



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“EN COMPAÑÍA DE LOS LOBOS. EL MITO DE LA LICANTROPÍA
Y SU HISTORIA GRÁFICA”

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA
LUCILA TÉLLEZ ELÍAS

DIRECTOR DE TESIS
DR. VICTOR MANUEL FRÍAS SALAZAR
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

NOVIEMBRE 2012

UNAM
POSGRADO 
Artes y Diseño



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Introducción..... 5

Metodología
Objetivos

Capítulo 1 7

Lobo y licantropía

1.1 Simbología del lobo

- 1.1.1 La humanización de los animales
- 1.1.2 El universo simbólico y las dimensiones culturales
- 1.1.3 El lobo y el antropomorfismo animal
- 1.1.4 Simbología del Lobo
- 1.1.5 El lobo como arquetipo: La Visión Junguiana
 - 1.1.5.1 Los Arquetipos humanos
 - 1.1.5.2 El Arquetipo de La Sombra
 - 1.1.5.3. La imagen del Lobo en el Tarot

1.2 El mito de la licantropía

- 1.2.1 Introducción a la licantropía
- 1.2.2 Etimología y Licantropía
- 1.2.3 Folklore medieval
- 1.2.4 La Bestia de Gevúdan
- 1.2.5 Concepción Mundial del Hombre lobo
- 1.2.6 Diferentes nombres del Hombre-lobo

1.3 El Hombre lobo en México

- 1.3.1 Civilizaciones prehispánicas
- 1.3.2 La visión chamánica
- 1.3.3 Leyendas de nahuales

1.4 Teriantropía y metamorfosis

- 1.4.1 Concepto de teriantropía
- 1.4.2 La metamorfosis
 - 1.4.2.1 La transformación inducida
 - 1.4.2.2 La transformación voluntaria
 - 1.4.2.3 La transformación espontánea
- 1.4.3 Remedios contra la licantropía
- 1.4.4 Creencias erróneas sobre el licántropo

1.5 La licantropía y la noción del doble

- 1.5.1 Doble o alter ego
 - 1.5.1.1 El doble material
 - 1.5.1.2 El doble espiritual
- 1.5.2 La metamorfosis del licántropo como fenómeno del doble
- 1.5.3 La creencia y la interpretación cristiana
- 1.5.4 Las ropas del hombre lobo.

1.6 Mal de luna.

- 1.6.1 El perfil psicopatológico de la licantropía
- 1.6.2 Notas sobre la transformación física y mental
- 1.6.3 La licantropía como rito de paso
- 1.6.4 Las crisis vitales y el buen dolor
- 1.6.5 Explicaciones para la licantropía
- 1.6.6 Una luna para el lobo:
- 1.6.7 Otro significado para la luna



Capítulo 2 44
Historia gráfica del hombre lobo

- 2.1 El Grabado como testimonio histórico
- 2.2 Cronología de la aparición de la imagen o sugerencia sobre la figura del licántropo
- 2.3 Historia gráfica del hombre lobo
 - 2.3.1 Historia antigua
 - 2.3.2 SigloS XX Y XXI

Capítulo 3 71
Obra gráfica
En Compañía de los lobos

- 3.1 Obra gráfica
 - 3.1.1 Obra realizada de 1993 al 2001.
 - 3.1.1.1 Análisis iconográfico
 - 3.1.1.2 Análisis iconológico
 - 3.1.1.3 Técnicas empleadas
 - 3.1.2 Obra realizada en el 2012
 - 3.1.2.1 Análisis iconográfico
 - 3.1.2.2 Análisis iconológico
 - 3.1.2.3 Técnicas empleadas
 - 3.1.3 Conclusiones

Capítulo 4..... 106
Textos complementarios

4.1. Consumo del mito de la licantropía en la actualidad

- 4.1.2 Filmografía
- 4.1.3 Literatura
- 4.1.4 Comics y animes
- 4.1.5 Música
- 4.1.6 Publicidad
- 4.1.7 El hombre lobo en la red

4.2 Biología y Ecología del lobo

- 4.2.1 Clasificación zoológica y morfológica
- 4.2.2 Tipos de lobos
- 4.2.3 Reproducción
- 4.2.4 Hábitos sociales del lobo
- 4.2.5 Morfología
- 4.2.6 Distribución
- 4.2.7 Conducta depredatoria
- 4.2.8 Situación legal
- 4.2.9 Usos cinegéticos
- 4.2.10 El lobo mexicano

Bibliografía..... 127



*Todos sentimos el anhelo de lo salvaje.
Y este anhelo tiene muy pocos antídotos culturalmente aceptados.
Nos han enseñado a avergonzarnos
de este deseo.
Nos hemos dejado el cabello largo y con él ocultamos nuestros
sentimientos.
Pero la sombra de la Mujer Salvaje acecha todavía a nuestra espalda de
día y de noche.
Donde quiera que estemos, la sombra que trota detrás de nosotros
tiene sin duda cuatro patas.*

***Dra. Clarissa Pinkola Estés
Mujeres que corren con los Lobos.***



Introducción

Los relatos se nutren de lo real. Se les repiensa, se les poetiza, se ajustan sus elementos con el fin de gustar, sorprender, instruir o incitar a la reflexión.

En el imaginario colectivo existe la creencia de que algunos hombres, voluntaria o involuntariamente, pueden transformarse en animales feroces. Este fenómeno es llamado licantropía. Aunque el animal que implica la metamorfosis cambia según la zona geográfica y las características culturales, uno de los más recurrentes es el lobo: portador a través de los tiempos de todo un género de leyendas terroríficas y creencias mitificadas que aumentan su ferocidad, su capacidad agresiva y su enemistad con el hombre.

El lobo ha sido desde la infancia mi animal totémico. Toda mi familia responde a la tutela de éste animal en múltiples enfoques y actividades. Ha sido desde siempre uno de los temas recurrentes que refleja mi obra personal y considero el estudio e investigación de este tema como parte de un proceso de autodocumentación. De autoconocimiento. Así pues la presente tesis delimita su campo teórico a la imagen del lobo, siendo su materia desde la simbología más primitiva, hasta el consumo del mito de la licantropía en la actualidad.

La obra gráfica, sustancia medular de este trabajo ha sido elaborada en 2 periodos distintos: El primero del 94 al 2001, de donde surge la mayor parte del cuerpo de investigación y los primeros 12 grabados en técnicas tradicionales.

Y la segunda en el 2012, a casi una década de distancia, periodo que ha aportado perspectiva en el reconocimiento y conciliación de de mis energías arquetípicas y también en el desarrollo de habilidades tanto en las artes visuales y gráficas como en la escénicas.

Durante todos éstos años ha sido muy gratificante compartir mi inquietud por el tema con veterinarios, sociólogos, comunicadores, cineastas, fotógrafos, artistas plásticos, poetas, teatreros, psicólogos, psicoanalistas, esotéricos, hombres y mujeres lobo contemporáneos. Su ayuda en la investigación me ha hecho observar la temática como un fenómeno integral. He conseguido con ella, aventurarme en el tremendo experimento de cobrar conciencia, abrazar a mi lobo y continuar bailando.

Lucila Téllez Elías
Lila Zellet Elías.

Metodología

Parte teórica

La aportación de esta tesis consiste en un estudio descriptivo y correlacional de la licantropía, que registra el fenómeno en sus diferentes dimensiones (antropológica, psicológica, social, cultural y biológica) y las conecta creando estructuras de análisis.

En su acopio teórico comprende un cuerpo de investigación que analiza la imagen del lobo, abrevia en la visión junguiana de los arquetipos humanos de conducta y revisa la construcción del mito licantrópico a nivel mundial. Menciona algunas explicaciones físicas, químicas y psicológicas para este fenómeno, recopiladas tanto de fuentes científicas como de creencias mitificadas. Describe también, el eco del mito europeo de la licantropía en nuestro país, entendido como “el nagual” y establece sus diferencias a través de una breve descripción de la concepción chamánica del hombre. Apunta hacia la existencia del Doble o *alter ego* como clave de éste fenómeno. Continúa con un archivo gráfico de la evolución de la imagen del hombre-lobo desde el medioevo hasta el siglo XXI. Como lecturas complementarias se presentan el consumo actual del mito de la licantropía, a través de la literatura, música, cinematografía y en la red virtual. Además de un segundo texto sobre biología y ecología, dado que algunos conceptos que aquí se presentan, ayudan a aclarar la naturaleza del lobo y contemplan el problema ecológico que ha causado las creencias mitificadas.

Parte práctica

En el capítulo 3 se presenta una serie de doce grabados realizados en el periodo de 1994 al 2001 en técnicas de aguafuerte y aguatinta, que

pertenecen a una serie de reflexiones sobre el tema de la licantropía.

La segunda parte de este capítulo presentan imágenes de gráfica digital, realizadas en el 2012 que actualizar la visión sobre éste tema, bajo el criterio de combinar, complementar y /o contrastar las características de los distintos procesos gráficos y producir mágenes digitales que asocian mi actividad actual con licantropía, bajo mi propia perspectiva.

En ambos casos se presenta su analisis iconográfico e iconológico.

Objetivos

Creación de un acopio informativo que describa el mito de la licantropía desde diferentes perspectivas, recopilando su historia a través de imágenes gráficas. Aportar imágenes propias a partir de esta documentación.

Objetivos teóricos

Análisis del mito de la licantropía desde sus diferentes dimensiones: antropológica, psicológica, cultural, social y biológica.

Documentación de la evolución gráfica de la figura del hombre lobo a través de la historia.

Objetivos prácticos:

Creación de imágenes en técnicas tradicionales que describan el mito de la licantropía.

Procesamiento de las imágenes de técnica tradicional y su recontextualización dentro de la gráfica digital.

Capítulo I

Lobo y Licantropía



1. Simbología del lobo

1.1.1 La humanización de los animales

Los primeros hombres observaron con atención los fenómenos climatológicos así como a los animales con los que competían por la supervivencia, cuestionaron su conexión con ellos y descubrieron los elementos que estaban más allá de su fuerza física y mental, mostrando en las pinturas rupestres su interés por entender el mundo, intentando explicar esta conexión por medio de ritos y leyendas¹ en las primeras religiones.

El hombre siempre se ha inclinado hacia la humanización a los animales, proporcionándoles atributos humanos que en realidad no poseen, así los animales que llamaban la atención por alguna cualidad, eran los favoritos para la humanización y los mitos. Al comparar a un guerrero con un animal -ya sea por fuerza- velocidad o ferocidad- se reforzaba la idea que el animal en cuestión y un humano con ciertas características, debían tener algo en común.

Desde la prehistoria el hombre y el lobo han sido rivales de cacería, sin embargo el lobo está mejor equipado que el hombre para atacar y obtener una presa, pero el hombre es el único "animal" capaz de atacar a distancia, por medio de los artefactos y la destreza que desarrolla con diferentes fines. Así los hombres, eran sólo un grupo de animales cazadores que rivalizaba con otros cazadores, admirando y envidiando en ocasiones las cualidades de sus rivales, en especial cuando regresaban de la caza hambrientos y con las manos vacías. Durante la Era Glaciar, el hombre tuvo que adaptarse para

sobrevivir al nuevo ambiente, eso incluyó tener que comer carne para subsistir, cazar en grupos y taparse con pieles para soportar el intenso frío. Los resultados de esta transformación gradual, dejaron profundas huellas en la consciencia colectiva del ser humano.

El hombre primitivo envidiaba la fiera del león, la agilidad del chita, la vista nocturna del lobo, entre otros, necesitaba encontrar una forma de obtener esas cualidades para ser mejores cazadores. Esta motivación sirvió de base para que las religiones primitivas encontraran una liga; el rito necesitó de huesos, pieles, excremento y cualquier otra cosa que pudiera obtenerse del animal en cuestión para transmitir sus cualidades. Con el tiempo, un "iniciado" de la tribu podía llamar al espíritu del jaguar o del lobo, para que sirvieran de aliados a los cazadores de la tribu o atacaran a la tribu vecina. De aquí surgieron innumerables ritos y mitos sobre animales benefactores y malhechores de la raza humana.

1.1.2 El universo simbólico y las dimensiones culturales

La comunicación humana depende tanto de signos escritos como de la palabra hablada, de las imágenes y de los gestos, estos signos son representaciones de la realidad y están hechos conscientemente con ecos legibles de los objetos, acciones y conceptos a los que representan, están hechos para ser precisos en su significado, como los mapas o indicaciones escritas en un libro. Información sin ambigüedad.

Existe otro aspecto del simbolismo que es igual de importante pero menos explícito, el lado que relata nuestra psique interna, en este mundo interior un símbolo puede representar la

¹ Chapple, Eliot/ El hombre Cultural y el Hombre Biológico.



Imagen del lobo. Indígenas del Norte (tatuaje de brazo)

profunda sabiduría intuitiva que elude la expresión directa.²

Los símbolos son expresiones profundas de la naturaleza humana, al ser ubicados en el contexto “adecuado”, pueden hablar poderosamente dirigiéndose simultáneamente a nuestro intelecto, nuestras emociones y algo que hemos aprendido a llamar “espíritu”. Cuando el ser humano carga a los símbolos —que usa con propósitos racionales— con las consecuencias de sus experiencias emotivas, éste sistema hace corto-circuito con la lógica, para restablecer el equilibrio o para reorganizar el sistema de relaciones se crean ritos, rituales o ceremonias. Estos rituales que manejan símbolos procedentes de su contexto cultural pueden en ocasiones, completarse con un sistema autónomo que los deriva y moviliza:

*Los indios de las grandes llanuras de los Estados Unidos a principios del siglo XIX vivían en una cultura en la que al iniciar la adolescencia, todos los varones ayunaban solos, alejados del campamento durante cuatro días. Así esperaban obtener visiones de un ser sobrenatural que seleccionaba un objeto especial como su símbolo y dotaba al hombre de poderes derivados. Esto era un emblema procedente de los contextos culturales de su tribu y se convertía en el foco entorno al cual giraba su vida ritual dentro de los rituales más generales del grupo. Fuese un lobo, un oso o un rayo, el símbolo obtenido a través de la visión o el carácter sagrado investido en determinados elementos del mundo simbólico tenía para los individuos de otras culturas un proceso de selección.*¹

¹Chapple, Eliot/ El hombre Cultural y el Hombre Biológico. Edit. Pax-México.

² Fontana David /The Secret Language of Symbols/ Duncan Baird Publishers

De las formas de interacción y sus símbolos asociados se derivan contextos de situaciones particulares, en los que se manifiestan patrones intensos de conducta emotiva-interactiva. Un símbolo u objeto simbólico viene a estar dotado de los estados emocionales asociados con los patrones de interacción, así el indio *Caballo Loco* será impetuoso y se lanzará desbocado al encuentro con la vida; *La Viuda Negra* intentará envolver en su “telaraña” a su próximo marido para darle fin, y el *hombre-lobo* vagará de noche y le aullará a la luna.

1.1.3 El lobo y el antropomorfismo animal

Desde niños hemos aprendido en los distintos ambientes de convivencia, que existen animales “buenos” y animales “malos”. Es por todos conocido que el león es el rey de la selva, que un chacal es traicionero y cobarde, que una oveja es inocente y tierna, etc. pero todas estas características que les atribuimos a los animales, sólo son una forma de humanizarlos en nuestra imaginación. Curiosamente los “buenos” animales son los que hombre ha podido domesticar con éxito, generalmente resultan inofensivos como compañía, tienen valor comercial o cualidades que el ser humano envidia de alguna forma. Los “malos” animales son los que no pueden domesticarse fácilmente, o compiten por la supervivencia con el hombre, dotados de mejores atributos y que por supuesto el hombre considera que poseen cualidades malignas.

¹ *En la Edad Media, la iglesia elimina todas las denominaciones de aquello que compone al ser humano a demás del cuerpo y las sustituye por el concepto de <alma> o <espíritu>.*



Rómulo y Remo con la loba coronada
Relieve . Edificio de los Conservadores

Algunos autores como Esopo y La Fontaine han tenido gran influencia en la humanización de los animales en el mundo occidental enseñando valores morales, por medio del encuentro de un animal "bueno" y otro "malo". Uno de los animales que más ha sufrido de ésta forma arbitraria de "humanización" es el lobo, desde tiempos inmemoriales ha sido catalogado como un ser demoníaco, símbolo de brujería, maldad, perversión y depravación sexual.

La teorías de Robert Eisler ofrecen interesantes explicaciones de muchos aspectos del mito del hombre lobo por ejemplo, en el énfasis sexual: los hombres primitivos con su vestuario de piel de lobo, tenían la iniciativa de luchar contra su líder para obtener la mujer deseada o raptarla de una tribu mas pacífica, de aquí que a los hombres-lobo se les consideró como raptores. Por mucho tiempo los cazadores, viajeros e incluso los caballeros medievales, usaron pieles de lobo para verse amenazadores. La mezcla de éstos hechos con el fervor religioso de la época puede haber modelado este mito que ahora conocemos. Los hermanos Grimm también influyeron de manera especial en la humanización del lobo con el cuento de "La Caperucita Roja, sus versiones modernas muestran festivo el relato, pero en su época fue considerado un cuento cruel ya que el lobo mata a la abuelita y el cazador mata al lobo. Aunado a las leyendas francesas de los hombres-lobo el cuento simplemente marcó en definitiva al lobo como un ser malvado por al menos dos siglos y medio, incluso en la actualidad. No es sino hasta el siglo XX cuando algunos los hombres dejando atrás los mitos y prejuicios, han descubierto que muchas ideas sobre los lobos son falsas e injustas.

1.1.4 Simbología del lobo

Como se mencionará posteriormente, el mito de la licantrópía no es reductivo de la transformación en lobo, pero la presente tesis lo delimita como tema central.

El lobo aparece en las diferentes culturas como un símbolo ambivalente, que representa la sabiduría instintiva y a la vez en la tradición cristiana, los lobos simbolizan la crueldad por ser las criaturas encargadas de devorar a la oveja que reusa la protección del Dios-pastor.

Para los romanos, el lobo simboliza el cuidado materno (*fue una loba quien amamantó a Rómulo y Remo*), y es asociado también con el valor. Para los egipcios aparece como guardián en un gran número de monumentos, el *Anubis (cabeza de chacal y cuerpo humano)* es el guardián de los muertos y bajo su cuidado, las almas cruzan el pasaje que los conduce al trono de *Osiris* para su juicio y ubicación.⁴³

En algunos lugares de México encuentra su correspondencia en otro canino, un perro amarillo quien ayuda a las almas a cruzar el río Jordán que las conduce al inframundo. Los indios norteamericanos ven en el lobo un honorable competidor al que respetan y admiran. El ideograma chino para representar al lobo significa literalmente "perro distinguido" tal vez por el aspecto rasgado de sus ojos.

En la mitología nórdica hace su aparición un lobo monstruoso *Fenris*, que destruía las cadenas de hierro y las prisiones, siendo por fin recluso en el interior de la tierra.

⁴³ Wasserman James / *Art and Symbols of the Occult*/ Greenwich Editions

*Loba Capitolina, escultura etrusca en bronce.
Primera mitad del siglo V
A.C.*



*El Tiber, la loba y los gemelos
Detalle del fresco de Vasari (1546)
Edificio de la Chancillería, Roma Italia.*

Ese monstruo deberá romper también esa cárcel en el crepúsculo de los dioses, al fin del mundo y devorar el sol.

El lobo aparece aquí como un símbolo del principio del mal, en un orden de ideas que no deja de tener relación con la cosmogonía gnóstica. Supone el mito nórdico que el orden cósmico es posible solo a través de una esclavitud temporal de la posibilidad caótica y destructiva del universo, la cuál (símbolo de la inversión) habrá de triunfar al final.

El lobo como símbolo, también tiene conexión con el mito de todas las ideas de aniquilamiento final de este mundo sea por el agua o por el fuego.

En un inicio para los alquimistas, Cronos (Saturno) reinaba glorioso después de ser destronado por su hijo Júpiter, Saturno se encuentra en un estado deplorable pues encarna a la muerte con la hoz en la mano, así como el aspecto del destructor del tiempo. En el *Opus* figura como símbolo inicial de la <puerta de las tinieblas> por la que debe pasar la materia para renacer en la luz del Paraíso (*Ireneo Philalethes, Ripley Revived, Londres 1677*). La influencia de su planeta era responsable de toda suerte de calamidades y desgracias, a Saturno se le atribuye el estrato inferior, vil y grosero, <el pozo del edificio del mundo> y el lobo, es mencionado como su hijo.

Para redimir al Rey en la Noche Saturnal, los alquimistas le daban de comer al lobo gris el cuerpo del rey (ver ilustración de la izquierda) Después arrojaban el lobo al fuego para que se quemara por completo, de esa forma el Rey era redimido. Para la purificación del oro (el rey), se

hacía una aleación de las impurezas del antimonio que se añadían a la fundición.

Como el antimonio atrae y consume lo impuro, se le llamaba <iman de los sabios>, <lobo de los metales> y también <baño del rey>.¹⁴

La convergencia de significados en los pueblos antiguos se relaciona con la imagen del lobo como exiliado, proscrito o fugitivo. Los pueblos que se identifican por el símbolo del lobo, se derivan de emigraciones forzadas de otros territorios próximos.

Los proscritos para sobrevivir, se organizaban como bandas de guerreros o como hermandades militares, sabemos que estas sociedades guerreras requerían de una forma de iniciación, que a menudo consistía en la metamorfosis ritual del iniciado en animal que llevaba a un acceso de verdadero furor agresivo y de crueldad animal, que hacía invencible al guerrero.

Los pueblos con nombres de lobo eran antiguas hermandades de guerreros licántropos, inicialmente expulsados de otros territorios. El lobo es por tanto un desarraigado, un rechazado, un excluido pero no un vencido. Ya que mediante una fuerza interior encuentra su legitimación, siempre que haya sabido salir de las trampas del aislamiento.¹⁵

¹⁴ Roob, Alexander *Alquimia y Mística*, El Museo Hermético. Editorial Taschen

¹⁵ Izzi Massimo/ *Diccionario Ilustrado de los Monstruos*/ Alejandría, José J. de Olañeta, Editor, 1996. Barcelona, España.

**Anubis**

El guardián egipcio de la muerte. El Anubis toma su forma del chacal. bajo su cuidado, el alma asegura su paso hacia el trono de Osiris donde habrá de ser enjuiciada. Señor del Inframundo y de los cielos

El Hombre-lobo (Werewolf)

Símbolo del temor y la violencia.

Canis Mayor

Los antiguos griegos imaginaron un perro en el cielo y lo nombraron como la constelación de Canis Mayor.

<Los días de perro> eran días lúgubros de verano extremo en el mundo mediterráneo.

1.1.5 El Lobo como arquetipo: La visión junguiana

Las teorías modernas acerca de los significados y el uso de los símbolos y su importancia en nuestra vida psicológica, se deriva del trabajo del psicólogo suizo Carl Gustav Jung⁶ quien notó que la recurrencia de ciertas imágenes simbólicas que emergían durante sus análisis, tenía similitud a las imágenes y los símbolos provenientes de mitos, leyendas, rituales e inclusive religiones tanto orientales como occidentales; particularmente los movimientos esotéricos como la Alquimia.

Un símbolo genera por sí mismo en el inconsciente —como expresión espontánea— cierto poder interior del cual estamos conscientes, pero no podemos encapsularlo en palabras, el

símbolo se convierte en un reto perpetuo a nuestros pensamientos y sentimientos.

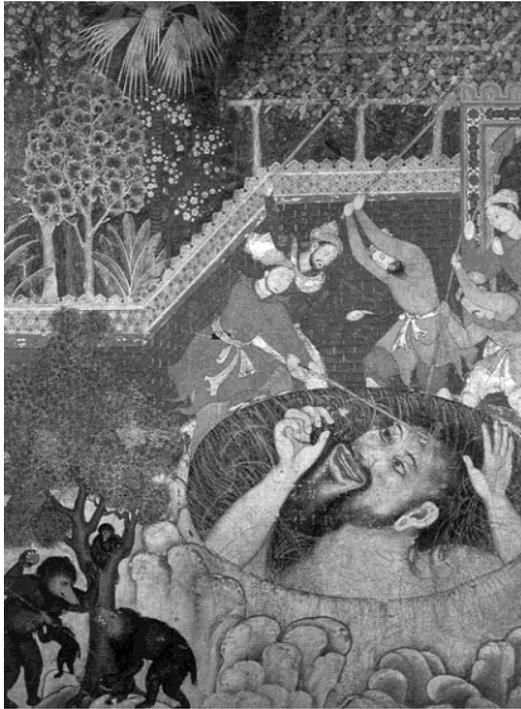
Según Jung algunos símbolos no solo tienen un significado universal, sino que también el simbolismo juega un papel importante en el proceso psíquico que influye en cada aspecto humano. La psique humana —suma de la actividad mental consciente e inconsciente— tiene para Jung, una estructura discernible. La *conciencia* comprende que los pensamientos y acciones bajo el mando de la voluntad; mientras que el *inconsciente personal* es un depósito inmenso de memorias, percepciones, deseos individuales que pueden convocarse en la conciencia.

Todavía enterrado más profundo en la psique humana está el *inconsciente colectivo*, depósito de todos los patrones instintivos de pensamiento, comportamiento y experiencia humana que nos hace reconocer las emociones y los valores. Estas imágenes primordiales no pueden ser llamadas a la conciencia, tienen que ser examinadas en una forma simbólica y personalizada, o como imágenes proyectadas por nuestra mente hacia el mundo exterior.

1.1.5.1 Los Arquetipos Humanos

La raza humana siempre ha usado símbolos para expresar su conocimiento de las fuerzas dinámicas, creativas y destructivas que rigen la existencia. En un nivel más consciente, los símbolos y particularmente las historias simbólicas como los mitos y las leyendas han sido usados, para expresar cualidades abstractas como

⁶Jung, C. *The Structure and Dynamics of the Psyche*, p.256



*Pintura indú del siglo XVI.
El Gigante Zammurad es forzado a permanecer cautivo.
(véase el extremo inferior izquierdo donde aparece el lobo. La Sombra personificada por Satan y Ahriman (espíritu maligno de la doctrina del Zoroastrianismo). En las leyendas modernas el arquetipo de La Sombra es personificado por Fausto, por el malvado Señor Hyde cuyo nombre viene de la palabra <hide> que significa <escondido>.²*

la verdad, justicia, heroísmo piedad, sabiduría coraje y amor.

En términos jungianos, todo el mundo nace con predisposición para este juego de *cianotipos* interiores a cerca de lo que significa “ser totalmente humano”.

Los arquetipos son ideales que representan simbólicamente aquéllas fuerzas instintivas que operan de forma autónoma en la profundidad de la psique humana, funcionan en la psique de la misma manera que los instintos en el cuerpo, aunque la forma específica de éstas imágenes puede variar de una cultura o persona a otra, su carácter esencial es sin embargo universal. Estos arquetipos tienen un aspecto dinámico, al enfrentarlos y liberándonos de las coacciones a las que nos someten, uno se vuelve más capaz de responder a la vida de forma individual. A través de ellos el hombre puede entender sus reacciones ante la vida y comprender los deseos, motivos y particularidades de ciertas facetas de su personalidad. En el inconsciente, los arquetipos pueden ser estimulados para que emerjan a la conciencia donde se expresan por sí mismos en forma de símbolos o sistemas simbólicos.

La búsqueda del significado de los símbolos no solo es materia junguiana. Las tradiciones orales, filosóficas y religiosas buscan también el autoconocimiento a través de ellos. El elemento fundamental de unión entre las culturas no es otro que el tremendo experimento de cobrar conciencia.

1.1.5.2 El Arquetipo de La Sombra

La simbología e imagen del lobo puede aproximarse al arquetipo que Jung distingue como La Sombra.

Este arquetipo representa la energía disociadora, el <si-mismo-buscando> que en la moral de occidente, está relacionada equivocadamente con

el demonio y contradictoriamente en la superstición occidental, el hombre que no tiene sombra es el demonio mismo.⁷

A la sombra —proyectada hacia fuera—le es urgente encontrar una víctima propicia para sacrificar todo aquello menos fuerte o estable que ella, todo aquello que no pueda defenderse a sí mismo pero también tiene un papel positivo; prepara una tensión creativa sosteniendo aspectos del arquetipo dentro de nosotros. La Sombra nos da algo de que “liberarnos”, de que “rebelarnos” ante la vida y eso la hace parte esencial de la psique.

Comúnmente reprimimos el arquetipo de La Sombra en los primeros años de vida, en el proceso de socialización, para ser más merecedores del cariño de nuestros padres. Aceptar que “la sombra” forma parte de nosotros, requiere un considerable esfuerzo moral y la ruptura de algunos esquemas en edades posteriores.

La Sombra como arquetipo es la expresión de muchos deseos antisociales del inconsciente. Es responsable por las crueldades que la gente ha hecho desde el principio de los tiempos en la cultura moderna, el arquetipo de sombra puede ser entendida a través de la anécdota del Doctor Jeckyll y el Señor Hyde.

La sombra es la forma visible de la cara oculta del hombre. La forma visible de una realidad invisible.³

² Fontana David /*The Secret Language of Symbols*/ Duncan Baird Publishers

⁷ Nichols Sallie/ *Jung y el Tarot*/ Edit. Kairos, Barcelona.

³ Wasserman James / *Art and Symbols of the Occult*/ Greenwich Editions

1.1.5.3 La imagen del Lobo en el Tarot



Tarot de Rider. Carta 18.

El Tarot, es un mazo de cartas de origen desconocido, se le supone una edad aproximada de seis siglos y es antecesor directo de la baraja moderna, las cartas están inspiradas en los arquetipos la conducta humana y están dirigidos al nivel más profundo de la psique.

En el Tarot se encuentra presente la imagen del lobo en la carta 18; La Luna. Otro elemento significativo en el mito de la licantrópia.

La carta 18 nos presenta un paisaje desolado visto a la luz de la luna, frente a nosotros, un cangrejo de río con sus tenazas extendidas parece interceptar nuestro camino, fuera del agua — quizás un estanque—dos perros ladran furiosos, guardando el acceso a las dos torres de oro que marcan la entrada a la ciudad eterna, el destino del héroe. El héroe es entendido en el tarot como aquella persona a quien va dirigida la lectura. El destino que enfrenta el héroe en cada momento, en cada sitio específico donde las cartas se ubiquen, es entendido como el destino posible de la persona a quien se dedica la tirada.

En la carta de la luna, el héroe no aparece en la lámina, su ego intelectual se encuentra todavía sumergido y no aparece ninguna figura humana que le ayude a salir de la oscuridad. Psicológicamente eso significa que ha perdido el contacto con cualquier aspecto de su propio ser humano. Sumergido ahora en los niveles del reino animal, está tan inmerso en el acuoso inconsciente, como lo está el cangrejo de río en el estanque, este es el momento más negro de su viaje. Parece que se haya perdido en el desierto cuyas arenas amarillas se extienden en todas direcciones, dos pequeñísimas plantas doradas aparecen dibujadas a lo lejos, estas plantas no son verdes como deberían aparecer en la naturaleza indicando que hay que verlas en forma más simbólica que literalmente, su color dorado insinúa las doradas flores de la inmortalidad que

el héroe no alcanzará hasta que haya cruzado las aguas y haya pasado entre los dos perros que ladran. El hecho que se vean dos plantas, dos torres, dos perros, marca el advenimiento de nuevos contenidos que surgen por primera vez desde el inconsciente, esta transición debe pasarla desnudo y solo y no puede volverse atrás.

Expulsado de la torre mundana de las ideas convencionales, despojado de la estrella, se encuentra entre dos mundos, en una especie de tierra de nadie, es un rechazado de la civilización, esto es de toda la humanidad como un animal, puede someterse a su destino, confiando en que su instinto animal le ayudará. Su única esperanza se halla en el enfrentamiento con la oscura luna rodeada por un arcoiris, símbolo de la esperanza.

Como hace la luna para renacer de la oscura noche y brillar de nuevo, va a transformarse en sí mismo para renacer de la noche del terror. Las gotas multicolor que aparecen se dirigen de la tierra al cielo. Es como si la luna madre devoradora llamara hacia si toda la energía creativa de la tierra, dejándola desolada y vacía. El héroe se siente desposeído, hipnotizado por el cangrejo del foso <la negra noche del alma> es el momento en que debe sobrevivir sobre los aspectos devoradores del inconsciente, que absorberían su conciencia resultando de ello una psicosis. *La diosa luna es bruja y a su vez embruja*, como la luna se puede convertir a un ser en <lunático>. Artemisa la benigna diosa de la luna, es prima y compañera de Hécate, la negra bruja de los caminos, cuyos perros salvajes podían después de despedazar al héroe, enviarle rabiando y echando espuma por la boca hacia una noche perpétua. Tal enfrentamiento puede simbolizar la muerte espiritual o presagiar el renacimiento.



La Luna Tarot Marsellés

El motivo de los perros como guardianes del mundo inferior se conoce desde siempre. La entrada al mundo védico, el reino de Yama, estaba custodiada por dos perros.

También en la mitología griega, la entrada a las regiones infernales estaba custodiada por el can Cerbero, el perro de tres cabezas.

