger a sus comunidades, crear herramientas necesarias para la supervivencia, dar lecciones de vida y, como no podía ser de otro modo, resultar divertido en momentos de alta tensión.

Con esto concluyo este análisis del *trickster*, tras haber respondido a todas las preguntas inicialmente planteadas en la hipótesis, y terminando con nuevas cuestiones que podré resolver en futuros análisis del personaje que utilicen esta metodología. Considero que ha resultado útil para el debate académico del *trickster* el tener unas bases claras desde las que partir que sirvan para identificar estos personajes, a la par que dejan la puerta abierta a las diferentes manifestaciones culturales para que cada *trickster* pueda ser trabajado desde el respecto a su sociedad. Estos no son sino solo una pequeña parte de las muchas máscaras que tiene el arquetipo a lo largo del mundo, las cuales espero poder seguir poniendo a prueba con este método en futuros trabajos y así, recuperando la cita inicial de Jarold Ramsey, continuar haciendo malabares con colibríes.

Bibliografia

Bibliografia general

- Babcock-Abrahams, B. (1975). «A tolerated margin of mess»: The trickster and his tales reconsidered. *Journal of the Folklore Institute*, 11 (nº. 3), 147-186. <https://doi.org/10.2307/3813932>
- Bassil-Morozow, H. (2015). *The trickster and the system: Identity and agency in contemporary society*. Routledge.
- Bellmonte, T. (1990). The trickster and the sacred clown: Revealing the logics of the unspeakable. En K. Barnaby & P. D' Acierno (Eds.), *C.G. Jung and the humanities: Toward a hermeneutics of culture* (pp. 45-66). Princeton University Press. <https://archive.org/details/cgjunghumanities0000unse/page/n9/mode/2up>
- Bremmer, J. N., (2010). Hephaistos sweats or how to construct an ambivalent god. En J. N. Bremmer & A. Erskine (Eds.), *The gods of Ancient Greece: Identities and transformations*. (pp. 193-208). Edinburgh University Press.
- Calame, C., Lincoln, B. (2012). *Comparer en histoire des religions antiques: Controverses et propositions*. Presses universitaires de Liège.
- Campbell, J. (1983). *The way of animal powers: Historical atlas of world mythology* (Vol. 1). Summerfield Press.
- . (1991). *Las máscaras de dios 1: Mitología primitiva* (I. Cardona, Trad.). Alianza Editorial.
- Carroll, M. P. (1984). The trickster as selfish-buffoon and culture hero. *Ethos*, 12 (nº2), 105-131. <https://www.jstor.org/stable/639961>
- Davie, G. (2009). Sociology of religion. En Seagal, R. A. (Ed.). *The Blackwell companion to the study of religion* (Vol. 21, pp. 171-191). John Wiley & Sons.
- DeMello, M. (2012). *Animals and society: An introduction to human-animal studies*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/deme19484>
- Doty, W. G. (1995). Everything you ever wanted to know about the dark, lunar side of the trickster. *Archetypal Sex*, 57, 19-38.
- . (2000). *Mythography: The study of myths and rituals*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Douglas, M. (1968). Pollution. En D. L. Sills (Ed.), *International encyclopaedia of the social sciences* (Vol. 12, pp. 336-341). The Macmillan Company and The Free Press.

- . (2005). *Purity and danger: An analysis of concept of pollution and taboo*. Routledge.
- Eason, C. (2008). *Fabulous creatures, mythical monsters, and animal power symbols: A handbook*. Greenwood Publishing Group.
- Ellis, L. (1993). Trickster: Shaman of the liminal. *Studies in American Indian Literatures* 5 (n° 4), 55-68. <https://www.jstor.org/stable/20736767>
- Gagné, R., Goldhill, S., & Lloyd, G., (Eds.). (2019). *Regimes of comparatism: Frameworks of comparison in history, religion, and anthropology*. Brill.
- Garry, J., & El-Shamy, H. (Eds.). (2005). *Archetypes and motifs in folklore and literature: A handbook*. M.E. Sharpe.
- Giesen, B. (2015). Inbetweenness and ambivalence. En A. Horvath, B. Thomassen, & H. Wydra (Eds.), *Breaking boundaries: Varieties of liminality* (pp. 61-71). Berghahn Books.
- Horvath, A. (2018). Charisma/trickster: On the twofold nature of power. En H. Wydra & B. Thomassen (Eds.), *Handbook of political anthropology* (pp. 51-64). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781783479016.00009>
- ., & Szokolczai, A. (2020). *The political sociology and anthropology of evil: Tricksterology*. Routledge.
- Hyde, L. (2017). *Trickster makes this world: How disruptive imagination creates culture*. (2.^a ed.). Canongate Books.
- Hynes, W. J., & Doty, W. G. (Eds.). (1997). *Mythical Trickster Figures*. University of Alabama Press.
- Losada, J. M. (2022). *Mitocrítica cultural: Una definición del mito*. Akal.
- Laude, P. (2005). *Divine play, sacred laughter, and spiritual understanding*. Palgrave Macmillan.
- Nagy, J. F. (1981). The deceptive gift in Greek mythology. *Arethusa*, 14 (fall) (n° 2), 191-204. <https://www.jstor.org/stable/26308117>
- Radin, P., Kerényi, K., & Jung, C. G. (1988). *The trickster: A study in American Indian mythology*. Schocken.
- Ramsey, J. (1983). *Reading the fire: Essays in the traditional Indian literatures of the far west*. University of Nebraska Press.
- Roscoe, P. (2009). The comparative method. En Seagal, R. A. (Ed.). *The Blackwell companion to the study of religion* (Vol. 21, pp. 25-46). John Wiley & Sons.

