

75

Experiencia lúdica y rituales de la vida cotidiana en sociedad

Nueva Antropología

• **Sergio González Varela,** Mimos y payasos de Coyoacán como figuras liminales del *trickster* en antropología. Reflexiones sobre el juego y la experiencia lúdica • **Mariana Sirimarco,** Rituales de separación y marcación del cuerpo: prescripciones del uso del cabello en la adquisición (y mantenimiento) del estatus policial • **Abel Pérez Ruiz,** Moda y trabajo: la expresión sociocultural de un "saber hacer" • **Alejandro Ramos Escobedo,** La mirada del profesional: justicia y toma de decisiones en el proceso de divorcio • **Pablo Vargas González,** Pobreza, migración y desempleo: mujeres en la región otomí-tepehua de Hidalgo • **María Cecilia Ferraudi Curto,** (Des)encuentros en torno a los sentidos de la política: devolución de la tesis en una organización piquetera

Casa abierta al tiempo

Instituto Nacional de Antropología e Historia

CONACULTA

VOL. XXIV, NÚM. 75, JULIO-DICIEMBRE DE 2011

ISSN 0185-0636

Nueva Antropología 75

Experiencia lúdica y rituales de la vida cotidiana en sociedad

MIMOS Y PAYASOS DE COYOACÁN COMO FIGURAS LIMINALES DEL *TRICKSTER* EN ANTROPOLOGÍA. REFLEXIONES SOBRE EL JUEGO Y LA EXPERIENCIA LÚDICA

Sergio González Varela*

Resumen: El presente artículo aborda el estudio del *trickster* en antropología dentro del contexto etnográfico de los mimos y payasos de la plaza de Coyoacán en la ciudad de México. El objetivo central es describir las relaciones existentes entre juego, teatro y *performance* dentro de un contexto liminal. El método a seguir se posiciona como una crítica de las visiones funcionalistas del *trickster* y explora otras posibilidades de análisis antropológico basadas en la revaluación de algunos de los planteamientos teóricos de Victor Turner sobre la experiencia del *performance*.

Palabras clave: *trickster*, mimos y payasos, *performance*, juego, risa.

Abstract: The following article is a study of the trickster in Anthropology, within the ethnographic context of mimes and clowns in Coyoacán Square in Mexico City. The main objective is to describe the relations between play, theatre and performance in a liminal context. The method acts as a critique of functionalist views of the trickster and explores other possibilities of anthropological analysis based on the revaluation of some of Victor Turner's theoretical propositions about the experience of performance.

Keywords: trickster, mimes and clowns, laughing, play, performance.

INTRODUCCIÓN

El objeto de este artículo se centra en la relación entre los conceptos de juego, expresión teatral y *performance* dentro de un contexto liminal.[1] El material etnográfico que se presenta, se basa en mi experiencia de trabajo de campo durante un espacio de doce meses con mimos y payasos callejeros en una plaza pública en la ciudad de México (Coyoacán), en el año 2001. Al interior de dicho contexto, existían un desarrollo lúdico y una tensión con los aspectos normativos sociales exteriores al *performance*, que creaban el contexto en el cual se posicionaban los mimos y payasos. Por lo tanto, juego y tensión normativa definían tanto al desarrollo de las puestas en escena como a los temas que abordaban y su dinámica participativa. En dicho contexto, había una relación estrecha entre teatralidad, ejecución

*Coordinación de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México.

[1] El concepto *liminal* se usará a lo largo de este artículo desde el punto de vista de la antropología desarrollada por Victor Turner, particularmente en sus trabajos sobre antropología del ritual y del *performance* (Turner, 1982, 1985, 1988a, 1988b). Una descripción detallada sobre este término se da en la primera parte del artículo.

escénica, práctica política y sátira de las convenciones sociales, que confluían en un orden de tensión constante, el cual el mimo y el payaso manejaban expertamente cada vez que interactuaban con el público en la plaza.

Esta tensión entre mundos normativos no es del todo nueva, de hecho se encuentra ya esbozada dentro de los más importantes y reconocidos trabajos y reflexiones sobre el juego en las ciencias sociales (Huizinga, 1970; Caillois, 2001; Bateson, 1987; Duvignaud, 1982). Mi intención no es redescubrir la importancia del juego en el desarrollo de la humanidad o en el proceso de aprendizaje cultural, tampoco es llegar a su definición final. Mi interés se centra en la conexión entre juego y liminalidad, particularmente en las actitudes que suscita arrojarse a una experiencia donde ambos conceptos interactúan formando una tensión de significación en los actores participantes.

Entre los mundos normativos dictados por el juego, la risa y las situaciones sociales llamadas "serias", se encuentra el *trickster*, que se define como el personaje mediador que activa el proceso lúdico manipulando las reglas culturales a su conveniencia. El *trickster* es el personaje liminal por excelencia que fluctúa entre el bien y el mal, entre moralidad y amoralidad. Dentro de una perspectiva estructural, el *trickster* es la figura narrativa que une o liga los aspectos binarios de categorización. En este sentido se caracteriza su existencia como una necesaria transición en el proceso de creación significativa que amalgama polos opuestos de la cultura.

Frente a esta tipología tradicional del *trickster* presento una alternativa que se enfocará no estrictamente en su papel de mediador estructural, sino en su participación como desestabilizador del orden mismo de la estructura. En este sentido, a partir de mi experiencia etnográfica de los mimos y payasos de Coyoacán, este artículo trata de proponer que las posibilidades teóricas que aporta el estudio del *trickster* pueden ser aún mayores, si se expanden sus rangos de influencia en un contexto social. Esta argumentación exige, por ende, construir una nueva visión del *trickster* que se aleje de esquemas puramente estructuralistas o funcionalistas; demanda crear una visión más ligada a su desarrollo procesual y de acción, lo cual significa otorgarle un papel más activo en la construcción de experiencias liminales de la cultura.

La primera parte de este artículo, por lo tanto, hace un recuento de los principales estudios sobre el *trickster* en la antropología y cómo se ha trabajado teóricamente su relevancia en la tensión significativa generada entre juego y norma social. De esta manera, a partir del proceso tradicional de semiosis que se hace del *trickster*, se propone su redefinición con base en los planteamientos teóricos de Victor Turner, junto a algunos de los desarrollos filosóficos de Gilles Deleuze y Felix Guattari.

La segunda parte se centra en la descripción del contexto etnográfico de los mimos y payasos de la plaza de Coyoacán y su trabajo de búsqueda y creación de elementos que provoquen risa e hilaridad. Aquí se discuten varias de las interpretaciones de lo que signi-

fica hacer reír y jugar con las normas, en un ambiente de teatro participativo donde la audiencia es el objeto de sátira y de "humillación" escénica.