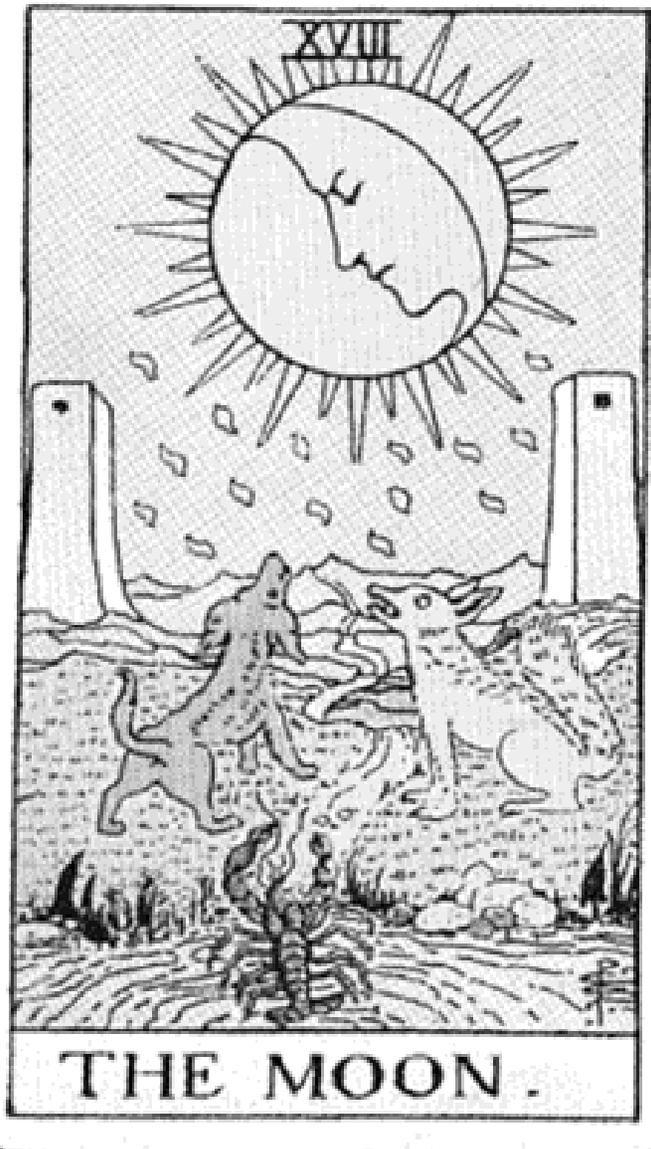
Tradicionalmente el héroe no debe matar al animal, ha de encontrar otros caminos para llegar a ponerse de acuerdo con su lado instintivo para proseguir su búsqueda. Orfeo consiguió dormir al can Cerbero con la ayuda de su lira. La sibila que condujo a Eneas a través del infierno, hizo dormir al perro con una galleta amasada con miel y adormidera. Hércules subyugó a la bestia con sus manos, para después llevarse al can Cerbero de vuelta con él al mundo superior.⁷

Psicológicamente, este mito parece decirnos que el héroe no puede cruzar desde el mundo dirigido por el ego, al mundo de sí-mismo inmortal mientras no haya conquistado su lado instintivo llevándolo hacia la conciencia. La naturaleza animal del héroe, ignorada o suprimida, podría volverse contra él destrozando la conciencia de su crecimiento. Sabe que debe hacer algo más que amansar a las bestias, debe hacerse amigo de ellas.

Como <el mejor amigo del hombre> el perro simboliza esa sabiduría instintiva en una forma agradable para el hombre, la idea de que el perro y el hombre poseen una simpatía subconsciente es algo conocido desde la antigüedad. En la Odisea se nos explica que Ulises tenía un perro llamado Argos que fue el único ser en el mundo que lo reconoció después de su largo viaje; aunque Ulises llegó disfrazado y envejecido, su perro pudo mediante el olfato detectar la esencia de su verdadero amo. El perro no puede ser engañado por una persona que suplante a otra, al olfatear todo lo que no pertenece a nuestra naturaleza, nos hace fieles a nosotros mismos por lo cual agradecidos, damos un significado nuevo a su <vida de perro>.

Los dos animales que podemos ver en las cartas del Tarot de Marsella son dos perros, mientras que en el Tarot de Hall, es un lobo negro y un perro del pelaje claro éste último incluso lleva un collar, indicando que ha sido cuidadosamente domesticado. Parece estar diciéndonos, que nuestro camino yace entre esas dos orillas instintivas y que debemos mantener el contacto con la bestia salvaje que llevamos dentro así como con el animal domesticado sin identificarnos con ninguna de los dos. Hacer una regresión hacia el nivel del lobo aullador conduce a la locura, pero por otro lado, convertirse en alguien totalmente domesticado, con cadena y collar, podría significar, distorsionar y violar nuestro lado instintivo.

⁷Nichols Sallie/ *Jung y el Tarot*/ Edit. Kairos, Barcelona.



La luna. Tarot de Hall

El motivo de la distinción entre los opuestos, se refleja también en las dos torres; la de la izquierda está ligeramente coloreada, y la de la derecha es oscura, quizá esto simbolice la relatividad de todas las oposiciones cuando uno ha conseguido cruzar el agua y enfrentarse a los instintos aulladores. Más allá del camino, Hall dibuja una figura pequeña; parece como si el héroe hubiera conseguido cruzar, se hubiera enfrentado con éxito a los perros y estuviera ya en el camino que se dibuja a lo lejos.

Con gran intención Hall nos muestra las lágrimas de la luna cayendo hacia la tierra, pues la oscura noche ya pasó., el amanecer se acerca y en el extremo superior derecho de la carta, la luna-copa aparece en un escudo.^{*8}

Podríamos decir que la carta de Marsella y la de Hall se complementan mutuamente. En la de Marsella estamos al borde de la gran noche del alma y en la carta de Hall, la oscuridad queda atrás; hemos cruzado ya.

^{*8} Hoeller Stephane/ Jung el Gnóstico y Los Siete Sermones a los Muertos/ Edit. Heptada, Madrid

1.2 El mito de la licantrópía

<Te has creído que lo que algunos tienen costumbre de creer, a saber, que las mujeres que el vulgo llama *Parcas* existen o poseen los poderes que se les atribuyen, es decir que al nacer un hombre, hacen de él lo que quieren, de modo que ese hombre, a voluntad puede transformarse en lobo —lo que la necesidad popular denomina *hombre lobo* — o adoptar cualquier otra forma> (aut in aliam aliquam figuram)

Burcado de Worms, Decretum

1.2.1 Introducción a la licantrópía

La licantrópía, es la creencia de que algunos hombres voluntariamente por medio de ciertas prácticas mágicas, o involuntariamente por influjos no controlados pueden transformarse en animales feroces.⁵

Cuando se habla de licantrópía, se pensaría que hay que limitarse a las transformaciones de lobo (*lykos* en griego); pero esta interpretación es excesivamente reductiva. En efecto, el conjunto mítico de la metamorfosis no sufre variaciones estructurales cuando ésta no refiere a lobos; por tanto, la licantrópía en su sentido más amplio, no implica solamente a este animal.

El animal en que el licántropo se convierte, varía de hecho según las zonas geográficas, escogido por siempre entre los que tienen una particular importancia simbólica en el ámbito cultural considerado. Así mientras en Europa meridional y Asia es el lobo el que encarna los valores de mayor significado, en la Europa del norte en cambio a veces se elige el oso. En África septentrional encontramos por lo general a la hiena o el cocodrilo que si vamos más al sur, ceden su lugar al león, al leopardo, al cocodrilo e incluso al elefante. En Asia oriental el animal favorito es la zorra mientras en el área india goza de cierta popularidad el tigre; en América septentrional encontramos el lobo y el oso, mientras que la meridional es la zona del jaguar. El lobo al vértice de los animales predadores, ha sido portador en los siglos de un género de leyendas terroríficas y de creencias mitificadas que aumentan su ferocidad, su capacidad agresiva y su enemistad con el hombre.

1.2.2 Etimología y Licantrópía

En las distintas lenguas, el fenómeno de la licantrópía ha tomado denominaciones multiformes, en cuyas etimologías se pueden descubrir detalles interesantes para ahondar más en el tema. En inglés *werewolf* deriva de *wer*, hombre (véase en el latino *vir* y el sánscrito *vīras*) y de *wolf* que antes de significar “lobo” significaba “ladrón”. También en el *Rigveda* “ladrón” es un epíteto referido al lobo y antaño, cuando se ahorcaba a un ladrón se ahorcaba junto a él un lobo. Esta convergencia de significados entronca con el hecho de que el lobo siempre ha sido el símbolo de los fugitivos, de los desterrados y de los exiliados; según las leyes de Eduardo el Confesor, los proscritos tenían que llevar una máscara de lobo. El francés *loup garou*, no es sino una tautología; deriva en efecto de *loup garwolf* y significa por consiguiente “lobo hombre-lobo”. Hace poco sin embargo, se ha propuesto la hipótesis de que *garou* no sea una deformación de *werwolf*, sino derive en cambio del céltico *garo* que significa cruel, en este caso el *loup garou* es un “lobo malo”. Hay que observar sin embargo que esta segunda hipótesis se pierde cualquier referencia a la participación humana en la estructura del monstruo, participación que es fundamental en el mito. El término hombre lobo, desciende del término latino *lupus hominarius*, en latín clásico en cambio, el licántropo se denominaba *versipellis*, el que cambia la piel. El ruso *volkodlak*, deriva de *volk*, lobo, y *dlak*, pelo, con referencia a una de las características clave de

⁵ Izzi Massimo/ *Diccionario Ilustrado de los Monstruos*/ Alejandría, José J. de Olañeta, Editor, 1996. Barcelona, España.

“...El soldado se desnudó y puso sus ropas a lo largo de la carretera[...], orinó alrededor de sus ropas y, de repente, se transformó en lobo [...] Me acerqué para recoger sus ropas pero se habían vuelto de piedra...”

San Agustín, *El Satiricón*

los licántropos, su vellosidad que se evidenciaba, también su aspecto humano, por las gruesas cejas o por los pelos en la palma de la mano; por lo demás en el Medioevo todavía se creía que el licántropo bajo la piel humana tenía pelo de lobo. En los vascos encontramos el nombre *gizonchoa* que es una traducción literal de “hombre lobo”. En el folclore letón, el nombre se convierte en *vilkacis* y en el lituano *vilkatas*. Los escandinavos lo llaman *vargulfr* o *varúlf*; los portugueses *lobarras* o *lobis homeni*; el griego *Burculacas* o *brucolacas* corresponde al eslavo *volkodlak* porque la beta inicial griega se pronunciaba como la “v”. En este nuevo paso del eslavo al griego se produce también un desplazamiento del significado. El que para los eslavos era todavía un licántropo, en Grecia se convierte en un vampiro. Por último en Rumanía, es llamado *pryccolitch*.

Muchos pueblos se precian de descender de los lobos y conservan huella de ello. El nombre mismo, recordemos a los dacios (del frigio *daos*, lobo); los hircanos del Mar Caspio (del iránico *vehrka*, lobo), los orkas frigios (de la misma raíz); los licaones de Arcadia, los lucanos de la Italia meridional, los licios, los lucences españoles (todos ellos del griego *lykos*), los irpinos itálicos (del samnita *hirpus*, lobo).

1.2.3 Folcklore Medieval

En la época medieval europea, la licantropía era considerada como una actividad de los brujos, atribuyéndoles entre otras cosas el poder para metamorfosearse en diferentes animales, para recorrer Europa aterrorizando a la gente.

Se creía que asesinaban y devoraban a los viajeros, obedeciendo las ordenes del diablo. Inclusive se creía que algunos licántropos eran en realidad demonios menores. Aún cuando el

hombre lobo no fuera un brujo transformado, se le asociaba con la hechicería. La tradición oral describía brujas montadas sobre lobos durante sus aquelarres. Muchas de las leyendas actuales de los hombres lobo provienen de esta época de oscurantismo.⁹

Creían en Livonia que cuando el <alma> de un hombre lobo partía a hacer sus malignas obras, su cuerpo se quedaba como muerto, si durante ese tiempo se movía el cuerpo por accidente, el <alma> ya nunca más podía volver a entrar en él, y se quedaba en el cuerpo de un lobo hasta la muerte. En un relato del folcklore de Tours, citado por Philippe Menard, se dice que los hombres lobo <desnudan su alma>, que su cuerpo se queda donde estaba normalmente mientras que su alma se encarna en otra carne. (ver capítulo de la noción del doble).

Algunos licántropos (de acuerdo con relatos del siglo XVII) aseguraban a la gente que en realidad eran lobos, pero que su cabello crecía en el interior de su cuerpo. Algunos cuentos de hombres lobo, describen que sus intenciones son las de matar y comerse a los rebaños de corderos o animales similares; sin embargo, la licantropía esta estrechamente relacionada con el canibalismo (véase por ejemplo, la historia original de caperucita roja, para entender la relación canibalismo-hombre lobo). Aunque estas bestias humanas no poseían gustos especiales, se creía que preferían la carne tierna de los niños.

La licantropía era también asociada a sucesos o actividades en la que el hombre era víctima de las circunstancias, o de terceros.

⁹ Lecouteux Claude/ *Hadas, Brujas y Hombres Lobo en la Edad Media* / José J. Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España.



La bestia de Gévaudan. (Ver más imágenes en el capítulo de historia gráfica del hombre lobo).

1.2.4 La bestia de Gévaudan

Uno de los casos más sonados de licantrópia⁰¹ data del siglo XVII. En Gévaudan -región del centro de Francia- y no lejos de Langogne, en la pequeña ciudad medieval situada al borde del río Allier, una pastora vigilaba su rebaño ayudada por sus bien entrenados perros, cuando súbitamente una enorme mole viva saltó sobre ella. ¿Un animal feroz? La mujer se defendió como pudo y lo atacó con su bastón, la bestia era fuerte y los perros no reaccionaban en defensa de su dueña, aparentemente aterrados. Únicamente las vacas enfrentaron a la bestia, quizá porque sintieron que sus becerros corrían peligro atacaron a la bestia con sus cuernos y lograron hacerla retroceder hasta que la fiera huyó. Pasado el susto, la mujer contó lo sucedido: *"el animal que me atacó parece un lobo, pero no lo es. ¡No le interesaba atacar a las vacas, era a mí a quien quería devorar!"*. Pero los vecinos de la comarca no tomaron en serio las declaraciones de la pobre mujer, atribuyéndolas a una imaginación exacerbada. Corría el año 1764. Poco después, el 30 de junio del mismo año; se encontró el cadáver parcialmente devorado de una niña del caserío de Ubas que había desaparecido poco antes: *Jeanne Boulet*, quién tenía solo 14 años al morir, días después, el 8 de agosto una niña de 8 años que pastoreaba sus ovejas, es degollada y horriblemente mutilada. Tres leñadores que, intrigados por la visión de un rebaño enloquecido que se precipitaba por las cuestas de una colina se acercaron al fatídico sitio donde encontraron a la niña sobre un charco de sangre, la marca de los colmillos era visible; la niña había sido atacada sin duda por un animal feroz. Sólo después de estos sangrientos hechos, se derrumbó el muro inicial de la incredulidad. Tras este incidente, la noticia se expandió, los habitantes del lugar comenzaron

a temer. Pero, ¿se trataba realmente de un lobo? Tras un rudo invierno, era normal que el hambre llevara a uno de estos animales a esa agresividad extrema, sin embargo, el lobo es un animal temeroso que ataca al hombre sólo cuando lo encuentra particularmente vulnerable, por ejemplo si se desmaya por enfermedad o por la fatiga. Además en el verano ningún lobo sufre hambre puesto que los bosques están llenos de buenas presas, y las colinas de ovejas. ¿Y éste en particular, por que ataca sólo a niños y mujeres?

La situación cobró nuevos matices cuando el 6 de septiembre, hacia las 7 de la noche, en el pueblo de Estrets, una mujer de 36 años que trabajaba en su huerto -a dos pasos de su casa- fue atacada sorprendentemente por un animal que la derrumbó y le encajó los colmillos en la garganta sin soltarla, de la vena yugular brotaba un incesante chorro de sangre, poco después, la mujer moría desangrada. Los gritos y ruidos llamaron la atención de los campesinos, quienes llegaron al lugar armados de rastrillos y hachas, el animal había huido, pero la audacia de la fiera sorprendió a los campesinos; había osado buscar a sus víctimas hasta en sus propias casas. ¡Ya era demasiado!

Algunos de estos hombres habían creído ver a la fiera: *"ágil, larga, baja, un poco mas gorda que un lobo, muy peluda, pelirroja, con una larga raya negra sobre el lomo; la cabeza ancha, el hocico alargado, la quijada enorme, patas fuertes y garras puntiagudas que se incrustan en la tierra. Cuando va a atacar, se agacha, ruge y bate el aire con su enorme cola peluda"*.

Aunque, según el testimonio de la pastora, la fiera podía ser asociada con un lobo, morfológicamente no tenía nada de lobo. A pesar de esta contradicción, y de la escasez de datos, la imagen física de la bestia se difuminó

⁰¹ www.lycanthrope.org

rápida en la memoria colectiva, rica en creencias y leyendas de animales mitológicos. En aquel entonces, muchos campesinos creían por ejemplo, en el *loup-garou*, una leyenda que se remonta a tiempos antiguos, y que refiere la existencia de hombres que habiendo pactado con el diablo, recibían una piel de animal y eran frotados con un ungüento que les daba el poder de transformarse en lobos y por supuesto, la nueva fiera de Gévaudan acoplaba muy bien con esta leyenda. Para otros, la nueva fiera no era un *loup-garou*, sino una verdadera bestia manipulada por un brujo. En aquella época, el pueblo de *Besseyre* era célebre por sus brujos, entre los que se destacaban *Jean Chastel*, apodado *Le Masque*, y uno de sus hijos, *Antoine Chastel*, quién vivía en una guarida en el corazón del bosque, en compañía de enormes mastines, todavía más feroces que los lobos.

La gravedad del caso provocó la intervención de los grandes señores, condes y marqueses de la región de Gévaudan, que decidieron prestar su ayuda. A partir del 15 de septiembre, el Capitán Duhamel entró en campaña contra la fiera con sus *dragones* (nombre de los soldados bajo el reinado de Luis XV). Los consejos dados a la población fueron los siguientes: *"Reunirse en grupos para cuidar el rebaño. Ir a los campos armados de horcas y de bayonetas. Mantenerse en espacios descubiertos, jamás en sitios encerrados o con pocas salidas. Si la fiera ataca, hacerle frente; el que huya, está perdido"*.

Pero la fiera se desplazaba a una velocidad vertiginosa y a pesar de la ofensiva se producían nuevos ataques; los niños eran encontrados con el vientre y el cráneo abiertos, a veces decapitados. El temor popular crecía, los soldados y cazadores habían fracasado. La situación se tornaba cada vez más sangrienta. En cada pueblo de la región se recomendó a los

campesinos no exponer más a sus niños al peligro, pidiéndoles que fuesen los adultos a cuidar su ganado, de dos en dos y bien armados... Pero pocos seguían estos consejos. ¿Cómo abandonar los cultivos indispensables para la subsistencia? Y así, un día aquí, otro allá, la fiera atacaba a los ingenuos campesinos.

¿Cómo saber dónde se encontraba? Además, el recuerdo de la gran escasez de 1750 dominaba a los campesinos: el miedo de volver al hambre era tan fuerte como el miedo a la fiera, por eso seguían enviando a sus niños a las colinas a una muerte segura, las autoridades ofrecieron sumas sustanciosas para aquel que lograra matar al monstruo, pero esta tarea no era nada fácil, las balas de fusil sólo lograban hacer tambalearse a la fiera, que se recuperaba con asombrosa agilidad segundos después. Tampoco las bayonetas eran capaces de penetrar su piel. Tras numerosos asesinatos macabros, un grupo de siete niños del pueblo de Villaret logró sobrevivir a un episodio que se convirtió en símbolo de coraje y de victoria frente a la fiera. Siguiendo los consejos de los adultos, los jóvenes lograron luchar valientemente y escapar con vida. Sin embargo, la euforia de esta victoria fue rápidamente sofocada... Luego del combate con los niños de Villaret, la fiera calmó su furor con un niño de *Mazel-des-Gre-zes*, al que devoró salvajemente.

La reacción de la iglesia católica no se hizo esperar, el Obispo de la ciudad de Mende, pronunció su famosa Carta Pastoral con motivo del animal antropófago que afligía a Gévaudan... El texto del Obispo, lejos de apaciguar el terror, lo aumentó: *"... Padres y madres que tienen el dolor de ver a sus hijos degollados por el monstruo que Dios armó contra sus vidas. ¿No tienen el temor de haberlo merecido debido al desorden moral de vuestras vidas? Por eso Dios les inflige esta terrible plaga. ¿Cómo educan a sus*

hijos? ¿Qué negligencia en la instrucción de los principios religiosos y los deberes frente al Cristianismo...!" El 2 de febrero de 1765; los Denneval -padre e hijo- manifestaron al Rey de Francia su interés en defender a Gévaudan y este dio su autorización entusiasmado. Martin Denneval estaba considerado el más grande jefe de loberos del reino, viejo cazador experimentado, había matado más de 200 lobos. Pero a pesar de los arduos esfuerzos entre dragones, cazadores y campesinos, la catástrofe no hizo sino acentuarse. El 20 de junio de 1765 Antoine de Beauterne, arcabucero de su Majestad llegó a Saint Four. En Versalles, Beauterne dirigía habitualmente la cacería real asistido por sus dos hijos, por eso, la esperanza que este personaje suscitó entre los campesinos fue enorme. ¡El primer cazador del reino, y alguien que frecuentaba cotidianamente a su Majestad *Luis XV "no podía fracasar"*! La fiera no creía en el honor y la masacre continuó a pesar de los esfuerzos humanos cada vez más difíciles a causa del mal tiempo. Después de varios meses de penuria de asesinatos y de búsqueda infructuosa, Antoine de Beauterne mató a un inmenso lobo que todos vieron como la fiera y lo llevó a Versalles, algunos testimonios daban veracidad del hecho pero días después, lobo o demonio, la fiera continuó su furor asesino. A pesar de eso, Antoine de Beauterne recibió honores y en cambio, no se le dio más crédito a los estragos que siguieron teniendo lugar en la región.

La carnicería continúa

La pequeña *Marie Denty* acompañaba siempre a su padre a cuidar las ovejas. Curiosamente, *Jean Chastel* -el viejo *Le masque* de carácter arisco y sombrío-, comenzó a tenerle afecto a la pequeña y a acompañarla cuando arreaba su rebaño, los padres se sentían aliviados, si la niña estaba con

Chastel, nada malo podría pasarle. Además, el hombre parecía más dulce y reflexivo. El 15 de mayo, hacia las 7 de la noche, Marie Denty regresó con sus ovejas al establo. Jean Chastel la acompañó y se despidió, abrazándola cariñosamente, por última vez... Al otro día corrió la noticia: Una niña de 12 años había sido devorada en Septols, cerca de *La Besseyre*, la niña era Marie Denty. La protección de Jean Chastel no había sido suficiente para arrancarla de la cruel muerte. Los padres de la niña le pidieron a Chastel ser testigo y firmar el acta de sepultura, el hombre parecía bastante afligido. A partir de aquí, la fiera empezó a atacar de manera cada vez más sofisticada: las cabezas parecían cortadas con cuchillos, y en algunos de los restos de las víctimas se podía constatar que a pesar del acto carnicero, los vestidos no habían sido rasgados, sino desabotonados cuidadosamente y depositados a algunos metros de los cuerpos. La fiera se refugiaba para entonces en el *Monte Mouchet*, donde continuaba matando.

La evaluación del recorrido sangriento de la bestia ya había alcanzado los 250 ataques en apenas 3 años con más de 130 muertos y 70 heridos. La situación parecía ineluctable; la fiera no tocaba las presas envenenadas que eran dejadas a su paso, su piel resistía las balas y las bayonetas.

Los habitantes de la región se refugiaron en la religión: dos grandes peregrinajes tuvieron lugar. En la misa del segundo peregrinaje asistió el propio Jean Chastel ante la sorpresa de todos, y más sorprendente aún, fue el hecho de que el hijo de éste, Antoine, lo acompañara en ambas ceremonias. En el ofertorio, se arrodilló y le presentó al cura Prolhac tres balas de gran calibre, fundidas de una medalla de la virgen.

⁸¹ *"Bendígalas, padre, y una sola será suficiente para matar a ese maléfico animal."*

Esa misma noche, la fiera cometió otro asesinato y en vista de ello el *Marqués de Apsher*-que desde el principio fue uno de los más obstinados en la persecución de la bestia-, convocó a doce cazadores -entre ellos Jean Chastel- para hacerle frente al animal. A las 10 de la mañana del 19 de junio de 1767, en el Monte Mouchet, Jean Chastel leía unas letanías, cuando escuchó el crujir de las ramas y distinguió a la fiera que se dirigía hacia él. Chastel tuvo tiempo de poner el libro en el piso, coger su fusil y apuntar sosegadamente. La fiera lo observó sentada y con tranquilidad como si lo reconociera, un disparo resonó en el Monte Mouchet, la fiera de Gévaudan se desplomó muerta.

¿Cómo era definitivamente la bestia que aterrorizó a la región hasta el punto de convertirse en una leyenda? Los que la vieron muerta, afirmaron que parecía un lobo, sin llegar a serlo, era macho y de pelo rojizo. El cirujano del pueblo abrió el vientre del animal y extrajo de su interior un hueso humano: la cabeza del fémur de un niño. No cabía duda, el asesino había sido finalmente capturado.

Días después, el primero de julio, Jean Chastel montó la fiera sobre un caballo y recorrió los pueblos con su trofeo, según la tradición. Hacia el 15 de julio, partió hacia Versalles, a donde llegó en agosto pero para entonces la fiera no era más que carroña, y Jean Chastel fue poco gratificado tanto por el Rey como por la población que siempre desconfió de él. De todas formas, los ataques sangrientos terminaron, y la fiera de Gévaudan entró definitivamente en la leyenda, dejando tras de sí no solo un sangriento rastro de niños y mujeres asesinados, sino también la extinción definitiva del lobo como especie de la región, donde empezó a ser perseguido

implacablemente por los cazadores como si cada uno de ellos encarnara a la sangrienta fiera. Tanto por la intensidad y la duración de sus estragos, como por la extraña forma en que escogía, atacaba y mutilaba a sus víctimas, la fiera de Gévaudan continúa siendo hoy en día un caso único y misterioso, que aún levanta polémicas de toda índole, tanto por parte de historiadores, como de zoólogos, etólogos y teólogos.

Muchas y muy diversas conjeturas se han levantado alrededor de esta singular historia: Algunos hablan de la existencia de lobos antropófagos, otros de un sádico loco disfrazado de lobo, pero ambas versiones parecen falsas. ¿De qué o quién se trataba en realidad? ¿De un animal amaestrado? ¿De un híbrido? ¿De un hombre y una fiera en acción conjunta? ¿De un animal protegido por una coraza hecha de piel de jabalí (hecho que explicaría su resistencia a los ataques)? Para los eruditos que escribieron el diccionario Grand Larousse, se trataba probablemente de una manada de lobos, a los cuales la ingenuidad popular convirtió en un animal fabuloso.

El destacado etólogo *Gerard Menatory* (el mismo que actualmente está intentando la rehabilitación del lobo en esta zona y que para ello, ha fundado en Gévaudan el parque abierto al público más grande del mundo, donde los lobos viven en un estado de semi libertad en 25 hectáreas de terreno) escribió un libro titulado *La Fiera de Gévaudan*, donde sostiene que probablemente la fiera era un animal que había crecido y vivido junto a un hombre, seguramente Antoine Chastel. Según él, este último era un loco asesino que protegía y escondía a su fiera, con toda probabilidad una hiena proveniente de África. Para los investigadores del CNRS -Centro Nacional para la Investigación Científica en Francia-, la explicación es del todo diferente. Sus estudios sobre las numerosas violaciones y agresiones de las cuales fueron víctimas los

⁸¹ www.lycanthrope.org



Monumento en honor a las víctimas de la bestia de Gévaudan en Marjevols, Francia



pastores y pastorcillas entre los siglos XVI y XIX demuestran que en la mayoría de los casos las víctimas fueron abandonadas por sus victimarios cuando las consideraron muertas... y sólo entonces fueron quizás devoradas por los lobos. Tal vez por esa razón se le atribuyeron a estos tantas muertes indebidamente. Otro estudio minucioso sobre la fiera desde el punto de vista histórico y biológico es el realizado por el director del zoológico de Amneville, Francia, Michel Louis. Él considera que la fiera no era más que un híbrido amaestrado por Antoine Chastel en complicidad con el Marqués de Alpach.

En fin, ya fuese un lobo o una familia de lobos antropófagos, un lobo cinocéfalo que merodeaba en el Gévaudan de esa época, un sádico, un hombre lobo o sólo un mito, lo único que se sabe a ciencia cierta es, que a pesar de los métodos y de todos los recursos científicos o sociológicos utilizados para la indagación, el debate sobre la terrible y legendaria fiera de Gévaudan queda abierto aún 230 años después de los sucesos

1.2.5 Concepción Mundial del hombre lobo

Italia

El fenómeno mítico más imponente que tiene que ver con el lobo en la región italiana es la superstición del *lupo mannaro*¹⁶, todavía presente en muchos pueblos y alimentada además de la tradición, de una continua producción filmica y de historietas.

La transformación en *lupo mannaro* también es llamada licantrópia o mal di luna, porque se

piensa que la contrae quien duerme con la cara expuesta a la luna llena.

Quien tiene licantrópia se da cuenta momentos antes de la transformación y advierte a los parientes y amigos de no abrir la puerta de la casa si no golpea tres veces la puerta. En las leyendas populares se recuerdan esposas imprudentes que no cumplen esta regla y son devoradas por sus maridos. Después de haber agredido y asesinado, el *lupo mannaro* huye aullando en cada curva o encrucijada caminando a cuatro patas.

La transformación se presenta a la media noche en las noches húmedas y oscuras, o en aquellas cuando cambia el tiempo y hace frío o en las noches de plenilunio sobre todo para quienes contrajeron la enfermedad durmiendo a la luz de la luna. Característica constante del *lupo mannaro* es la de darse vueltas y chapotear en el lodo, en los pantanos, en los charcos o en el agua estancada para protegerse del dolor.

En Sicilia, según Giuseppe Pitré (*Medicina Popolare siciliana, Palermo 1896*) la apariencia de licántropo es similar a la del lobo: ojos vidriosos, uñas como palas, dientes agudos de los cuales sale veneno, olfato fino, rápido crecimiento de los cabellos y los vellos, gran velocidad, fuerza tremenda, ferocidad para vencer a cualquiera. Pero no puede ver, tiene miedo de la luz y basta encender un cerillo para hacerlo escapar. Si se le enseña una cruz estará obligado a detenerse como los poseídos. No puede entrar en las casas ni subir más de tres escalones, así es que se puede escapar al peligro fácilmente. No puede mantenerse en pie ni puede mirar al cielo, si lo hace se expone a una muerte fulminante. Cuando se le encuentra, para defenderse hay que aventarle un paño o un llavero con llaves o bien, fingir que no se le ha visto, sobre todo cuando siendo una persona conocida en el pueblo, no le

¹⁶Di Nola Alfonso M., Lo specchio e l'olio, le superstizioni degli italiani, Editoriale Laterza.

gusta ser reconocido. La formación del mito del “*lupo cattivo*” ya está presente en la antigüedad y se recuerda la creencia clásica según la cual las personas se volvían mudas si no lograba mirar al lobo antes de ser mirado por él; de aquí proviene el dicho “*lupus in fabula*”, el lobo que aparece mientras se habla y que impone el silencio (te vuelve mudo), y se usa cuando se quiere evitar que una persona que esta llegando (*il lupo*) escuche lo que se estaba diciendo momentos antes. Las mujeres no son sujetas a esta enfermedad.

Según algunas hipótesis populares la enfermedad puede venir si se nace en la noche de navidad que debería ser reservada para el niño Jesús. Si nace una mujer se volverá bruja o sonámbula. El niño no se volverá *lupo mannaro* si el padre durante tres noches de navidad le hace una cruz en un pie con un hierro candente (esto en Abruzzo). Si no se hace, el niño o la niña a veinte años se volverán *lupo mannaro* o bruja. También se puede volver *lupo mannaro* si el sacerdote omite o equivoca una sola palabra de la fórmula del bautismo. El licántropo puede regresar a la forma humana si se echa en el agua, por esto los familiares preparan detrás de la puerta una cazuela con agua y así, el enfermo queda indemne hasta una nueva crisis. También puede curarse mirando la luz que odia o si lo tocan con una llave masculina (sin agujeros) o si toma en la mano una llave femenina (esto en Lazio). La cura más eficaz consiste en herirlo para sacarle una gota de sangre, golpeándolo sin que se de cuenta con un instrumento de zapatero. Las gotas tienen que ser tres y el curandero puede volverse lupo mannaro o ser odiado por la persona curada o al contrario. En una leyenda *abruzzese* que habla de San Rainero una mujer ve a su hijo robado por un *lupo mannaro* y el santo lo recupera tocando una campana.

El tema es muy conocido como ya se dijo, en la cultura griega antigua por ejemplo, el mito del héroe Licaone (*ver historia gráfica*) que se vuelve lobo y fue transformado por Zeus porque ofreció un niño como alimento para los dioses. Según Herodoto los neuros, un pueblo de chamanes se transformaban en lobos una vez al año. En Roma, la mitología que habla de los Lupercios y la fiesta de los Lupercali nace probablemente de un mito licantrópico porque en el rito actuaban jóvenes desnudos con pieles de lobo y sus nombres casi seguramente significan “*alejadores de lobos*”. En latín, el licántropo se le llamaba “*versipelle*” porque se creía que su pelo crecía hacia el interior del cuerpo. En el satyricon de Petronio se narra la transformación en lobo que sucede en un penilunio en un cementerio romano: el hombre se desviste y deja sus ropas en la orilla de la calle, orina alrededor de las ropas y comienza a aullar transformándose en lobo, se esconde en el bosque y sus ropas se vuelven de piedra.

Un antiguo escritor griego, Evanthes, cuenta que un hombre perteneciente al clan de Anthos se elegía y se le llevaba cerca de un estanque. Después de dejar su ropa colgada en un roble, se dirigía nadando a un lugar desierto en donde se transformaba por nueve años en lupo mannaro y se unía a otros de su condición. Si durante este tiempo no agredía a los hombres regresaba al estanque y se transformaba en persona. En el medioevo el motivo licantrópico regresa con frecuencia sobre todo en el septentrión en donde se creía que para obtener la transformación se debía usar una piel de lobo, existen muchos registros de intervenciones de la iglesia en contra de esta creencia.

Portugal

El hombre-lobo portugués, el lobis-homens, es una criatura tímida, triste y gentil. El licántropo es la víctima desafortunada de un hechizo, que acude por la noche a un cruce de caminos para sufrir la transmutación. Corren en el campo sin dañar a nadie y pueden distinguirse de los lobos porque tienen una cola corta de color amarillo. Existe otra clase de lobis-homem mucho menos común, directamente asociada con la brujería y la magia negra. Pueden ser reconocidos por la expresión de sus ojos o porque llevan la marca del diablo, oculta en alguna parte del cuerpo.

Russia

La persona que desea transformarse en lobo, va al bosque y clava un cuchillo de cobre en un árbol, danzando y pronunciando ciertos encantamientos hasta que el espíritu de un lobo se posesiona de su alma.⁹²

⁹² www.werewolfpage.com



Licántropo medieval hallado en un bestiario del siglo XV.