- Salinas, C. (2013). Ambiguous trickster liminality: Two anti-mythological ideas. *The Review of Communication*, 13 (nº 2), 143-159. <https://doi.org/10.1080/15358593.2013.791716>
- Sax, B. (1994). Animals in religion. *Society and animals*, 2 (nº 2), 167-174.
- . (2003). *Crow*. Reaktion Books.
- . (2013). *Imaginary animals: The monstrous, the wondrous and the human*. Reaktion Books Ltd.
- Scheub, H. (2012). *Trickster and hero: Two Characters in the oral and written traditions of the world*. University of Wisconsin Press.
- Smith, J. R. (1997). *Writing tricksters: Mythic gambols in American ethnic literature*. University of California Press.
- Szyjewski, A. (2020). In the shadow of trickster: Research fields and controversies in the discourse on the trickster complex in the studies of myth, *Studia Religiológica* 53 (nº 3), 163-179. <https://doi.org/doi:10.4467/20844077SR.20.012.12752>
- Thomassen, B. (2015). Thinking with liminality: To the boundaries of an anthropological concept. En A. Horvath, B. Thomassen, & H. Wydra, *Breaking boundaries: varieties of liminality* (pp. 39-59). Berghahn Books.
- Turner, V. (1982). Betwixt and between: The liminal period in rites de passage. En *The forest of symbols: Aspects of Ndembu ritual* (6ª, pp. 93-112) (First 1970). Cornell University Press.
- . (1991). Liminality and communitas. En *The ritual process: Structure and anti-structure* (7ª ed.) (First 1969). Cornell University Press.
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers* (3.ª ed.). Michael Wiese Productions.

Bibliografía de los *tricksters* africanos

- Blier, S. P. (1995). *African vodun*. University of Chicago Press.
- Cosentino, D. (1987). Who is that fellow in the many-colored cap? Transformations of Eshu in old and new world mythologies. *The Journal of American Folklore*, 100 (397), 261-275.
- Fadipe, N. A. (1970). *The sociology of the Yoruba*. Ibadan University Press.
- Gates, H. L. J. (1988). *The signifying monkey: A theory of African-American literary criticism*. Oxford University Press.

- Herskovits, M. J. (1964). An outline of Dahomean religious belief. *Memoirs of the American Anthropological Association*, 41 (1933). Kraus Reprint Corporation.
- Mbiti, J. S. (1969). *African religions and philosophy*. Heinemann.
- Owomoyela, O. (1997). *Yoruba trickster tales*. University of Nebraska Press.
- Pelton, R. D. (1980). *The trickster in West Africa: A study of mythic irony and sacred delight*. University of California Press.
- Pemberton, J. (1975). Eshu-Elegba: The Yoruba trickster god. *African Arts*, 9 (1), 20-27+66-70+90-92.
- Vecsey, C. (1997). The exception who proves the rules: Ananse the Akan trickster. En W. J. Hynes, & W.G. Doty (eds.) *Mythical trickster figures: Contours, contexts, and criticisms*. University of Alabama Press.
- Wescott, J. (1962). The sculpture and myths of Eshu-Elegba, the Yoruba trickster. *Definition and interpretation in Yoruba iconography*, 32 (4), 336-354. <https://doi.org/10.2307/1157438>
- Yankah, K. (1983). *The Akan trickster cycle: myth or folktale?* Indiana University Press.
- Zobel Marshall, E. (2001). "The Anansi syndrome": A debate concerning Anansi's influence on Jamaican culture. *World Literature Written in English*, 39 (1), 127-136. <http://dx.doi.org/10.1080/17449850108589351>
- . (2007). Liminal Anansi: Symbol of order and chaos an exploration of Anansi's roots amongst the Asante of Ghana. *Caribbean Quarterly*, 53 (3), 30-40. <http://dx.doi.org/10.1080/00086495.2007.11672326>
- . (2010). Anansi, Eshu, and Legba: Slave resistance and the West African trickster. En R. Hörmann & G. Mackenthun (Eds.), *Human bondage in the cultural contact zone: Transdisciplinary perspectives on slavery and its discourses* (pp. 171-186). Waxmann.

Fuentes y ediciones

- Beier, U. (1980). *Yoruba myths*. Cambridge University Press.
- Herskovits, M. J., & Herskovits, F. S. (1958). *Dahomean narrative: A cross-cultural analysis*. Northwestern University Press.
- Ogundipe, A. (2012). *Esu Elegbara: Change, chance, uncertainly in Yoruba mythology*. Kwara State University Press.
- Rattray, R. S. (1930). *Akan-Ashanti folk-tales*. Clarendon Press.