La tercera parte se enfoca al aspecto de experiencia lúdica de la liminalidad y su papel en la creación y transformación de las identidades, tanto de los mimos y payasos como de los actores potenciales o emergentes. En este sentido, se pone particular énfasis en el control que el mimo y el payaso ejercen sobre su audiencia por medio de su representación social como *tricksters*, así como en los cambios efímeros de personalidad experimentados por los actores participantes.

La cuarta y última parte habla sobre la experiencia estética de la risa que los mimos y payasos crean por medio de su trabajo corporal y su significación para el desarrollo de una antropología de la experiencia.

HACIA UNA REDEFINICIÓN DEL *TRICKSTER* EN ANTROPOLOGÍA

El tema del *trickster* en antropología no es algo nuevo, aparece ya planteado dentro del primer volumen de la *Antropología estructural* de Claude Lévi-Strauss (Lévi-Strauss, 1995) y previamente había sido abordado por Paul Radin (Radin, 1972). Lévi-Strauss nos recuerda que figuras como la *Cenicienta,* o el *Ash-boy* son mediadores entre dualidades normativas: "El *trickster* es pues, un mediador, y esta función explica que conserve en parte la dualidad que por función tiene que superar. De ahí su carácter ambiguo y equívoco" (Lévi-Strauss, 1995: 249).

La situación ambigua del *trickster* la comparten otros seres mitológicos, en especial aquellos que se consideran héroes culturales. Una de sus características principales es la de ser un personaje que juega con las polaridades entre moralidad e inmoralidad, y en ciertos casos, como lo menciona Michael P. Carroll, al *trickster* se le considera una especie de antihéroe, es el "unificador de dos personalidades independientes, una que es en efecto un *bufón egoísta* de la variedad de *Bugs Bunny*, y la otra que es un héroe-cultural" (Carroll, 1981: 305). Este carácter dual "entre categorías" del *trickster*, lo ha hecho un elemento ideal para el análisis de mitos, narrativas de diversos grupos étnicos, y de figuras del imaginario colectivo (Radin, 1972). La bibliografía al respecto es abundante y como lo menciona Carroll: "Mucho probablemente se ha escrito acerca de los *tricksters*, más que cualquier otra categoría de carácter que aparece en los mitos y leyendas del mundo." (Carroll, 1984:105). El *trickster* es, por lo tanto, un ser ubicuo que traspasa todo el universo mítico pero que no se define en una posición particular. Su poder de acción está en la libertad de juego que tiene y desarrolla.

Aunque abundante en su carácter narrativo, pocos son los estudios consagrados a los aspectos no narrativos del *trickster*. Destacan sobremanera las referencias colaterales mencionadas en la obra de Victor Turner. Aunque un análisis detallado de las implicaciones teóricas sobre el ritual y el *performance* en Turner yace fuera de los límites de este artículo, no obstante quisiera

subrayar dos de los elementos que considero imprescindibles para el estudio del *trickster*: la noción de drama social, y el concepto de liminalidad.

El carácter dramático que se presenta en el proceso ritual corresponde a la inestabilidad que ocurre al interior de las cuatro fases de la teoría del conflicto de Turner.[2] El ritual, desde el punto de vista de Turner, se manifiesta como un medio eficaz (en la fase de reparación) para tratar de lograr una estabilidad social que se desgaja frente a la consolidación de los conflictos. Aunque esta contextualización del ritual conlleva un matiz funcionalista, su carácter de expresión dramática, sin embargo, se asocia con el carácter lúdico del *trickster,* en el sentido de que este último representa las normas sociales en tensión. De esta manera, *el trickster* es en sí mismo la solución o la ejemplificación de un drama o conflicto social. De ahí que su prominencia dentro del contexto ritual sea evidente.

En cuanto al concepto de liminalidad, su condición de "entre estados" (*Between and Betwix*) dentro del proceso ritual, es similar a la situación en la cual se encuentra el *trickster.* Como lo ha señalado Turner (1985), la liminalidad es una fase intermedia, producto de la separación experimentada por los neófitos en el inicio del ritual (sobre todo en rituales de iniciación), y es el momento transitorio anterior a su reagregación social. De este modo los neófitos durante esta fase son sometidos a una vivencia ambigua, son despojados de su lugar social y de su identidad. Turner caracteriza al sujeto como socialmente invisible, como ya no perteneciente a lo que era antes y como todavía ausente de las categorías normativas de un nuevo estatus, careciendo de una posición definida dentro del grupo cultural (Turner, 1985: 291-301). Los seres que experimentan esta transformación no tienen momentáneamente ninguna propiedad, ningún rango e insignia. La experiencia de la liminalidad, por lo tanto, tiende a eludir y a escapar a todo sistema clasificatorio, manipulando y describiendo regulaciones e intensidades simbólicas distintas a la cotidiana. Los sujetos liminales, menciona Turner, presentan atributos de ausencia de sexo, anonimato, obediencia, silencio, e inversión de estatus. Rasgos que se expresan mediante una ambigüedad de símbolos, como: seres andróginos, figuras mitad animal y mitad humano, ángeles, hadas, sirenas, centauros, caracteres que muestran las combinaciones entre la naturaleza y la cultura, el nacimiento y muerte (*ibidem*: 295).

Aunque la caracterización de la fase liminal se relaciona particularmente con las sociedades no occidentales, ciertos aspectos de dicha fase aparecen también dentro del contexto de la modernidad. Turner menciona que dichos procesos —marcados particularmente por el desarrollo de las artes y el teatro— son periodos cuasiliminales o liminoides, que se definen por la intensidad de la experiencia estética (Turner, 1982: 20-60). Lo liminoi-

[2] Dichas fases son: 1. Brecha o quebrantamiento de la norma; 2. Crisis; 3. Reparación; 4. Reintegración o reconocimiento de un cisma irreparable (Turner, 1974: 37-44).

de es por lo tanto, una experiencia opcional y voluntaria, "transportatoria", que los participantes buscan y persiguen. Contrario al carácter normativo y obligatorio de la fase liminal, lo liminoide o cuasi-liminal en la modernidad se define por su marcado individualismo y por su aceptación de las reglas del juego.