1.2.6 Diferentes nombres del Hombre-lobo⁹²

Indios de América del Norte: *limikkin* o *skin walkers* (caminantes con piel)
Argentina: *lobisón*
Brasil: *lobisomem*, *also boto* (delfín que se transforma en un niño), *uirapuru* (pájaro pequeño de color café que se transforma en un niño)
Bulgaria: *vrkolak*.
Canadá: *wendigo* o *witiko*
Chile: *chonchon* (bruja de formas variables).
Escandinavia: *varulf*.
Eslovaquia: *vulkodlak*.
España: *hombre lobo*, *gizonochoa*, *lupino*.
Estados Unidos: *werewolf*, *wolfman*.
Etiopía, Marruecos y Tanzania: *boudas*, *werehiena*.
Filipinas: *aswang*, *vampiro*.
Francia: *bisclavret*, *loup garou*, *lubis* o *lupin*.
Grecia: *vrykolaka*, (la palabra se usa también para vampiros).
Haití: *loup garou* (puede transformarse en cualquier cosa, incluso en plantas)
Islandia: *hamrammir* (este ser se transforma en el último animal que comió y gana poder cada vez que come).

India: *rakshasa* (demonio que puede tomar cualquier forma animal. Véase el Ramayana).
Indonesia: *layak* (espíritu que toma cualquier forma).
Italia: *lupo mannaro* o *benandati* (para personas que permanentemente se convierten en lobos para combatir a las brujas en el mundo subterráneo)
Japón: *kitsune*, *werefox*, *tanuki*, *minjina*, *wereracoon* (en general se nombra henge al que cambia de forma).
Kenia: *ilimu* *Latvia:* *vilkacis*.
Lituania: *vilkatas*.
México: *nahual*, *hombre lobo*.
Noruega y Suecia: *eigi*, *einhamir*.
Portugal: *bruxa*, *cucubuth*, *lobis homems*, *lobh homem*, *lobarras*.
Russia: *wawkalak* o *bodark*.
Rumania: *pryccolitch*.
Serbia: *vukodlak*.
Sudamérica: *kanima* (espíritu convertido en jaguar).

1.3 El Hombre lobo en México. Erratas del Nagual



Imagen del nahual hallada en <http://hildebrandsied.blogspot.mx/2011/03/la-cuna-de-los-suenos-cxlii.html>

En México, el hombre lobo es asociado con el Nagual. De los conquistadores españoles no se conoció mucho a cerca de las leyendas europeas sobre licantropía, así que prevalecieron los mitos locales. Las culturas precolombinas han legado una gran cantidad de mitos y leyendas, sobre animales y seres que se transforman en múltiples cosas.

Estas creencias señalan al nagual como un brujo con la capacidad de transformarse en animal, preferentemente un coyote negro u oscuro, cuya forma utiliza para hacer hechicerías nocturnas. El nagual se roba el maíz y las gallinas y lucha contra otros nahuales que pretendían invadir su territorio. Se creó que si el nagual es herido en su forma animal, presentará el mismo daño al convertirse en humano. Una persona se convierte en nagual al saltar sobre una cruz de madera, si cae en un sueño profundo, al vestir una piel de animal o por medio de un ungüento de hierbas que se unta en la piel. Pero no todo el mundo puede transformarse. Se debe estar dotado para la metamorfosis. El nagual mexicano muere apedreado, por medio de un balazo de una pistola, con agua bendita, fuego o por medio de la horca⁹².

Tlaxcala

En los alrededores de la montaña llamada La Malinche, los nahuas, creían que las brujas o *tlahuelpuchi*, de noche se convertían en fieros coyotes y se metían en las casas para chuparse la sangre de los niños pequeños. Para ahuyentar a las brujas, los padres de familia ponían espejos

que reflejaban al niño dormido, un cuchillo o un par de tijeras⁹¹.

Oaxaca

Los zapotecas creen que los nahuales causan grandes daños a la gente y a los animales. Se creó que son guerreros que tienen pacto con el diablo y de noche se convierten en coyotes. Entre sus poderes está la capacidad de dañar a los bebés aún gestantes, lo que le explica a la gente porqué algunos niños nacen con malformaciones congénitas.

Para ahuyentar a los nahuales, se les pone ajo en las puertas y ventanas, y un cuchillo o un par de tijeras debajo de la almohada. Los chinantecas, creen que los nahuales son mitad hombre y mitad mujer, solo pueden transformarse de noche y atacan a cualquiera que salga a su encuentro. Si algún nagual es herido en batalla, al regresar a su forma humana presentará la cicatriz del daño que se le causó en la forma animal.

Dicen los chinantecos que todas las personas tienen un nahual que los acompaña como su sombra desde el nacimiento hasta la muerte. Es su doble natural: si a la persona le sucede algo, su nahual lo sufre también dondequiera que este: en el aire, en el mar o en el monte. El nahual puede ser un animal, un rayo, una nube, un trueno o una tempestad.

No todas las personas saben cuál es su nahual, pero los que llegan a saberlo tienen mucho poder y pueden transformarse a voluntad. En estas historias no existe una separación clara entre los hombres y la naturaleza, entre las personas y los

⁹¹ Martínez Merced, Alfonso Ramírez, Elisa, Leyendas de Nahuales I y II Enciclopedia Infantil Colibri. Secretaría de Educación Pública/Salvat Volumen Otros Cuentos.

⁹² www.werewolfpage.com

animales, entre los lagos y las nubes que ellos reflejan; parece que escuchan algo entre los árboles y entre las piedras que el ruido de las ciudades ya no los deja oír.

1.3.1 Civilizaciones prehispánicas

Antes del apogeo de las grandes civilizaciones prehispánicas como la Azteca o la Maya, los indígenas Yaquis, Tarahumaras y Seris que vivían al norte de México y el sur de los Estados Unidos (cerca del 900 d.C.) tenían nahuales. Estas civilizaciones se asentaban en parte de lo que hoy son los estados americanos de California, Nuevo México y Texas, y los estados mexicanos de Chihuahua, Baja California, Sonora y Sinaloa.

Ellos creen que si un hombre puede llegar a conocer su espíritu primitivo o nahual, entonces lo podía usar para curar a la gente y practicar la magia. Algunos dibujos primitivos en viejas cuevas muestran a personas como hombres-bestia.

Muchas de las vasijas y pinturas de estas culturas, tienen formas de animales antropomorfos o personas con rasgos animales. Los Teotihuacanos tenían a Quetzalcóatl como dios del viento, el cuál también fue venerado por los Aztecas. Quetzalcóatl como muchos de los dioses antiguos tenía su Nahual, es decir, su doble animal que tenía los mismos poderes pero que representaba una faceta distinta del dios. El Nahual de Quetzalcóatl era llamado *Xolotl*, una especie de hombre-perro *Xolotlzcuintle*, que dominaba la noche y el inframundo.

Para los Mayas, existían muchos animales que tenían contacto con los dioses y los hombres, en especial el jaguar. Llamaban *way* a sus Nahuales, que cumplían exactamente las mismas funciones; muchos gobernantes y sacerdotes mayas con-

sideraban que su linaje noble y divino, provenía de su parentesco directo con los jaguares. En los códices mayas aparecen representaciones de dioses con marcas y algunos rasgos de jaguar, en señal de su divino origen.

Aunque no se sabe mucho sobre los olmecas, en los estados de Veracruz y Tabasco se han descubierto muchas figurillas de barro de niños con cara de jaguares. Eso demuestra que todas las culturas de Mesoamérica en alguna forma veneraban al jaguar como uno de sus dioses principales.

En el Imperio Azteca los nahuales eran protegidos por Tezcatlipoca, el dios azteca de la guerra y el sacrificio. La leyenda contaba que un nahual podía desprenderse de su piel y transformarse en una de estas criaturas. Muchos cazadores aztecas y colonizadores decían que durante la noche habían matado a un animal y al amanecer el cadáver se había transformado en el de un hombre.

"EL Nahual sólo puede transformarse durante la noche y ataca a nuestros hijos con hechizos infernales" -decían las personas desde la época de la Colonia (1500-1800 d.C.) hasta el día de hoy. La Santa Inquisición (el tribunal católico castigaba judíos, brujas, o cualquier persona que no le fuera afín) persiguió a los nahuales durante mucho tiempo. Pero la gente creía en su poder y a veces los protegían, especialmente en las comunidades indígenas.

La palabra azteca para Nahual es *Nahualli*, que significa *lo que es mi vestidura o piel*,¹⁰ Una explicación muy reducida a lo que la tradición oral entiende como "nagual" se referiría a la habilidad que el nagual posee para

transformarse en cualquier cosa: una criatura mitad hombre, mitad animal (lobo, jaguar, lince, toro, águila, coyote, etc).

Lo que la gente percibe como nagual está más relacionado con la figura del arquetipo de la sombra según Jung (*ver capítulo 1, inciso 1.5.2*), o bien como el doble material (*ver capítulo 4 inciso 4.1.1*)

Actualmente mucha gente, especialmente en las comunidades rurales de México, cree en los Nahuales. El tema ha cobrado interés a partir de 1982, porque el genetista Frank Greenberg de la Universidad Baylor de Medicina descubrió a una familia mexicana con una afección que los hace verse como "hombres-lobo": sus cuerpos estaban cubiertos de pelo de un modo muy parecido al hombre-lobo de la clásica película de Hollywood "*The Wolfman*" (1945). Esa familia fue segregada de la sociedad, forzada a esconderse en su hogar en el pueblo de Loreto, pudiendo hallar empleo sólo en un circo.

1.3.2 La visión chamánica

En el chamanismo, la figura de nahual no tiene correspondencia con los mitos antes mencionados aunque es comprensible el puente basado en el equívoco.

La Visión chamánica reconoce dos partes en la existencia humana: el tonal y el nahual.²⁸

El *tonal* es el ordenador que da significado y sentido a todo cuanto se presenta a nuestra conciencia. Incluye todo cuanto el hombre es, piensa y hace; El *nagual*, en cambio, es, por así decirlo, la realidad no ordinaria. EL espacio de insondeable misterio en torno a la experiencia del tonal.

¹⁰ Harner M., Grof Stanislav/ *El Viaje del Chamán*/ Edit. Kairos

²⁸ Sánchez, V. *Las Enseñanzas de Don Carlos*. Edit. Círculo Cuadrado

El chamán es un especialista en éxtasis y *sacrificio*, entendiéndose *sacrificio* en su sentido original de <consagrar>¹². Hombre o mujer que viaja hacia la realidad no ordinaria, en un estado alterado de la conciencia (estado de conciencia chamánico) inducido por el toque rítmico de tambores o de otros instrumento de percusión o en algunos casos por el uso de drogas psicotrópicas. Este viaje que el chamán realiza, apto por supuesto para la metamorfosis, podría tener su eco en los mitos del nagual-hombre-lobo antes mencionados. Podría erróneamente llegar a oídos y ojos del pueblo como una amenaza a los hogares y a la vida de criaturas indefensas, cuando en realidad, el chamán viaja en busca de percepciones y símbolos que le hagan comprender una experiencia o situación determinada de vida.

El Nagual también es el líder de una partida de guerreros. Es el ser que, con su extraordinario nivel de energía puede generar las condiciones adecuadas para que los demás guerreros muevan su punto de encaje y experimentar por si mismos la realidad aparte que se ubica más allá de los estrechos linderos del tonal.

Para la concepción chamánica, todo aquello a lo que nos referimos al decir <yo> (el ego) nos mantiene encadenados a una forma de ser y comportarnos aunque parece absoluta y definitiva, puede ser interrumpida o suspendida del todo, lo que abre posibilidades ilimitadas a lo que podemos ser o hacer; en este sentido el no hacer suspende el fluir de la descripción, es una puerta abierta a la libertad y al cambio¹³.

Cuando interrumpimos el fluir de la descripción de nuestra propia persona, nos liberamos del hechizo del ego que consiste en hacernos creer que el mismo es nuestra única realidad y podemos reconocer entonces, nuestra naturaleza como campos de energía, libres y fluidos¹⁴. A partir de ese momento podemos darnos a la tarea de reinventarnos a nosotros mismos, de una manera voluntaria e intencionada que nos permita responder a modos novedosos a las situaciones nuevas que cada momento nos planteé.

La Visión Chamánica reconoce dos partes en la existencia humana: el tonal y el nagual. El *tonal* es el espacio en el que se mueve el hombre común a lo largo de su vida y como el ordenador que da significado y sentido a todo cuanto se presenta a nuestra conciencia. Incluye todo cuanto el hombre es, piensa y hace; todo aquello en lo que puede pensar y de lo que puede hablar. La razón el pensamiento y la descripción ordinaria de la realidad, son el fuerte del tonal que comprende, de hecho, todo el espectro de lo conocido. Empieza con el nacimiento y termina con la muerte.

El *Nagual* en cambio, es todo lo que queda fuera del tonal. Es algo en cuyo contenido no se puede pensar. En Los Relatos del poder (IV), Castaneda nos permite ver la imagen del tonal como una isla en la que transcurre toda la vida del hombre. Este no conoce más allá de los bordes de la isla. El Nagual sería todo ese espacio de insondeable misterio en torno a ella.

El Nagual no puede ser comprendido o verbalizado—ya que el entendimiento y la palabra corresponden al tonal—pero no obstante si puede ser experimentado o atestiguado.

Aquí se encuentra la principal labor del chamán. Aunque en última instancia todo ocurre en el nagual, que es mucho más totalizador, normalmente solo percibimos al tonal, cuya tarea es dotar a la realidad del nagual de un orden y sentido que no le son propios en tanto que realidad trascendental. El Nagual y el tonal no solo son aspectos del mundo sino que tienen su expresión correspondiente en cada ser humano conciencia del lado derecho y conciencia del lado izquierdo, conciencia ordinaria y conciencia del <otro yo>; el soñador y el soñado. El tonal en su carácter de ordenador del caos aparente del nagual protege a nuestro ser del impacto devastador que significaría enfrentarlo sin ninguna clase de resguardo.

Al lado izquierdo o nagual de cada persona se le conoce también como <la conciencia del otro yo>. Su integración a la conciencia de todos los días supone la posibilidad de integrar la <totalidad de uno mismo>. Los cuasirecuerdos del *otro yo* comprenden en primer lugar los recuerdos de nuestro propio pasado y son sustancialmente distintos de aquellos que nos reporta nuestro recuerdo ordinario. Se refieren a *realidades* que no son acordes a nuestra descripción del mundo, no son registradas por nuestra memoria ordinaria y se encuentran ocultas en la conciencia del *otro yo*, del *Doble*. Del *alter ego*.

El recuerdo de nuestra naturaleza como seres luminosos, que permite la concepción del cuerpo humano como campo de energía.

La conciencia del cuerpo de ensueño que permite la utilización pragmática de nuestra experiencia en el ámbito de soñar.

¹² Harner M., Grof Stanislav/ *El Viaje del Chamán*/ Edit. Kairos

¹³ Castaneda, Carlos. *Relatos del Poder*

¹⁴ Karma M.A., Un viaje al corazón, Budismo y Psicología Jungiana, ensayo. *Símbolos y Arquetipos en el Hombre Contemporáneo*, universidad autónoma Metropolitana, 1992.

La conciencia de la muerte que es la que da al guerrero el impulso y desapego necesario para responder de la mejor manera posible a cada situación en la que se encuentre.

La posibilidad de alinearnos con otras formas de vida, orgánicas o no como pueden ser árboles, animales o la tierra misma.

1.3.3 Leyendas de nahuales

El Nahualismo en las culturas indígenas es una forma de expresar que los animales y los humanos están relacionados entre sí. Generalmente los grandes guerreros, sacerdotes y gobernantes tenían ese privilegio. Puesto que muchos dioses indígenas tienen formas animales, esto es una forma de legitimar su poder. Pero también la gente del pueblo tenía sus nahuales o dobles no humanos, los cuales pueden ser también fenómenos naturales como la lluvia o el viento. Esto dependía del calendario ritual de cada cultura, mientras que los gobernantes generalmente tenían como nahuales a jaguares, águilas o animales asociados a los dioses. Hasta el momento nadie ha podido demostrar científicamente que sea posible una transformación, por eso estas creencias fueron satanizadas por la Iglesia Católica en los periodos de la colonización española.

Los primeros dos relatos fueron recopilados en la zona de Catemaco Veracruz. Los que siguen a continuación han sido tomados de una modesta recopilación de leyendas de la zona llamada Chinantla, una zona montañosa del estado mexicano de Oaxaca, en la cuenca del río Papaloapan. Entre sus ancianos existen cuentos y relatos sobre nahuales o naguales, gente que viaja en nubes, monstruos, etc. He seleccionado los relatos que tienen que ver con los nahuales para

mostrar cómo esta arraigado el nahual en nuestra cultura¹¹.

La bruja cerdo

Una vieja relata que cuando era joven, su novio la llevó a un baile. Cuando iban regresando por el camino en plena noche, les salió al encuentro un cerdo enorme y rabioso. El cerdo los persiguió por el camino, hasta que el novio atinó una pedrada arriba del ojo izquierdo. El marrano dio un terrible chillido y se alejó. Al día siguiente supieron que habían sido perseguidos por el nagual de una bruja, pues esta apareció con una cicatriz en el mismo lugar donde le dieron al marrano.

Los brujos se quitan la piel

Cuentan que en Catemaco los naguales salen de noche. Se desnudan de la piel y la doblan cuidadosamente. Después la esconden en un lugar del camino, debajo de unas piedras para que nadie pueda encontrarla. Después se visten con la piel de diferentes animales y salen por la noche a hacerle maldades a la gente.

El brujo cara de tigre

Había una vez un brujo que se convertía en tigre y así hacía muchas maldades en los pueblos vecinos. Los habitantes cansados de esta situación, lo siguieron hasta que lo cazaron y lo apalearon, dejándolo destrozado. El brujo tigre regresó a su casa muy lastimado, estaba llorando

¹¹Martínez Merced, Alfonso Ramírez, Elisa, Leyendas de Nahuales I y II Enciclopedia Infantil Colibrí. Secretaría de Educación Pública/Salvat Volumen Otros Cuentos. Págs. 121-154 Distrito Federal, México. 1979

cuando su compadre llegó a visitarlo y le preguntó:

- "¿Qué te pasa?"

- Me cazaron, ayúdame. Tráeme los sesos de mi cabeza y la sangre de mi corazón, están en el lugar en donde me golpearon.

Su compadre fue a buscar lo que le había encargado el brujo tigre enfermo, pero no pudo encontrar ni la sangre ni los sesos. El brujo tigre ya no sanó, se le quedó la cara de tigre y hasta se le alargaron los bigotes.

El cazador

Un cazador andaba disparando en el monte cuando vio a un hombre acercarse hacia él. Éste le preguntó:

- "¿Qué haces?"

- "Estoy cazando" - le contestó.

- "Ven, sígueme" - le dijo el hombre al cazador.

Aquel hombre lo condujo por un camino y de pronto como si estuvieran dentro de un sueño, el cazador vio a todos los animales que en su vida había herido sin matar.

- "¿Ya viste cuantos animales has lastimado?"

Cuando vayas a cazar, apunta bien con tu arma, porque si nada más los lastimas y hieres, te voy a mandar a mis perros para que te castiguen. " El hombre se asustó mucho, pues supo que aquel hombre era el Dueño de los Animales. Desde entonces ya nunca volvió a cazar de nuevo.

Los compadres tigres

Eran dos compadres: uno rico y el otro pobre.

Un día, mientras trabajan en la milpa, el pobre se quejaba y el rico se ofreció a ayudarlo:

- "Ven a mi casa en la noche, pero no le digas a nadie" - le dijo.

En la noche se vieron y salieron al monte: el rico le enseñó a su compadre a convertirse en tigre.

Así, transformados en fieras, anduvieron matando y comiendo puercos, pero las gentes y los perros los corretearon. Muchas veces salieron de cacería, hasta que en una ocasión lograron alcanzarlos. Mataron al compadre pobre e hirieron al rico. Desde entonces, éste estuvo muy enfermo y como ya no podía convertirse en tigre, no tenía que comer.

Cómo se ayudan los brujos

El pueblo estaba de fiesta cuando llegó un comerciante. Como todos estaban baliando en la fiesta, nadie le hizo caso, ni le ofrecieron nada de comer. Por eso él se enojó y como era brujo, se transformó en tigre y se llevó del pueblo a una mujer. En la mañana, su marido salió a buscarla y lo único que halló fueron huellas del tigre y gotas de sangre.

Estaba muy enojado y quería vengarse. Le puso una trampa al tigre y lo agarró, lo llevó al pueblo para quemarlo. Cuando estaba preparando el fuego, se apareció por allí un gato flaco al que nadie le hizo caso. Pero en realidad era otro brujo, que ayudó al tigre a escapar y huyeron juntos al bosque. Así pues, los brujos se ayudan unos a otros.

Cuatro vientos brujos

Un anciano estaba trabajando en su rancho cuando vio cuatro guajolotes en el río cercano. Estos eran brujos, vientos que se habían transformado en aves y que se estaban bañando. Al cabo de un rato, salieron a la orilla, se abrazaron con las alas jugando; frotaron sus picos uno contra el otro e hicieron un ruido parecido al

de una trompeta de soldado.²⁰ Al verlos el anciano dijo entre sí: "¿Qué clase de animales serán éstos? Voy a echarles fuego a ver que hacen." Y lo hizo, los animales volaron y se transformaron en vientos. El cielo se nubló y comenzó a caer un aguacero muy fuerte con rayos y viento. El anciano se espantó mucho, regresó a su casa todo empapado. Se enfermó del susto y ya no sanó.

Cuento de un chaneque

Una anciana y su nieto vivían en apartado rancho. En los alrededores vivía un chaneque que les robaba la comida cuando salían de la casa. Un día la abuela fue a cortar hierbas al campo, cuando regresó ya no encontró a su nieto. Le preguntó al chaneque si lo había visto y éste le contestó: "Por ahí vi que se fue."

La abuela buscó y buscó al niño pero no lo encontró. "¿Qué le pasaría? - se preguntó - ¿Se lo comería el chaneque?. Ella regresó al pueblo a avisarle al papá del niño y juntos regresaron al rancho. Todavía andaba por allí el chaneque. "Ayúdanos a recoger leña" - le dijeron - "y la pones cerca de la casa". Y así lo hicieron.

Al anochechar, todos se fueron a dormir. El chaneque se estiró las orejas, y se le hicieron tan largas, que una la dobló para utilizarla como almohada y con la otra se tapó. Cuando la abuela vio que el chaneque dormía, encendió leña y huyó con su hijo.

- "¡Me estoy quemando, quemando, quemando!" - gritó el chaneque - "me quemo por arriba, me quemo por abajo, me estoy quemando, quemando, quemando!"

La abuela y su hijo se escondieron en la copa de un árbol. Cuando los otros chaneques oyeron las quejas de su compañero, vinieron corriendo,

recogieron las cenizas del chaneque quemado, se las comieron y así revivió el chaneque. La abuela y su hijo se fueron al pueblo y nunca más regresaron al rancho.

Cuento de un rayo

Un hombre de Usila iba por el monte cuando de pronto escuchó un grito. El pobre hombre se espantó puesto que no había nadie en el lugar. Oyó el grito tres veces más y entonces preguntó muy quedito: "¿Quién grita?" Y vio que le hablaba un rayo que estaba atorado en un árbol. - "Soy yo, ven, ayúdame a salir". El hombre lo ayudó y al sacarlo, sonó un trueno y empezó un aguacero. Más adelante, en el camino, se encontró con el rayo y con toda la familia rayo. Le dieron las gracias, lo invitaron a comer y le pagaron por haber salvado al rayo padre.

Dos comerciantes brujos

Dos comerciantes brujos andaban de pueblo en pueblo vendiendo su mercancía; uno podía transformarse en ratón y el otro en rayo. Llegaron a un poblado y se quedaron en una casa. A media noche sintieron que unos animales los pisoteaban; se levantaron muy asustados para sacar a las bestias. Pero los dueños de la casa corrieron a los comerciantes por maltratar a sus animales. Los de la casa se transformaron en tigres y fueron a esperarlos en el camino. Se trataba de toda una trampa para comerse a los comerciantes. Al empezar la vereda, éstos se detuvieron.

- "¿Que hacemos? Es peligroso andar a oscuras" - Dijo un comerciante.

- "Conviértete en ratón y averigua si hay algún peligro" - Respondió el otro.

Martínez Merced, Alfonso Ramírez, Elisa, *Levendas de Nahuales I y II* Enciclopedia Infantil Colibrí. Secretaría de Educación Pública/Salvat Volumen Otros Cuentos. Págs. 121-154 Distrito Federal, México. 1979

El comerciante se transformó en ratón y fue a investigar. Más adelante en el camino vio dos tigres escondidos esperando a atacar. El ratón regresó a avisarle a su compañero, este sacó un cigarro y se puso a fumar. Poco a poco el humo del cigarro se fue transformando en una nube, el se metió en ella, su fue al cerro siguiendo el camino. Cuando llegó encima de los tigres se transformó en rayo y los mató. Luego regreso a donde estaba su compañero ratón y juntos continuaron su viaje sin peligro.

La gente del agua

Hace mucho tiempo, vivía en el pueblo una muchacha muy bonita, con quién los jóvenes querían casarse, pero ella siempre se negaba. Unos vecinos de ella notaron que cuando sus padres iban al rancho a trabajar, la muchacha se ponía a hacer tortillas y salía de la casa con comida. Nadie sabía a dónde iba. Un día la acusaron con su madre y ésta decidió seguirla.

La madre vio salir a su hija de la casa e ir con rumbo al río, cuando la joven llegó al río, no detuvo su andar sino que siguió y se metió al agua con todo y ropa hasta desaparecer. La madre regresó a su casa y al rato llegó la muchacha, que le dijo: "Ahora que ha descubierto mi secreto, me debo ir y no volveré a la casa. Para dentro de tres días, prepare una buena comida y la lleva a la orilla del río. La deja usted sobre un petate fino y se aleja. Después, regresa usted, dobla el petate con mucho cuidado. Lo egresa y lo pone sobre la viga del techo por siete días. Luego lo abre."

La mujer hizo todo lo que dijo su hija. A los tres días fue junto al río y puso la comida sobre el petate. Al rato, vio salir al Hombre del Agua, un viejo calvo que tenía una cresta como de gallo en la cabeza. Detrás de él venían dos niños calvos, era el marido y los hijos de la muchacha quien

venía detrás de ellos. Se sentaron a comer y cuando acabaron, los niños se pusieron a bailar sobre el petate. Con los brincos se les caían pellejitos de la piel. Luego la familia se regresó al su hogar en el río.

La madre dobló el petate con cuidado, como le había dicho su hija y se lo llevó a su casa. A los siete días lo abrió, y al desdoblarlo aparecieron muchas monedas de plata. Así fue como el Hombre del Agua les dio mucha riqueza a sus suegros, para que pudieran mantenerse.

La mujer armadillo y la mujer tepezcuinle

Antiguamente, las mujeres tenían nombres de animales. Una mujer llamada Armadillo y otra Tepezcuinle estaban tejiendo sus huipiles. Descaban estrenarlos antes de que amaneciera. El huipil de la mujer armadillo era muy difícil de tejer, porque ella lo quería lleno de flores. El sol empezaba a salir y no había acabado. Desesperada, se lo puso sin darle fin, con todo y telar, pues ya amanecía.

Por eso hasta la fecha, se le ven al armadillo unos escalones en la espalda, que son los hilos y los palos del telar. La mujer tepezcuinle, en cambio, si terminó su huipil; por eso hasta la fecha, el animal tiene un traje bonito y elegante.

Pueblo de brujos

En un pueblo llamado Llano Tlacuache vivía una viuda con su hijo. Una vez, la mujer estaba lavando en el río; su hijo estaba nadando y jugaba en el agua cuando vio que por allí andaba un animal, mitad trucha y mitad camarón. El niño quería atraparlo, pero su mamá lo llamó: "Ven, y no juegues por ahí." La señora siguió lavando. Al rato, buscó al niño y no lo encontró. Regresó al

pueblo y vinieron muchas gentes a buscarlo por el río y por el bosque. Y no lo encontraron.

Tres brujos del pueblo se transformaron, uno en arcoiris, otro en sapo y el tercero en cangrejo, y buscaron al niño a lo largo del río. Llegaron a Paso Escalera, preguntando por él. Estaban seguros de que los brujos de ese pueblo se lo había robado; pero como éstos no quisieron decirles dónde estaba, se devolvieron enojadísimos a su pueblo.

Así empezó el pleito. Los brujos de Paso Escalera se prepararon, llamaron a todos los animales del agua: lagartos y peces. Los de Llano Tlacuache llamaron a sus aliados. Trece brujos que se convertían en rayos fueron a pelear. Estuvieron siete días echando rayos sobre el río y durante siete días hicieron hervir el agua. Así acabaron con los de Paso Escalera. Pero a pesar de todo, nunca encontraron al niño perdido.

1.4 Teriantropía y metamorfosis

Theriantropía adj. (del griego theriomorphos, therion bestia + morphe forma)

- Que tiene una forma o cualidad animal.

Tomado del Webster's New Collegiate Dictionary



Fotografía tomada de la película "The company of the wolves" Gran Bretaña 1984

1.4.1 Concepto de teriantropía

Teriantropía proviene del griego *therion* (bestia) y *anthropos* (hombre), con el cual se puede definir a cualquier persona que asume la forma de una bestia, es un concepto de mayor amplitud con respecto a la licantrópía.

Se ha hablado en muchos estudios de psicología, que las personas tienden a simpatizar con las actitudes de algún animal, sin embargo la cuestión no es tan superficial como puede suponerse. El theriántropo tiene una conexión espiritual profunda con el animal en cuestión. Por ejemplo, un guerrero indio que adopte al lobo como su tótem protector por medio de ritos de iniciación, danzas y símbolos especiales, se le reconoce como un lobo real dentro de su tribu. Entonces el lobo deja de ser algo extraño para convertirse el centro su vida y parte de él esta fundida con el animal^{*1}.

Esto no se puede explicar con una teoría o una ecuación, pero existen muchos casos documentados, como para simplemente desechar el hecho como algún desorden emocional o influjo social es un concepto bastante profundo que la civilización occidental ha pasado de largo, al despojar de la gente de una identidad religiosa y de su liga con la naturaleza.

El guerrero lobo indio que tomamos de ejemplo, necesitara del dinero para vivir en la ciudad -es obvio- pero su escala de valores no se ajusta a acumular dinero que otros disfrutarán, su escala de valores es mucho más compleja, puesto que tiene una liga con su totem protector, en este caso el lobo. Así el guerrero tiende caminar como lobo, a pensar como lobo, a hablar como lobo, a

cazar como lobo y crea una liga emocional y espiritual difícil de someterse al examen de la ciencia¹.

En este punto se puede decir que existen personas que aunque no se parecen a los hombres-lobo de las películas, podrían merecer ese nombre al buscar el porqué sienten que algún animal en especial los protege. La theriantropía tampoco es una forma de sobrellevar "los malos ratos de la vida moderna" negando toda la tecnología en favor de una vida salvaje, tampoco es una religión como el New Age o los "vampiros" que sacrifican a personas. Es simplemente un antiguo llamado de nuestras raíces humanas hacia nuestro entorno, una pregunta tan antigua como "¿Cual es el propósito de la vida?"

1.4.2 La metamorfosis

En la Antigüedad hasta la Edad Media, abundan los relatos de cambios de forma y raramente podemos considerar un vínculo genético en las narraciones, la tipología es la misma, de donde puede deducirse que en el origen de todos estos testimonios, hay una creencia común⁹.

Según estos antiguos relatos, puede establecerse la siguiente tipología:

La transformación puede realizarse conforme a tres modalidades diferentes, no siempre presentes en distintas civilizaciones: Puede ser inducida, voluntaria o espontánea.

1.4.2.1 La transformación inducida es obrada por un mago o por un brujo, en alguien que puede estar de acuerdo y haberla pedido expresamente o ser víctima inconsciente de la

^{*1} Chapple, Eliot/ El hombre Cultural y el Hombre Biológico. Edit. Pax-México.

⁹ Lecouteux Claude/ Hadas, Brujas y Hombres Lobo en la Edad Media / José J. Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España

@1 www.lycanthrope.org

magia (este último caso de los compañeros de Ulises convertidos en cerdos por Circe).

“...Dicen (en Lituania) que el hombre que corre transformado en lobo, si bebe a la salud de su vecino y pronuncia la palabra <sveikata> (este vocablo significa <salud> y también es un nombre del alter ego) , puede transmitirle su particularidad de hombre lobo; basta para ello que el otro le responda: ¡gracias!..”

A.J.Greimas, Des Dieux...,op.cit.,supra,p.121.

1.4.2.2 La transformación voluntaria es la operada por el licántropo mismo; se puede obtener por varios medios: Las brujas acudían al aquelarre transformadas en animales, untándose ciertos ungüentos en muchos casos en cambio, desempeña un papel fundamental en la transformación del vestido; hay que despojarse de las ropas humanas y revestir la piel del animal elegido para la transformación; recubrirse de la apariencia de un animal, significa adoptar sus características y participar de su naturaleza (pensemos en los *Berzerkr*, en Heracles, en los *Aniotos*). En Rumanía se creía que el licántropo, para transformarse voluntariamente en lobo, solo debía girar tres veces sobre sí mismo.

1.4.2.3 La transformación espontánea es siempre una transformación inducida, o sea causada por una fuerza agente exterior a la víctima y desconocida por éste. Puede ser otra voluntad humana que actúa sobre la víctima como en los siguientes casos:

“Un bribón de Magdeburgo me hizo hombre lobo brindando conmigo [...]basta con beber a la salud de alguien y soplar tres veces en el vaso de vino, diciendo estas palabras: <que te ocurra lo que me ocurrió>. Y si el otro toma el vaso y bebe, es hombre lobo y yo quedaré liberado...”

Strengleikar eda Liodabók, ed. R. Keyser & C.R. Unger, Christiana, 1850

Una última variante en esta casuística metafórica, puede darse espontáneamente por medio de un influjo natural, generalmente identificable con la luna. A continuación aparece una recopilación de muy diversas fuentes, sobre las razones específicas por las cuales un individuo puede licantropizarse⁹^{*1}^{*2} ^{*11}

1.4.3 Remedios contra la licantropía

- ☐ Comer el cerebro de un lobo.
- ☐ Beber agua de donde un lobo haya bebido.
- ☐ Aspirar el olor de la planta *wollbane*.
- ☐ Haber probado la carne humana.
- ☐ Usar una prenda hecha de piel de lobo.
- ☐ Usar un cinturón hecho de la piel de un criminal ejecutado.
- ☐ Ser mordido por un hombre lobo.
- ☐ Haber nacido en la alborada de Navidad.
- ☐ Haber nacido durante la luna llena o dormir a la intemperie durante un viernes de luna llena.
- ☐ Ser el séptimo hijo varón de una familia de siete varones.
- ☐ Si el sacerdote omite o equivoca una sola palabra de la fórmula del bautizo.
- ☐ Si el licántropo gira tres veces sobre su propio eje.