Bibliografía de los *tricksters* americanos

- Alexander, H. B., Gray, L. H. (ed.) (1964). *North American mythology*. Cooper Square Publishers, INC.
- Ballinger, F. (1989). Living sideways: Social themes and social relationships in native American trickster tales. *American Indian Quarterly*, 13 (n° 1), 15-30.
<https://doi.org/10.2307/1184084>
- Boas, F. (1901). Kathlamet Texts. *Bulletin of the Bureau of American Ethnology No. 26*. Washington, DC: U.S. Government Printing Office
- Buckley, T. (2003). Renewal as discourse and discourse as renewal in Native North-western California. En Sullivan, L. E. (Ed.), *Native religions and cultures in North America: Anthropology of the sacred* (pp. 33-52). The Continuum International Publishing Group Inc.
- Dauenhauer, R. (2003). Syncretism, revival, and reinvention: Tlingit religion, pre- and postcontact. En Sullivan, L. E. (Ed.), *Native religions and cultures in North America: Anthropology of the sacred* (pp. 160-180). The Continuum International Publishing Group Inc.
- Gill, S. D. (1982). *Native American religions: An introduction*. Wadsworth Publishing Company.
- Griffin-Pierce, T. (2003). The continuous renewal of sacred relations: Navajo religion. En Sullivan, L. E. (Ed.), *Native religions and cultures in North America: Anthropology of the sacred* (pp. 121-141). The Continuum International Publishing Group Inc.
- Marks Dauenhauer, N., & Dauenhauer, R. (1998). Tlingit origin stories. En Bol, M. C. (Ed.), *Stars above, the earth below: American Indians and nature* (pp. 29-46). Roberts Rinehart Publishers for Carnegie Museum of Natural History.
- Olsen, S.L., (1998). Animals in American Indian life: An overview. En Bol, M. C. (Ed.). *Stars above, earth below: American Indians and nature* (95-118). Roberts Rinehart Publishers for Carnegie Museum of Natural History.
- Phinney, A. (1934). *Nez Percé texts*. Columbia University Press.

Ricketts, M. L., (1966). The North American Indian trickster. *History of religions*, 5 (2), 327-350.

Sapir, E. (1913) Southern Paiute and Nahuatl, a study in Uto-Aztecan. *Journal de la Société des Américanistes*, 10 (2): 379–425. [10.3406/jsa.1913.2866](https://doi.org/10.3406/jsa.1913.2866).

———., & Hoijer, H. (1942), *Navaho texts*. William Dwight Whitney series, Linguistic Society of America.

Swann, B. (2011). *Born in the blood: On native American translation*. University of Nebraska Press.

Zimmerman, L. J. (1997). *Native North America*. Little, Brown, and Company.

Fuentes y ediciones

Boas, F. (1916). Tsimshian mythology. *Us Bureau of American Ethnology. Thirty-First Annual Report, 1909-1910*, 29-1037.

Bright, W. (1993). *A Coyote reader*. University of California Press.

Bringhurst, R. (1999). *A Story as sharp as knife: The classical Haida mythtellers and their world*. University of Nebraska Press.

Erdroes, R., & Ortiz, A. (1984). *American Indian myths and legends*. Pantheon Books.

Goodchild, P. (1991). *Raven tales*. Chicago Review Press.

Swann, B. (Ed.). (1994). *Coming to light: Contemporary translations of native literatures of North America*. Random House.

———. (2004). *Voices from four directions: Contemporary translations of the native literatures of North America*. University of Nebraska Press.

Swanton, J.R. (1909). Tlingit myths and texts. *Bureau of American Ethnology Bulletin*, 39. US Government Printing Office.

Bibliografía del *trickster* escandinavo

Abram, C. (2011). *Myths of the pagan North: The gods of the Norsemen*. Continuum International Publishing Group.

- Anderson, P. N. (2015). Form and content in Lokasenna: A re-evaluation. En P. Acker & C. Larrington (Eds.), *The poetic Edda: Essays on old Norse mythology* (p. 139-158). Taylor & Francis Group.
- Bernárdez, E. (2002). *Los mitos germánicos*. Alianza Editorial.
- . (2017). *Mitología nórdica*. Alianza Editorial.
- Brink, S. & Price, N. (Eds.). (2008). *The viking world*. Routledge.
- ., & Lindow, J. (2016). Place names in eddic poetry. En C. Larrington, J. Quinn y B. Schorn (Eds.), *A Handbook to eddic poetry: Myths and legends of early Scandinavia* (p. 173-189). Taylor & Francis Group.
- Clunies Ross, M. B. (1994), *Prolonged echoes: Old Norse myths in medieval northern society Vol. 1: The Myths*. Odense University Press.
- Clark, D. & Friðriksdóttir, J. K. (2016). The representation of gender in eddic poetry. En C. Larrington, J. Quinn y B. Schorn (Eds.), *A handbook to eddic poetry: Myths and legends of early Scandinavia* (p. 331-348). Taylor & Francis Group.
- Davidson, H. R. E. (1969). *Scandinavian mythology*. Hamlyn.
- De Vries, J. (1933). *The problem of Loki*. Academia Scientiarum Fennica.
- Dumézil, G. (1973). *Gods of the ancient Northman*. University of California Press.
- . (1986). *Loki (Nouvelle Ed. Refondue, Ser. Nouvelle bibliothèque scientifique, 129)*. Flammarion.
- Frakes, J. C. (2015). Loki's mythological function in the tripartite system [Lokasenna]. En Acker, P. & Larrington, C. (Eds.), *The poetic Edda: Essays on old Norse mythology* (p. 159-176). Taylor & Francis Group.
- Heide, E. (2011). Loki, the vätte, and the Ash Lad: A study combining old Scandinavian and late material. *Viking and Medieval Scandinavia* 7, 63-106.
<https://doi.org/10.1484/J.VMS.1.102616>
- Laidoner, T. (2012). The flying Noaidi of the North: Sámi tradition reflected in the figure Loki Laufeyjarsen in old Norse mythology. *Scripta Islandica* 63, 59-91.