Dentro de este contexto, el *trickster* es una figura que abarca los ámbitos de lo liminal y cuasi-liminal. Es por lo tanto un elemento indispensable en la introducción de la dinámica de juego y de subversión normativa. De ahí, las proyecciones que suscita dentro del imaginario social como héroe cultural y bufón (Carroll, 1984). Aunque es difícil dar una explicación general acerca de la aparición del *trickster* en diversos contextos culturales, es importante mencionar que ciertos de sus atributos son compartidos y pueden aparecer como rasgos "semi-universales", parafraseando a Maurice Bloch (2005: 46). El aparente carácter universal del *trickster* no significa que se manifieste etnográficamente de igual manera. Las diferencias culturales de su presencia y representación son relativas. Sin embargo, su configuración puede ser conmensurable con formas similares ya existentes o trabajadas etnográficamente. En un plano analítico, la liminalidad se constituye como una modalidad de la estructura, como un segmento que otorga su estabilidad y su significación. Es de este modo, que la antropología clásica usa el concepto de *trickster* junto al de liminalidad, como instancias que otorgan credibilidad al orden social. Son momentos de desfogue que confirman el imperativo de las normas sociales por medio de su temporal olvido.

Uno de los principales problemas relacionados con una visión funcionalista o estructuralista del *trickster* es que su existencia está supeditada a ser simplemente un efecto del llamado orden social general. El *trickster*, de esta forma, se localiza en cierto momento y situación dentro de las clasificaciones sociales y funge como intermediario entre estados que son aparentemente inmóviles. Esta función se da por sentada como algo obvio y consecuente con la estructura de un grupo, como algo necesario e irremediable. El *trickster* es, en este caso, una figura ambigua ya que posee aspectos de las dos formas categoriales que se oponen. Dentro de esta lógica basada en la diferencia entre entidades excluyentes, resulta incómodo concebir una figura que incorpora ambas entidades y que aboga por su disipación. Como lo menciona Koepping, parece ser que el *trickster* no es una figura que resuelve las situaciones de conflicto categorial, al contrario, las exacerba y las hace permanecer en un estado latente de visibilidad (Koepping, 1985: 197). De esta forma, su definición simplemente como estado ambiguo entre entidades diferenciales resulta insuficiente para dar cuenta de sus potencialidades.

¿Es posible percibir al *trickster* desde otra perspectiva? Para tratar de responder esta pregunta, el primer punto a debatir radicaría en el problema de las dualidades categoriales que se han dado por sentado en el análisis del *trickster*. Una de las principales conse-

cuencias de dicha dualidad es su estatuto de inmovilidad y de permanencia; en otras palabras, su existencia incondicional dentro de la formación de otros mundos culturales. Como se ha desarrollado antes, se ha asumido, sin cuestionar, el carácter confrontacional, mediador o intersticial, del *trickster*, como si fuera algo obvio y evidente. La solución, a mi entender, radica en el mismo punto donde se ha señalado el problema, la ambigüedad del *trickster.* De acuerdo con el planteamiento de Turner, discutido previamente, el carácter cuasi-liminal del *trickster* no es sólo una anomalía o un "defecto" en el devenir social. Al contrario, puede ser visto como un punto de activación, de movilidad y de transformación de las identidades. En este sentido, la movilidad implica otra lógica que dista de ser simplemente una posición entre estados. Lo que el carácter del *trickster* parece revelar es una apreciación basada en una modalidad participativa. El *trickster* puede ser visto no solamente como una figura posicional pasiva sino como un agente dotado de intensidad y de acción, tal como Deleuze y Guattari lo han mencionado con respecto al "cuerpo sin órganos" (Deleuze y Guattari, 2004: 13). Así, el *trickster* podría ser visto como un agente que irradia "luminosidad" y una fuerza interna. Es así que la anomalía vista desde el punto de vista de la separación categorial se transforma en una relación de implicación entre entidades. Como lo mencionan Deleuze y Guattari: "El problema no es de lo Uno y lo Múltiple sino de la multiplicidad de la fusión, que transborda efectivamente toda oposición entre lo uno y lo múltiple." (*ibidem*: 15).

Se podría decir que el *trickster* ejemplifica de cierta manera la lógica del "cuerpo sin órganos", guiado por su campo de inmanencia del deseo (Deleuze y Guattari, 2004: 20). Al ser sujetos visibles, los *trickster* activan un polo de intensidad que se muestra como una formulación energética de irradiación, que transgrede el significado de una división estática y formal de la cultura. El *trickster,* por lo tanto, describe una "línea de fuga" que desplaza la experiencia de los participantes fuera de los ámbitos de la estructura social. Esto no implica huir del mundo, sino en hacerlo-huir (*ibidem*: 78). Dichas "líneas de fuga" son necesarias para el entorno social y el *trickster* las detona cada vez que entra en acción con su cuerpo en un escenario frente a una audiencia.

Esta interpretación implicaría llevar las ideas de Turner sobre la liminalidad a un nivel donde lo que desaparece no es estrictamente la estructura en su totalidad, sino las convenciones sociales de definición de los sujetos. La liminalidad otorga, por lo tanto la disipación categorial entre opuestos o su amalgamiento en una sola configuración. Es esta disipación o complementaridad lo que produce en términos de Deleuze y Guattari, un "devenir intenso". Ahora bien, los seres liminales, al haber disipado las categorías estructurales en sus cuerpos, o al multiplicarlas dentro de sí mismos, corren el riesgo de ser considerados como amenazadores o contaminantes para un sistema social. Dicho peligro pro-

viene de la incapacidad de asirlos y conceptualizarlos detalladamente, producto de su propio carácter ambiguo o total. Se representan como desestabilizadores ya que potencialmente podrían activar líneas de fuga e irradiar una intensidad que dejaría en entredicho otras normas clasificatorias. Desde esta perspectiva, es posible entender porqué una de las estrategias más eficaces de los seres liminales sea el humor y la sátira de sus propias condiciones de ambigüedad. Es lo lúdico lo que hace al *trickster* un ser tolerable. Como se verá en la siguiente sección, es la búsqueda de elementos que causen risa lo que da éxito a los *tricksters*. Esto se verá reflejado en la experiencia y reacción de la audiencia, frente a lo lúdico que se pone en escena.

EL CONTEXTO ETNOGRÁFICO DE LOS MIMOS Y PAYASOS DE COYOACÁN

Mimos y payasos han frecuentado la plaza de Coyoacán desde la década de 1980. Uno de sus miembros fundadores, *Gogo*, menciona que las actividades de teatro de calle en diversas plazas de la ciudad de México surgen en 1978, como una respuesta al teatro formal. La plaza de Coyoacán, pese a ser actualmente un lugar preponderante dentro del sector turístico de la ciudad, distaba de ser así en la década de 1980. Como lo menciona *Gogo*, "en un inicio la plaza era considerada un lugar satélite para la expresión artística; los lugares más atractivos en ese entonces eran la Alameda Central, y la Zona Rosa".