⁹Lecouteux Claude/ Hadas, Brujas y Hombres Lobo en la Edad Media / José J. Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España

^{*1} www.lycanthrope.org

^{*2} www.werwolfpage.com

^{*11}Martínez Merced, Alfonso Ramírez, Elisa , Leyendas de Nahuales I y II Enciclopedia Infantil Colibrí .Secretaría de Educación Publica/Salvat Volumen Otros Cuentos. Págs. 121-154 Distrito Federal, México. 1979

☐ Clavar un cuchillo de cobre en un árbol, danzando y pronunciando ciertos encantamientos

☐ Quien salta arriba de una cruz de madera puede convertirse en un nagual.

También existen muchos remedios populares para curar a un hombre lobo de su mal o al menos alejarlo.

Para ahuyentar al hombre lobo:

Se cree que el centeno, la ceniza, el muérdago y los árboles de abeto, son una buena protección así como poner ajo en las puertas y ventanas^{*1}. Tampoco se acerca si se ponen un par de tijeras debajo de la almohada. Algunos creen que si se ponen espejos que reflejan a la persona durmiendo, se evita el ataque nocturno de un hombre lobo. Otros dicen que el agua es efectiva también, esto puede tener su base en la relación licantropía-hidrofobia, pues un lobo real rabioso rehuye al agua corriente. Puede alejarse al hombre lobo si se le arroja un paño o un manojito de llaves^{*10}.

Se puede escapar fácilmente debido a que el hombre lobo no puede subir más de tres escalones seguidos.

Para curar la licantropía

Otros remedios más sofisticados, consisten en herir al hombre lobo sin que se de cuenta con un instrumento de zapatero, para sacarle tres gotas de sangre o bien, hacer una cruz con un hierro candente en la planta del pie del licántropo durante tres noches de navidad.

^{@1} www.lycanthrope.org

^{*10} Di Nola M Alfonso. M, Lo specchio e l'olio, le superstizioni degli italiani, Editoriale Laterza



Tres muchachas. Album familiar re-inventado. (2001)

Para matar al hombre lobo

Muere instantáneamente con balas de plata benditas. Otros consideran que debe morir a pedradas o en la horca.

El licántropo no puede mirar al cielo pues esto le causaría una muerte fulminante^{@2}.

El doctor psicoanalista Nandor Fodor explica: "Las antiguas y salvajes creencias licantrópicas han sido relegadas a nuestra vida de sueños, donde aun existen condiciones activas que son explotadas por la presentación de motivos criminales, mientras la transformación es utilizada simbólicamente como una propia denuncia de nuestros hechos, fantasías y deseos secretos"^{*6}.

Todos estos casos de folklore están tan arraigados dentro de nuestra civilización que es difícil decir dónde se encuentra el límite entre realidad y fantasía.

1.4.4 Creencias erróneas sobre el licántropo

Algunas de las creencias sobre las cuáles se apoya esta supuesta maldad son las siguientes:

Un lobo aúlla porque le gusta asustar a la gente, su aullido es señal de muerte^{@1}.

FALSO - El lobo tiene un sistema complejo de comunicación que incluye aullidos, gestos, marcas, ladridos cortos y posturas en el cuerpo. El aullido es el que provoca más terror en el hombre, así para un aldeano medieval el aullido era "una llamada de Satanás por sangre", mientras

que en realidad puede ser un sonido para indicar la posición de un miembro de la manada que se encuentra perdido¹.

El lobo posee ojos que en la semi-obscuridad se hacen amarillentos por su origen demoniaco.

FALSO - El lobo como todos los felinos y cánidos, tiene una membrana fotosensible que refleja la luz y les permite ver en la semi-obscuridad, esto no tiene que ver absolutamente con algo maléfico.

Un lobo u hombre-lobo como los vampiros no puede estar en la luz solar.

FALSO - El lobo es un depredador nocturno como casi todos los animales cazadores. Descansa de día y cuida su familia de otros depredadores, como el hombre, debe ser silencioso para poder acechar a sus presas ya que sus hábitos son nocturnos.

El lobo es un cazador despiadado que mata por placer

FALSO - Aunque existen registros de animales con esa conducta causada por otros factores como la rabia, esta no es una enfermedad exclusiva de este animal. El lobo por lo general teme al hombre y no caza a solas. En el siglo XX no se reportó un sólo ataque de lobo comprobado en Estados Unidos.

@2 www.werwolfpage.com

*26 Rychner J. Les lais de Marie de France, París 1971 CFMA 93

@1 www.lycanthrope.org

^{*1} Bone f. Jesse, Fisiología y anatomía animal Editorial El manual Moderno 1983



Lobita. Album familiar re-inventado. (2001)

Un lobo u hombre-lobo sólo puede ser matado por balas de plata.

FALSO - Si se recuerda la frase "*romper un espejo trae siete años de mala suerte*", su origen se deriva a que los espejos medievales eran hechos con plata y vidrio. La plata antes del descubrimiento del Nuevo Mundo, era hasta 10 veces más cara que el oro, si un espejo se rompía, probablemente se necesitaban siete años para pagarlo, decía una broma popular. Así muchos objetos sagrados eran hechos de plata, como los rosarios o los crucifijos por ser considerado un metal puro por los alquimistas. De ahí viene la idea que una bala de plata bendita puede matar a un hombre-lobo.

El lobo se alimenta de animales "buenos" como las ovejas o los hombres, por eso es que hay que exterminarlo.

FALSO - El hombre ha exterminado al lobo por superstición y en nombre de salvar otras especies animales, cuando en realidad el lobo ayuda a mantener el ecosistema en que vive, cazando animales enfermos o viejos generalmente^{*8}. Al acabar con los ecosistemas naturales, un lobo como cualquier otro animal debe buscar una nueva casa y comida. Al reemplazar los animales nativos por animales de granja un lobo cazará lo que hay a la mano, la muerte de animales de granja por lobos es en su mayor parte causa de la urbanización.

Una piel de lobo puede convertir a una persona en hombre-lobo.

FALSO - En el medioevo se creía que la piel de un lobo en un cinturón junto con algunos ungüentos, provocaban la transformación. Puede ser que la intoxicación resultante del preparado de hierbas, creara la ilusión. Sin embargo como veremos en los casos documentados, no todos los casos se pueden explicar con ésta teoría^{*17}.

La mordida de un lobo puede convertirte en hombre-lobo.

FALSO - Una mordida de lobo sólo produce una herida, si esta herida no se atiende, como cualquier otra se puede infectar y supurar.

^{@8} www.ecologistasenaccion.org

^{*17} Lecouteux Claude/ *Hadas, Brujas y Hombres Lobo en la Edad Media* / José J. Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España.

1.5 La licantrópía y la noción del doble

1.5.1 Doble o alter ego

No es una exclusiva germánica la existencia del Doble o alter ego.⁹

Se creó que el ser humano, además de su ego, posee “dobles”, la mayoría de las veces, dos: físico y psíquico. Los dobles tienen la facultad de ir al más allá o a cualquier lugar de este mundo, en una u otra de sus formas cuando el cuerpo se ha dormido, se ha sumido en un trance o ha caído en la catalepsia.

Es difícil establecer una línea entre el < otro yo físico> y el doble psíquico. Cada etnia ha pensado en su doble a su manera, pero tal parece que el fondo común a todas las creencias es el chamanismo.¹⁵ La muerte libera a los dos dobles; el *alter ego* físico da un aparecido y el <otro yo psíquico> se transforma en fantasma. La magia y la brujería operan sobre el Doble, no sobre el cuerpo real.

A la sombra de la persona viva, se le considera la manifestación visible de su Doble y éste Doble se encuentra a caballo entre este mundo y el más allá. La sombra es la forma visible de una realidad invisible.²

En la Edad Media, la noción de Doble es barrida por la iglesia, eliminando todas las demás denominaciones de aquello que compone al ser humano, además del cuerpo y sustituyéndolas por el concepto de <alma> o <espíritu>. La idea

del Doble, ya no tiene derecho de ciudadanía en los esquemas teológicos y doctrinales de la cultura y la religión dominante, se ha difuminado ante el concepto de <alma> óptica cristiana, o ante el cuerpo, como ocurre en la leyenda de Orfeo, uno de los más antiguos documentos que unen la concepción de la Grecia arcaica con el chamanismo¹⁴. Los anglosajones emplean la locución <external soul>, los alemanes *freiseele*, y los franceses *âme détachable* o *âme libre*. La falta del término adecuado ha traído el uso abusivo o incluso erróneo de la palabra <alma> que desde luego, es del todo inadecuado pero es fruto de la evolución histórica. Más vale corregir el término de *animus*, bajo el riesgo de no ser entendido para ser totalmente exacto, en <Doble>, <otro yo>, <*alter ego*>.

1.5.1.1 El doble material

En la literatura escandinava antigua, aparece el término *ófraskr* que puede ser traducido literalmente como < cuyos ojos tiene un poder superior>, es decir que no se detiene en las apariencias, sino que las penetran para descubrir la realidad oculta y triunfa sobre las categorías físicas de nuestro universo. El Doble material es a veces visible para todos, a veces puede ser zoomorfo.

El doble físico (*hamr*) aparece en la realidad como material. Los dobles físicos de los difuntos (*hamir*) se aparecen en el instante de su muerte inmediatamente después según como han muerto.

⁹Lecouteux Claude/ Hadas, Brujas y Hombres Lobo en la Edad Media / José J. Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España

¹⁵Sánchez, V. Las Enseñanzas de Don Carlos. Edit. Círculo Cuadrado.

²Fontana David /The Secret Language of Symbols/ Duncan Baird Publishers

¹⁴ Karma M.A., Un viaje al corazón, Budismo y Psicología Jungiana, ensayo. Símbolos y Arquetipos en el Hombre Contemporáneo, universidad autónoma Metropolitana, 1992.

<Un tal Prestancio contaba que su padre habiendo comido por casualidad en su casa un queso envenenado>—confeccionado por mesoneros itálicos, iniciados en los funestos secretos de la magia —<se había quedado en la cama como dormido pero sin que pudiesen llegar a despertarlo. Unos días más tarde habiéndose despertado, por decirlo así, contó como un sueño lo que le había sucedido: había sido caballo y, con otros animales de carga, llevaba a los soldados unos víveres llamados rhetica porque se llevaban en una red. Su relato era conforme a lo que había sucedido y, sin embargo para él, no había visto más que sus propios sueños> (quae tamen ei sua somnia videbantur)

Laurence Harf-Lacner *La metamorphose illusorie: des théories chrétiennes de la metamorphose aux images medievales du loup garou*

1.5.1.2 El doble espiritual

Su principal característica es manifestarse en los sueños, a veces en forma animal y reírse del tiempo y del espacio. Este *alter ego* concreta en forma inmaterial el pensamiento (*hugr*) es su poseedor. Uniendo al hombre con otro mundo, o mas bien conforme a la mentalidad de ese tiempo, con la cara oculta del universo, el Doble psíquico tiene conocimiento de los destinos ajenos por mediación del *alter ego* potencial de este. *Doble in spe* que acompaña al individuo en todo lo largo de su existencia terrestre.

En las relaciones modernas desaparece la distinción entre *alter ego* físico y <otro yo> psíquico. La *fylgja* (espíritu tutelar), va a despedirse de la persona que llega al término de su existencia y a la que siempre ha acompañado. Por lo general se muestra en aspecto de mujer pero de estatura superior a la normal, también es frecuente su aparición con forma de un animal gris. En cierto modo, el doble psíquico equivale al *Daimón* griego y del *genius* latino.

1.5.2 La metamorfosis del licántropo como fenómeno del doble

Las metamorfosis no atacan más que al doble.⁹ Es posible que ese sea el origen de las historias de hombres lobo y las metamorfosis de animales. El doble es independiente en cuanto el cuerpo descansa y parte a dedicarse a sus ocupaciones o a realizar los deseos de su poseedor, esa podría ser la explicación a las peregrinaciones nocturnas.

Como se mencionaba al principio del capítulo, el otro yo, no es una exclusiva germano-nórdica, lo que llamamos hombre-lobo es un fenómeno corriente en los países escandinavos, pero la metamorfosis del Doble se fue fijando en el lobo y de allí la introducción de la palabra nueva al léxico normánico *varúlf*. *Werwolf* se designaba primero al que sabe cambiar de forma, es decir, el que sabe *des-doblarse*.

En muchos relatos la metamorfosis inicia con un sopor repentino. Una nube de sueño: condición *sine qua non* para la liberación del doble.

En las historias de las metamorfosis del hombre lobo, frecuentemente habla de un “encantamiento”¹⁶. que en otros términos, podría referirse a una técnica extática. Una salmodia que permite que se entre en letargia, en trance, y por consiguiente, el doble abandona a la persona dormida y adopta una forma corporal en la que se parece a otras personas o tiene la imagen de algún animal que aparece en los sentidos de otros hombres y el propio hombre se toma también por tal.

En las mentalidades paganas, el hombre posee un doble capacitado para cambiar de aspecto separándose del cuerpo. Ya sea durante el sueño o trance o bien a voluntad. Cabe reiterar que la transformación opera solamente en el doble. La persona permanece como tal. Allí es donde se complican las cosas para la cristianización. En el epígrafe anterior, lo que podría tomarse como un ejemplo de un desdoblamiento que le ocurre a Prestancio, en pluma del obispo de Hipona se convierte en vano sueño, sustitución diabólica: los demonios toman el papel del caballo y son ellos quienes envían el sueño al durmiente. Parece existir todo un conflicto insoluble entre el cristianismo y la licantropía.

⁹Lecouteux Claude/ *Hadas, Brujas y Hombres Lobo en la Edad Media* / José J. Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España

¹⁶Rychner J. *Les lais de Marie de France*, París 1971 CFMA

1.5.3 La creencia y la interpretación cristiana

Los irlandeses empezaron a aullar un día como lobos contra San Patricio, que les predicaba la religión cristiana. Para que sus descendientes tuvieran un signo visible de la falta de fe de sus antepasados, el santo obtuvo de Dios que algunos de ellos fuesen transformados en lobos durante siete años y viviesen en los bosques a la manera de los animales cuya apariencia habían adoptado”

Gerardo de Barri (1146-1223) Topografía Hibernica (II-19)

Gerardo de Barri narra también que tiempo después, un sacerdote encuentra varios de aquellos hombres lobo y le piden los auxilios de la religión. El eclesiástico se ve obligado a administrar la extremaunción a una loba que peor se encuentra pero como no quiere hacerlo con un animal, el lobo levanta la piel de la loba, desde la cabeza hasta el ombligo (*pellem totam a capite lupae retrahens usque ad umbilicum*) y el hombre de Dios percibe el cuerpo de una vieja (*forma vetulae*).

Para los cristianos del siglo XII y XIII, los hombres lobo conservan su naturaleza bajo la piel del lobo.. Aquí las opiniones son divergentes: unos se inclinan por la metamorfosis , otros por la superposición de un pellejo del lobo sobre el cuerpo humano.

Solo los Dobles están en condiciones de alcanzar el otro mundo . Cuando aparecen en las tradiciones como lobos que caminan hacia el infierno para enfrentar un combate, este tipo de combate en el más allá, se pone en juego la fertilidad del año siguiente, esto es bien conocido

en los pueblos chamanicos. Decididamente no salimos de un complejo extraordinariamente coherente, cuyo eje central es el Doble.”⁹

Para ubicar el fenómeno de la duplicidad, en la creencia católica, recurro al concepto de *phantasticum* que San Agustín (354-430) aborda en la obra *La Ciudad de Dios*, donde examina los fenómenos de la metamorfosis apoyándose en los textos mitológicos:

“Creo que el phantasticum del hombre, que se modifica en la vigilia o el sueño, conforme a la innumerable diversidad de los objetos y, sin ser cuerpo, toma sin embargo con rapidez asombrosa las formas parecidas a los cuerpos, puede, cuando los sentidos corporales del hombre están adormecidos o abatidos, presentarse a los sentidos de otros hombres en una apariencia corporal, no se de qué infame manera, de suerte que los propios cuerpos de los hombres yacen en algún lugar, vivos, desde luego, pero en un embotamiento de los sentidos, que es más pesado y más profundo que el sueño.”

San Agustín (XVIII, 18).

Reconocemos el *alter ego*, aquí llamado *phantasticum hominis*, esta se reduce a una imagen imaginada por el durmiente , a un fantasma corporal emitido cuando se relajan los sentidos.

A continuación se presentan varios puntos comparativos. .⁹

⁹ Lecouteux Claude/ *Hadas, Brujas y Hombres Lobo en la Edad Media* / José J. Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España . Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España

Puntos comparativos de la licantropía



La creencia

- ▣ Un hombre tiene la facultad de desdoblarse
- ▣ Se aísla de la comunidad para evitar que se toque su cuerpo en letargia
- ▣ Su doble adopta la forma de lobo;
- ▣ El hombre sabe que dispone de un Doble lupiforme
- ▣ El Doble regresa al cuerpo.

La interpretación cristiana

- ▣ Se apodera de él un espíritu maligno
- ▣ El demonio lo arroja a un lugar apartado y lo abandona allí como muerto
- ▣ El demonio se introduce en un lobo o adopta la forma de éste animal
- ▣ El hombre se cree que es lobo

- ▣ El santo varón despierta al hombre y lo libra de su posesión.

1.5.4 Las ropas del hombre lobo



Las ropas del licántropo. Instalación creada en el 2001.

“...<Señora, me convierto en Bisclavret...
Ella lo escucha y le pregunta si se desnuda o va vestido.

<Señora, dice, me desnudo totalmente
---¿Y dónde dejáis vuestras ropas?

---Eso, señora, no lo diré, porque si llegase a perderlas me
quedaría bisclavret para siempre. Mni desgracia sería
inapelable hasta que me fuesen devueltas...”

María de Francia, Bisclavret (1160-1170)

Los autores de la Edad Media, olvidan relatar muchos detalles que afectan a los hombres lobo, callan que algo abandona el cuerpo y hablan de transformación. Relatos de diversas partes del mundo hacen hincapié en que el licántropo se desnuda. Se quita la piel y la deja en un lugar oculto y parte a hacer sus malignas obras. Si durante ese tiempo se mueve la piel de la que se ha despojado, el <alma> ya nunca más podía volver a entrar en ella y se queda en el cuerpo de un lobo hasta la muerte. Otros hablan de que el cuerpo dormido es el que se queda como muerto:

<Existen ciertos hombres de raza céltica que tiene un poder maravilloso que les viene de sus antepasados. Por una fuerza diabólica pueden tomar a voluntad la forma de un lobo de grandes dientes cortantes, y, a menudo, así metamorfoseados atacan a los pobres corderos sin defensa; pero cuando se echa sobre ellos gente armada con palos y armas, huyen enseguida y recorren grandes espacios. Cuando tienen ganas de abandonar el cuerpo humano y ordenan a sus amigos que no los cambien de posición ni los toquen, ni siquiera un poco, porque, si esto sucediese, ya nunca podrán recobrar su apariencia humana. Mientras son lobos, si alguien los hiere o los golpea, la herida o la marca del golpe se encuentra también en su cuerpo>

Cf. M. Summers, *The Werewolf*, Londres 1933.

*“...El soldado se desnudó y puso sus ropas a lo largo de la carretera[...],
orinó alrededor de sus ropas y, de repente, se transformó en lobo [...] Me acerqué para recoger sus ropas pero se habían vuelto de piedra...”*

El Satiricón

¿Qué ocurre en Satiricón? El círculo es un talismán cuyo poder se ve aumentado por las virtudes apotropaicas de la orina. Así pues, el soldado protege sus ropas pero ¿por qué se petrifican? El motivo es inexplicable a menos que lo relacionemos con uno de los significados de las piedras, la de cossos griego. Piedra que aparece en las tumbas vacías como sustituto del cadáver ausente, y cuya función era fijar el Doble, la psyche vaga sin fin entre el mundo de los vivos y de los muertos mientras el cuerpo no haya recibido sepultura ritual. La transformación de las ropas en piedra es una forma de sustitución en la que predomina la semejanza del cuerpo abandonado por el alter ego con un cadáver. El cuerpo permanece sin vida mientras el doble viaja en forma de lobo. Las ropas son el sustituto del cuerpo.⁹

Parece que el problema de la metamorfosis se ha planteado mal porque se ha enfocado siempre desde la óptica cristiana, que es también la de los procesos de brujería. Las metamorfosis eran tenidas por fábulas por los mitólogos, pero algunos creían que había transformación real del hombre en animal, mientras que no la había y con razón. Este universo es más lógico de lo que se piensa.

Habían olvidado que todo individuo posee dobles que pueden tomar una envoltura zoomorfa¹⁰. Así pues, el otro yo animal, está a disposición de quien sabe emplearlo. Es lógico admitir que se puede provocar una metamorfosis, es decir, un transporte a otra envoltura, a condición de poseer las técnicas y la ciencia apropiadas.

⁹ Lecouteux Claude/ *Hadas, Brujas y Hombres Lobo en la Edad Media* / José J. Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España.

¹⁰ Harner M., Grof Stanislav/ *El Viaje del Chamán*/ Edit. Kairos.

La magia y la brujería operan sobre el doble⁴, no sobre el cuerpo real, esa es la explicación que se propone. Sabiendo gobernar al doble, se es apto para actuar sobre el doble de otras personas.

La incomprensión, el desconocimiento o el olvido de la creencia arcaica en la existencia del alter ego, teriomorfos, la intervención de la iglesia y de los letrados, hicieron bascular la metamorfosis hacia lo maravillosos o lo satánico y el ejemplo del hombre lobo es una excelente ilustración de ello.

1.6 Mal de luna

1.6.1 El perfil psicopatológico de la licantrópía

A través de la historia, la licantrópía ha sido entendida bajo diferentes concepciones: Existe una identificación de la licantrópía como enfermedad mental, ya reconocida como tal, por Galeno en el siglo II d.C.; se manifestaba con el vagar de noche bajo la Luna, gritando y lamentándose así como la verdadera transformación en animales.

El acceso del mal, era conocido para los griegos y Artemidoro sostenía que derivaba de los efectos negativos de la luna.

Fue descrita bajo el perfil psicopatológico, por Jean Etienne Dominique Esquirol como una forma de demonopatía.

Para la escuela junguiana es entendida como una manifestación del arquetipo de la sombra (*ver capítulo 1 inciso 1.5.2*)

Psicoanalíticamente, se coloca entre los casos de desdoblamiento de la personalidad o entre los de psicosis orgánica y funcional; el término, hoy representa el particular contenido de un delirio esquizofrénico y se presenta en sede clínica mas raramente que en los siglos pasados.⁵

La cualidad intrínseca del fenómeno consiste por lo tanto, en una metamorfosis temporal de la estructura humana en imaginaria condición de lobo, según un recurrente lazo cultural entre el animal en el que se transforma y el ambiente geográfico en el cual se vive.

1.6.2 Notas sobre la transformación física y mental

En innumerables ocasiones hemos visto la transformación de un humano a hombre-lobo y viceversa. Aunque mucha gente realmente quisiera que esto sucediera, biológicamente es imposible llevar a cabo una metamorfosis de éste tipo.⁶¹

Se dice que el hombre-lobo se transforma cuando ve los rayos de la luna llena, si tomamos en cuenta que la luna refleja la luz solar, entonces el proceso debería suceder con la luz del sol también. Los mismos minerales que forman a la luna existen en la Tierra, en el momento de que un licántropo se transforme, el cuerpo debería producir enormes cantidades de calcio y queratina para crear pelo del cuerpo, las garras y por supuesto los colmillos, también se deben crear hormonas, anticuerpos y sustancias que sirvan para hacer el cambio de las viejas células a nuevas. Así por ejemplo, se deben transformar los sentidos con nuevas células capaces de

percibir mejor los impulsos sensitivos como en un lobo.

La transformación no deberá tocar órganos vitales como los riñones, ojos, pulmones, corazón y cerebro, ya que si los modifica el licántropo en transformación, moriría irremediamente. El proceso necesitaría de grandes cantidades de azúcares y grasa, si llegasen a faltar, el candidato a hombre-lobo tendría severos traumatismos resultantes de la falta de éstas sustancias. El cambio produciría en el individuo un traumatismo emocional bastante brutal, desorientación, cambios de conducta y mucho dolor, lo cual ha sido reseñado hasta el cansancio en las películas de horror.

Cuando el licántropo decide o se ve forzado a ser humano de nuevo, las células deben destruir las sustancias que crearon como el pelo, uñas, hocico, sentidos mejorados, orejas y huesos con forma de lobo. Solo para reconstruir un cuerpo humano funcional de nuevo, con los mismos patrones originales que existían antes de la transformación, como cicatrices, lunares y tatuajes, facciones de la cara, que no deben cambiar en lo más mínimo.

En todo el proceso debe conservarse en buenas condiciones el cerebro y otros órganos vitales. Aparte de pasar por el cuadro de dolor y desorientación, el individuo deberá en pocas horas volver a su vida normal.

⁴ Roob, Alexander *Alquimia y Mística*. El Museo Hermético. Editorial Taschen

⁵ Izzi Massimo/ *Diccionario Ilustrado de los Monstruos*/ Alejandría, José J. de Olañeta, Editor, 1996.Barcelona, España
@1 www.lycanthrope.org

1.6.3 La licantrópía como rito de Paso

Cada personalidad consigue su estabilidad por medio de sistemas de relaciones. Las reacciones temperamentales, los símbolos y los patrones de interacción que cada individuo tiene, constituyen la base sobre la cuál se establece la coherencia.¹⁷ Estas peculiaridades de personalidad y de temperamento, tienen como resultado que algunos seres humanos traten de separarse del resto de la sociedad. Como consecuencia, los símbolos que antes se tenían en común, toman un nuevo significado o hay una búsqueda de nuevos símbolos y nuevas formas de interacción para que sean banderas en torno a las cuales puedan cristalizarse nuevas relaciones y situaciones.

Las personas difieren considerablemente en la magnitud de sus relaciones temperamentales, sin embargo, la mayoría se ven afectadas por perturbaciones, separaciones o por tener que reordenar sus vidas cuando tienen que ajustarse a personas nuevas. La muerte, el matrimonio, las enfermedades, el nacimiento de un nuevo miembro del grupo, son algunos ejemplos de lo que se denomina antropológicamente *crisis vitales* por tener como resultado no sólo una perturbación inmediata y autónoma, sino también la aparición o desaparición de un fin esencial de interacción.

Aunque estas crisis difieren en sus propiedades cuantitativas y en su significado emocional para cualquier individuo particular, constituyen perturbaciones importantes en el equilibrio de los sistemas en que tienen lugar. Se detonan aquí los llamados *ritos de paso* que son interacciones compensatorias que se presentan en cada individuo afectado y su severidad depende de sus

peculiares relaciones temperamentales. Dentro de éste contexto podría entenderse el mal de Luna o Licantrópía.

Cada persona trata de acomodarse a la nueva situación que una crisis de vida le plantea, cada reacción pone en marcha otra y ésta a su vez a otra hasta que los patrones de interacción que los relacionan se van haciendo cada vez más asincrónicos. A la vez, se ponen en marcha contracorrientes, ya que el ritmo de cada quién trata de reestablecerse.

1.6.4 Las Crisis Vitales y el “Buen Dolor”

El hombre, el animal humano, mediante la acción combinada de la medicina, la tecnología, la economía y todo el sistema cognitivo mediante el cuál trata de estabilizar su mundo contra la adversidad, ha esterilizado parcialmente las crisis vitales. Como el sufrimiento es positivamente desagradable preferimos, naturalmente, no medir nunca para cuánto sufrimiento, miedo o preocupación está hecho el hombre¹⁷.

La totalidad y la plenitud de la vida —según Jung— exigen un equilibrio de sufrimiento y alegría. Mucho de lo que aparece bajo el nombre de terapia, o medicina administrativa y demás, son rituales disfrazados, sin pretender denigrar el significado racional que también tienen.¹⁸ Muy a menudo se esconde tras la neurosis todo el dolor natural necesario que produce una crisis vital que no se está dispuesto a soportar. Esto se ve de la forma más clara en los dolores histéricos que, en el proceso de curación son separados del

correspondiente dolor anímico que se quería evitar.

Los síntomas del dolor pueden entenderse como el anhelo de la psique de estar completa. De esta manera, al reconocer la necesidad de nuestras “cuotas de dolor natural” estructuramos dinámicas psico-físicas entre las cuales podría explicarse la licantrópía, que contienen al buen dolor que sin rasgar, herir o lesionar nuestro cuerpo o nuestra mente, nos permiten establecer el equilibrio y nos dejan listos para penetrar en nuestra interconexión con el todo.

Debemos entender que todo está en continuo cambio¹⁹, lo que no crece, decrece; nada se queda inmóvil. Es una ley del universo. No hay puntos fijos, solo una continua transformación. Sin esfuerzo, inmediatamente entra la acción en el ritmo retrógrado. Este esfuerzo es el buen dolor. Un acto de voluntad que se produce en el rito de paso, que nos duele física y mentalmente pero que nos tonifica de una manera integral. El buen dolor deja de ser bueno cuando lesiona, mutila, rasga lastima o ensucia nuestro cuerpo y nuestra mente. Generalmente aparece por dos causas primordiales: por exceso de rigor como consecuencia de un mal entendimiento de hasta dónde podemos presionar nuestro cuerpo o nuestra mente y por no hacer nada para evitar la inercia retrógrada.

¹⁷Chapple, Eliot/ El hombre Cultural y el Hombre Biológico. Edit. Pax-México.

¹⁷Núñez, Nicolás, *El Buen Dolor, Ensayo, Símbolos y Arquetipos en el Hombre Contemporáneo*, universidad autónoma Metropolitana, 1992

¹⁸Pinkola E. Carissa, *Mujeres que corren con los lobos*, Edit Anagrama.

¹⁹Garrido Carlos, *Mujer de Luna*, José J. Olañeta Editor.



1.6.5 Explicaciones para la licantropía

El ungüento de hierbas (*"The Magic Salve"*) que se unta en la piel para provocar la transformación, es en realidad un poderoso alucinógeno que al filtrarse a través de los vasos capilares, entra en el torrente sanguíneo y causa efectos similares al LSD. Una persona bajo estos psicotrópicos imagina que es cualquier cosa. En la Edad Media la figura del hombre-lobo causó una histeria masiva. Es por esto que las personas se imaginaban a sí mismos con esta aflicción.^{@2}

Otra explicación del fenómeno del hombre lobo está dentro del cerebro humano. Los lóbulos temporales controlan las sensaciones del cuerpo humano y su irritación o encogimiento puede causar alucinaciones. La falta de nutrición o un golpe en la cabeza también pueden producir estados similares^{@1}.

Entre en 1520 y 1630 se escribieron más de 30 000 relatos sobre hombres-lobo, solamente en Francia, la mayoría de los protagonistas de éstos relatos eran gente pobre que emigró de tierras con una elevación menor a los 500 m sobre el nivel del mar. Una teoría reciente sostiene que muchas de los casos de licantropía era el resultado de una enfermedad causada por el hongo Ergot (*Claviceps purpúrea*), que contaminaba las cosechas de centeno. El pan de centeno era el alimento básico de la gente de clase baja en Francia que, aunado al clima extremo y clima invernal, causaba alucinaciones en la población^{@9}.

^{@2} www.werwolfpage.com

^{@1} www.lycanthrope.org

^{@9} Lecouteux Claude/ Hadas, Brujas y Hombres Lobo en la Edad Media / José J. Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España



Imagen medieval del estudio de la luna S. XV.

1.6.6 Una luna para el Lobo

En realidad este papel de la luna en la licantropía se basa en un doble equívoco: en primer lugar, una confusión entre la palabra griega que significa “lobo” y la que significa “luz”, que ha hecho conjeturar que durante el periodo nocturno de máxima luz, el plenilunio, pueden producirse estas metamorfosis, (mientras que en realidad más bien habría que pensar que se producen durante la luna nueva, puesto que los animales de presa como el lobo, están relacionados con la oscuridad que con la luz.

1.6.7 Otro significado para La Luna

La luna representa a la naturaleza misma dentro de cuyo aparente caos existe un orden muy diferente a una de las categorías conscientes. A diferencia del sol que es brillante, seguro y caliente, la luna es pálida, inconstante y fría. Por ende, con ayuda de su luz podemos ver sombras hasta ahora desconocidas. Mientras que a la luz del sol los objetos aparecen claramente, bajo el brillo de la luna, estas clasificaciones hechas por el hombre desaparecen, ofreciéndonos una nueva experiencia de nosotros mismos, así como de nuestro mundo. Transformado por la magia de la luna, un arbusto puede convertirse en un oso, una roca, una casa o incluso un ser humano. Asusta ver que nuestro mundo compartimentado se disuelve y desaparece bajo el influjo de la luz de la luna, pero tan pronto como nuestro ojo se acostumbra a su luz, ese miedo se convierte en asombro y maravilla. Simbólicamente así como

en la más cruda realidad, la luna nos revela a la curiosidad intelectual del hombre: mantiene siempre una cara oculta a la visión de la tierra.¹³

En la figura de la izquierda, se muestra una versión de la imagen de la luna en el siglo XV. Una figura monacal, quizá un alquimista, con ayuda de una mujer, trata vanamente de capturar el misterio de la luna con al ayuda de un compás y una ecuaciones, pero la luna se le escapa⁸, sigue flotando serenamente lejos de su alcance de su punzante instrumento y de su intelecto. No es de extrañar que la luna ofrezca al hombre solamente su máscara de bruja y le ofrezca un lugar inhóspito. La virgen luna no se da a ningún hombre.²⁰ Su esencia es la reflexión. Es importante pensar que el único regalo de valor que trajo a su regreso a la Tierra fue la nueva asombrosa imagen de la Tierra misma. Una fotografía pasmosa de nuestro planeta flotando como un gran globo en los cielos.

¹³ Jung, C. *The Structure and Dynamics of the Psyche*.

⁸ Fontana David /*The Secret Language of Symbols*/ Duncan Baird Publishers

²⁰ Nichols Sallie/ *Jung y el Tarot*/ Edit. Kairos, Barcelona

Capítulo 2

Historia gráfica del Hombre lobo



2.1 El Grabado como testimonio histórico

Debido a que el Grabado ha sido un gran testigo del desarrollo de la humanidad, ha sido la fuente de imágenes más significativa para el desarrollo de éste cuerpo de investigación.

En la antigüedad, el grabado¹ fue un factor decisivo en la información, difusión y educación. Específicamente, durante el medioevo, el grabado sirvió para dos fines: para ilustrar temas religiosos y para recrear temas laicos populares. El grabado respondió a la necesidad de recreación para una sociedad medieval (producción de naipes), y también a la evangelización (producción de estampillas religiosas).