- Lindow, J. (1997). *Murder and vengeance among the gods: Baldr in Scandinavian mythology*. Folklore Fellows Communications 262. Academia Scientiarum Fennica.
- . (2002). *Norse mythology: A guide to gods, heroes, rituals, and beliefs*. Oxford University Press.
- . (2016). Eddic poetry and mythology. En C. Larrington, J. Quinn y B. Schorn (Eds.), *A handbook to eddic poetry: Myths and legends of early Scandinavia* (p. 114-131). Taylor & Francis Group.
- Raudvere, C., & Schjødt, J. P. (2012). *More than mythology: Narratives, ritual practices, and regional distribution in pre-Christian Scandinavian religions*. Nordic Academic Press.
- Roe, P. G. (1995). Style, society, myth, and structure. En C. Carr & J. E. Neitzel (Eds.), *Style, society, and person* (pp. 27-76). Plenum Press.
- Schjødt, J. P. (2016). Eddic poetry and the religion of pre-Christian Scandinavia. En C. Larrington, J. Quinn y B. Schorn (Eds.), *A handbook to eddic poetry: Myths and legends of early Scandinavia* (p. 132-146). Taylor & Francis Group.
- Von Schnurbein, S. (2000). The function of Loki in Snorri Sturluson's "Edda." *History of Religions*, 40 (2), 109-124. <https://doi.org/10.1086/463618>

Fuentes y ediciones

- Bernández, E. (1998). *Snorri Sturluson. Textos mitológicos de las Eddas*. Miraguano.
- Lerate, L. (1984). *Snorri Sturluson. Edda Menor*. Alianza Editorial.
- . (1986). *Edda Mayor*. Alianza Editorial.

Bibliografía del *trickster* griego

- Allan, A. (2018). *Hermes*. Routledge.
- Bernabé Pajares, A. (2020). Rasgos de la religión griega. En A. Bernabé Pajares & S. Macías Otero (Eds.), *Religión griega: Una visión integradora* (pp. 13-28). Guillermo Escolar.
- Bowden, H. (2010). *Mystery cults of the ancient world*. Princeton University Press.
- Bremmer, J. N. (1994). *Greek religion*. Oxford University Press.
- Brown, N. O. (1969). *Hermes the thief: The evolution of a myth* (2ª). Vintage Books.

- Burkert, W. (2005). *Cultos místéricos antiguos* (A. López & M. Tabuyo, Trad.). Trotta.
- Canalejo Palazón, A. (2019). *Genealogía del trickster: Análisis comparado de Prometeo, Hermes y Odiseo*. [Trabajo de Fin de Máster, Universidad Complutense de Madrid]. Academia.edu. <https://ajif-ucm.academia.edu/AnaCanalejoPalazon>
- Carpenter, R. (1950). Argeiphontes: A suggestion. *American Journal of Archaeology*, 54 (3. Jul.-Sep. 1950), pp. 177-183. <https://doi.org/10.2307/500295>
- Cursaru, G. (2011). Les sandales D’Hermès, II. Les végétales et le voyage D’Hermès (Hh Hermès 79–139). *Mouseion: Journal of the Classical Association of Canada*, 11 (2), 153-189. <http://doi.org/10.1353/mou.2011.0015>
- . (2012a). Les sandales D’Hermès, I. Les καλὰ πένδια homériques d’Hermès. *Rivista di Filologia e di Istruzione Classica*, 140, 20-61. <https://doi.org/10.1484/J.RFIC.5.123143>
- . (2012b). Les sandales D’Hermès, III. Enquête sur les traces des σάνδαλα dans l’Hymne Homérique à Hermès. *Mouseion: Journal of the Classical Association of Canada*, 12 (1), 17-50. <http://doi.org/10.1353/mou.2012.0002>
- . (2014). Les plantes, jalons du parcours catabasique d’Hermès dans l’Hymne Homérique à Hermès. *Prometheus*, 40, 38-69. <https://doi.org/10.1400/226994>
- Detienne, M., & Vernant, J.-P. (1991). *Cunning intelligence in Greek culture and society* (J. Lloyd, Trad.). University of Chicago Press.
- Doty, W. G. (1978). Hermes guide of souls. *Journal of Analytical Psychology*, 23 (4), 358-364. <https://doi.org/10.1111/j.1465-5922.1978.00358.x>
- Faulkner, A. (2011). *The Homeric Hymns: Interpretative essays*. Oxford University Press.
- Fletcher, J. (2008). A trickster’s oaths in the ‘Homeric Hymn to Hermes. *The American Journal of Philology*, 129(nº1), 19-46. <https://www.jstor.org/stable/27566687>
- Georgoudi, S. (2010). Sacrificing to the gods: Ancient evidence and modern interpretations. En J. N. Bremmer & A. Erskine (Eds.), *The gods of Ancient Greece: Identities and transformations*. (pp. 92-105). Edinburgh University Press.
- Grimal, P. (1981). *Diccionario de mitología griega y latina* (F. Payarols, Trad.). Paidós.
- Haft, A. (1996). «The mercurial significance of raiding»: Baby Hermes and animal theft in contemporary Crete. *Arion: A Journal of Humanities and the Classics Third Series*, Vol. 4, No. 2, 27-48. <https://www.jstor.org/stable/20163614>
- Hard, R. (2008). *El gran libro de la mitología griega* (J. Cano Cuenca, Trad.). La esfera de los libros.