Fue hasta que se formó un núcleo de actores de calle en los años 1984-1985 que se institucionalizaron de manera formal sus espacios y sus respectivos tiempos para actuar, normalmente durante los fines de semana. Cabe mencionar que los actores que decidieron participar en el teatro de calle eran, y en su mayoría son, actores profesionales, educados en escuelas de arte nacionales, como el INBA (Instituto Nacional de las Bellas Artes), o en talleres como CLETA (Centro Libre de Experimentación Teatral y Artística), e inclusive en escuelas de pantomima internacionales de Bélgica o Canadá.

Pese a ser profesionales en su arte, los ocho actores[3] que acudían cada fin de semana a la plaza de Coyoacán lo hacían por diversos motivos, tales como una entrada de dinero extra para sus gastos,[4] como preparación para funciones teatrales en lugares cerrados o como un lugar para expresar ideas políticas o experimentar nuevas bromas. Lo que es un hecho es que su trabajo

[3] Durante 1999 y 2000 los actores establecidos eran ocho: los mimos *Gabo*, *Gogo, Ramón* y *Juan*, este último de reciente incorporación, y los payasos *Tiliches* y *Talachas*, además de los hermanos Moisés y Pedro Miranda.

[4] Los mimos y payasos de Coyoacán no pagaban impuestos sobre sus ganancias, sólo aportaban cierto porcentaje al comité de vendedores y artistas ambulantes cada semana. Aunque llevaban trabajando en la plaza más de veinte años, seguían sin tener contratos laborales, no contaban con apoyo gubernamental y no existían garantías de preservación de sus espacios físicos. Este último factor era, al momento de mi investigación (años 2000 y 2001), uno de los problemas más recurrentes durante sus presentaciones. La falta de espacios los hacía mudar de lugar constantemente y en algunos casos el ruido o eventos de la delegación los hacían cancelar sus funciones.

de fin de semana era y es complementario a otras actividades teatrales. De los ocho mimos y payasos que entrevisté, sólo uno era estudiante de teatro, la mayoría eran actores con una trayectoria consolidada, con experiencia nacional e internacional en compañías de teatro.

La dinámica del teatro de calle que los mimos y payasos realizaban era considerada por ellos como un desafío mayor al que ocurría en una pieza teatral tradicional. Como lo menciona Moisés Miranda, uno de los payasos de la plaza:

> Para ser un actor de la calle tienes que sujetarte a la enseñanza no académica, a lo que aprendes en las banquetas, en la vida real. Aquí aprendes la conducta de la gente, al escucharla, al olerla, y esa es la enseñanza no académica que se nos está olvidando a la mayoría de los intelectuales. Se está ignorando la tradición oral, lo que una sociedad cuenta de sí misma (Hernández, 2000: 30).

Esta reflexión social basada en la experiencia de la vida diaria del actor, era uno de los elementos que los mimos y payasos evocaban en sus *performance* de calle. Desde este punto de vista, el hecho de que sus escenificaciones estuvieran basadas en la forzada participación de la audiencia en sus *sketches*, hacía que la dinámica de interacción fuera siempre impredecible y espontánea.[5]

Los espacios de los mimos y payasos en la plaza de Coyoacán estaban divididos en dos. Uno se encontraba alrededor del quiosco principal cerca de la explanada delegacional. El segundo se encontraba casi enfrente de la iglesia de San Juan Bautista. No existían reglas específicas acerca de las interacciones entre los espacios, más bien estaban considerados como dos escenarios diferentes que operaban en forma independiente, salvo en las ocasiones donde ambos lugares se veían afectados por políticas laborales o eventos artísticos.

Los actores tenían entre 45 minutos y una hora cada uno para desarrollar sus *sketches*. Normalmente el espacio era creado por sus cuerpos y su tarea consistía en atraer a la gente que pasaba por la plaza con silbidos, gritos, bromas, imitaciones, en lo que ellos denominaban el "juntar la bola". Cada función acumulaba entre 80 y 200 personas. Algunas veces la cantidad de gente sobrepasaba los 300 individuos. Cada puesta en escena involucraba al

[5] Richard Schechner señala al respecto que todo intento de dividir los espacios teatrales, marcando la separación entre actores y espectadores, demerita el desenvolvimiento de las prácticas teatrales y del *performance*. Lo transforma en un ambiente frío, de poco compromiso, de nulo enriquecimiento para la experiencia y de poca creatividad. En su afán por diluir esta bifurcación, Schechner elaboró una teoría del teatro ambientalista, retomada de cierta forma por los mimos y payasos de Coyoacán. El teatro ambientalista se basa en la disipación entre actores y espectadores. Esta disipación exacerba el nivel de intensidad de las escenificaciones y da un toque de incertidumbre a la experiencia donde, dice Schechner: "La acción respira y el público se convierte en un elemento escénico mayor" (Schechner, 1994: 29).

público como participante. La mayoría de las bromas tenían una trama central, una narrativa que se mantenía hasta el final del *performance*. Al interior de cada función había elementos menores, considerados como rutinas dentro de la trama, que se basaban en la interacción con el público. Cada trama en general comprometía a la audiencia como actores participantes. Esto convertía al *performance* en algo que el mimo o el payaso iba guiando como si fuera un director de orquesta. Aunque siempre existía el riesgo de perder el control, los mimos y payasos tenían amplia experiencia para reaccionar frente a situaciones inesperadas. Esto incluía elaborar espontáneamente bromas, ridiculizar a los participantes o simplemente abandonar la pieza teatral y dejar a los participantes emergentes por su cuenta.

Las puestas en escena se ejecutaban a veces en pareja y en algunas raras ocasiones de manera colectiva. Aunque existían claras diferencias entre cada actor, las tramas más recurrentes eran cuentos de hadas con transformaciones y distorsiones que incluyen temas de burla sexual y bromas que se basaban en las características físicas de los actores emergentes. Las secuencias en algunos casos eran representaciones de situaciones sociales ceremoniales como el matrimonio, fiestas de quince años, o funerales. Este tipo de secuencias estaban caracterizadas por su frecuente irreverencia y por la introducción de elementos que evocaban la situación política y social de México. Varios de los temas y orígenes del material creativo que usaban los actores se basaban, como lo mencionó Moisés Miranda, en la observación cotidiana de las interacciones sociales de la gente en la calle. De esta manera, algunas de las narrativas discurrían sobre temas cotidianos como la experiencia dentro del transporte colectivo, compra de alimentos en supermercados, y situaciones que involucraban a la policía. La búsqueda por temas nuevos hacía de la observación una técnica casi obsesiva, el mimo Juan, menciona por ejemplo:

> Hay días en que, cuando quiero montar un nuevo espectáculo, paso el tiempo en la calle observando a la gente, mirando lo que hacen, cómo se comportan, de qué se ríen, por qué actúan así. Termino al final, convirtiéndome en un sociólogo y un psicólogo del comportamiento humano. Sólo que me centro en los momentos chuscos, en los instantes donde la gente comienza a reír, y de ahí, saco las ideas para mis espectáculos.