Cuando empezaron a sistematizarse los conocimientos, fue de gran ayuda en la difusión de la ciencia y la cultura, desarrollándose a la par del libro.

Los fundamentos principales del grabado¹ en metal fueron conocidos en la Edad Media, especialmente por los joyeros y armeros. No fue hasta el siglo XV cuando la imagen en papel se convierte en un fin en sí mismo, impulsando al

¹ Formalmente, se le llama grabado a la insición o heididura de dibujos o palabras en cualquier superficie dura. Este término suele emplearse en dos sentidos distintos: uno se refiere al diseño que se talla, labra o muerde con ácido sobre una plancha de metal, bloque de madera o cualquier otro material accesible para después ser o no reproducido, y el otro sentido alude a la copia obtenida estampando o imprimiendo dicha plancha.

⁴ Dawson John, *Guía Completa de Grabado e Impresión*, H.Blume Ediciones, España 1982. Di Nola

grabado en hueco para surgir como un medio artístico específico.²

A lo largo del desarrollo histórico, el grabado ha tenido principalmente una aplicación práctica, ya que su esencia o característica es que es reproducible. De hecho, es hasta el siglo XVII que en París se le otorga la categoría de “obra de arte”.

Este capítulo ha sido realizado para facilitar el seguimiento de las diferentes concepciones del licántropo a través de la historia humana.

Los grabados que se presentan a continuación son anecdóticos. Ha sido difícil establecer su origen ya que algunas fuentes han desaparecido. Estos grabados contribuyeron en su momento, a difundir el terror que existe en torno al mito de la licantropía.

² Aunque los antecedentes del grabado son mucho más antiguos. Podría decirse que la aparición del grabado se remonta a la prehistoria, cuando el hombre primitivo rasguña o talla las paredes de las cuevas o bien, talla la cerámica para expresar en dibujos su realidad circundante. Sin embargo pasan siglos antes de que esas incisiones sean reproducidas. Así pues, formalmente la historia del grabado comienza en el momento que las incisiones son estampadas y dan lugar a un original múltiple. (Existen noticias sobre esto 5000 años atrás en Asia menor, donde se graban con imágenes cilindros de piedra para ser reproducidos en arcilla blanda. Los egipcios a su vez, imprimieron dibujos sobre tejidos por medio de planchas de madera grabadas en madera. En la antigua China se realizó por primera vez la impresión de textos).

2.2 Cronología de la aparición de la imagen o sugerencia sobre la figura del licántropo⁹²

75,000 A.C.

Los primeros altares humanos muestran evidencia de cultos de animales prehistóricos.
10, 000 A.C.

El perro es domesticado.

6,000 A.C.

Los dibujos de la cueva de Catal Huyuc muestran una escena de caza donde los humanos visten pieles de leopardo.

2,000 A.C.

Pasajes de la Epopeya del Gilgamesh reflejan algunas creencias sobre la existencia de los hombres-lobo.

400 A.C.

Se dice que Demarchus, el hombre lobo de Arcadia, gana una medalla de oro en las olimpiadas.

100-75 A.C.

Virgilio escribe un texto que contiene la primera transformación voluntaria en hombre-lobo (eight ecologue).

55 D.C.

Petronio escribe el *Satyricon*.

150 D.C.

Apuleyo compone “la metamorfosis”.

170 D.C.

Durante un viaje a Arcadia, Pausanias escucha el mito del hombre lobo.

432 D.C.

San Patricio llega a Irlanda y descubre hombres lobo viviendo allí.

600 D.C.

Se dice que San Albeus de Irlanda es amamantado por lobos.

617 D.C.

Los Monjes herejes reportan un ataque de lobos.

650 D.C.

Paulus de Aegineta describe la “licantropía melancólica”, caracterizada por ser un estado de tristeza mental que hace a la gente vagar por los cementerios creyendo que son hombres-lobo.

900 D.C.

Primera referencia a los *berzerkers*.

El canon episcopal decreta como herejía el que creer en el poder de las brujas.

1020

La palabra *werewolf* es reconocida por primera vez en el idioma inglés.

1101

El Príncipe Vseslav de Polonia, hombre-lobo declarado, muere.

1182-1183

Giraldus declara haber descubierto una pareja de hombres-lobo en Irlanda.

1198

Se escribe en Francia la obra “*Bisclavret*”

1214

En un comunicado al emperador Otto IV, Gervaise de Tilbury reporta casos en Auvernia de hombres que tomaron forma de lobos durante la luna llena.

1275-1300

Se escribe la saga del hombre-lobo alemán (*Volsungasaga*)

1344

Un niño-lobo es encontrado en Hesse.

1407

Hombres-lobo son ejecutados en Basilea.

1450

Elsa de Meerburg es acusada por cabalgar sobre un lobo.

1486

Se publica el *Malleus Malleficarum*.

1494

Una mujer suiza es condenada por cabalgar sobre un lobo.

1541

Registros de que un hombre que decía ser lobo muere cuando los inquisidores le cortan los brazos y las piernas, buscando saber de qué estaba hecho por dentro.

1550

Hermann Witekind se confiesa hombre-lobo en Riga.

1555

Notas de Olaus Magnus a cerca del comportamiento de los hombres lobos bálticos.

1573

Gilles Gernier es quemado al confesar su licantropía.

1575

Comienzan las leyendas del *benandati*.

1584

Reginald Scot publica “El Descubrimiento de la Brujería”.

1588

Primer dato de la ejecución de una mujer-lobo.

1589

Peter Stubbe es ejecutado en Cologne, a causa de ser un hombre-lobo.

1598

El hombre-lobo de Chalon es ejecutado en París. Indulto de Jacques Roulet.

La familia Gandillon es quemada por ser hombres-lobo en Jura.

1599

B. de Chavincourt publica “Los Discursos de la Licantropía”.

1603

Jean Grenier es juzgado por licántropo y en vez de ejecutarlo, lo declaran loco y lo encierran en un monasterio.

1610

Dos mujeres son condenadas por licantropía en Liege.

Jean Grenier muere en el monasterio.

1692

El hombre-lobo de Livonia es interrogado.

⁹² www.werewolfpage.com

- 1697
Perrault incluye entre sus cuentos a la “Caperucita roja”.
- 1764
La Bestia de Gevauden aterroriza Francia.
- 1796-1799
El terror a los lobos se esparce por Francia.
- 1812
Los Hermanos Grimm publican su versión de la “Caperucita Roja”.
- 1824
Antoine Leger es juzgado por licántropo y sentenciado a un manicomio.
- 1830
Los indios Souix son vistos en cacería vistiendo pieles de lobo.
- 1886
Robert Louise Stevenson publica “El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde”.
- 1913
La película *The Werewolf* presenta la primera transformación en escena.
- 1920
El niño-lobo de Kamala es descubierto. Aparece “Operación werewolf” un grupo terrorista alemán.
- 1932
Primera versión en cine del “Doctor Jekyll y Mr. Hyde” con Frederic March es liberada.
- 1933
Se publica “*Montage Summers*, el hombre lobo”.
- 1934
Se publica “El hombre-lobo de París” de Guy Endore.
- 1935
La película “El hombre lobo en Londres” es desenlatada.
- 1941
“*The Wolf Man*” con Lon Chaney es desenlatada
- 1944
La película la casa de Frankenstein incluye la mención de que una bala de plata puede matar a un hombre lobo.
- 1975
Surawicz & Banta publica los dos primeros casos de licantropía moderna.
- 1981
Dos películas “*An american werewolf*” y “*The Howling*” son liberadas.
En “El hombre lobo en Londres” aparece en escena un licántropo de cuatro patas. (Efectos especiales de Rick Baker). Primera película en encarnar a un licántropo mitad-hombre mitad-lobo. Híbrido que remplazará al monstruo peludo de “*Wolf man*” (Efectos especiales de Rob Botín).⁶²

⁶² www.werewolfpage.com

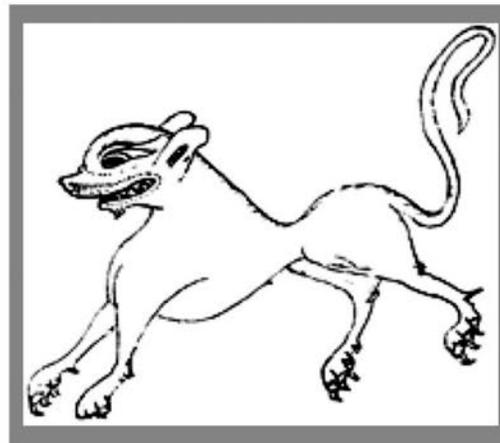
2.3 Historia gráfica del hombre lobo

2.3.1 Historia antigua

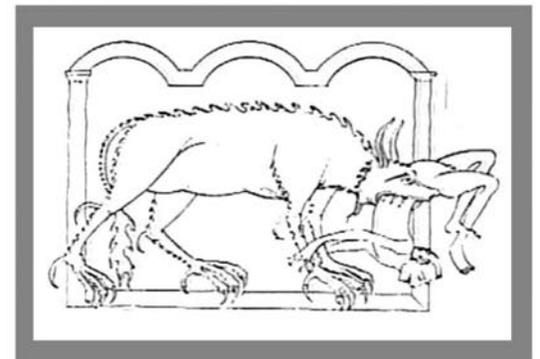
Para ubicar las primeras representaciones, es necesario remontarse hasta el medievo tardío. Ya eran populares los bestiarios, que consistían en una recopilación que evidenciaba el poder creativo de Dios, aún en el terreno de lo monstruoso. El conjuro del deseo y del temor de la época, tomaba formas caprichosas en los bestiarios. Formas que se recreaban por medio de la imagen y la palabra.



Ilustraciones de Bestiarios con origen probable del siglo XIV.
http://thebarriercult.blogspot.mx/2010_03_01_archive.html



Ilustraciones de Bestiarios con origen probable del siglo XIII.

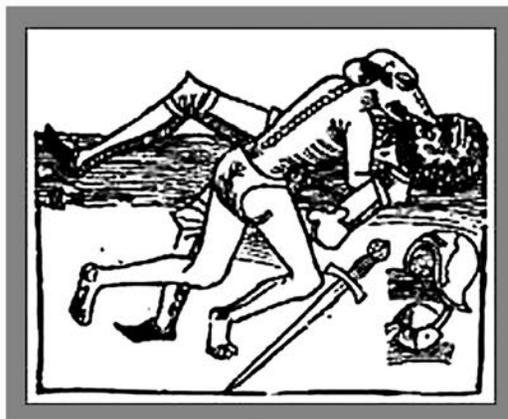


Le loup garou.





*Grabados en madera sobre el martirio del licántropo.
Origen probable, siglo XV
(Xilografía)*



*Licántropo medieval hallado en un bestiario del siglo XV.
<http://in-tenebris-scriptus.blogspot.mx/2007/10/morfologia-del-licantropo-mito-leggenda.html>*



*Imagen del licántropo hallada en un mapa de África.
Origen probable, siglo XV (Xilografía).*

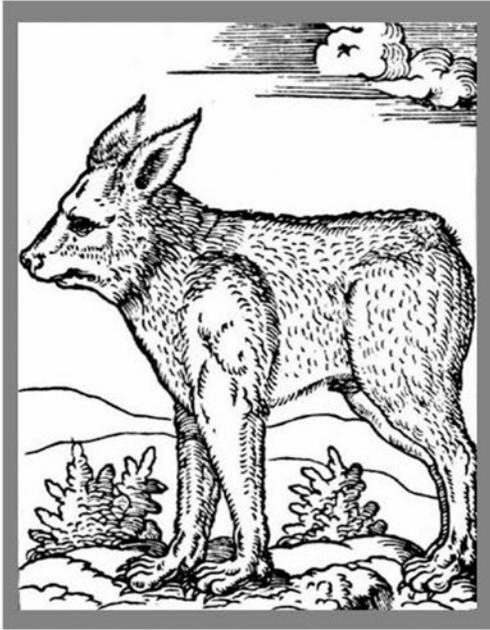




*La ejecución de Peter Stubbe (aka stumpaka stubbe),
convicto hombre-lobo del siglo XV.*

*Fragmentos de la ejecución de Peter Stubbe .
Origen probable del siglo XV.*





*Lobo hallado en un manuscrito del siglo XVI.
(Se creía que los hombres-lobo guardaban ciertas diferencias físicas de la forma natural de los lobos. En ocasiones presentaban manos con largos dedos en vez de garras. Otras veces no tenían cola)*



Victima de hombre lobo. Grabado en madera del siglo XVI





Begegnung im Haus (Werwolf von Neuses)



Licántropo visto por Lucas Cranach como hombre en estado bestial.





LucasCranach. Hombre lobo con forma humana, SigloXVI



La Noche Saturnal

A Saturno se le atribuye el estrato inferior, vil y grosero, <el pozo del edificio del mundo> y el lobo es mencionado como su hijo.

Para redimir al Rey en la Noche Saturnal, los alquimistas le daban de comer al lobo gris el cuerpo del rey. Después, arrojaban el lobo al fuego para que se quemie por completo. De esa forma el Rey era redimido. Para la purificación del oro (el rey), se hacía una aleación de las impurezas del antimonio que se añadían a la fundición. Como el antimonio atrae y consume lo impuro, se le llamaba <iman de los sabios>, <lobo de los metales> y también <baño del rey>. (Ver capítulo 1).





Lycón/ Hendrick Goltzius (1558-1617)

En la mitología griega, El Rey Lyción transformado en un lobo, después de alimentar a Zeus con carne humana (Litografía)





Captura y ejecución de un hombre lobo alemán. Origen probable S. XVII



Grabado en madera de 1764.

La bestia de Gevaudán. Grabado de la época encontrado en el sitio:
<http://www.centineladelsendero.com/2011/01/la-bestia-de-gevaudan.html>



Litografías sobre La Bestia de Gevauden. Siglo XVIII.



Una de las primeras víctimas de la bestia de Gevaudán: Jeanne Boulet http://www.unexplainedmonsters.com/beat_of_gevaudan/killing-beast-of-gevaudan.html



Uno de los temas sobre licantropía más recurrentes y prolíficos en la historia gráfica de la licantropía es la Bestia de Gevaudan. Animal salvaje que mató a más de cien personas en Francia (1764-1765). Se pensaba que era un hechicero que cambiaba de forma. Investigaciones recientes se inclinan a creer que esta bestia era una hiena que se escapó de un zoológico privado. (Ver capítulo 1).

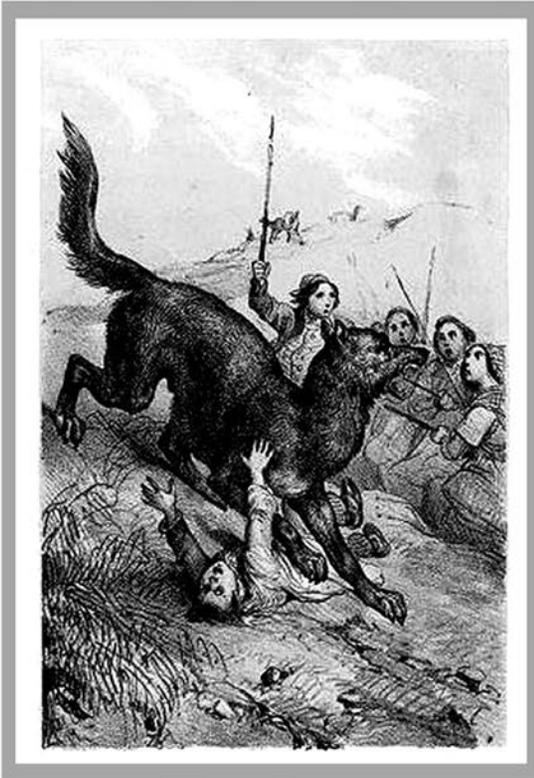


Dos litografías sobre La Bestia de Gevauden. Siglo XVIII





Dos imágenes de la Bestia de Gévaudan halladas en el sitio:
<http://johnrozum.blogspot.mx/2012/10/31-days-of-halloween-day-25.html>



Bestia de Gévaudan. Grabado del Siglo XVIII





Mujer defendiéndose de la bestia de Gevaudán. Grabado del siglo XVIII



Ilustración del cuento de los Hermanos Grimm "La caperucita roja" (Little Red-Riding-Hood) Paul Gustave Doré (1832-1883).

El disparo del hombre lobo por François Antoine en 1765, desplegado ante la corte de Luis XV





Ilustraciones del cuento de los Hermanos Grimm "La caperucita roja" (Little Red-Riding-Hood) Paul Gustave Doré (1832-1883).



2.3.2 Siglos XX y XXI

Las imágenes correspondientes al los siglos XX y XXI no pertenecen estrictamente a la categoría de grabado. Han sido colocadas aquí con el fin de continuar el archivo visual de la concepción del hombre lobo.

La red de internet ha sido una herramienta trascendental en su recopilación, pero dadas las características del tipo de consumo de imágenes a través de la web, muchas de ellas aparecen sin ficha técnica. Se han rastreado sus orígenes en la medida de lo posible.



Les Lupins de Maurice Sand. Cuenta una leyenda que los hombres lobos de Lituania probaban su fuerza contra los muros altos de los viejos castillos, la noche de Navidad.



Dos humanos de aspecto lupiforme



Grabado en linóleo. Siglo .XX



Hombre lobo. Dibujo de Frank Kelly Freas 1953.



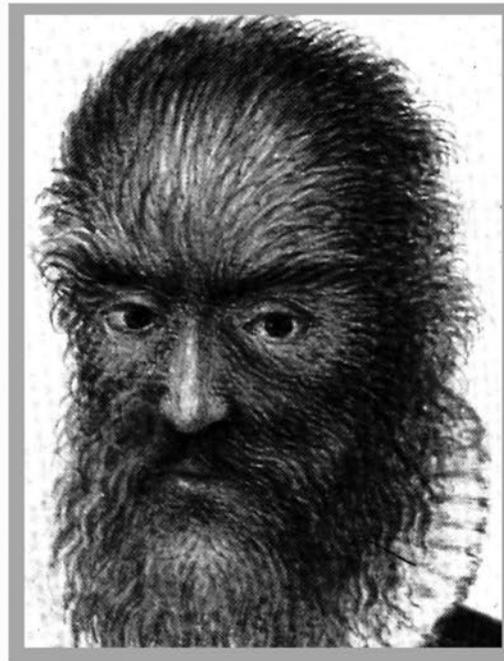


Lon Chaney Jr. como Hombre lobo



Paul Naschy encarnando al hombre lobo en una de sus películas.

Joris Hoefnagel Ilustración para los Mira Calligraphie Monumenta



Fotografía tomada de la película "The company of the wolves" 1984 Gran Bretaña.



Hombre lobo dibujado por Frazetta. Creepy's Loathsome Lore escrito por Archie Goodwin. 1965.



STORY BY LARRY IVIE

ART BY FRANK FRAZETTA





Al igual que los vampiros, las leyendas de hombres lobo tienen un contenido sádico-sexual.



Pintura de E. Grasset / Tres mujeres y tres lobos. Musée des Arts Décoratifs, Paris.



*Imagen sin ficha bibliográfica hallada en el website
<http://www.todo-terror.com/licantropos.html>*

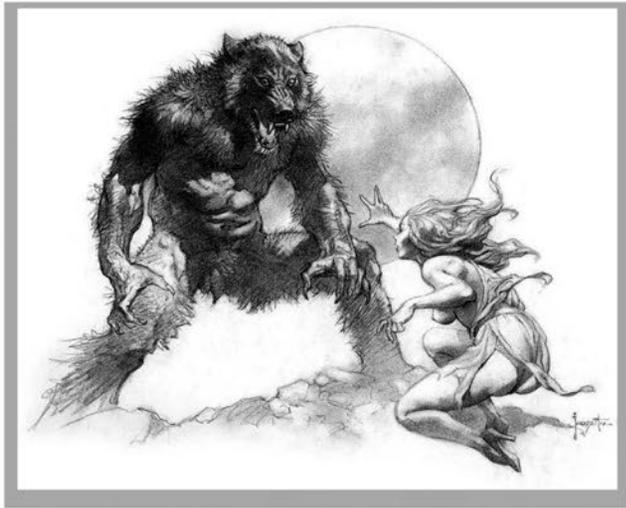


Lost links. Katy Vives Phipps y Riot Über Alles y Christian Vogel.



*Hombre lobo. Imagen sin ficha bibliográfica hallada en el website
<http://hildebrandslied.blogspot.mx/2011/03/la-cuna-de-los-suenos-cxlii.html>*





<http://www.fanpop.com/spots/bitefight-werevolves/images/9209583/title/werewolf-attack-photo>



Hombre lobo de Akira. Hallado en el sitio <http://kanonvizard.deviantart.com/art/Akira-werewolf-form-203106943>



Imagen sin ficha bibliográfica hallada en el website <http://esoterismos.com/hombres-lobo/>



Werhyena de Ricardo Pustanio. (2010)

Hombre lobo dibujado por Milofx e inspirado en un original de e Boris Vallejo. (1994) Tinta sobre papel 1994. <http://milofx.deviantart.com/art/Werewolf-40079885>





Werewolf, Fondo de Escritorio <http://www.gamewallpapers.us/es/legendary/werewolf>



El Hombre Lobo interpretado por Benicio del Toro (2009)



El Hombre Lobo interpretado por Benicio del Toro (2009)





Werewolf, Fondo de Escritorio <http://wall.alphacoders.com/big.php?i=86159>



Capítulo 3

Obra gráfica



en c O mpañía de los Lobos

lila zellet-elías

Capítulo 3 En Compañía de los lobos: Obra gráfica

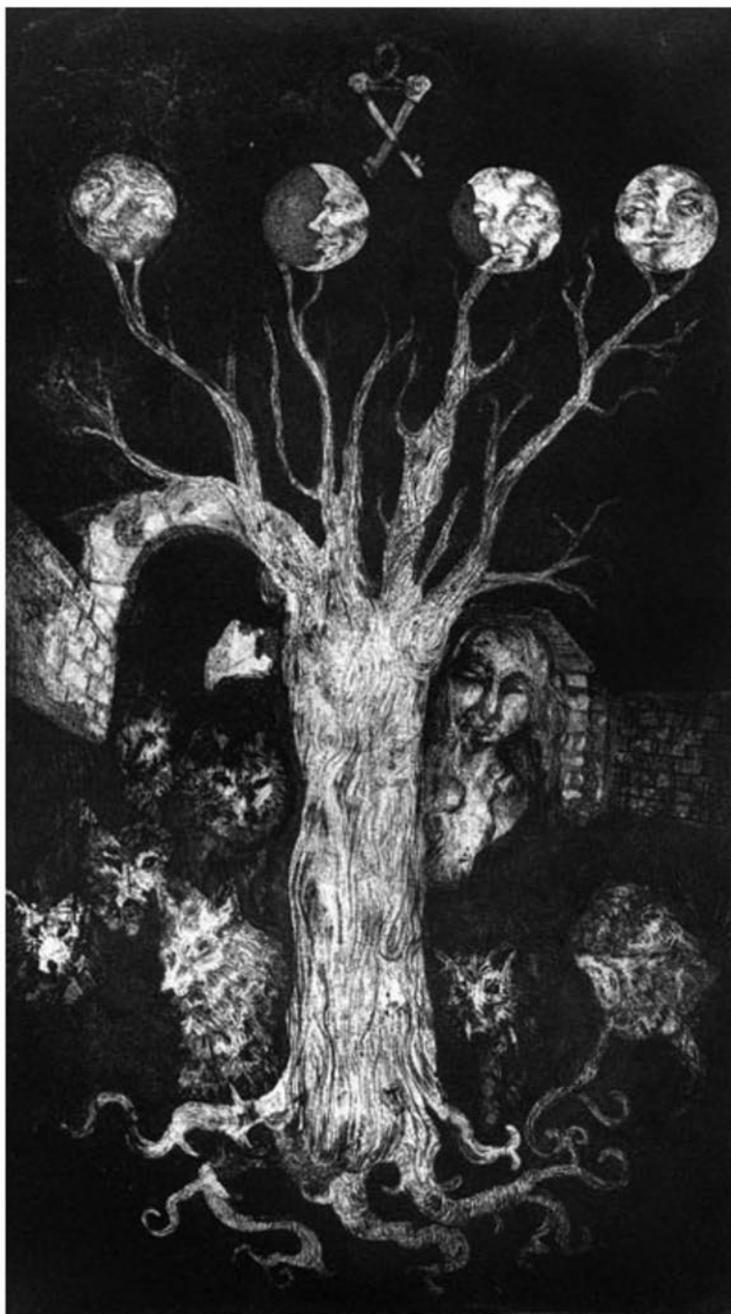
3.1 Obra gráfica

Como se ha descrito anteriormente, la presente tesis fue elaborada en dos periodos distintos. El primero de 1994 al 2000 y el conclusivo realizado en el 2012. Así pues, la parte práctica de este trabajo recopila bajo el título “*En Compañía de los Lobos*”, las diversas series que registran tanto el proceso personal como el desarrollo profesional en materia de la gráfica. El primer compendio presenta grabados en técnicas tradicionales del huecograbado como lo son la punta seca, aguafuerte y aguatinta, mientras que la obra realizada en el 2012 responde a la gráfica digital, conservando características de la tradicional que incorpora, contrasta y/o retoma técnica y temáticamente varias características del periodo gráfico que le antecede.

3.1.1 Obra realizadas en el periodo de 1993 al 2001.

3.1.1.1 Análisis iconográfico





Negra noche del alma. Aguafuerte/ aguatinta.
Mezzotinta. 25X15cm. 1994

El primer grabado de esta serie consiste en una composición central. El árbol que simboliza la estancia de una vida enraizada en la parte inferior. Se observan en su extremo superior las cuatro fases principales de la luna. Se observa a la derecha la figura de una mujer escondida tras el árbol la cual es acompañada por siete lobos que se ocultan en la oscuridad de la noche dentro de un elemento arquitectónico ubicado al centro de la composición.



Mal de luna. Aguafuerte/ aguatinta 25X15cm. 1994

Ligeramente cargado a la izquierda de la composición aparece el personaje central de este grabado. Es un autorretrato con un vestido antiguo. El personaje femenino levanta las faldas del vestido para descubrir sus dos pies de lobo. En segundo plano de lado derecho aparece la sombra de un bufón sentado en una silla en actitud de espera. A la izquierda logra verse el fragmento de una rueda que guarda relación con la imagen del la ejecución de Peter Stubbe que se muestra en *La Historia Gráfica del Lobo* (Capítulo 2). Al fondo, cercano a la zona áurea, aparece el fragmento de una torre similar a la de los Rosacruces, colocado sobre unas ruedas y acompañado por un personaje humano en actitud de espera.





Tres hermanos. Aguafuerte/ aguainta. Mezzotinta.
25X15cm. 1995

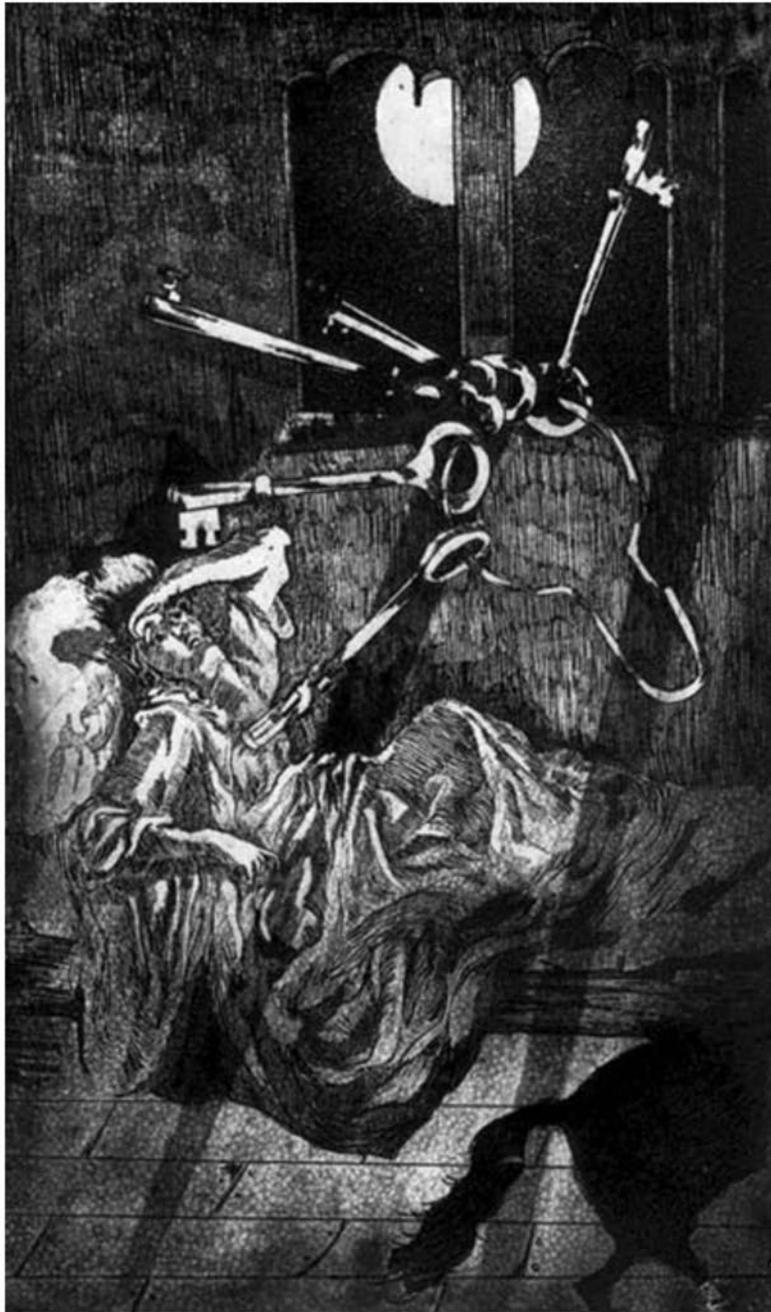
Haciendo alusión directa a los árboles de Gustav Klimt , este grabado de composición central muestra en su parte inferior la presencia de tres personajes con forma de lobo que representan a mis tres hermanos cuya simbología de ha desarrollado siempre al rededor de la figura del lobo. Un instrumento de viento que reposa en la parte inferior derecha, sugiere la idea de una señal, probablemente de cacería.



Minotauro y Mujer-lobo Aguafuerte/ aguatinta
25X15cm. 1998

Este grabado describe en primer plano la escena de una paliza entre dos personajes de naturaleza muy diferente. Del lado izquierdo aparece la figura de un minotauro quien sostiene un gran mazo. Una mujer lobo yace a sus pies. La silueta de un lobo que atestigua la escena puede distinguirse en el extremo inferior derecho. Arriba la luna cubierta parcialmente con nubes deja ver el escenario de un paraje solitario de una casa abandonada.





Lupo mannaro. Aguafuerte/ aguainta 25X15cm 1999

Ilustrando el mito del hombre lobo italiano (lupo mannaro) en primer plano aparece en este grabado un manojo de llaves en el aire que según el folklore hace huir al personaje.

En segundo plano se advierte la presencia de un personaje que desde su cama, reacciona asustado al encuentro con el lobo quien puede verse en actitud de huida, saliendo por el extremo inferior derecho de la composición. La luna llena brilla, ubicada casi en el punto central superior.



Licántropo celebrando el año nuevo.
Aguafuerte/ aguatina 25X15cm 1999.

En primer plano ubicado a la izquierda aparece el personaje central. Un hombre lobo que voltea hacia el espectador con una copa de vino, sentado a la mesa con otros comensales en la cena de año nuevo.

Un personaje masculino y dos femeninos se encuentran en segundo plano y la luna llena brilla en la parte superior derecha.





En compañía de los lobos Aguafuerte/ aguatinta
25X15cm. 1999.

El formato horizontal presenta la figura de tres mujeres desnudas cabalgando sobre los lobos se encuentran en primer plano. Según los archivos históricos a ninguna mujer se le atribuye licantrópía pero si la práctica mágica de estas cabalgatas nocturnas.

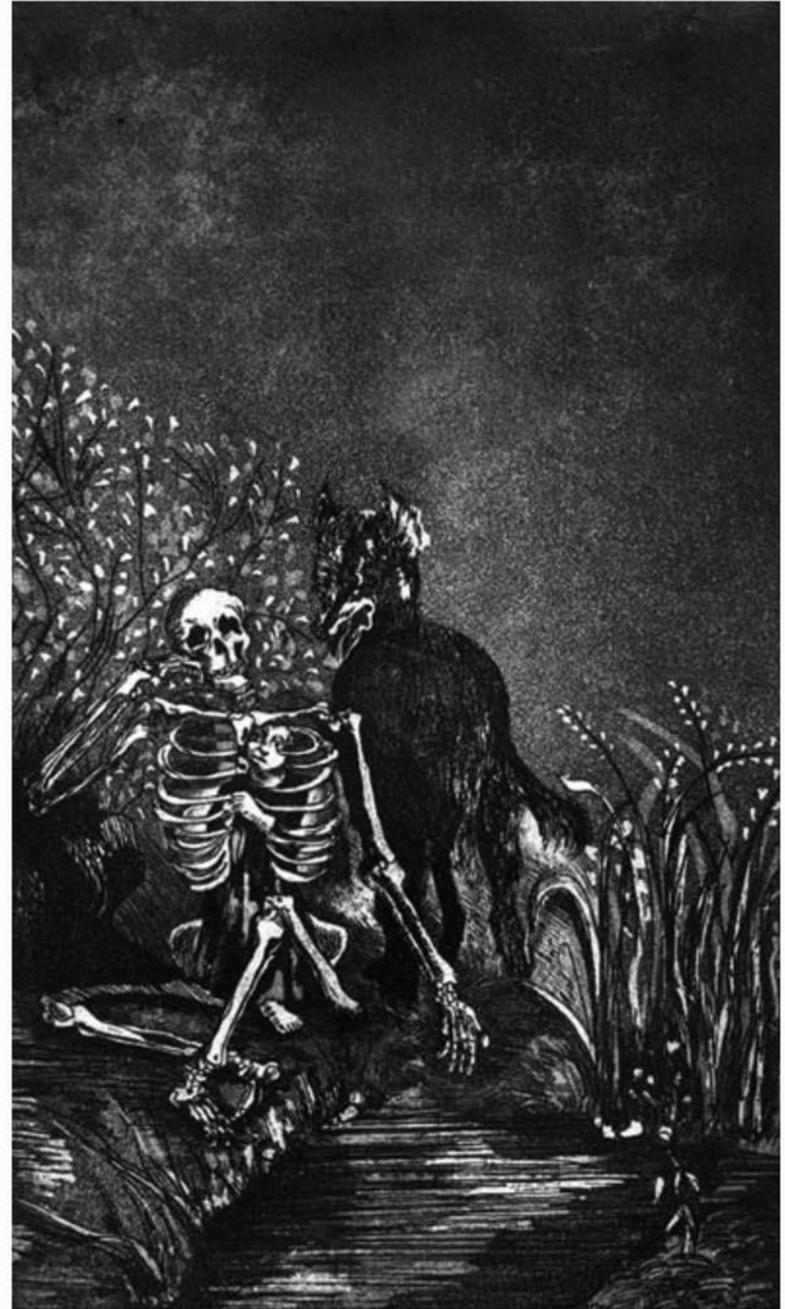
Como en casi todos los grabados de esta serie, la luna llena soporta la composición ubicada en el punto áureo del lado izquierdo.