- Herzfeld, M. (1988). *The poetics of manhood: Contest and identity in a Cretan Mountain Village*. Princeton University Press.
- Johnston, S. I. (1991). Crossroads. *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik Bb.* 88, 217-224. <https://www.jstor.org/stable/20187554>
- . (2002). Myth, festival, and poet: The «Homeric Hymn to Hermes» and its performative context. *Classical Philology*, 97 (2), 109-132. <https://doi.org/10.1086/449575>
- Kerényi, K. (2010). *Hermes, el conductor de almas: El mitologema del origen de la vida masculina: Vol. II* (B. Kiemann, Trad.). Sexto piso.
- Ogden, D. (Ed.). (2007). *A companion to Greek religion*. Blackwell Publishing.
- Rutherford, I. (2010). Canonizing the pantheon: The Dodecatheon in Greek religion and its origins. En J. N. Bremmer & A. Erskine (Eds.), *The gods of Ancient Greece: Identities and transformations*. (pp. 93-54). Edinburgh University Press.
- Stein, M. (2015). Hermes and the creation of space. En *Soul: Treatment and Recovery* (1.^a ed., pp. 42-53). Routledge.

Fuentes y ediciones

- Bernabé, A. (2017) *Homero: Himnos Homéricos*; Clásicos De La Literatura; Abada Editores: Madrid.
- Evelyn-White, H. G. (1929) *Hesiod, the Homeric hymns, and Homerica*, The Loeb Classical Library.
- García Gual, C. (Ed.). (1999). *Iliada; Odisea* (E. Crespo Güemes, Trad.). Espasa-Calpe.
- Macía Aparicio, L. M. (Trad.) (1997). *La Paz*. Ediciones Clásicas.
- . (Trad.) (1998). *Pluto*. Ediciones Clásicas.
- Sommerstein, A. H. (1985). *The comedies of Aristophanes vol V, Peace*. Aris & Phillips.
- . (2001). *The Comedies of Aristophanes: Vol II, Wealth*. Aris & Phillips.

Bibliografía del *trickster* polinesio

- Alpers, A. (1987). *The world of the Polynesians: Seen through their myths and legends, poetry, and art*. Oxford University Press.
- Beckwith, M. (1940). Polynesian mythology. *The Journal of the Polynesian Society*, 49 (1(193)), 19-35. <https://www.jstor.org/stable/20702789>
- . (1970). *Hawaiian mythology*. University Press of Hawaii.
- Bucková, M. (2009). Variations of myths concerning the origin of fire in Eastern Polynesia. *Asian and African Studies*, 18 (2), 324-343.

- Craighill Handy, E. S. (1927). Polynesian religion. *Bulletin of the Bishop Museum*, 34. Bernice P. Bishop Museum.
- Davey, J. A., & Cunningham, C. (2021). Siblings in Māori myth, culture, and present-day society. En A. Buchanan & A. Rotkirch (Eds.), *Brothers and sisters: Sibling relationships across the life course* (pp. 87-104). Palgrave Macmillan.
- Dixon, R. B. (1916). *Oceanic*. Cambridge University Press.
- Freud, S. (1946). *Totem and taboo: Resemblances between the psychic lives of savages and neurotics*. Vintage Books. (Originalmente publicado en 1918).
- Helu, 'I. F. (1999). South Pacific mythology. En A. Calder, J. Lamb, & B. Orr (Eds.), *Voyages and beaches: Pacific encounters, 1769-1840* (pp. 45-54). University of Hawai'i Press. <https://doi.org/10.1515/9780824865511-004>
- Jackson, M. (1978). Ambivalence and the last-born: Birth-Order position in convention and myth. *Man*, 13 (3), 341-361. <https://doi.org/10.2307/2801934>
- Keesing, R. M. (1992). Some problems in the study of oceanic religion. *Anthropologica*, 34 (2), 231-246. <https://doi.org/10.2307/25605658>
- Knipe, R. (1979). Maui: Light-bringer of the Pacific. *Psychological Perspectives: A Quarterly Journal of Jungian Thought*, 10 (1), 68-82. <https://doi.org/10.1080/00332927908410283>
- Luomala, K. (1940). Notes on the development of Polynesian hero-cycles. *The Journal of the Polynesian Society* 49(3(195)), 367-374. <https://www.jstor.org/stable/20702821>
- . (1955). *Voices of the wind: Polynesian myths and chants*. Bishop Museum Press.
- . (1961). A dynamic in Oceanic Maui myths: Visual illustration with Reference to Hawaiian localization. *Fabula* 4(1), 137-162. <https://doi.org/10.1515/fabl.1961.4.1.137>
- . (1980). Folk narrative «laws» relating to dramatis personae in the Polynesian Maui cycle. *The Journal of the Polynesian Society* 89(3), 367-371. <https://www.jstor.org/stable/20705494>
- Mahina, 'O. (1999). Myth and history. En A. Calder, J. Lamb, & B. Orr (Eds.), *Voyages and beaches: Pacific encounters, 1769-1840* (pp. 61-88). University of Hawai'i Press. <https://doi.org/10.1515/9780824865511-006>
- Makarius, L. (1997). The myth of the trickster: The necessary breaker of taboos. En W. J. Hynes & W. G. Doty (Eds.), *Mythical trickster figures: Contours, contexts, and criticisms* (pp. 66-86). University of Alabama Press.