La vida cotidiana impregnaba cada escenificación, ya que era el soporte para la creación artística. El mimo necesitaba trasladar esa realidad social, hacerla suya y darle un sentido estético. En este desarrollo creativo se puede apreciar el papel de *trickster* que desempeñaba. Su función se daba como una escenificación que jugaba con las normas de "seriedad" social y las transformaba en algo que tenía como objetivo principal provocar la risa en el público. No existía una intención de crear sólo un sentimiento de irrealidad, al contrario, era una fluctuación cons-

tante entre las evocaciones sociales serias (y aquí incluiría las convenciones narrativas de los cuentos de hadas) y la dinámica de juego que se basaba en la construcción de un escenario particular, donde el mimo incorporaba las dualidades categoriales en su persona.

Se puede decir que era el trabajo sobre el cuerpo lo que daba sentido a las situaciones de risa en la plaza de Coyoacán y era un elemento esencial para la construcción del espacio. De esta manera, el teatro de calle se puede decir que era minimalista, ya que prescindía de los excesos y parafernalia del teatro clásico. Como dice Grotowski (1968), era un "teatro pobre" que se basaba en la sola presencia del cuerpo del actor y de los participantes. El mimo y el payaso generaban el espacio teatral con sus cuerpos y con la ayuda de elementos mínimos como una corneta, un silbato, una cuerda, un ramo de flores sintéticas o malabares. Al ser dependientes del cuerpo, los actores fusionaban el contexto normativo social con la dinámica de juego en una sola configuración. Y es este carácter, que podría llamarse liminal o cuasi-liminal, el que permitía a los participantes entrar en el contexto del juego sin olvidar que esto constituía también un compromiso de la audiencia durante el tiempo que durara la escenificación. Esto no quiere decir que el *trickster* eclipsara por arte de magia el orden normativo. Al contrario, el mimo y el payaso se encontraban en una lucha frontal y constante frente a las reglas sociales que no dejan de imponer sus restricciones. Como se ha mencionado en el apartado anterior, la obra artística del mimo y el payaso producía una intensidad dentro de sus propios cuerpos que disipaban ciertas convenciones sociales acerca de ellos mismos y de la audiencia.

Las escenificaciones en Coyoacán siempre tenían el riesgo de perder su sentido de juego. La tensión normativa en algunos casos suscitaba conflictos entre actores y audiencia, particularmente con los individuos que participaban en los *sketches*. En varias ocasiones, durante mi trabajo de campo, las tensiones que surgían de la burla y mofa extrema sobre el público, hacían que el actor participante renunciara a la puesta en escena, o mostrara su enfado ante el mimo o payaso. Esta serie de conflictos en ocasiones terminaba en riñas, forcejeos, o en la interrupción total de la función. Como bien lo ha mencionado Gregory Bateson, la relación entre juego y amenaza es parte del mismo desarrollo del juego (Bateson, 1987: 190).

El papel de mediador que tiene el *trickster* en esta oscilación entre normas de seriedad y normas del juego genera tensión, tensión que es, sin embargo, una de las razones inherentes al hacer reír. De ahí que los mimos y payasos experimentaran con los límites de lo permisible y con las alternativas que podían ejecutar para desatar la risa en la audiencia. Don Handelman y Bruce Kapferer han llamado a esta búsqueda por los límites de aceptación de la broma, la condición esencial para la puesta en escena del contexto lúdico:

> [El] comportamiento que es reconocido como Bromear depende del acuer-

> do expresado de los participantes en la actividad escogida[…]los individuos, antes de que puedan organizar su interacción en términos de broma, deben recibir una "licencia para bromear" de las personas a las cuales su actividad es dirigida (Handelman y Kapferer, 1972: 484).

Dicho acuerdo es imprescindible para la escenificación de cualquier actividad lúdica y para el desarrollo teatral del *trickster*. Los mimos y payasos eran los instrumentos de la narrativa del juego y eran los encargados de establecer la "licencia para bromear". Su fascinación por jugar y experimentar con los límites de lo permisible, como ellos mismos lo mencionaban, constituía una obsesión por los comportamientos humanos en los que se podían introducir aspectos cómicos y de hilaridad.

La experiencia que generaba el *trickster* en la audiencia era una que enrarecía las normas convencionales. Como lo ha mencionado Raymundo Mier, el compromiso de aceptar ser parte del juego "desborda en su desenlace la regulación misma y produce la experiencia de un enrarecimiento del universo normativo, revela simultáneamente su fuerza, su precariedad, su presencia arbitraria y su mutabilidad no menos contingente." (Mier, 1999: 270). Al parecer, este enrarecimiento normativo formaba una de las bases de la fascinación escénica de los mimos y payasos de Coyoacán. Cada puesta en escena actuaba de la misma manera que el *trickster* en una narrativa mítica. Era una irrupción dentro del universo del juego que relativizaba la seriedad de las normas sociales, pero que también hacía ver su dureza e inflexibilidad, donde mucha de la hilaridad que suscitaba la escenificación provenía de la puesta en acción de la incongruencia de la propia regulación, pero a la vez, era señal de su propia resonancia imperativa.

LIMINALIDAD Y EXPERIENCIA LÚDICA EN LAS PUESTAS EN ESCENA

El contexto en el que las puestas en escena de los mimos y payasos de Coyoacán se desarrollaban entre los años 1999 al 2001 estaba marcado por una afluencia constante de personas. Cientos, miles de gentes recorrían durante un fin de semana la plaza. Al paso de los años se había convertido en un lugar por excelencia de reunión, diversión, recreación, distracción para un importante porcentaje de la población de la ciudad, del interior del país y de turistas provenientes del extranjero. Dicho contexto engendraba este teatro interactivo en el cual actores y público se encontraban cara a cara, donde la distancia que mediaba entre ellos era muy efímera y donde todo observador era un actor en potencia.