Licantropía I. Aguafuerte/ aguatinta
25X15cm. 2001

Ubicados en la parte izquierda de la composición, dos personajes principales componen la escena: Un niño sostiene un esqueleto desde su parte interna. Le cubre completamente cual si fuese una mojanganga o un disfráz. Un lobo en actitud curiosa le mira.

A la manera de una ilustración infantil, los personajes se encuentran en un escenario natural junto a la orilla de un río.





Licantropía II Monotipo
25X15cm. 2001

En este monotipo se observa una mujer gorda en la parte izquierda de la composición. A la manera de una cabaretera, lleva una pluma en la cabeza y se encuentra desnuda y sentada en un pequeño banco. Parece cubrirse la cara para ocultarse de la presencia de un lobo en el extremo inferior derecho. Esta imagen es una escena inspirada en la obra de Boria Vian, "El lobo.hombre enParis.



Loba gestante Aguafuerte/ aguatinta
25X15cm. 2001

Con este grabado inicia la serie donde la licantrópía es vivida como proceso personal. En ésta imagen es fácil distinguir que el personaje principal (autorretrato) se encuentra gestante con una expresión compasiva y tranquila. En segundo plano se encuentra la figura de un lobo blanco que le acompaña. Este grabado presenta una influencia marcada por las decoraciones de Gustav Klimt, tal como puede observarse en los planos secundarios que rodean a la composición principal.





Perra desnuda Aguafuerte/ aguatinata
25X15cm. 2001

El personaje principal (autorretrato), situado al lado derecho de la composición presenta características caninas por medio de una serie de tetas que le cuelgan del pecho hacia abajo.

La mujer sostiene entre sus manos un vestido antiguo que presenta especiales en su diseño textil. Se advierte el deterioro psicológico del personaje y a la vez se intuye una empatía profunda por los procesos vitales del género canino.





Yo soy la madre de todos los perros
Aguafuerte/ aguainta 25X15cm. 2001

En una composición central ubicada en el plano de manera horizontal, el personaje central (autorretrato) aparece con cuerpo de canino y cabeza antropomórfica. El personaje híbrido amamanta a cuatro cachorros que le cuelgan de las ubres. Una composición tipográfica a lo largo del cuerpo dice "Yo soy la madre de todos los perros".



Abrazando a mi lobo Aguafuerte/ aguatinta
25X15cm. 2001

En este grabado aparecen dos personajes. Uno zoomorfo en primer plano y otro antropomorfo de color blanco, ubicado a la derecha abrazando cariñosamente al personaje principal quien sonríe complacido.

Este grabado representa la conciliación personal con el arquetipo de la sombra.



Lobis homem Aguafuerte/ aguatinta
25X15cm. 2001

En este grabado una mujer descansa en su cama profundamente dormida. Encima de ella aparece un lobo que no presenta características agresivas sino parece estar en custodia del personaje que duerme. En segundo plano se observan trazos que representan las fases lunares. Sobre la cama se observa en tercer plano un estampado de espirales. Trazo que aparece como elemento decorativo recurrente en toda la serie.





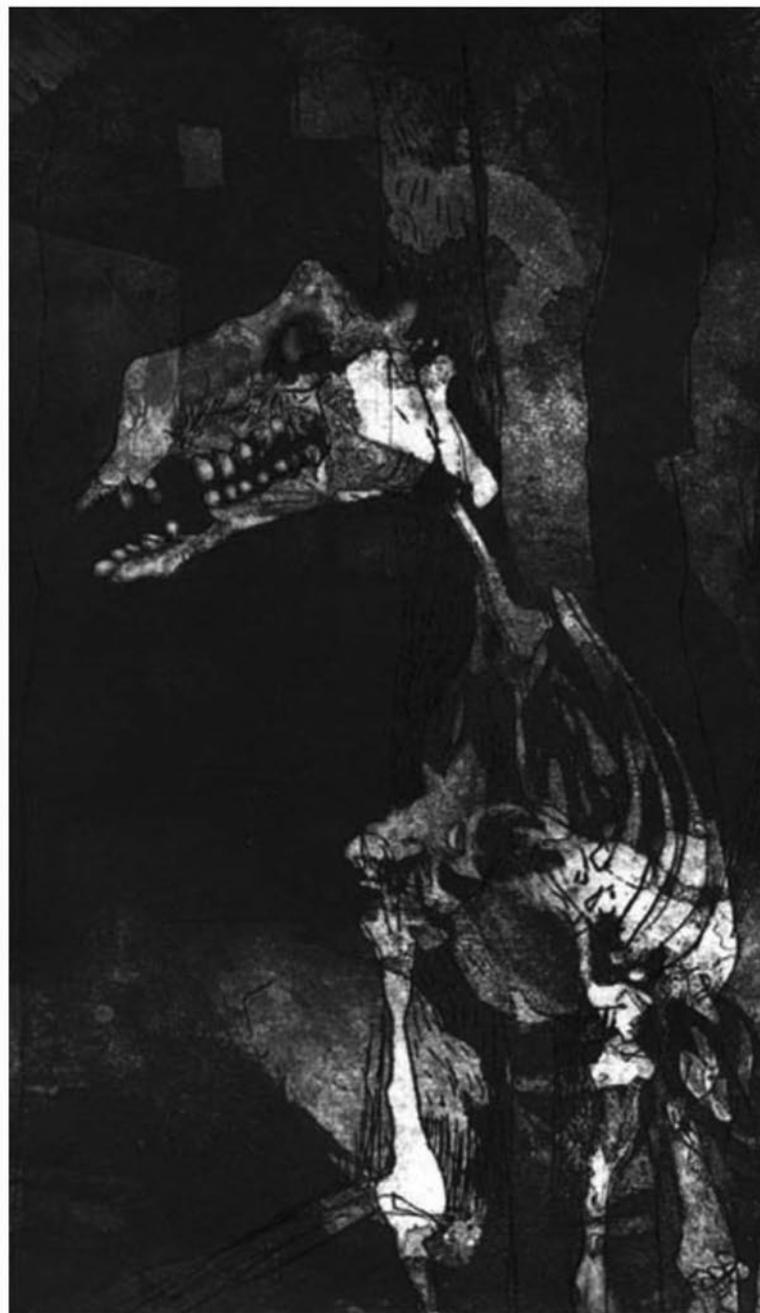
Licantropía III Aguafuerte/ aguatinta
25X15cm. 2001

En los últimos dos grabados de la serie correspondiente al primer periodo, parecen desprenderse poco a poco hacia el terreno de lo abstracto. En “Licantropía III” La composición central la ocupa una figura humana desdibujada en la que pueden distinguirse sus características óseas. Alude a una transformación o cambio físico.



Licantropía IV Aguafuerte/ aguatinta
25X15cm. 2001.

Con este grabado se concluye la primera etapa de trabajo. En una composición inclinada a la derecha aparece un personaje con elementos óseos que parece estar en tránsito. El segundo plano aparece la silueta de una casa que representa el hogar del licántropo.



3.1.1.3 Técnicas tradicionales utilizadas en el 1er periodo .

3.1.1.2 Análisis iconológico

Las primeras imágenes que componen esta serie, provienen de los archivos de la memoria, del deseo o del miedo. Fábulas de la niñez que describen la presencia del hombre lobo o del famoso “coco” quien durante la infancia es temido a la llegada de la oscuridad. También aparecen algunas influencias provenientes de archivos místicos o ilustraciones metafísicas, así como apropiaciones sobre temas licantrópicos hallados en la investigación gráfica que comprende el acopio teórico de este trabajo.

Posteriormente, la temática se sesga hacia la recreación de una transformación propia. A través de autorretratos se manifiestan el interés o la empatía por algunos procesos vitales naturales del género canino que son vividos en carne propia.

Los grabados, realizados en su mayoría con técnicas indirectas tradicionales (aguafuerte y aguainta) en un formato regular de 25x 15cm, durante el periodo del 1994 a 2001, describen el interés y la nostalgia del autor por las imágenes antiguas relacionadas con el pensamiento mágico que expresan miedos primigenios. La figura del lobo, o en su defecto del canino, es el tema central de todas las imágenes que no presentan una homogeneidad en su factura.

El Grabado en hueco, calcográfico o de talla, abarca una serie de técnicas que incluyen la incisión de un diseño en planchas de materiales distintos. En el caso de ésta obra son placas de zinc atacadas de modo directo o indirecto que después de éste proceso se entintaron para transferir la imagen al papel.

El grabado en hueco se suele dividir en dos grandes grupos, las técnicas directas (se incide la plancha directamente con una herramienta) y las indirectas (requieren la acción de un mordiente para atacar el metal). Como dato general, las planchas metálicas deben estar pulidas siempre que se quiera partir del blanco puro, este proceso se realizará con lijas o papeles de esmeril, previamente sumergido en agua (uno grueso para iniciar el pulido y otro fino que preparará la plancha para la acción del pulimento). Antes de pasar las planchas por el tórculo habrá que biselar sus bordes, primero con una lima y después se pulirán con el raspador-bruñidor, de este modo la presión del tórculo no corte el papel ni los fieltros. El bruñido también facilita limpieza de la tinta en los biseles de la plancha.

Punta Seca.

El metal fue incidido mediante varios punzones de acero el cual se maneja del mismo modo que un lápiz. Una de las características de esta técnica son las rebabas que se producen al incidir las puntas sobre el metal. Al entintar las planchas, la tinta se aloja en las rebabas y produce un efecto de masa aterciopelada que caracterizarán a esta técnica.

Manera negra o mezzotinta.

Técnica muy cercana a la punta seca que obtiene una gran cantidad de semitonos mediante un graneador (instrumento metálico curvado y dentado montado en un mango de madera) y con un movimiento de vaivén se rayará toda la plancha, formando líneas rectas muy juntas, consiguiendo una tupida trama de líneas que al ser estampadas obtendremos un negro singular, intenso, aterciopelado y uniforme. Por medio de un rascador o bruñidor se van sacando mediatintas y luces hasta llegar a obtener la imagen deseada.

Manera de lápiz.

Se puntea directamente sobre la plancha con el paso de diferentes ruletas, (superficies giratorias con textura que inciden la placa a manera de lápiz). La punta también se utiliza para modular las transiciones del paso de la ruleta o para conseguir delicados y puntuales efectos en la plancha. El resultado se asemeja a la huella que deja el lápiz a su paso por el papel.

Técnicas Indirectas: Aguafuerte.

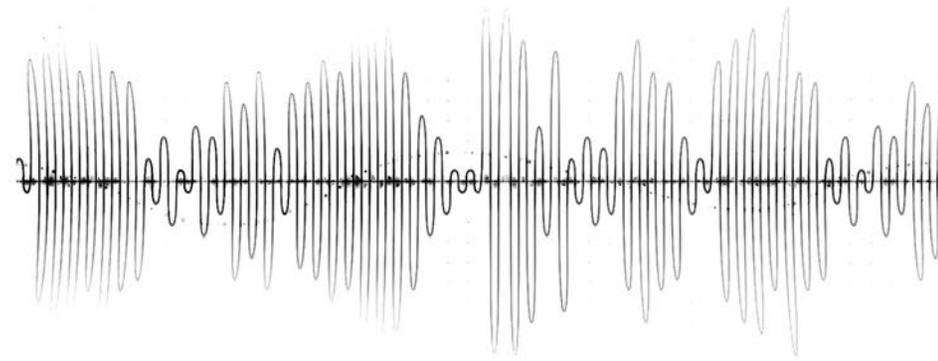
Por medio de la acción del ácido nítrico, (uno de los mordientes más utilizados) la técnica consiste en proteger la plancha de metal con un barniz (negro de bola, el barniz negro satinado y el barniz blando). Para asegurar una buena adhesión del barniz debe realizar un impecable desengrasado. Posteriormente, el barniz se va eliminando con una serie de puntas que dejarán el metal desprotegido del efecto corrosivo del ácido. Estos espacios libres de barniz serán ahuecado por los mordientes para después rellenarse de tinta a través de la presión ejercida por el tórculo que transferirá la imagen de la plancha en el papel.

El papel debe ser fibroso y estar previamente humedecido, para que pueda penetrar en los surcos donde queda alojada la tinta. Los

semitonos se obtienen mediante tramas o cruce de rayados y por el tiempo de mordida, cuanto más tiempo, más profunda será la línea.

Aguatinta.

Esta técnica imprime a los grabados una gran riqueza en tonos de grises al grabar en la plancha cientos de agujeritos o pequeñas gotas de resina que dan el efecto de una tonalidad. El resinado de la plancha es el paso imprescindible para realizar esta técnica, la resina que se utiliza es la de colofonia o resina de pino y/o betún de Judea. La resina debe triturarse hasta convertirse en un fino polvo que se espolvorea sobre la plancha completamente desengrasada. Este proceso se puede hacer de forma manual utilizando una muñequilla de gasa o en una caja cerrada donde se volatiliza la resina sobre la plancha de una manera uniforme. La resina se fija a la plancha por medio de calor, para lo cual se usa una parrilla eléctrica donde el calor se aplica de manera suave y uniforme, hasta que la resina se hace transparente. Una vez fijada la resina se protegerán las zonas que deban quedar blancas en la impresión por medio de goma laca. Después se sumerge la plancha en ácido para grabar el tono más claro. Se lava y se seca la plancha, y se cubre de barniz el primer tono, sumergiéndola otra vez en el mordiente y así sucesivamente hasta conseguir todos los tonos deseados, por último se limpia la plancha y se imprime en el papel.



3.1.2

Obra realizadas en el 2012

Análisis iconográfico e iconológico¹

Los antiguos anatomistas aseguraban que el nervio auditivo se dividía en tres o más caminos en el interior del cerebro. De ello deducían que el oído podía escuchar en tres niveles distintos: Un camino estaba destinado a las conversaciones mundanas. El segundo era para adquirir erudición y apreciar el arte y el tercero permitía que el alma escuchara consejos que pudieran servirle de guía y adquiriera sabiduría durante su permanencia en la tierra.

Desde el inicio de la década del 2000, mi trabajo se sesgó poderosamente hacia la música y la danza dejando la plástica y la gráfica en un sospechoso segundo plano. Siguiendo el impulso hacia mis orígenes, me dediqué y me dedico ahora al ejercicio profesional de la música y la danza gitanas y del medio oriente, aunque nunca dejé de ejercer mis actividades como artista visual. Nunca dejé de percibir los tres caminos del oído que se juntan hasta ahora en los ensayos gráficos que presentaré a continuación. Las imágenes producidas en el 2012 enlazan el trabajo gráfico previo con práctica actual. La serie

conclusiva retoma conceptual o formalmente los trabajos realizados del 94 al 01, incluyéndolos en procesos de la gráfica digital cuyo asunto medular consiste en la imagen del espectro sonoro que proviene de ciertas canciones emblemáticas que he interpretado durante la última década y han resultado significativas en mi proceso personal. De este modo, el hilo conductor del siguiente trabajo es la gráfica del espectro sonoro.

Esta idea se respalda en la reflexión producida por uno de los relatos encontrados en el libro “Mujeres que corren con los Lobos”, de Clarissa Pinkola Estés², analista junguiana que en este texto concilia aspectos diversos de la naturaleza femenina instintiva.

² Clarissa Pinkola Estés, Ph.D. Nacida en E.E.U.U. en 1945, de herencia mexicana y húngara, es una poetisa americana, psicoanalista y especialista en post-traumas que se crió cercana a la tradición ética oral. Es analista Junguiana en psicología étnico-clínica, y ha dedicado la mayor parte de su trabajo al estudio de los patrones sociales y psicológicos en los grupos culturales y tribales. Su postura ha sido controvertida en diversos ámbitos al proponer que la asimilación y el mantenimiento de las tradiciones étnicas son los caminos para contribuir a una cultura creativa y a una civilización basada en el alma.

¹ Panofsky, E., Estudios sobre iconología. Madrid. Alianza



en
c
O
mpaña
de los
Lobos

lila zellet-elias

La huesera o La Loba

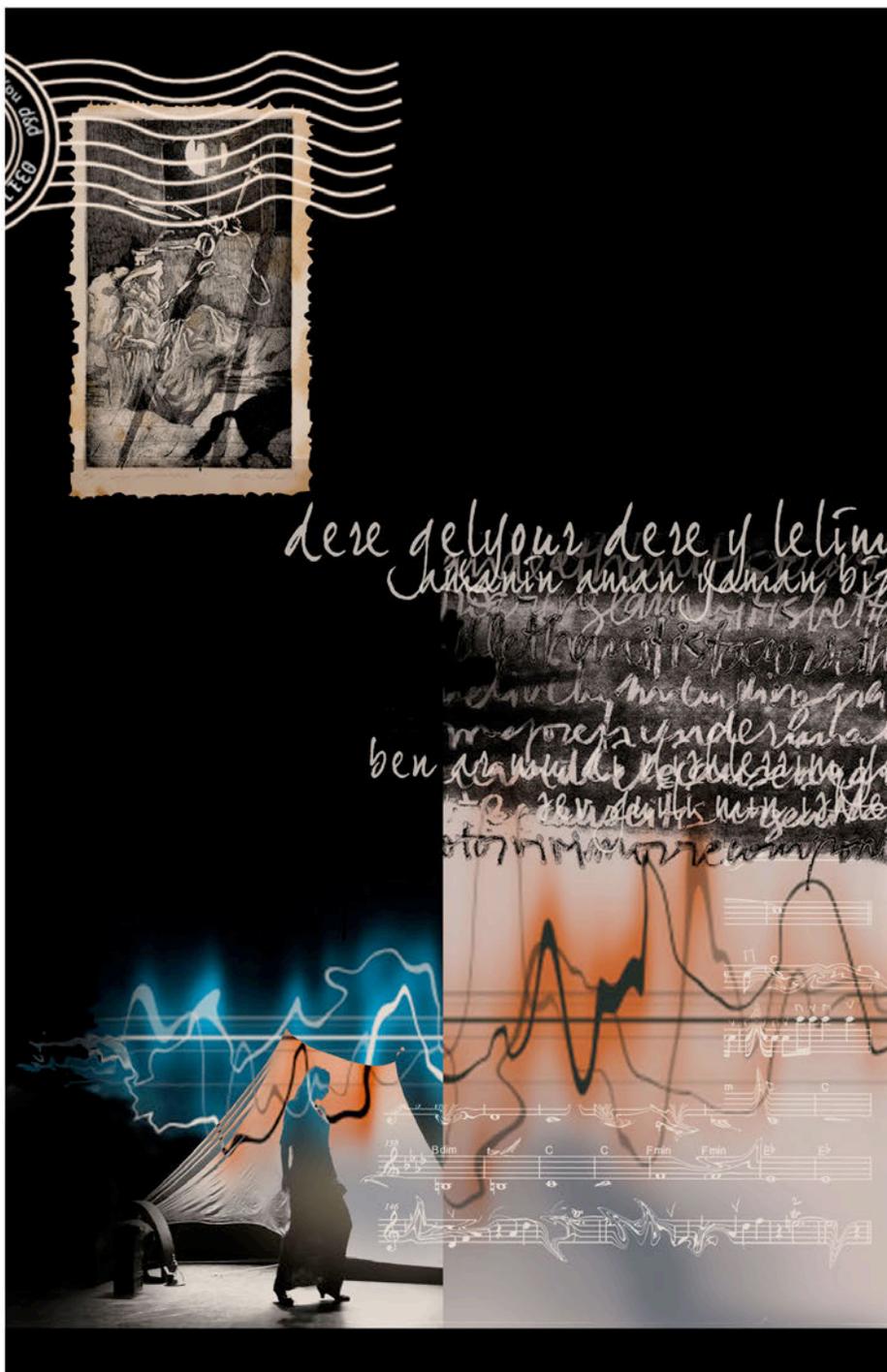
Pinkola Estés relata la existencia de un personaje llamado “La Loba” o “La Huesera”. Cuenta de una vieja que vive en un escondrijo del alma que todos conocen pero muy pocos han visto. La loba espera que los que se han extraviado. A los caminantes y los buscadores acudan a verla. Su tarea consiste en recoger y conservar todo lo que corre peligro de perderse. La Loba o la Huesera es una mujer que es uno mismo y a veces invoca para recomenzar. Para renacer. Es como si en cada cosa que afrontamos en la vida fuéramos perdiendo pedazos de hueso que dejamos tras nosotros. Llamamos instintivamente a la huesera cuando nos sentimos extraviados, incompletos o punto de perder la fuerza que nos sostiene en pie. La Huesera se arrastra, trepa y recorre las montañas y los arroyos en busca de huesos del lobo que somos y cuando ha juntado suficientes pedazos y el último hueso está en su sitio, se sienta junto al fuego y elige su mejor canción. La Loba levanta los brazos sobre los pedazos de nosotros mismos que se habían quedado perdidos en el camino y se pone a cantar. Entonces los huesos poco a poco van recubriéndose de carne y el pelo nos vuelve a crecer. La huesera sigue cantando y volvemos a respirar. La huesera canta con tal intensidad que el suelo se estremece hasta que el lobo que somos abre los ojos, pega un brinco y escapa corriendo. En algún momento de su carrera, un rayo de sol o de luna que le ilumina directamente el costado, el lobo se transforma de repente en una mujer que corre libremente hacia el horizonte, riéndose a carcajadas.



Ensayo I. Gelem, gelem. (Autorretrato).
Gráfica digital. 43x28. 2012

En el primer ensayo de esta serie se presenta un autorretrato. Cargado hacia la parte derecha de la composición, el personaje guarda una postura similar a la del grabado antecesor (*Perra desnuda/2001*) el cuál aparece como una especie de estampilla postal en la parte inferior derecha. Cabe mencionar que comparativamente, el personaje central se presenta de manera más armoniosa. La figura ha sido construida con manchas tipográficas que proponen saturaciones diferentes. Algunos de los textos pertenecen a las letras de canciones significativas interpretadas durante la década del 2001 y el 2011. La paleta de color transita suavemente de los fríos a los cálidos presentando áreas con texturas textiles. En la parte superior izquierda aparece el espectro grafico de la onda sonora del himno gitano conocido como “Gelem, gelem”.



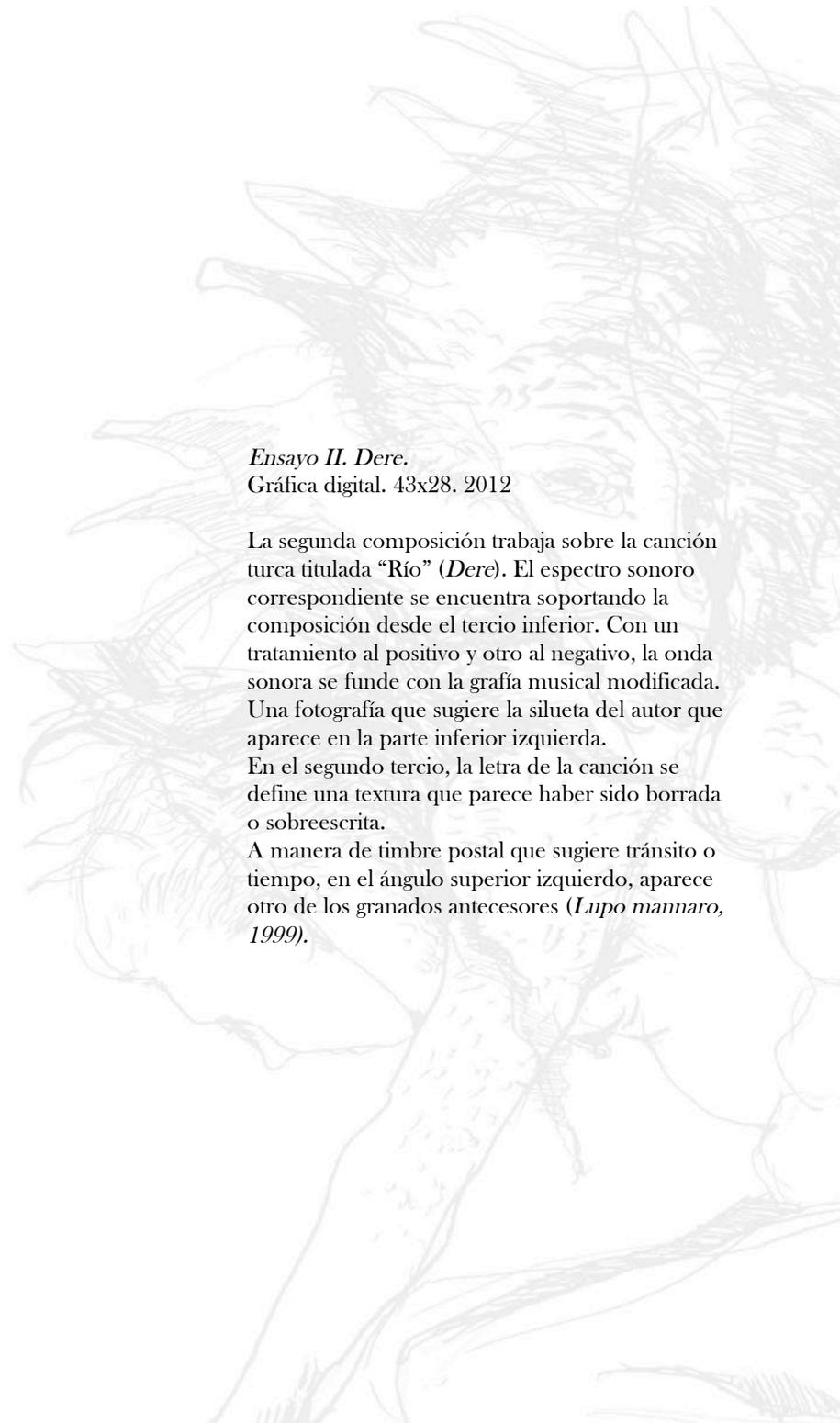


Ensayo II. Dere.
Gráfica digital. 43x28. 2012

La segunda composición trabaja sobre la canción turca titulada “Río” (*Dere*). El espectro sonoro correspondiente se encuentra soportando la composición desde el tercio inferior. Con un tratamiento al positivo y otro al negativo, la onda sonora se funde con la grafía musical modificada. Una fotografía que sugiere la silueta del autor que aparece en la parte inferior izquierda.

En el segundo tercio, la letra de la canción se define una textura que parece haber sido borrada o sobrescrita.

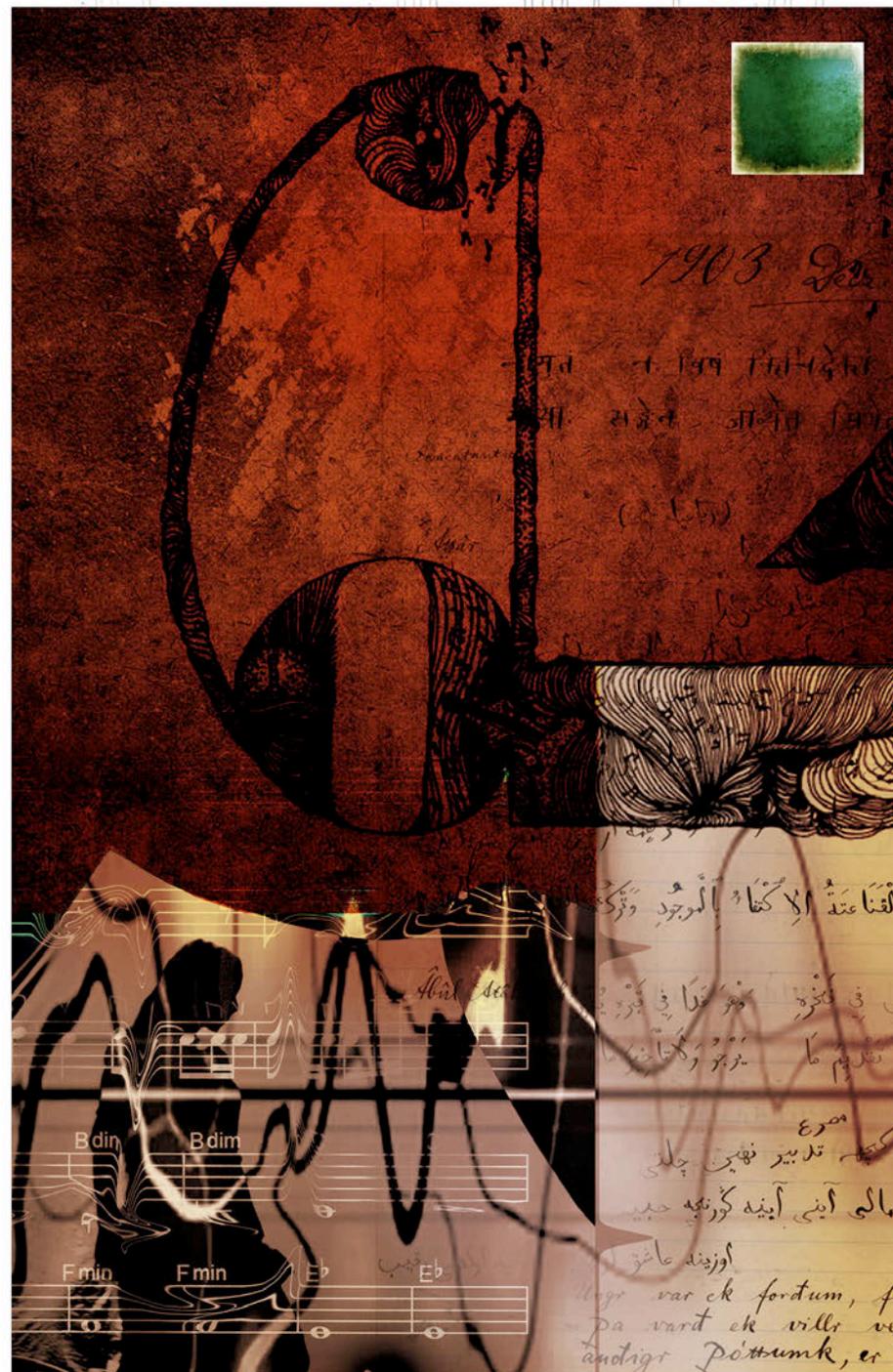
A manera de timbre postal que sugiere tránsito o tiempo, en el ángulo superior izquierdo, aparece otro de los granados antecesores (*Lupo mannaro, 1999*).



Ensayo III. Continuación Dere.
Gráfica digital. 43x28. 2012.

Esta imagen es una extensión del ensayo II. Opera sobre la misma temática realizando una variación en el encuadre. La figura de la silueta que ocupa el extremo inferior izquierdo ha sido ampliada y desaturada y presentando un acercamiento al espectro sonoro. La paleta de la imagen presenta colores cálidos.

En el fondo rojo de textura pictórica se perciben caracteres numéricos, rasgos y texturas propias del huecograbado que han sido extraídos de los grabado de la serie antecesora. Aparecen también anotaciones caligráficas en distintos idiomas. Un cuadrado verde remata la composición en el extremo superior derecho.



en
c
O
mpañía
de los
Lobos

lilia zellet-elias



Ensayo IV.

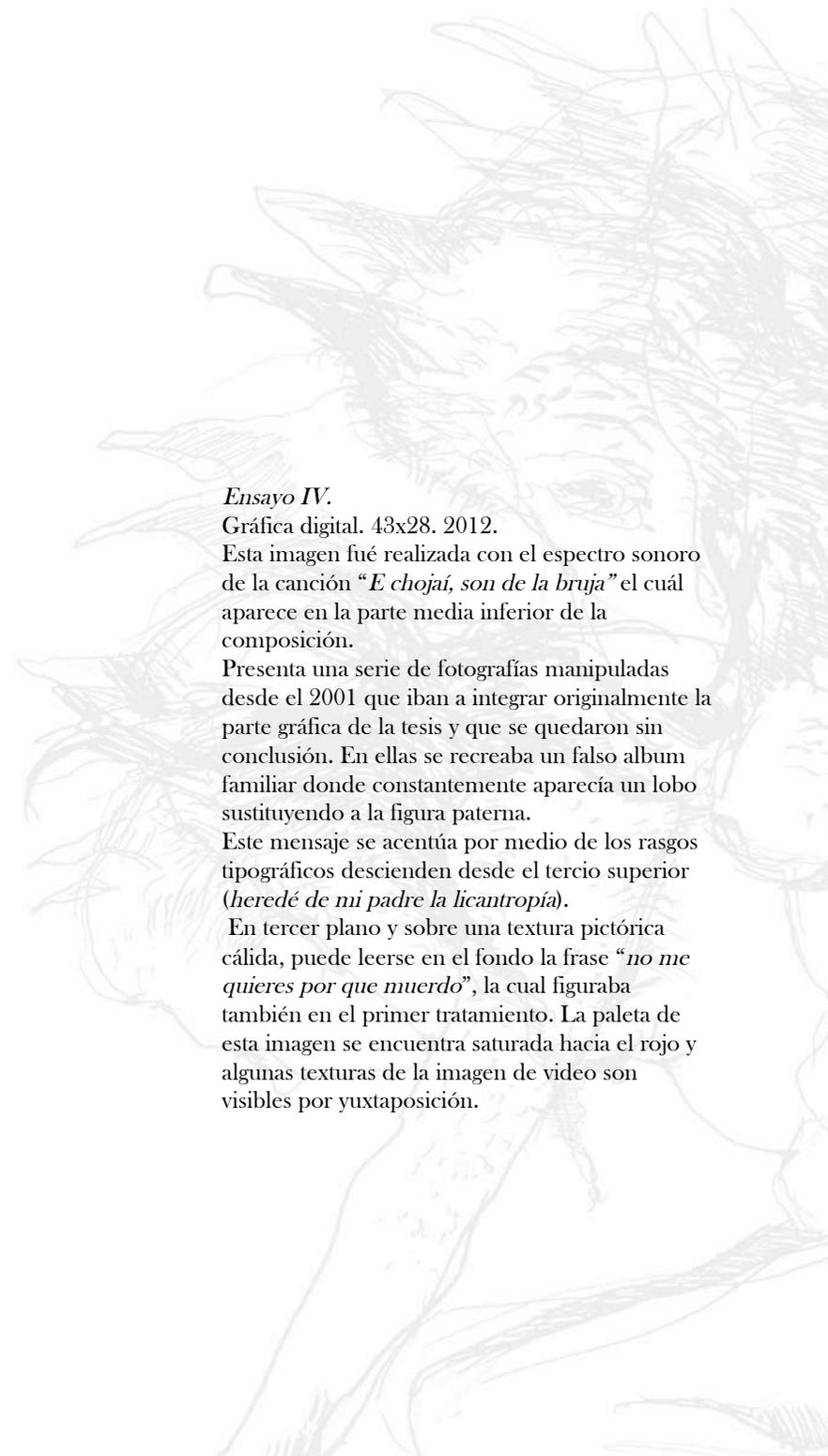
Gráfica digital. 43x28. 2012.