- Orbell, M. R. (1965). The gods of the ancient Māori world. *Te Ao Hou*, 52, 16-20.
- . (1995). *The illustrated encyclopaedia of Māori myth and legend*. Canterbury University Press.
- Scatolin, H. G. (2020). The myth of the vagina dentata: Archetypal manifestations of the terrible mother. *Psychology*, 10 (6), 231-239. doi:10.17265/2159-5542/2020.06.002
- Taonui, R. (2007). Polynesian oral traditions. En K. Howe (Ed.), *Vaka moana: Voyages of the ancestors: The discovery and settlement of the Pacific* (pp. 22-53). University of Hawai'i Press.

Fuentes y ediciones

- Alpers, A. (1966). *Māori myths and tribal legends*. The Riverside Press Cambridge.
- Andersen, J. C. (1969). *Myths and legends of the Polynesians*. Charles E. Tuttle Company: Publishers.
- Luomala, K. (1949). *Maui-of-a-thousand-tricks: His Oceanic and European biographers.: Vol. No. 198*. Bernice P. Bishop Museum.
- . (1958). Polynesian myths about Maui and the dog. *Fabula* 2(1), 139-162. <https://doi.org/10.1515/fabl.1959.2.1.139>

Bibliografía de materiales y recursos

Software especializado

- QGIS Development Team, 2021. QGIS Geographic Information System Open-Source Geospatial Foundation Project. URL: <https://qgis.org>

Fuentes de datos

- Esri. "World Ocean" [basemap]. Scale Not Given. "Ocean Basemap". 2021. Sources: Esri, GEBCO, NOAA, National Geographic, DeLorme, HERE, Geonames.org, and other contributors. URL: www.esri.com
- Global Administrative Areas (2021). GADM database of Global Administrative Areas, version 3.6. URL: www.gadm.org.

Resumen/Abstract

Resumen

El *trickster* es un tipo de personaje importante dentro de muchas religiones, sirviendo a menudo de punto de fuga del estrés, alivio cómico o, incluso, explicación sobrenatural para los procesos más caóticos de la vida cotidiana. Siempre se encuentra presente donde la línea entre lo positivo y lo negativo se difumina, en espacios intermedios y en situaciones fuera de la normatividad.

La figura del *trickster* ha sido objeto de análisis desde muchas perspectivas y campos de estudio, debido en parte a su complejidad y múltiples facetas. A veces se le ha entendido como una entidad totalmente alejada del ámbito religioso, siempre en el terreno de lo profano y lo folclórico. Otras veces como una divinidad disruptiva. A veces profundamente maligno, otras sin mayor función social que la diversión.

Las profundas diferencias en el enfoque tomado por los autores llevaba a que nunca se llegase a un consenso claro sobre la figura del *trickster*. En este trabajo se aborda desde una nueva perspectiva, con *tricksters* de diferentes partes del mundo para poder analizar un posible núcleo común de la figura.

Para ello se ha comprometido este trabajo a tratar con respeto y dedicación las fuentes originales de cada religión y cultura analizadas. Se ha realizado en primer lugar un análisis individual de cada uno de los personajes seleccionados, para después poder realizar una comparación de las posibles tendencias. Se han utilizado fuentes textuales, primarias y secundarias, además de iconografía y los datos rituales conservados en cada caso.

El punto novedoso de este análisis radica, por un lado, en ese tratamiento único dedicado a cada *trickster* antes de realizar la comparación, ya que anteriores trabajos se centraban exclusivamente en el análisis profundo o en una comparación abierta. Por otro lado, en el uso de tres pilares básicos en el análisis, a modo de tres categorías que sirvan para identificar al *trickster*: su genealogía, su liminaridad y su relación con el mundo animal. Las tres trabajadas anteriormente como elementos propios del arquetipo, pero sin tener una profundidad clara.

La intención ha sido mostrar como la complejidad del *trickster* se puede desenmarañar y tratar con una metodología nueva. Se ha creado una plantilla básica para

poder identificar otros posibles *tricksters* desde una perspectiva respetuosa que no se base en generalidades o en buscar personajes idénticos, sino en buscar patrones de tendencias en el núcleo de sus historias. Lo que ha llevado a conseguir una plantilla de estudio base para el *trickster* a futuro y una nueva definición de los aspectos que lo componen.

Palabras clave: *trickster*, genealogía, liminaridad, animales, nuevas metodologías.

Abstract

The trickster is an important character type within many religions, often serving as a stress scapegoat, comic relief or even a supernatural explanation for the most chaotic parts of everyday life. It is always present where the line between the positive and the negative is blurred, in intermediate spaces and in situations outside of normativity.