Precisamente dentro de este teatro interactivo podemos reflexionar acerca de la práctica social de tal tipo de manifestaciones artísticas y la experiencia lúdica que suscitan. Trascendiendo todos los marcos estructurales establecidos, los mimos y payasos de Coyoacán evocaban a cada instante, en cada movimiento, la preponderancia de los aspectos de juego para la confor-

mación de la vida social. La risa, ese estertor de las entrañas que nos envuelve a cada instante, esa espasmódica reacción ante lo incoherente, nos regresa por unos momentos a una primera experiencia del mundo, a un contacto original con el ser, con la imaginación, a ese lugar de la memoria donde todavía no se cimentaba la seriedad social, donde todo podía ser posible. Esta risa sublime, distinta a los otros significados que se le pueden dar, era en muchas de las ocasiones de alegría y de satisfacción, alejada del tipo sardónico, malévolo o de preocupación, encontrándose marcada por el placer y el goce.

Ahora bien, la experiencia de juego dentro de las escenificaciones de los mimos y payasos se nos presenta analíticamente como una actividad "inútil", sin finalidad estructural, que desborda los parámetros de una concepción racionalista; es una vivencia de lo posible que cuestiona nuestras certezas del mundo. Los espectáculos emergen como un rechazo de los actores ante los dogmas académicos de un teatro tradicional que trata siempre de sofocarlos, se da como una manera de tener participación en la vida social de una manera creativa. Jean Duvignaud ha descrito de una forma muy acertada los desenvolvimientos de lo lúdico señalando que se mueve como una "conducta delirante de espera catastrófica y de enjuiciamiento de las estructuras" (Duvignaud, 1979: 129), como un "acto sin concepto, estético por sus principios y tendiente a la misma universal e inalcanzable fraternidad" (*ibidem*: 67), como una actividad sin finalidad en el sentido productivo, que consta de una duración efímera. Su importancia radica en lo inquietante de su irrupción, provocando una desestructuración momentánea, ahí donde nuestra racionalidad del pensamiento se creía indomable e inamovible.

En el seno de la experiencia lúdica dentro de las puestas en escena, se distinguen a su vez dos niveles en los que se incide sobre la creación y transformación de las identidades: 1. El nivel correspondiente a los mimos y payasos. 2. El referente a los actores potenciales. En el primer nivel, las identidades parecen no resquebrajarse totalmente, parecería ocurrir una afirmación del sujeto como *trickster,* es decir dentro de su ser encuentra una reivindicación de su propio sentido como figura dual que incorpora ambos aspectos de seriedad y burla, y que en los contornos del juego operará como un poder que ejercerá su fascinación sobre los actores emergentes y que los mantendrá dentro del ámbito de las reglas del juego, manteniendo siempre una distancia con respecto al mismo juego que el mimo o payaso propone.

En el segundo nivel ocurre un proceso contrario: el actor potencial se encuentra en una situación de fragilidad normativa interior a su propia existencia. La posibilidad de poder acceder a la experiencia del juego suscita la erradicación, la destrucción de su propia identidad y un enrarecimiento del sentido mismo de su ser. Al actor potencial se le despoja, en el interior de la escena, de su capacidad de reconocimiento con lo que él era. Se descubre a cada instante, a medida que el juego avanza, realizando y actuando papeles que

no había contemplado realizar alguna vez dentro de su vida, conduciéndose de una manera que causará sorpresa en él mismo. Sin embargo, al mismo tiempo que el desplazamiento de la identidad ocurre, también el imperativo de los contornos del juego toma su preponderancia. En este sentido, la exigencia de un reconocimiento de las reglas del juego implica una recuperación misma de la identidad que trata de rescatarse y asumirse de nueva cuenta en el sujeto, frente a la experiencia de abandono y de olvido de sí mismo que lo captura de manera incesante. En este doble acontecer surge una especie de vértigo, al no poseer el sujeto la certeza misma sobre su rol social y al instituirse la ambigüedad de sentido de la propia identidad. Este sentimiento y esta ambigüedad la aprovecha el mimo y el payaso para introducir su dominio y su fuerza en las puestas en escena.

A manera de ejemplo, me gustaría incluir un fragmento de mi diario de campo sobre una puesta en escena donde los papeles diferenciales entre mimos y payasos y actores emergentes quedan de manifiesto. La puesta en escena es sobre Blanca Nieves y los Siete Enanos y la lleva a cabo Pedro Miranda:

> Pedro escoge a siete niños del público, regalándoles dulces y jugando con ellos, señalándoles que a partir de ese momento, serán los siete enanos que van a ir al encuentro de Blanca Nieves. Blanca Nieves se elije entre el público, quien resulta ser una muchacha joven y bien parecida. Pedro, que durante toda la función fungirá como cuenta cuentos, dirige a la chica en todos sus actos. Le menciona que existe una malvada reina por ahí que quiere embrujarla, señalando con sus manos que es necesario saber dónde se encuentra. Después de andar un trecho entre el público, Pedro escoge una señora de la tercera edad para que haga el rol de reina. Pedro la guía, mencionándole que tiene que actuar como si odiara a Blanca Nieves. La reina es obligada a preguntar incesantemente a su espejo: "¿quién es la más bella y hermosa entre las mujeres?" El espejo, por voz de Pedro, responde: "por supuesto que no eres tu reina horrible, es Blanca Nieves". La gente ríe y la manera a veces tan graciosa como la reina actúa, hace que las carcajadas sean todavía mayores. A continuación, la reina le regala una manzana a Blanca Nieves quien caminaba por el bosque. Blanca Nieves cae dormida en la casa de los enanos, los niños se acomodan a su alrededor, y cantan; después, llega el príncipe, un joven bien parecido, escogido previamente por Pedro, alto y fuerte que la va a salvar de su infortunio; Blanca Nieves continua durmiendo y por fin es despertada por su hermoso salvador quien le da un beso en la mejilla. Los niños se les unen y dan vueltas alrededor del escenario, mientras que el cuenta cuentos se queda esperando un beso de Blanca Nieves que llega hasta que la función concluye.

Es necesario, para lograr una mejor comprensión de lo que sucede en la obra, conocer la manera como Pedro se

dirige ante el público en su papel de cuenta cuentos. A continuación, transcribo una parte acerca de cómo se va narrando el fin de la historia:

> Cuando por fin la malvada bruja tiene su merecido, despierta Blanca Nieves con un gran beso que le tiene que dar el[…] cuenta cuentos. No, es broma[…] ¡el príncipe!, quien llega de un salto a la casa de los enanos. Choca con el techo de los enanos, no puede entrar, da giros alrededor, hace señas a los enanos para que saquen a Blanca Nieves, los enanos lo rodean. Por fin, después de mucho batallar, le indican que tiene que darle un beso a Blanca Nieves. El príncipe debe besar a Blanca Nieves en la boca, ¡no!, no es cierto, sólo debe darle un beso en la mejilla. Blanca Nieves despierta y abandona al príncipe y se va a vivir con el cuenta cuentos y eso es todo ¡háganlo como se los indico!