Esta imagen fué realizada con el espectro sonoro de la canción “*E chojá, son de la bruja*” el cuál aparece en la parte media inferior de la composición.

Presenta una serie de fotografías manipuladas desde el 2001 que iban a integrar originalmente la parte gráfica de la tesis y que se quedaron sin conclusión. En ellas se recreaba un falso album familiar donde constantemente aparecía un lobo sustituyendo a la figura paterna.

Este mensaje se acentúa por medio de los rasgos tipográficos descendentes desde el tercio superior (*heredé de mi padre la licantropía*).

En tercer plano y sobre una textura pictórica cálida, puede leerse en el fondo la frase “*no me quieres por que muerdo*”, la cual figuraba también en el primer tratamiento. La paleta de esta imagen se encuentra saturada hacia el rojo y algunas texturas de la imagen de video son visibles por yuxtaposición.



Ensayo V. Album familiar

Gráfica digital. 43x28. 2012.

Continúa el tema del falso album familiar. En una fotografía que ocupa el ángulo inferior derecho se observan 4 hermanos, siendo una de las niñas un pequeño lobo. Superpuesta a esta imagen se encuentra la rosa de los vientos que indica el oriente. En segundo y tercer plano aparecen como textura los espectros sonoros y los márgenes de encuadre de la cámara del último espectáculo donde fué cantada la canción "Dere". (Teatro de la Ciudad, Octubre 2012). En la paleta de esta imagen predominan los colores cálidos que se contrastan suavemente en el fondo con el azul del espectro sonoro.



en
c
O
mpañía
de los
Lobos

lilia zellet-elias

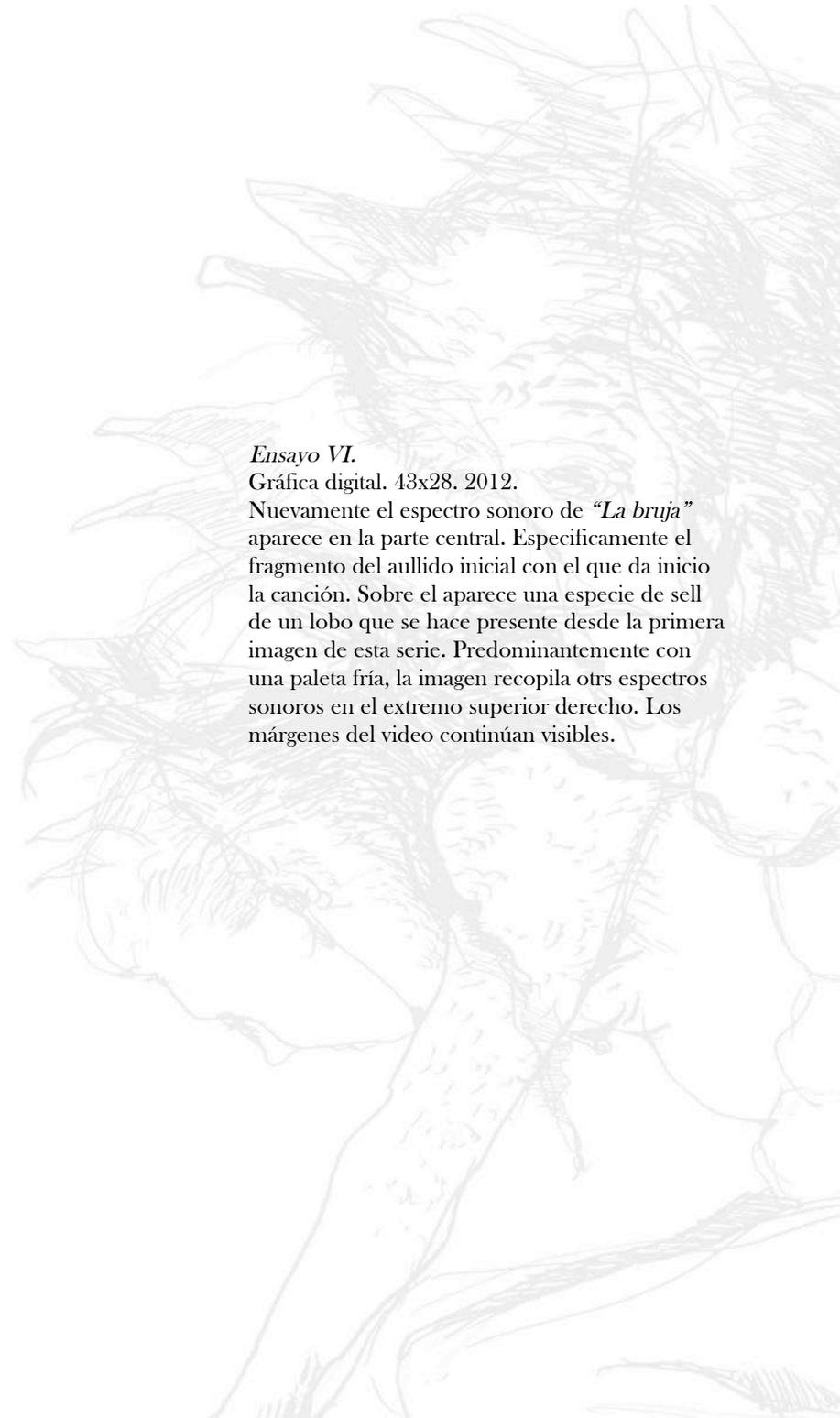




Ensayo VI.

Gráfica digital. 43x28. 2012.

Nuevamente el espectro sonoro de “*La bruja*” aparece en la parte central. Específicamente el fragmento del aullido inicial con el que da inicio la canción. Sobre el aparece una especie de sell de un lobo que se hace presente desde la primera imagen de esta serie. Predominantemente con una paleta fría, la imagen recopila otros espectros sonoros en el extremo superior derecho. Los márgenes del video continúan visibles.



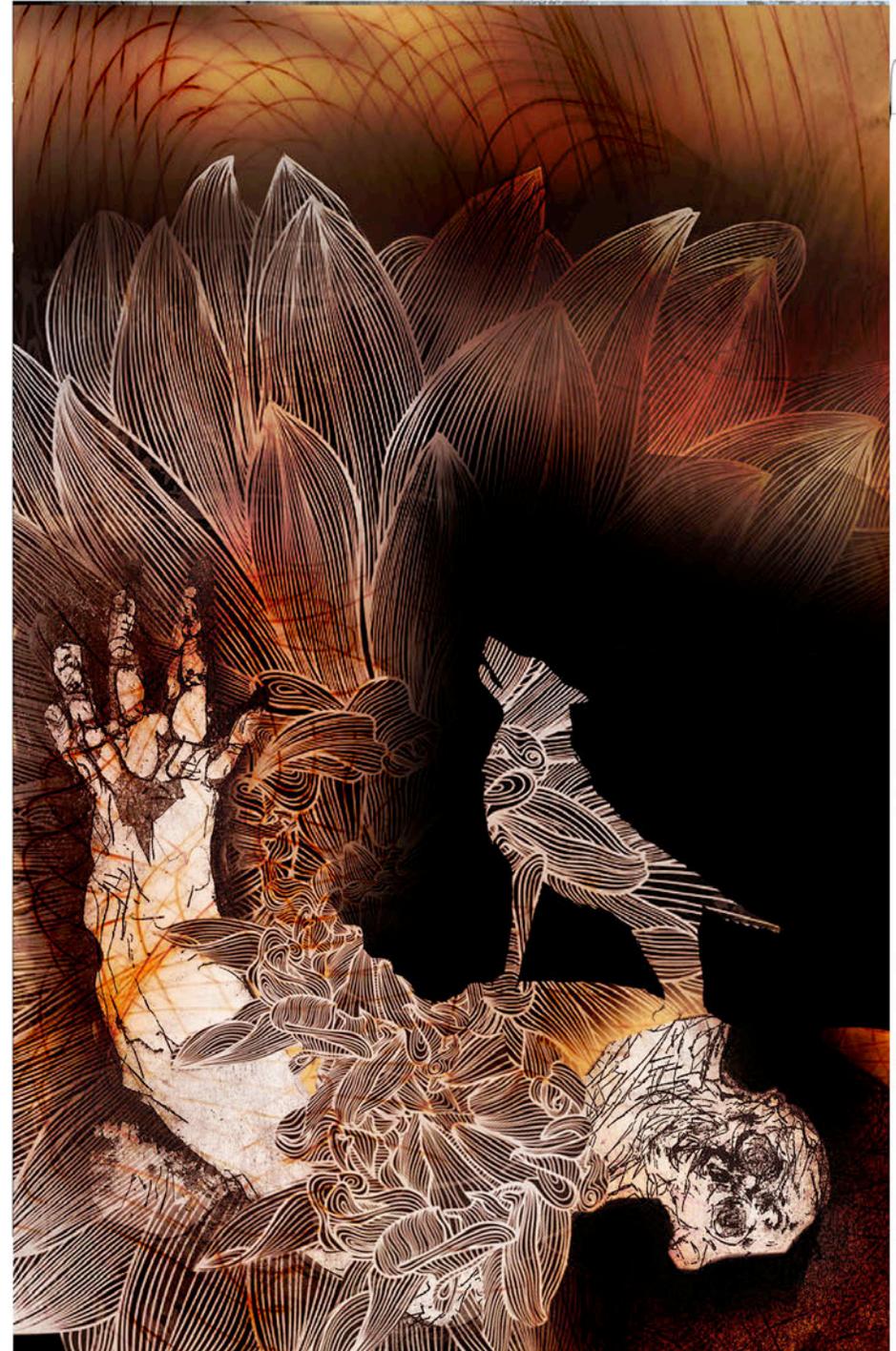
Ensayo VII. Abrazando a mi lobo.
Gráfica digital. 43x28. 2012.

De vuelta a las características del huecograbado. En la imagen VI aparece un fragmento del personaje central del grabado “*Abrazando a mi lobo*”, 2001. En una paleta cálida que oscila del rojo al amarillo medio, el personaje principal se encuentra casi de cabeza soportando la imagen de un lobo que parece aullar, mismo que sale de su corazón. Rasgos vegetales trabajados en huecograbado le aportan una rica textura. El espectro sonoro de la canción “*Mahani zii*” aparecen texturizando la imagen.



en
c
O
mpañía
de los
Lobos

lilia zellet-ellias



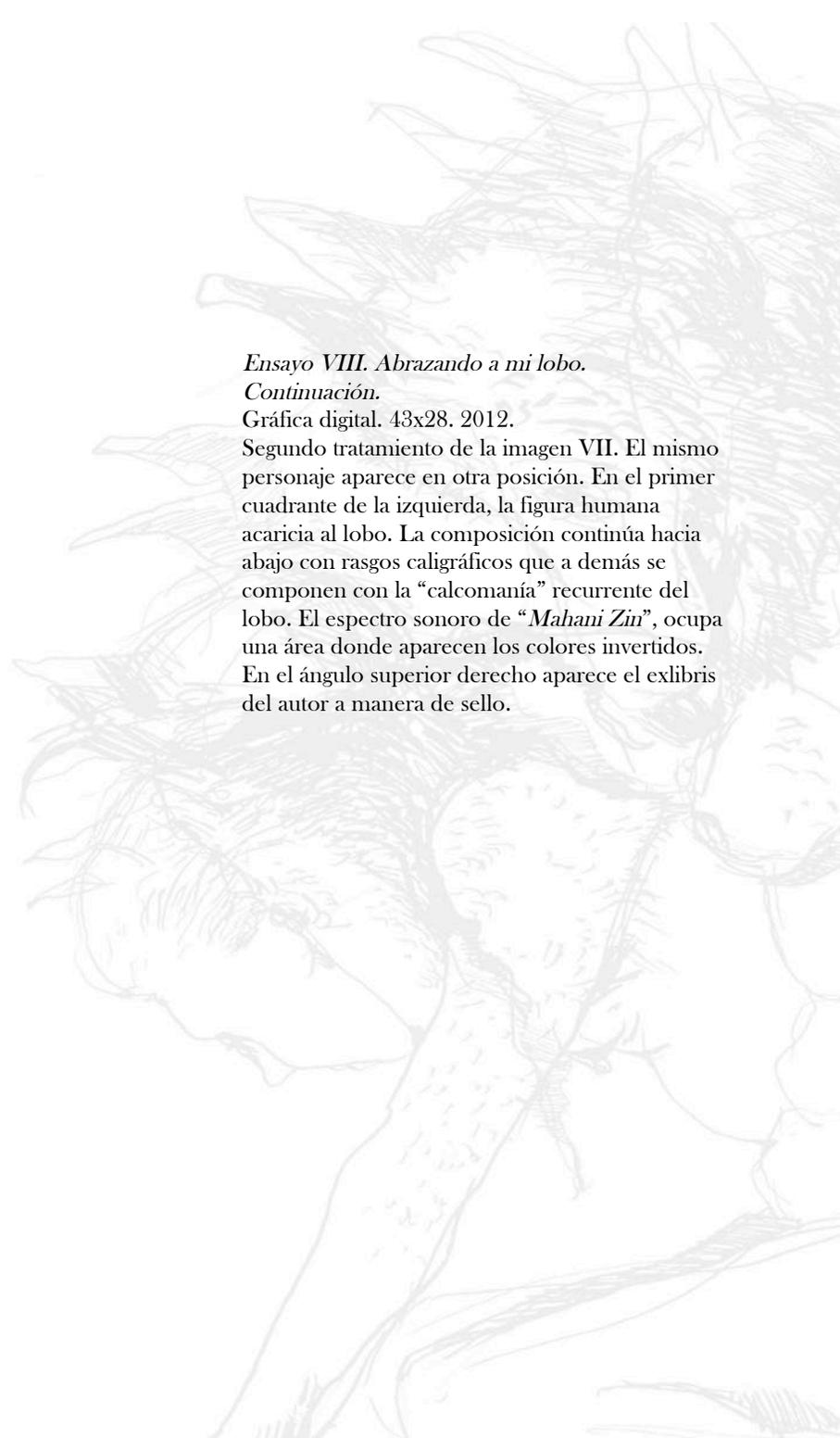


Ensayo VIII. Abrazando a mi lobo.

Continuación.

Gráfica digital. 43x28. 2012.

Segundo tratamiento de la imagen VII. El mismo personaje aparece en otra posición. En el primer cuadrante de la izquierda, la figura humana acaricia al lobo. La composición continúa hacia abajo con rasgos caligráficos que a demás se componen con la "calcomanía" recurrente del lobo. El espectro sonoro de "Mahani Zin", ocupa una área donde aparecen los colores invertidos. En el ángulo superior derecho aparece el exlibris del autor a manera de sello.



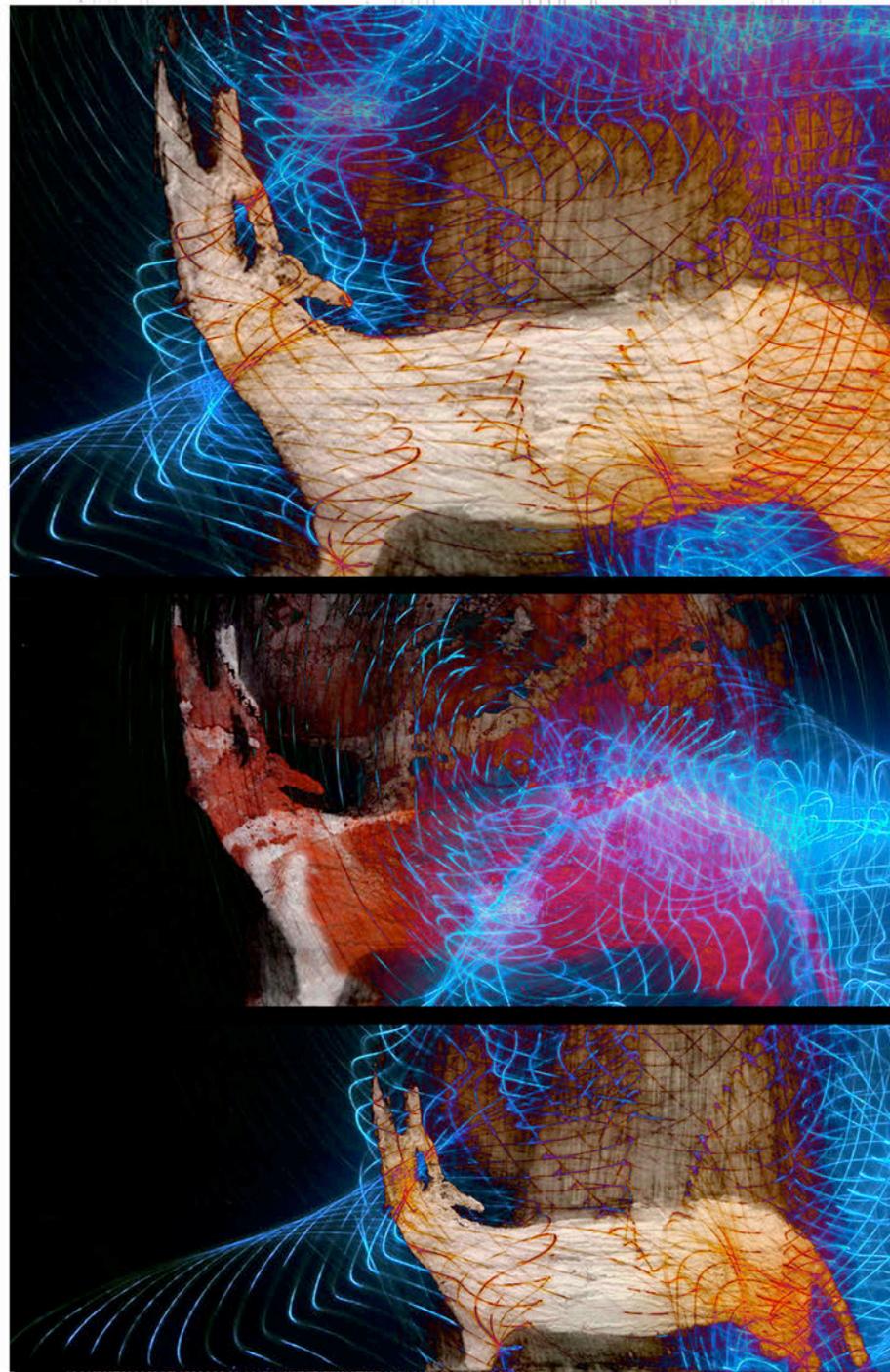
Ensayo IX. Tres hermanos.
Gráfica digital. 43x28. 2012.

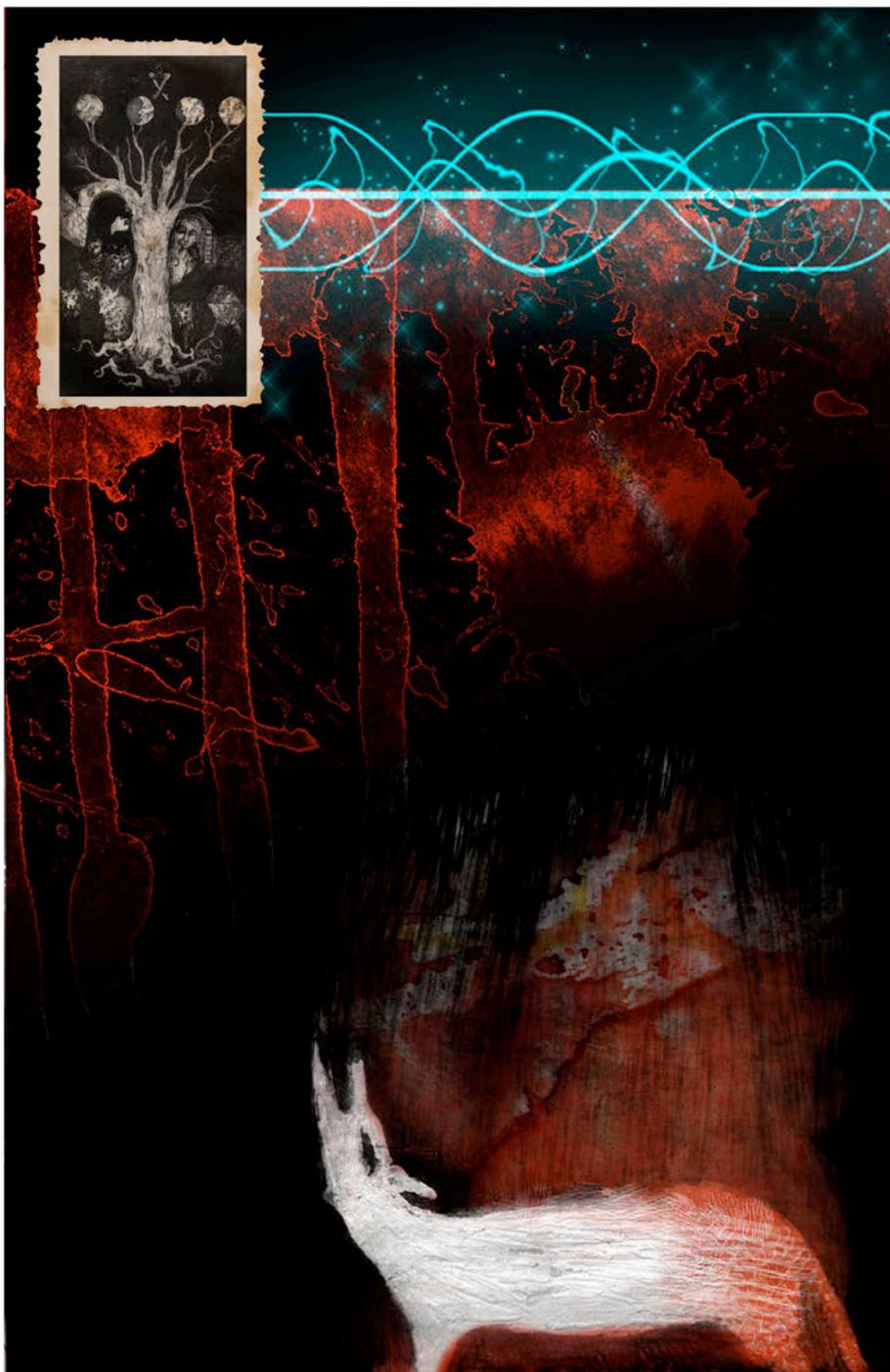
La imagen IX es una actualización del grabado “*Tres hermanos*”, realizado en 1995. Presenta la imagen de tres lobos de diversos tamaños ubicados de manera horizontal en los tres tercios del plano. Es visible que la imagen del lobo aullando es la misma. Tan solo recibe variaciones en el color y la composición en el plano. El mismo espectro auditivo continúa presente.



en
c
O
mpañía
de los
Lobos

lilia zellet-elias



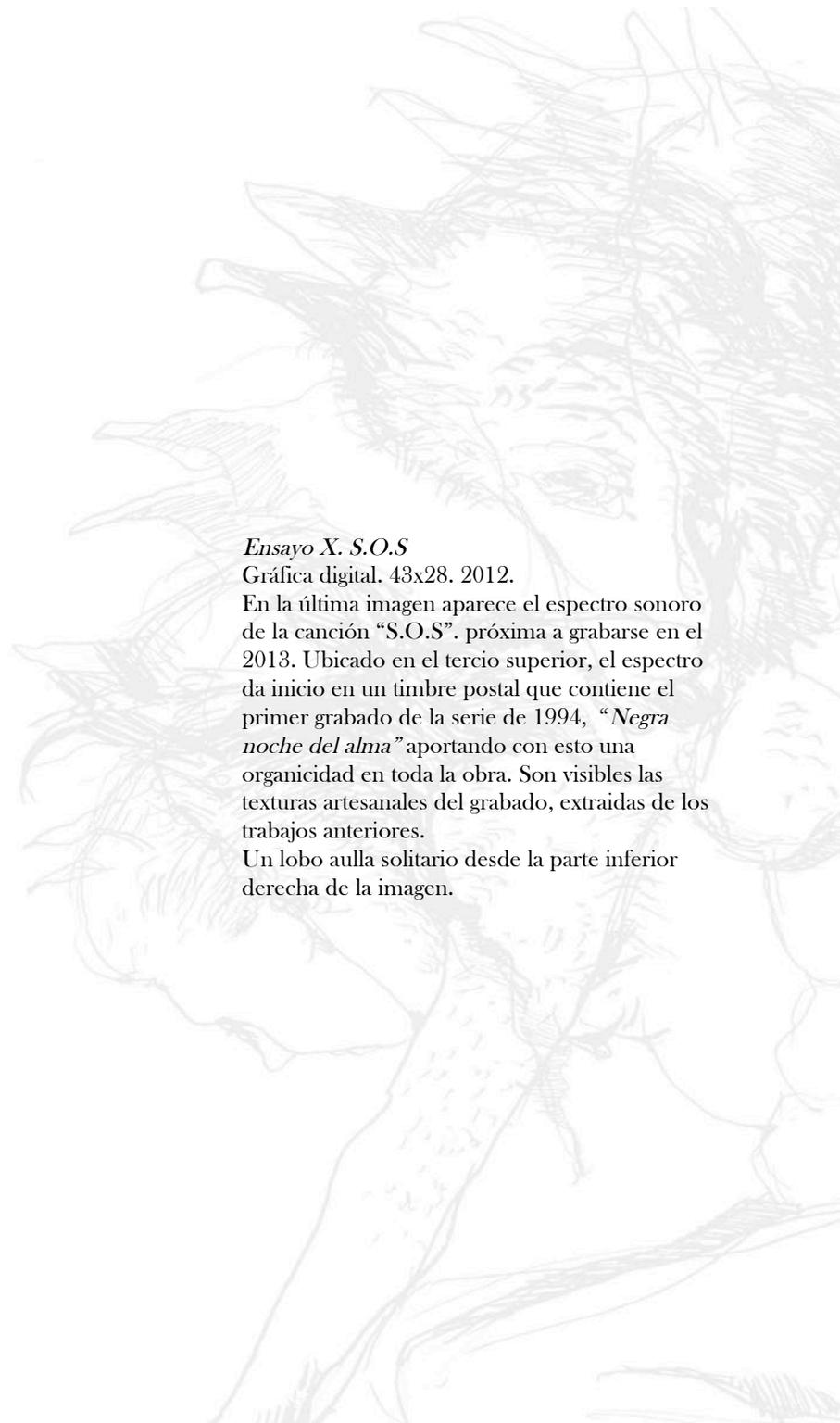


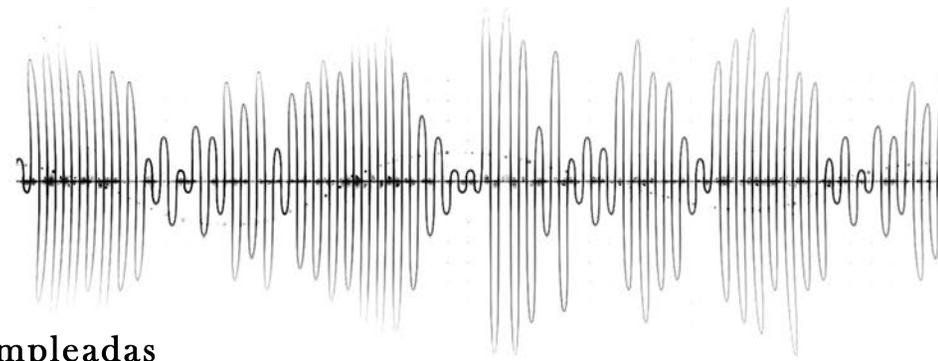
Ensayo X. S.O.S

Gráfica digital. 43x28. 2012.

En la última imagen aparece el espectro sonoro de la canción "S.O.S". próxima a grabarse en el 2013. Ubicado en el tercio superior, el espectro da inicio en un tinte postal que contiene el primer grabado de la serie de 1994, "*Negra noche del alma*" aportando con esto una organicidad en toda la obra. Son visibles las texturas artesanales del grabado, extraídas de los trabajos anteriores.

Un lobo aulla solitario desde la parte inferior derecha de la imagen.





3.1.2.3 Técnicas empleadas

Gráfica digital²¹

El surgimiento de la tecnología digital como medio expresivo ha provocado desde hace más de medio siglo, el interés de muchos artistas que han encontrado en las herramientas electrónicas útiles medios para articular sus lenguajes estéticos. Existen algunos criterios metodológicos que permiten organizar el trabajo producido bajo esta “nueva” categoría, pero cabe mencionar que se encuentran en constante formación y reelaboración, dadas las incontables posibilidades del potencial imaginario inédito capaz de ser expresado por medio de la gráfica digital.

Estos criterios se organizan con el fin de explorar y explotar al máximo la capacidad creativa de las nuevas tecnologías y procesos para la producción de gráfica a demás de proponer sistemas de valoración y crítica, así como una sistematización de los procesos técnico-creativos que aporten mayor eficacia y rendimiento a los potenciales discursos y propuestas. Elaboran también estrategias de aproximación al fenómeno de la imagen digital capaces de clarificar el verdadero potencial y la pertinencia crítica de una denominación compleja y confusa.

La Gráfica Digital como sistema autónomo y global, ocurre fundamentalmente por el contacto con los nuevos procesos y herramientas

electrónicas capaces de generar imágenes.

El concepto “gráfica digital” define un producto que no solo involucra a los sistemas mecánicos al servicio de la copia, sino un proceso creativo auténtico que actúa como generador de imaginarios iconográficos, capaces de aportar matices inéditos a los lenguajes artísticos contemporáneos, haciendo uso de los recursos visuales que le proporciona el uso de las modernas tecnologías digitales de captación de información.

La imagen digital resultante es una suma de porciones espaciales significantes que trascienden al estándar fotográfico. Puede incluir la obtención de información visual, de naturaleza virtual, a través de capturas digitales de las fuentes residentes en las redes de comunicación como la red Internet.

La gráfica digital acopia muestras, como huellas indelebles, que dejan los individuos que operan en los sistemas de transmisión, casi siempre de manera anónima y sin afán artístico. De aquí adquiere la capacidad de renovar la iconografía sustentante del imaginario colectivo de la sociedad actual.

Procesos de la gráfica digital

Dentro del proceso global del tratamiento de la imagen, es obvio el uso de la computadora como uno de los sistemas más efectivos de collage. El tratamiento de la estructura visual a través de sistemas de mixturización para establecer hibridaciones, es decir, lenguajes basados en índices mixtos, se debe a la capacidad de los procesos digitales para homogeneizar los distintos



en
c
O
mpaña
de los
Lobos

lilia zellet-elias

²¹ Alcalá José Ramón/ Gráfica digital e iconografías contemporáneas. <http://poligrafabinaria.blogia.com/2004/090607-grafica-digital-e-iconografias-contemporaneas.php>

signos que provienen de naturalezas discursivas muy diversas.

La gráfica digital no sólo compone las imágenes digitalmente, sino que las somete a procesos gráficos a partir de la manipulación electrónica. Los procesos infográficos, es decir, aquéllos basados en el uso de programas informáticos (software), están basados en los principios técnico-funcionales de las disciplinas a las que imitan, generalmente con mucho mayor rapidez y eficacia. Como el programa Photoshop: un conjunto de órdenes de programación que virtualmente simulan los procesos convencionales de la pintura y de la fotografía.

Pero un trabajo infográfico coherente es algo más que la imitación virtual de procesos plásticos y gráficos. La imagen digital puede ser también una suma de porciones espaciales significantes que adhieren a la coordenada lineal espacio-tiempo y no son sometidas necesariamente a la tiranía visual del proceso óptico fotográfico que, por otro lado, es el sistema de visión humano.

Una infografía no es un grabado, una pintura, un dibujo o una fotografía, aunque puede representarlos imitando sus características, pero una infografía no tiene la textura matérica de los pigmentos cromáticos. El signo específicamente infográfico es la unidad bit de información relacionada a través de píxeles lumínicos que se conforman desde la teoría aditiva del color. Otro recurso de la imagen digital es la manipulación electrónica a través de cambios de registro y otros procesos de codificación y decodificación de su estructura signica.

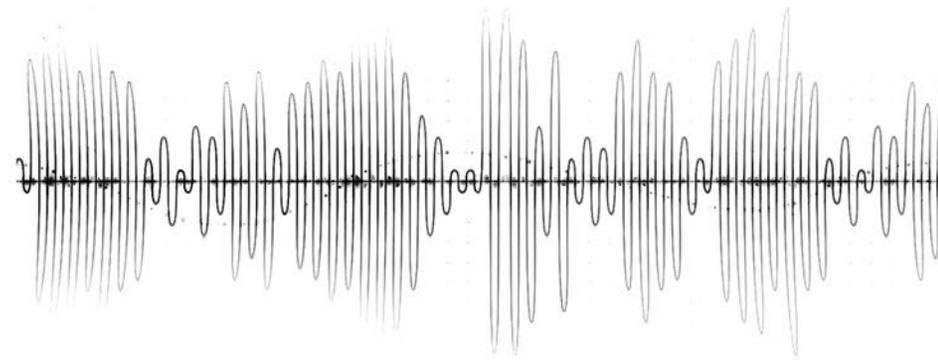
La información sometida a diversos procesos genera una dinámica creativa singularmente específica: Transformar sonidos en imágenes y viceversa, reordenar y manipular los elementos textuales, dar forma gráfica a algoritmos matemáticos y geométricos, son algunos procesos de la creación infográfica, que ha generado aportaciones iconográficas significantes al

imaginario actual.