The figure of the trickster has been the subject of analysis from many perspectives and fields of study, due in part to its complexity and multiple facets. Sometimes it has been understood as an entity totally removed from the religious sphere, always in the realm of the profane and the folkloric. Other times as a disruptive divinity. Sometimes deeply malicious, sometimes with no greater social function than amusement.

The great differences in the method taken by the authors led to never reaching a clear consensus on the figure of the trickster. This work is approached from a new perspective, with tricksters from various parts of the world to analyse a possible common core of the figure.

To this end, this work has been committed to treat with respect and dedication the original sources of each religion and culture analysed. First, an individual analysis of each of the selected characters has been conducted to be able to make a comparison of trends. Primary and secondary textual sources have been used, as well as iconography and the ritual data preserved in each case.

The novelty of this analysis lies on the one hand, in the unique treatment dedicated to each trickster before making the comparison, since previous works have been focused exclusively on a deep analysis or an open comparison. On the other hand, in the use of three basic pillars in the analysis, as three categories that serve to identify the trickster: its genealogy, its liminality and its relationship with the animal world. The three previously worked as elements of the archetype, but without having a clear complexity.

The intention has been to show how the complexity of the trickster can be unravelled and treated with a new methodology. A basic template has been created to be able to identify other tricksters from a respectful perspective that is not based on generalities or looking for identical characters, but rather looking for patterns of tendencies in the core of their stories. This has led to a basic study template for the trickster in the future and a new definition of the aspects that compose it.

Keywords: trickster, genealogy, liminality, animals, new methodologies.

Índice analítico

Adivinación: 38; 41; 47-48; 54-57; 59; 64; 66; 71; 76; 83; 85; 168; 218; 233; 241-242; 243; 244; 246; 332; 336; 338-339; 346; 349.

Ancestros: 51; 62; 70; 77; 82; 109; 133-134; 245; 269; 273-274; 276-277; 280-281; 290-291; 293-295; 301; 303-305; 308; 310; 317; 319.

Atardecer: 179; 244; 285; 300-302.

Carnívoros: 15-16; 130; 341.

Creatividad: 9; 13-14; 22; 102; 160; 235; 240; 244-247; 268; 290; 320-321; 347-351.

Cruces de caminos: 28; 37; 56-57; 60; 70; 77; 80; 210; 238; 241; 338.

Demiurgo: 1; 10; 17; 21; 115; 117; 150; 194; 286; 321; 332; 336; 339; 344.

Descendencia: 45-47; 73; 77; 85; 88; 120; 124; 128; 171-172; 182-184; 189; 191; 220-224; 238; 292-294; 317; 329-330; hijas (del *trickster*) 120-122; 125; 126; 128; 131; 148; 171; 173-174; 182; 191; 292; 329; 337; hijos (del *trickster*) 40; 85; 88-90; 92; 93; 99; 100; 122; 124; 126; 128; 131; 148-149; 160; 172-173; 174-176; 180; 182-183; 185; 189; 191; 193; 205; 211; 220-224; 238; 245; 246; 292; 301; 329-330; 344.

Divine persona: 13; 214; 334; 356.

Edad: 14; 139; 150; 206; 263; 297; 356; anciano/viejo 38; 46; 89; 117; 122-123; 132; 150; 226; 341; niño/joven 38; 42-43; 46; 70; 109; 137-138; 143; 150-151; 207; 212; 226; 233; 320.

Engaño: 12; 43; 51; 53; 123-124; 133; 150; 180; 220-221; 228; 245; 286; 308; 350.

Estatuas/figuras: 37; 44; 50-52; 70; 90; 210; 215; 238-240; 248; eshuoritas 48-49; 50-52; 238; 248; 338; hermas 209; 211-212; 233; 238-240; 248; 252; 338-339; tótem 134-135; 338.

Fortuna/suerte: 38; 45; 96; 236; 244-247; 263; 271.

Ganado: 128; 132; 216; 218-220; 227; 228-230; 241-242; 246; 265; 346.

Género: 14-15; 50; 54; 139; cambios de sexo 14; 57-58; 175; 331; 337-339; feminidad 50; 54; 179; 192; 224; 331; 338.

Hambre: 59; 88; 99; 131; 138-139; 227; 237; 248; 298-299; 301; 349; 351.

Hermanos/Hermandad: 45; 47; 53; 67-68; 69-71; 75; 76-77; 80; 94-95; 100-101; 127; 160; 171-172; 176; 179; 189; 190; 192; 212; 215; 216-218; 245; 274; 284-287; 288-289; 293; 294; 299; 309; 310; 311; 313; 317; 329; 330-331.

Humor: 9; 10; 22; 24; 45; 62; 79; 80; 90; 134; 236; 301; 336; 344; 348; 350; 352.

Impulsividad: 18; 21; 79; 131; 182; 248; 320; 335; 340; 351; 353; 355; 357.

Incesto: 12; 71; 121-123; 125; 132; 139; 149; 150-151; 286; 295; 316; 332-333.

Liberación de estrés: 21; 100; 344; 352; 355-357; 371.

Libido/sexo: 14; 58; 71-73; 74; 77; 78; 101; 185-186; 333; 335; 351.