Como se puede apreciar, el mimo siempre sabrá más que el espectador y estará más preparado para asumir la experiencia de incertidumbre cuando esto ocurra en el interior de la escena. Aunque se mueve en la misma experiencia que el actor potencial y se encuentra descubriendo nuevos cursos y situaciones imprevisibles en la dinámica de juego y de su propia identidad, el mimo o payaso, en su personificación de *trickster*, posee de todos modos, una familiaridad más clara con la incertidumbre e inestabilidad de la pieza teatral y con su propia identidad, que lo hace mantener el control de la puesta en escena. Si no fuera posible este control, sería muy difícil desarrollar la dinámica del juego, ya que para asumirse con libertad es necesario sostener y hacer inteligibles, cuando menos, algunas normas elementales en el escenario.

SIGNIFICACIÓN DE LA RISA

Los estudios acerca de la risa no son muy extensos en el ámbito de la antropología y demás ciencias humanas. Parece ser que en Occidente se ha privilegiado una visión demasiado seria de la vida. Desde las tragedias griegas, el hombre occidental ha querido reducir, en la medida de lo posible, la experiencia humana e imaginaria casi exclusivamente al padecimiento. Los personajes de las piezas dramáticas son, desde Esquilo, seres que padecen, sufren, que se caracterizan por su crueldad, su culpabilidad, sus asesinatos; en suma, ponen de manifiesto su carácter "a-típico" y desordenado.[6] Por otro lado, el desarrollo de la comedia y la sátira ha sido sólo una breve respuesta en comparación con el porcentaje tan elevado de desarrollos dramáticos. Durante la emergencia de los nuevos movimientos vanguardistas en el teatro de este siglo, se ha visto, en su mayoría, un seguimiento de temas y asuntos denominados "serios": de Meyerhold (1986) al teatro de la crueldad de Artaud (1979), desde las propuestas de Stanislavski (1987) hasta los desa-

[6] Véase por ejemplo la *Sociología del Teatro* de Jean Duvignaud (1981), donde el sociólogo francés hace un recuento histórico de los personajes del teatro clásico de Occidente.

rrollos del teatro pobre de Grotowski. Sin embargo, las escenificaciones de temas donde la risa es lo esencial, siguen existiendo como formas marginales de representación. El valor social de las comedias actuales, de los programas televisivos que pretenden entretener y hacer reír, de las películas, siempre será menor al de las piezas elaboradas bajo temas serios. Parece ser que no se puede asumir tan fácilmente lo lúdico como algo que implica la mayor seriedad. Se le menosprecia, o paradójicamente, nos reímos de ello, pero no se les da su correspondiente valor cultural (claro, a excepción de los "grandes": Chaplin, Keaton, Los hermanos Marx, Cantinflas, Tin Tán, etcétera). Reconocemos su ingenio, pero no posee la relevancia para incidir dentro de la conformación social. Los seres humorísticos son otra forma de representación del *trickster*.

La mirada social en México acerca de un mimo o un payaso, parece encontrarse constantemente marcada por tintes de marginalidad simliares, como lo señala Moisés Miranda: "Creen que somos gentes que nos dedicamos a esas actividades porque no tuvimos nada mejor que hacer en nuestras vidas. Nos clasifican como gente desafortunada". Sin embargo, más allá de su posición marginal en la que son considerados frente a la sociedad, realizan todo un trabajo serio con respecto a la creatividad de hacer reír. Moisés menciona que suscitar la risa no es fácil, y que se requiere de toda una habilidad, de una observación incesante de los comportamientos sociales para lograrlo eficazmente.

Sobre la experiencia de la risa, Duvignaud (1979: 205) ha mencionado que "reír es abrirse a ese algo no alcanzado y probablemente inalcanzable, y es como si el ser se preparara así, mediante una simulación de todo su cuerpo, para afrontar una experiencia distinta de la que le propone su cultura y de los modelos instituidos de sometimiento". Esta experiencia distinta —que es el juego y el espacio teatral— promueve algo que habíamos mencionada más arriba: la ruptura con lo previsto, con las normas establecidas. La risa emerge como una reacción ante lo inesperado, mostrándose de una forma exagerada, ambigua. Reímos por la mutación ejercida dentro de todo un ámbito de sentido. Soltar una carcajada es la experiencia de un "bello gesto" (Greimas, 1996: 13-14) suscitado por la sorpresa. Es un sentimiento de placer ante lo inopinado, es el surgimiento de un sentido nuevo, dinámico de la acción. Ante el cambio de nuestras expectativas que de súbito se ven transformadas, o ante la espera del azar, proviene la risa, y a su vez, un momento estético.

No obstante, la emergencia de la risa también implica cierto enrarecimiento, cítese por ejemplo el caso de aquel espectador que se deja enganchar por la risa que observa en el mimo, pero que no sabe que al mismo tiempo su risa es causa de mofa para un tercero. Como lo ha señalado René Girard: "Nos reímos realmente de algo que en cierto sentido podría ocurrirle a cualquiera que se está riendo, incluso a nosotros mismos" (Girard, 1997: 135). De ahí que la risa ejercida por el *trickster* ten-

ga siempre un riesgo y una injusticia en su interior.

La experiencia lúdica de la risa que suscita el *trickster* puede verse desde diversos puntos de vista, que hacen de la misma risa un acto polisémico en el sentido de que existen diversas interpretaciones sobre los motivos que la causan. Pese a su carácter polisémico, sin embargo, la risa —dentro de las escenificaciones de Coyoacán— puede verse como el vehículo que transporta a los participantes fuera de las normas cotidianas y los adentra al ámbito del juego. En este sentido, y retomando una reflexión de Victor Turner, la risa se manifiesta como un símbolo dominante que impele a la acción (Turner, 1968: 21-52). Esto quiere decir, que la risa funge como catalizador de los movimientos dentro del proceso de actuación del *trickster*. Es el elemento que hace posible la reunión de las personas. La atención del público y la concentración total del actor se enfocan alrededor de este símbolo dominante, el cual logra introducirnos a la experiencia del juego y nos sumerge dentro de la vivencia de este nuevo orden normativo. Es como una especie de energía que nos jala e impele a una uniformidad de sentido, aunque nunca lo logre por completo. Como si las normas sociales existentes en el contexto se movieran hacia la dirección que la risa sublime ordena, de ahí su carácter dominante.

El clímax de todo este abigarramiento de sensaciones producidas por la risa llega con el sentimiento que Turner llama *communitas* (Turner, 1988a). *Communitas* vivida de manera distinta según el lugar que se ocupe dentro de la representación, según el movimiento colectivo y según la red de relaciones en la que se efectúe la dinámica social. Las intensidades en que se puede apreciar la *communitas* varían, pero la importancia radica en que el movimiento de la risa suspende por efímeros instantes las diferencias sociales entre las personas. En este temporal olvido recae la magia que ejecuta el *trickster,* al no posicionarse sólo como mediador entre categorías, sino al aparecer como un sujeto intenso que tiene la potencialidad de generar experiencias alternas a las establecidas por las normas sociales convencionales.

CONCLUSIÓN

El *trickster* es un ser múltiple en el sentido que incorpora la participación de formas sociales antagónicas en una singular configuración. No es simplemente un héroe cultural o un "jugador" de categorías; es por el contrario, la expresión lúdica que detona una experiencia singular, la cual pone en entredicho las identidades sociales. El mimo y el payaso son seres que proponen ciertas "líneas de fuga", líneas creativas, irreverentes y de sátira que cuestionan el orden social establecido y que subsumen a la audiencia en una experiencia de juego teatral, marcada por un contexto incierto. En síntesis, en el nivel de acción del *trickster* surge una nueva forma de significación que complementa las interpretaciones clásicas hechas por análisis funcionalistas y estructuralistas. Como se ha mostrado en el presente artículo, el *trickster* va más allá de ser un simple

mediador: es un creador y renovador de identidades, de sujetos y de vivencias de carácter intenso. Ante dicha caracterización, resulta menester preguntarse si algunos de los planteamientos aquí esbozados sobre el *trickster* pueden ser objeto de un análisis comparativo, y si algunos de sus efectos se comparten transculturalmente.

Por otro lado, las relaciones existentes entre risa, juego e inestabilidad de la estructura del teatro de calle ofrecen un material interesante para el estudio de la experiencia estética de un *performance*. Aunque este tema no se pudo abordar directamente, sin embargo, aparece detrás de cada una de las reflexiones sobre el *trickster* descritas en este artículo. El *trickster* es una figura estética por excelencia y su capacidad para contagiar este tipo de experiencia a la audiencia hace que se vuelva efectivo y trascendental en una puesta en escena de teatro participativo.

A manera de conclusión, me gustaría mencionar que resulta imprescindible prestar más atención al nivel experiencial de los participantes dentro de las prácticas sociales y hacer evidente las similitudes y diferencias con respecto a análisis antropológicos de corte funcional o estructural, para así dar cuenta de lo social en toda su gama de configuraciones, las cuales siempre serán más ricas, más abundantes y más complejas que las que se puedan verter desde cualquier posición teórico-analítica.

BIBLIOGRAFÍA

Artaud, Antonin (1979), *El teatro y su doble,* Buenos Aires, Sudamericana.

Bateson, Gregory (1987), *Steps to an Ecology of Mind*, Nueva York, Ballantine.

Bloch, Maurice (2005), *Essays on Cultural Transmission,* Oxford, Berg Publications.

Caillois, Roger (2001), *Man, Play and Games*, Nueva York, Shoken.

Carroll, P. Michael (1981), "Lévi-Strauss, Freud, and the Trickster: a New Perspective Upon an Old Problem", *American Ethnologist,* vol. 8, núm. 2, pp. 301-313.

____ (1984), "The Trickster as Selfish-Buffoon and Culture Hero", *Ethos,* vol. 12, núm. 2, pp. 105-131.

Deleuze Gilles y Félix Guattari (2004), *Mil Platôs, Capitalismo e Esquizofrenia,* São Paulo, Editora 34, vol. 3.

Duvignaud, Jean (1979), *El sacrifico inútil,* México, fce.

____ (1981), *Sociología del teatro. Ensayo sobre las sombras colectivas,* México, fce.

____ (1982), *El juego del juego*, México, fce.

Girard, René (1997), *Literatura, mímesis y antropología*, Barcelona, Gedisa.

Greimas, Algirdas J. (1996), "El bello gesto", en Luisa Ruiz Moreno (ed.), *Formas de vida,* sección monográfica de la revista *Morphe,* México, buap, pp. 13-14.

Grotowski, Jerzi (1968), *Hacia un teatro pobre,* México, Siglo XXI.

Handelman, Don y Bruce Kapferer (1972), "Forms of Joking: a Comparative Approach", *American Anthropologist,* New Series, vol. 74, núm. 3, pp. 484-517.

Hernández, Juan (2000), "El teatro callejero es gratis, entretenido y habla de la realidad: Moisés Miranda", *Uno más Uno, sección de Cultura,* México, sábado 17 de junio, p. 30.

Huizinga, Johan (1970), *Homo Ludens: A*

Study of the Play Element in Culture, Londres, Paladin.

Koepping, Klaus-Peter (1985), "Absurdity and Hidden Truth: Cunning Intelligence and Grotesque Body Images as Manifestations of the Trickster", *History of Religions,* vol. 24, núm. 3, pp. 191-214.

Lévi-Strauss, Claude (1995), *Antropología estructural*, Barcelona, Paidós.

Meyerhold, Vsévolod (1986), *El actor sobre la escena,* México, uam (Escenología).

Mier, Raymundo (1999), "Reflexiones sobre el juego", *Anuario de Investigación 1998,* Comunicación, vol. 1, pp. 269-287.

Radin, Paul (1972), *The Trickster: A Study in America Indian Mythology,* Nueva York, Schocken Books.

Schechner, Richard (1994), *Environmental Theater. And Expanded New Edition Including "Six Axioms for Environmental Theater",* Nueva York/Londres, Aplause Books.

Stanislavski, Konstantin (1987), *Un actor se prepara,* México, Diana.

Turner, Victor (1968), *La selva de los símbolos,* México, Siglo XXI.

_____ (1974), *Dramas Fields and Metaphors. Symbolic Action in Human Society*, Londres, Cornell University Press.

_____ (1982), *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play,* Nueva York, Performing arts Journal Publications.

_____ (1985), *On the Edge of the Bush: Anthropology as Experience,* Tucson, The University of Arizona Press.

_____ (1988a), *El proceso ritual. Estructura y antiestructura,* Madrid, Taurus.

_____ (1988b), *The Anthropology of Performance,* Nueva York, Paj Publications.