Límite: 11; 20-22; 76-77; 81; 90; 94; 101; 121; 124-125; 126-128; 131; 141; 148; 150; 209; 243; 294 306; 314; 318; 335; 342; 348; que habita/encarna 47; 51; 57; 61; 85; 126; 142-144; 182-183; 192; 236-239; 296; 297; 306; 333; 339; que transgrede 9; 10; 77; 99-100; 123; 148; 177-178; 182; 190; 225-228; 230; 232; 298; 299-303; 327; 352.

Luchas de poder: 11; 12; 68; 83; 91; 96; 138; 172; 182; 190; 215; 218-219; 227; 244; 279-280; 291; 295; 299-303; 305; 310-312; 315; 317-319; 332; 350.

Magia: 77; 87; 161; 173; 179; 210; 230-235; 242; 245; 273; 284; 286-287; 292; 295; 303; 305-308; 218-219; 332; 342; 349.

Mensajero/Mediador: 18; 37-38; 43; 45; 47-48; 50; 53-54; 55-56; 60-61; 67; 69; 72; 74; 75-76; 80; 85; 95; 100-101; 118; 138; 145; 149; 167; 206; 210; 214; 225; 230; 233; 235; 237; 238; 246; 248; 346; 354; 357; lingüista/traductor 65; 67; 71; 74; 75-76; 80; 206-207; 232.

Mercado: 32; 35; 48-49; 54; 78; 109; 210; 235.

Montaña: 11; 14; 118; 122; 127; 133; 142; 155; 163; 189; 211; 216; 226-227; 239; 258; 174; 301; 327.

Música: 36; 40; 51; 74; 208; 212; 217; 220; 224; 226-227; 229; 244; 247; 350.

Muerte: 10; 13-14; 42; 47; 53; 55; 70; 77; 85; 92; 96; 122; 123-124; 128-129; 132; 135; 138; 144; 150; 164-165; 174-175; 179; 180-184; 188; 191-192; 194; 223; 227-229; 232-233; 243; 248-249; 271; 276; 281-282; 283-284; 287; 294; 297; 302-305; 308-309; 312; 339-341; 344; 351; 353-354.

Nacimiento: 13-14; 38; 42; 45; 47; 67; 74; 85; 121; 137-140; 149; 151; 181; 185; 208-209; 213; 216-218; 221; 226-227; 229; 247; 269; 271; 280; 283; 289; 296; 297; 304; 307; 311; 312; 318; 320; partos 13; 38; 45; 48; 61; 286; 335; abortos 66; 283-286; 297-298.

Noche: 56; 63; 68; 71; 84; 86; 95; 121; 122; 127; 139; 180; 186; 207; 217-218; 223-224; 227-231; 233; 237; 239; 248; 271; 274; 288; 301-302; 303-305; 311; 312; 318; 338-339.

Pájaro: 58-59; 60; 67; 80; 95; 101; 134; 138-139; 140; 142-143; 145-147; 149; 187; 243; 246; 271; 273; 284-285; 300; 303-304; 307; 310-313; 317; 318; 347.

Perro: 60; 67; 70-71; 77; 80; 81; 97; 101; 147; 234; 241; 242-243; 245; 246; 249; 281; 282; 291; 294; 295; 302; 310;

315-318; 346-347; lobo; 134; 143; 172; 174-177.

Progenitores: 42; 45; 60-61; 66-67; 85; 99; 136-137; 138-139; 144; 147-148; 170-171; 172; 176; 189; 192; 214-216; 281-284; 285-286; 289; 300; 327-328; 330; 338; padre 45; 49; 135-137; 142; 147; 176; 192; 281; 285-286; 287; 288; 295; 300; 304; 329; madre 42; 45; 63; 66-68; 74; 91-92; 99-100; 135; 136-137; 142; 212; 214; 216; 225-226; 227; 281-286; 289-290; 294; 297-298; 300; 308-309; 330-331.

Rebeldía: 23; 25; 150.

Ritualidad: 13; 21-22; 26; 48-51; 59; 76; 79; 83; 95; 100-101; 116-117; 118; 133-134; 167; 193; 207-208; 225; 238-239; 240; 276; 280; 282; 295-296; 302; 315; 316; 333; 335; 338; 339; 398.

Robo: 9; 11; 18; 23; 58-59; 66; 80; 86; 90; 115-116; 126; 132; 142; 144; 150; 186; 212; 217-218; 222; 224; 225-226; 237; 241; 246; 278-279; 285; 290-291; 295-296; 298; 306; 310; 311; 319; 347.

Sacrificio: 16; 36-37; 38-39; 42; 45; 47-48; 52-53; 55; 56-57; 75; 77; 78-79; 80; 86-87; 100; 130; 161; 172; 184; 189; 193; 208-210; 212; 218; 219; 225-228; 235; 239-240; 241; 243; 273; 316; 340; 343-344; 349-350; 352.

Sigilo: 216-217; 224-225; 229; 230-231; 234; 237; 240; 243; 245-246; 248.

Tortuga: 60-62; 101; 217; 228-229; 246; 348.

Violencia: 11; 37; 43; 53; 70-71; 74; 77; 81-85; 87; 117; 172; 192; 216; 221; 226; 230; 235; 239; 245-246; 248; 274; 290; 293; 294; 311; 316; 336; 346; 249-250; 355.