Dentro del contexto de análisis y de reflexión sobre la gráfica digital y su potencialidad creativa, es también significativa la materialización de la imagen final. Con todo el potencial gráfico descrito, el artista procede a materializar esta información virtual generada en las fases anteriores, disponiendo de una amplia gama de sistemas electrónicos de impresión y estampación, existentes en la oferta del mercado actual, que le permiten una gran libertad creativa consecuencia de poder experimentar gracias a la madurez tecnológica de las máquinas de impresión. En ocasiones, los productos artísticos pertenecientes al campo de la gráfica digital, someten sus resultados impresos a fases posteriores de experimentación con algunos de los procesos más significativos de transferencia sobre soportes y materiales contemporáneos diversos, manifestando un juego de interrelaciones de los resultados obtenidos en el proceso global de formación de la imagen digital con los resultados gráficos provenientes de sistemas y procesos de impresión y estampación tradicionales o alternativos.

En conclusión, la gráfica digital que fluctúa por canales y registros que decodifican sus signos y rearticulan plásticamente sus relaciones formales a través de procesos electrónicos, es capaz de asumir las premisas de dos campos gráficos: el analógico y el digital. Es una creación artística que parte desde un concepto heterodoxo y polivalente que opera a través de las relaciones que el artista establece entre las prácticas y procesos tradicionales y las herramientas electrónicas contemporáneas, empleando sistemas y procesos técnico-expresivos de actuación artística que generan situaciones gráficas inéditas, capaces de obtener, además de un gran rendimiento gráfico, la renovación del potencial de un imaginario a través de un nuevo lenguaje artístico.





3.1.2 Conclusiones

Escribí y realicé la mayor parte de mi tesis entre 1996 y el 2001. En ese año estuve apunto de presentar el examen de grado. Para el 2012, parecía demasiado difícil concluir este proceso. Pero azares del destino me llevaron a releer estas páginas para darme cuenta que desde aquél entonces, andaba yo tras la pista correcta de lo que he sido siempre y siempre seré: Un licántropo. Un *versipellis*. Un *shape-shifter*. Uno de ésos seres que describo a lo largo de este acopio teórico. Alguien cuya forma cambia intempestivamente ante los ojos sorprendidos de quienes lo atestiguan, siendo el lobo solo una de sus manifestaciones, quizás la más amada. Aquélla figura tan temida por la gente ordinaria que no imagina que cuando un lobo aulla, tan solo está tratando de ubicar en el espacio a aquéllos que son como él. Es esta la materia que esta tesis deseaba observar y que casi telegráficamente se describe desde sus primeras páginas.

Para completar el proceso que atestigua este trabajo, ha sido necesarias casi dos décadas de ejercicio artístico en varios campos y la mirada renovada del presente. Desde los inicios de mi formación profesional mostré gran inquietud y algunas aptitudes en campos diversos. He sido desde entonces diseñadora, pintora, grabadora, escenógrafa, poeta, cantaora, bailarina y se que continuaré cambiando de forma mientras me encuentre comprometida con el tremendo experimento de cobrar conciencia.

Convenientemente para mi y para quienes caminan hoy conmigo, en éste momento histórico las artes abrigan nuevas estancias: artistas visuales y escénicos “*trans*” e “*inter*” disciplinarios que van y vienen entre diversos lenguajes artísticos para atestiguar solo una cosa: la condición humana.

Concluyo afirmando que a demás de el estudio descriptivo y correlacional sobre la licantropía que ofrece esta tesis en su acopio teórico, la verdadera aportación de este trabajo consiste en el registro de un proceso artístico y humano de casi 18 años, en el que un artista visual contemporáneo, autodocumentado en la tradición oral de la antigüedad a través de la gráfica, le ha dado sentido a la transformación que lo posibilita hacia el discurso hacia la escena contemporánea, de la manera más integral posible.

Ha sido enriquecedor concluir este trabajo ahora, yendo tras la pista que desde el 94 había marcado cuál si fuesen migajas de pan, dejadas para encontrar la salida de este laberinto. Una vez percibida esta luz enceguedora aunque sea por un momento, regreso ahora hacia la sombra. Continuaré cantado.

Lucila Téllez Elías/ Lila Zellet Elías
Noviembre 2012



Capítulo 4

Textos complementarios



4.1. Consumo del mito de la licantropía en la actualidad



Oliver Reed en "curse of the Werewolf." 1961.

4.1.1 Filmografía

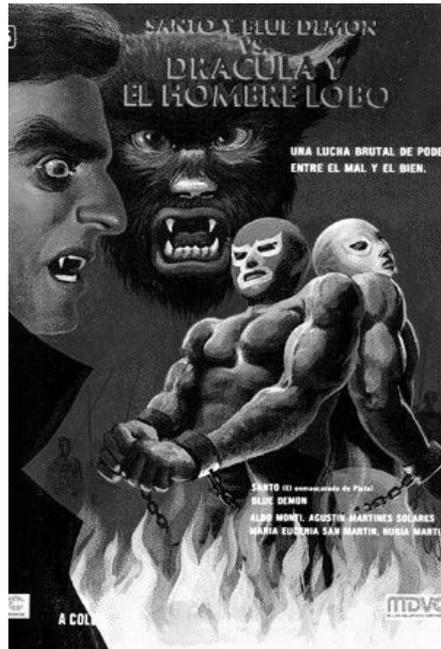
Abbott and Costello meet Frankenstein (1948)
 The Adventures of a Two Minute Werewolf (1985)
 Amanecer (2011)
 An American Werewolf in London (1981)
 An American Werewolf in Paris (1997)
 Armored Dragon Legend Villgust (1992)
 Alaridos (2006)
 Aullidos (The Breed) (2006)
 Bad Dog (2000)
 Bad Moon (1996)
 Bloodz vs. Wolvez (2006)
 The Beast Must Die (1974)
 Beauty and the Beast (1962)
 La Bestia y la Espada Mágica (1983)
 Blood (1974)
 Blood and Chocolate (2000)
 Blood of Dracula's Castle (1967)
 Blue Moon (1998)
 El Bosque del Lobo (1969)
 Eclipse (2010)
 The Bowery Boys Meet the Monsters (1954)
 The Boy Who Cried Werewolf (1973)
 Buenas Noches, Señor Monstruo (1982)
 Capulina contra los Monstros (1972)
 Caperucita Roja (2011)
 La Casa del Terror (1959)
 Cast a Deadly Spell (1991) (TV)
 El Hombre Lobo (2010)
 El Castillo de los Monstruos (1957)
 Chabelo y Pepito contra los Monstruos (1973)
 Children of the Full Moon (1984)
 Class of Nuke 'em High 3: The Good, the Bad and the Subhumanoid (1995)
 The Company of Wolves (1984)
 Conquest (1983)
 Conrad Brooks vs. the Werewolf (1994)
 The Curse (1999)
 The Creeps (1997)
 Cry of the Werewolf (1944)

The Curse of the Werewolf (1961)
 Curse of the Wolf (2006)
 Daddy Cool (1998)
 Dark Rose: Feedin' and Breedin' (1998)
 Dark Rose: The Virginity Factor (2000)
 The Daughter of Dr. Jekyll (1957)
 Deadtime Stories (1987)
 Death Moon (1978) (TV)
 Depraved Fantasies 4 (1995)
 Devil Souls (1997)
 Dog Soldiers (2002)
 Dylan Dog (2011)
 Dr. Jekyll y el Hombre Lobo (1971)
 Dr. Terror's Gallery of Horrors (1966)
 Dr. Terror's House of Horrors (1965)
 Drácula contra Frankenstein (1970)
 Eyes of the Werewolf (1999)
 Face of the Screaming Werewolf (1964)
 Frankenstein, el Vampiro y Compañía (1961)
 Frankenstein Island (1981)
 Frankenstein Meets the Wolfman (1943)
 Full Eclipse (1993) (TV)
 Full Moon High (1982)
 Fullmoon (1997)
 Gil 's All Fright Diner (2011)
 Ginger snaps (2001)
 Ginger Snaps 2: Los malditos (2004)
 Ginger snaps 3 El origen(2004)
 Guerra de Lobos (2008)
 La Furia del Hombre Lobo (1970)
 Hallow Pointe (2010)
 Harry Potter y el misterio del príncipe (2009)
 Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2 (2011)
 Harry Potter y el Prisionero de Azkaban (2004)
 Here Come the Munsters (1995) (TV)
 O Homem Lobo (1971)
 House of Dracula (1945)
 House of Frankenstein (1944)
 House of Frankenstein 1997 (1997) (TV)
 How to Make a Monster (1958)
 A Howl in One (1998)
 The Howling (1981)

Híncame el Diente (2010)
 Howling II: Your Sister is a Werewolf (1985)
 Howling III: The Marsupials (1987)
 Howling IV: The Original Nightmare (1988)
 Howling V: The Rebirth (1989)
 Howling VI: The Freaks (1991)
 The Howling: New Moon Rising (1995)
 Huntress: Spirit of the Night (1991)
 I was a Teenage Werewolf (1957)
 I was a Teenage Werewolf (2000)
 Jack & Diane (2011)
 Kiss Me Quick! (1964)
 La Marca del Lobo (2007)
 Ladyhawke (1985)
 Legend of the Werewolf (1975)
 Leviatán (1984)
 Licántropo (1996)
 La Loba (1965)
 Lodoss do Senki (1990)
 Lone Wolf (1988)
 Le Loup des Malneveu (1943)
 Le Loup Garou (1923)
 La Lupa Manera (1976)
 Luna Nueva (2009)
 Lycanthrope (1997)
 Lycanthropus (1961)
 The Mad Monster (1942)
 Mad Monster Party? (1967)
 La Maldición de la Bestia (1975)
 The Maltese Bippy (1969)
 La Marca del Hombre Lobo (1968)
 Midnight Werewolf (1963)
 The Monster Club (1980)
 The Monster Squad (1987)
 Los Monstruos del Terror (1969)
 Moon of the Wolf (1972) (TV)
 Moonchild (1998)
 Mortal Kombat: Annihilation (1997)
 Munster, Go Home (1966)
 Munsters' Revenge (1981)
 Munsters' Scary Little Christmas (1996)
 My Mom's a Werewolf (1989)
 Neowolf (2010)

Never Cry Werewolf (2008)
 Night Howl (1999)
 Night Shadow (1989)
 The Nightmare Before Christmas (1993)
 La maldición (Cursed) (2004)
 La Noche de Walpurgis (1970)
 Las Noches del Hombre Lobo (1968)
 Lobos de Arga (2011)
 Nympho Teens of Roma Meet Son of the Wolfman (1979)
 Los Ojos del Lobo (1999)
 Ôkami no Monshô (1973)
 Operation: Wolf Spawn (1999)
 Orgy of the Dead (1965)
 Outlanders (1993)
 Plenilunio (1994)
 Piranha Man vs Wolf Man (2011)
 The Point After Dark (1999)
 Project: Metalbeast (1995)
 Rage of the Werewolf (1999)
 The Rats are Coming! The Werewolves are Here! (1972)
 El Retorno de Walpurgis (1973)
 El Retorno del Hombre Lobo (1980)
 The Return of the Vampire (1944)
 The Runestone (1990)
 Santo contra las Lobas (1972)
 Santo el enmascarado de plata y Blue Demon contra los Monstruos (1969) Santo y Blue Demon contra Drácula y el Hombre Lobo (1971)
 Scooby Doo and the Ghoul School (1989)
 Scooby Doo and the Reluctant Werewolf (1987)
 Scream of the Wolf (1974) (TV)
 She (1985)
 She-Wolf of London (1999) (TV)
 Shadow Zone: Guess Who's Dating a Werewolf (1998) (TV)
 Shopping for Fangs (1997)
 Sieben Monde (1998)
 Silver Bullet (1985)
 Tale of the Urban Werewolf (1997)
 Teen Wolf (1985)
 Teen Wolf Too (1987)

Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze (1991)
 The Howling Reborn (2011)
 Tierra Salvaje (2006)
 Tore ng Diyablo (1969)
 Twisted Tales (1994)
 Twilight People (1972)
 The Undying Monster (1942)
 Underworld (2003)
 Underworld 3: La Rebelión de los Licántropos (2009)
 Underworld: Evolution (2006)
 Underworld 4: El Despertar (2012)
 Ursus, il Terrore dei Kirghisi (1964)
 Urufugai Moero Okami-Otoko (1992)
 Vampire Hunter D (1985)
 Van Helsing (2004)
 Van Helsing: Misión en Londres (2004)
 Waxwork (1988)
 Waxwork II: Lost in Time (1992)
 Tales from the Dead (2008)
 The Werewolf (1913)
 The Werewolf (1932)
 The Werewolf (1956)
 Werewolf (1987) (TV)
 Werewolf (1996)
 Werewolf Fever (2010)
 The Werewolf of Fever Swamp (1996) (TV)
 Werewolf of London (1935)
 Werewolf of Washington (1973)
 The Werewolf of Woodstock (1975) (TV)
 The Werewolf Reborn (1998)
 Werewolf in a Women's Prison (2007)
 Werewolves on Wheels (1971)
 Wilderness (1996) (TV)
 Wolf (1994)
 Wolf Blood (1925)
 The Wolf Man (1941)
 Wolfen (1981)
 The Wolfman (1924)
 Wolfman (1979)



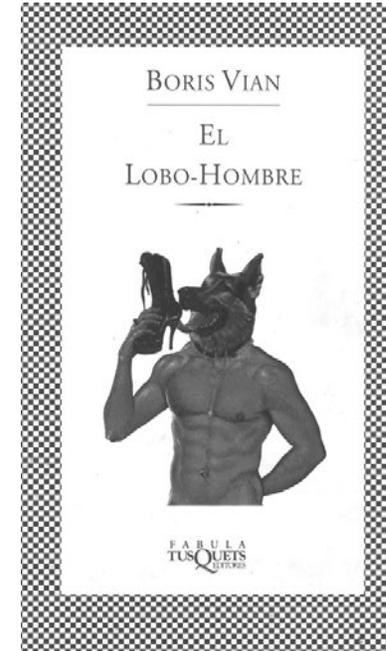
4.1.3 Literatura^{@1}



Es muy difícil encontrar buenos libros acerca de hombres-lobo. Esto se debe a que este mito ha sido tergiversado en muchas ocasiones por la literatura de horror de bajos vuelos.

Además de los libros que se involucran en esta tesis, se enlistan algunos otros que por su contenido, ayudan a comprender mejor este fenómeno o contienen una propuesta interesante a cerca de este mito.

^{@1} www.licanthrope.org



A Lycanthropy Reader : werewolves in Western culture

.Edited by Charlotte F. Otten Syracuse University Press, 1986.

A Wolf Story

James Byron Huggins, Harvest House Publishers, 1993.

Cuentos de Hombres-Lobo para Niños
Romero Gutiérrez, Astrid. Colección: Con los pelos de punta, Selector, México, 1998.

El perro negro en el folklore.

Rafael Jimena Sanchez Ediciones Dolmen, 1952.

Greek Wolf-lore

Richard Preston Eckels. Philadelphia, 1937.

Human-wolves among the Navajo
 William Morgan. Human Relations Area Files Press, 1970.
 Hair of the Dog
 Davis, Brett.
 Howl, WEREWOLF Problem in Central Russia
 Pelevin, Victor. Source: New York Times Book Review, 01/03/99, Vol. 148 Issue 51391, p8, 1p, 1bw
 Howl-O-Ween
 Holleman, Gary.
 Man into Wolf: an anthropological interpretation of sadism, masochism, and lycanthropy
 Robert Eisler Philosophical Library, 1952.
 Metamorfosis, Misterios de lo Desconocido
 Time-Life Books/Folio-Ediciones del Prado, 1989.
 The Beast Within
 Adam Douglas (1992, London) PY: 1989.
 The Fire Rose
 Mercedes Lackey, Baen Publishing Enterprises, 1995.
 The Steppen Wolf
 Hesse, Herman.
 The Story of Werewolves
 Thomas G. Aylesworth McGraw-Hill, 1978.
 The Werewolf: in legend, fact, and art
 Basil Copper St. Martin's Press, 1977.
 The Werewolf Montague
 Summers University Books, 1966.
 The Werewolf of Paris
 Guy Endore. Introduction by Robert Bloch.
 The Werewolf of Ponkert
 H. Warner Munn Grandon Co, 1958.
 Transformations, Mysteries of the Unknow
 Time-Life Books, 1989.
 Vampires, werewolves, and demons: Twentieth century reports in the psychiatric literature
 Richard Noll Brunner/Mazel, 1991.
 Were-wolf and vampire in Romania
 Harry A. Senn East European Monographs, 1982.

Werewolves
 Daniel Cohen, Cobblehill Books, 1996.
 Wolfwalker
 Tara K. Harper - Published in 1990 by Ballantine Books. A Del Rey Book.
 Zoological Mythology or The Legends of Animals.
 Angelo de Gubernatis (1978 reprint of an 1872 text) New York: Arno Press LC Call #: GR825.G9, 1978.



4.1.4 Comics y animes⁰¹

El mito del hombre-lobo a nivel ficción.

Armored Dragon Legend Villgust (Plex, JAP)
 Cásica trama de juego RPG: El grupo de guerreros que salva al reino del mal. Incluye a Murob el hombre-lobo en armadura de metal.
 Buster Wilde WeerWolf (Scot Zellman, USA)
 Un gringo mediocre común y corriente se convierte todas las noches en un hombre lobo.
 Dragon Ball & Dragon Ball Z Parte 1 (Shueisha, JAP)
 Aparecen muchos hombres-lobo, hombres-oso y hombres tigre en la serie pero siempre en papeles secundarios.
 Lugo (Cygnus Studios, MEX)
 Un comic de poca duración en México, con el argumento de los vampiros que salvan al mundo. Los hombres-lobo hacen un papel pobre encasillados en los monstruos sin sesos de la historia.
 Spider Man Clásico (Marvel Comics, USA)
Spider man conoce a muchos hombres lobos entre 1970 y 1984. Algunos como El Puma (shaman indio werepuma), The WolfMan (El hijo de J.J. Jameson que se hace un superheroe hombre-lobo), los hermanos Lobo (Matones a sueldo de Kingpin).
 Tales from the crypt (USA)
 El clásico de los cuentos de horror en su serie Z (bajo en presupuesto, calidad, historia, dibujo...), muestra algunos hombres-lobos a la hora de la comida.
 The Legend of Emblem FEDA (Max Entertainment, JAP)
 Otra historia medieval al estilo RPG, en donde un hombre-lobo y su amigo luchan por salvar a su pueblo. Muy recomendable.

⁰¹ www.lycanthrope.org

Thor Classic (Marvel Comics, USA)
 Algunas veces, Thor muestra la fauna de Ashgard
 Apareció un hombre-lobo llamado Hrimhari of
 the Wolves.
 X-men Classic (Marvel Comics, USA)
 Wolfsbane es una mujer-lobo que forma parte de
 un grupo secundario de los X-men teams

4.1.5 Música

La mayoría de las canciones sobre hombres lobo son manejadas por grupos de rock Heavy Metal en inglés. Casi todas hacen mención de la fama común del licántropo en ser un animal sin sesos sediento de sangre. Sin embargo, algunos otros autores no usan al hombre-lobo/lobo en forma tan negativa y en algunos casos, describen un posible comportamiento de un hombre-lobo en nuestra confusa sociedad

Belly - "Low Red Moon"
 CCR - "Bad Moon Rising"
 Colourbox - "Tarantula"
 Cranes - "Leaves of summer"
 Christian Death - "Hovr of the Wolf"
 Cure - "The Hanging Garden"
 Current 93 - "KillyKillKilly (a fire sermon)"
 Curve - "Doppelganger"
 Dulce - "Lobo"
 Duran Duran - "Hungry Like the Wolf"
 Glenn Danzig - "Black Aria"
 Golden Earring - "Clear Night Moonlight"
 Genesis - "White Mountain"
 Grateful Dead - "Dire Wolf"
 Joe Satriani - "Big Bad Moon"
 KMFDM - "Brute"
 La Unión - "Un hombre Lobo en Paris"
 Maná - "Un lobo por tu amor"
 Megadeht - "She-wolf"
 Metallica - "Of Wolf and Man"
 Miguel Bosé - "Como un lobo"

Moonspell - "Wolfshade (A werewolf's
 Masquerade)"
 Nine Inch Nails - "Closer"
 Ozzy Osborne - "Bark at the Moon"
 Pain Teens - "Bannoy"
 Paul Kantner and Grace Slick - "Silver Spoon"
 Paul Kantner and Grace Slick - "Run With the
 WolfPack"
 Rush - "By-Tor and the Snow Dog"
 Sam the Sham and the Pharoes - "Little Red
 Riding Hood"
 Sisters of Mercy - "This Corrosion"
 Sting - "Moon over Bourbon Street"
 Sunshine Blind - "Is there"
 Steppenwolf - "Born to be Wild"
 Swans - "Jane Mary cry one tear"
 Swans - "Mother/father"
 Syd Barrett - "Rats"
 The Five-man electrical band - "Werewolf"
 The Fourth Way - "Werewolf"
 The Fraqntics - "Werewolf"
 The Wolfen - "Watusi Beat"
 The Wolf Man - "Strange"
 The Werewolves - "Hollywood Millionaire"
 Tragically Hip - "I'm a Werewolf Baby"
 Type-O-Negative - "Wolf Moon"
 Venom - "Cry Wolf"
 Walter Egan - "Full Moon Fire"
 Warren Zevon - "Werewolves of London"

4.1.6 Publicidad^{@1}

CHANNEL 5 (Coco Channel Inc, 1998 FRA)

Caperucita Roja (versión postmoderna) corre por el bosque y entra en la casa e la abuelita, adentro esta una bóveda. Por supuesto un lobo la persigue. Ella abre la bóveda y toma una botella

^{@1} www.lycanthrope.org

de Cannel 5 la cual activa una puerta secreta a Paris. (La Torre Eiffel se nota a la distancia). Caperucita le pide al lobo que se calle mientras se va de pinta a Paris, y el lobo aúlla tristemente.

COORS LIGHT SILVER BULLET (Coors Brewing inc, 1988-1990 USA)

La compañía Coors Brewing Inc. lanzó una cerveza nueva llamada "Coors Light Silver Bullet". Para hacer una parodia por el nombre (bala de plata), le pusieron de mascota a un hombre-lobo llamado simplemente "Beerwolf". Aparte del juego de palabras, Beerwolf debía hacer todos los deportes que patrocina la empresa, desde esquiar hasta hacerla de vaquero en el rodeo. Esto le trajo una cierta popularidad sin dejar de tener un aire salvaje, lo cual es un cambio para el rol clásico de un hombre-lobo.

SAL DE UVAS PICOT (Procter & Gamble de México, 1993 MEX)

Un ejecutivo regresa del almuerzo pero se nota que le cayo muy mal, el dolor lo transforma en hombre-lobo. Su secretaria lo ve y dice "de nuevo se transformó *suspiro*". Y le da la medicina, con lo que vuelve a convertirse en ser humano.

MADDOG SURF (MadDog Inc, 1996- 1999 AUSTRALIA)

La mascota de esta marca esta entre un hombre-lobo y un maddog. En rodos sus comerciales muestra un hombre-lobo playero.

JAMÓN FUD - Spot 1 (Sigma Alimentos, 1997 MEX)

Este comercial esta basado en la película "Lobo", la cámara aparece en subjetiva de hombre lobo que ronda la casa. Adentro una inocente ama de casa hace un sandwich de jamón. En otra toma, la bestia entra a la casa y se dirige directo a la cocina, deteniéndose justo atrás de la mujer. El

lobo le muerde el nudo del delantal a ella mientras le da a él su sandwich. El lema final "Productos Fud, un sabor para devorar".

FUD JAM - Spot 3 (Sigma Alimentos, 1999 MEX)

En esta ocasión la referencia es a dos películas. Dos niños ven en la televisión a un hombre-lobo que persigue a una mujer como en "Aullido", sin embargo el hombre-lobo se parece mucho al "Lobo Adolescente". La persecución termina en un callejón cerrado; pero de nuevo el poder del jamón es más fuerte y en vez de comerse a la muchacha, el lobo volteo hacia la cámara observando con hambre al jamón. La mamá sale y pregunta "¿Qué hacen?", todos dicen "¡Nada Mami!", incluso el lobo. Acto seguido el lobo come el jamón y aúlla de gusto.

FOCOS OSRAM (Osram Inc, 1997 GER)

Una manada de lobos corre por el bosque en medio de la luna llena en actitud de cacería. Corren y corren por muchos lados mostrando su hermoso pelaje y saltos. Llegan a una cabaña destartalada que apenas tiene un foco encendido. Los lobos le aúllan al foco. El slogan es: "Hay luz y hay OSRAM".

HICKOCK LINEA CABALLEROS (El Buen Equipaje, S.A. 1970-1999 MEX)

Esta marca de trajes, cinturones y demás accesorios para hombres, muestra como mascota a un hombre-lobo. Los publicistas lo visten con diferentes trajes.

FORD LOBO PICKUP (Ford Motor Company de México, 1997 MEX)

Con bellas imagenes de lobos corriendo, aullando y saltando, Ford de México anunció ésta pickup. El lema de este anuncio es: "Ford Lobo pickup, una casta con clase".

FORD LOBO PICKUP 4x4 (Ford Motor Company Mexico, 1999 MEX)

Un lobo gris corre por un bosque en la medianoche con luna llena. De nuevo el lobo se releja en carrocería de la camioneta y al final aulla a la luna que muestra el ansiado vehículo.

RED WOLF BEER (Red Wolf Brewing?, 1992?-1999 USA)

El comercial mostraba a un lobo orinando. Marcando su territorio. Aludiendo a que está orinando en una Red Dog Beer (producto de Miller). Un segundo comercial muestra a dos lobos trotando dentro del bosque. El que habla esta preocupado por la suerte que tendrá en una cita hoy. E invita al otro lobo a su guarida a tomar una cerveza (Red Wolf). Los dos siguen corriendo hasta desaparecer.

4.1.7 El hombre-lobo en la red

Muchos sociólogos ha tratado de predecir el impacto del Internet en las sociedades humanas, este medio ha cambiado en realidad a todo el mundo sin que se conozcan aún las consecuencias futuras.

La red de Internet ha conectado y creado cientos de comunidades virtuales para todos los gustos y aficiones. Una de ellas trata del folcklore licántropo a nivel mundial. Los integrantes de ésta comunidad se hacen llamar a sí mismos *Furs* (*peludos*) siendo su gentilicio *Furry*, si se incluye el término en cualquier buscador, pueden encontrarse miles de páginas relacionadas con el tema.^{@1}

Un *Fur* es un fánatico de lo antropomórfico

^{@1} www.lycanthrope.org

(zoomórfico, animal "toon")^{@4} en todas sus expresiones posibles, esto incluye minotauros, centauros, arpías, hombres bestia, dragones, dinosaurios y cualquier personaje de ficción que tenga rasgos animales. También se aplica a los personajes que un fan Furry pueda crear como alter egos. Sin embargo, no se consideran "furry" ciertos personajes que tienen origen humano como Ariel de la Sirenita (Disney). Los Furs se inciarion a finales de la década de los ochenta en los servicios de noticias (Usenet) y MUCKS de las universidades estadounidenses. Con el paso del tiempo han expandido sus intereses a comics, fanzines (revistas hechas por fans), convenciones, disfraces, servicios en línea, etc. Incluso se ha dicho que el ser Fur es un estilo de vida.

Un Fur es un personaje zoo-antropomórfico que tiene los mismos intereses y gustos que un ser humano normal: Va a trabajar, tiene familia, usa ropa, etc. Pueden ser como los animales de tipo "toon" como por ejemplo *Scooby Doo* o los personajes de Disney. Solo que un fur puede ser "primo" de ellos para evitar problemas de derechos de autor. Otros furs se toman en serio su papel y se suponen ser grandes guerreros con superpoderes, superhéroes, personajes de RPG, etc.

Una comunidad Fur^{@5}, es más que nada una comunidad lúdica que explota generalmente de manera superficial el concepto de *Theriantropía*, es decir los hombres bestia.

Por ser una comunidad de Internet, la vida de los Furs transcurre en servicios en línea: Chat (Web o ICQ); servidores y canales de IRC especiales; juegos MUCK que son una variación del IRC pero simulando un mundo virtual; MUCKS de

^{@4} Alt.Horror.Werewolves FAQ Newsgroup

Alt.Horror.Werewolves

^{@5} GreyWolf's Alt.Fan.Furry FAQ Newsgroup Alt.Fan.Furry

tipo RPG; E-mail, entre muchos otros. Muchos de los habitantes de estos sitios, no tienen una base cultural o social que los unan con los animales, esto es un pasatiempo como cualquier otro.

Los juegos de rol

Un juego de rol es un juego en donde se participa en la trama actuando como un personaje de la misma. A continuación se describe un juego de rol con el tema de la licantropía.

Creado a principios de la década de los noventa por la compañía estadounidense White Wolf Studios, *Werewolf: The Apocalypse*® Es un juego que amplía el éxito de las series *Vampire: the Masquerade*® y *Mage: The Ascension*®. Su popularidad se debe más que nada, al hueco sobre el tema que existía por parte de otras editoriales.

La trama principal -en una perspectiva general-, se basa en una invasión de fuerzas oscuras en la Tierra llamadas wrym® o gusano®. Su llegada está alterando el equilibrio de la Tierra haciéndola un lugar desierto, violento y contaminado. Curiosamente la invasión empezó mucho antes de que el hombre habitara en la Tierra. Al mismo tiempo los hombres lobo o *Garous*® son los guardianes del planeta, los cuales se enteran de la invasión y son los únicos que hacen algo para detenerla. Pero conforme el humano progresa, los *Garous*® tienen que ocultarse dejando sus deberes, en especial en la Edad Media. Así, por medio de sus hechizos y conocimientos ocultistas, los heroicos *Garous*® defienden a la Tierra y obtienen de ella fantásticos poderes, como poder invocar lluvia, fuego o huracanes. Se supone la existencia de al menos 12 tribus oficiales de hombres lobo (en alusión a las tribus israelitas) que abarcan las etnias más populares, desde los *Wendigo*®,

hombres lobo indígenas hasta las *Black Furies*® que son una especie de amazonas espartanas aulladoras. Supuestamente sólo una tribu puede vivir con los humanos, los *Glass Walkers*®, a quienes se les permite usar aparatos tecnológicos. Si a los *Garous*® les falta espacio para las batallas contra el mal, pueden irse a "otro plano astral" llamado el *Umbral*®, muy conveniente para ocultarse y pelear en privado.⁸¹

Dependiendo de la fase de la luna en que naciste, tu destino está marcado por los astros, favoreciendo la moda de los horóscopos. Así, los afortunados que nacen en la luna llena serán excelentes guerreros. Existen reglas de corte hitleriano llamadas *La letanía*®, las cuales penalizan a un hombre lobo por tener actitudes humanas y no animales. Irónicamente, estas reglas no explican el por qué los *Garous*® tienen que usar términos y corrientes esotéricas de humanos en sus ritos. Además de que supuestamente siendo más puros que los humanos, tengan problemas "menores" como el racismo, guerras de poder, avaricia, drogadicción, etc.

Para poder jugar correctamente el juego, se debe tener nociones VERDADERAS sobre horóscopos, leyendas, maldiciones, fetiches, gnosis (mezcla de ideas cristianas y new age), ritos, astrología, etc. Mucha gente ha considerado que el juego es más un manual de esoterismo que un juego de rol. Finalmente el juego pide que se tenga el mayor ambiente gótico posible a discreción de los participantes, puesto que como su nombre indica, los hombres lobo están cerca del apocalipsis y nada de lo que hagan podrá evitar el triste fin.

En el libro principal de la serie, se remarca que *"Los hombres lobo no existen, éste juego sólo*

⁸¹ www.licanthrope.org

trata de recrear a la humanidad que nos rodea con sus vicios y virtudes". A pesar de este hecho, esta compañía reclama que su producto es el único que sigue fielmente las leyendas del hombre lobo, criticando, censurando y atacando cualquier otro trabajo relacionado, especialmente de Alt.Horror.Werewolves y Wolfcountry. Este producto deforma todo el folklore del hombre lobo, para ajustarlo al esquema de sus otros juegos de RPG en un fin más comercial, que de apoyo al folklore licántropo o en defensa de los lobos.

Recientemente ha aparecido algo que puede denominarse como los *plug-ins* del juego. De la nada surgieron nuevas especies de *Garous*®, en especial para aquellos que reclaman el monopolio del lobo en estas cuestiones: *Hombres-felinos* llamados *Bastet*® con nombres para cada especie como *Simbas*® para los hombres-león; *Hombres-zorro* llamados *Kitsune*® y otras especies con nombres originales. Recientemente se abrió se abrió una nueva franquicia que ubica los *Garous*® en el lejano oeste. Así, aprovechan la ingenuidad de la gente para vender camisetas, libros, letanias, etc.

Hombre Lobo: El Apocalipsis

Portada en color (Estudio WW), interior 336 págs b/n con ilustraciones de R. Thomas, Josh Timbrook, SCAR,... 2995 Ptas. Aquí está todo lo que necesitas para adentrarte en la cultura *Garou*: Tribus, Dones, y todo un transfondo completamente documentado para que conozcas todo lo que hay que saber sobre estas criaturas fantásticas. Además, las reglas son compatibles cien por cien con las de *Vampiro*, *La Mascarada* 2ª Edición.

Hombre Lobo: El Apocalipsis. Pantalla del Narrador

Portada en color (Estudio WW), interior 16 págs b/n,... 1195 Ptas.



Rito de Iniciación

Portada en color (T. Harris), interior 222 págs b/n con ilustraciones de R. Thomas, Josh Timbrook, R. Spencer,... 1600 Ptas. La partida introductoria para Hombre Lobo. Tu primera experiencia dentro de la sociedad Garou y tu primera batalla contra el Wurm.

Bajo una Luna Ensangrentada

Portada en color (T. Harris), interior 104 págs b/n con ilustraciones de D. Smith, Josh Timbrook, R. Spencer,... 1995 Ptas. La guerra se ha declarado en la ciudad de Chicago, con los Garou y los Vampiros enfrentados en una batalla a muerte por el control de la ciudad. El módulo perfecto para desarrollar todas tus habilidades de combate contra los enemigos más poderosos: los Vampiros. (También se puede jugar interpretando a los Vampiros. Su trama está relacionada con Chicago Nocturno, de Vampiro: la Mascarada)

Fundación Valkenburg

Portada en color (J. Cobbs), interior 107 págs b/n con ilustraciones de DiNardo, Josh Timbrook, LA Williams, B. Wackwitz... 1800 Ptas. Cinco historias completas, diseñadas para ser jugadas en orden cronológico, contando la historia de la Manada de Búsqueda. Datos de los Garou lunáticos e información sobre los peligrosos enemigos, incluyendo a Samuel Haight.

Camada de Fenris

Portada en color (J. Pérez), interior 72 págs b/n con ilustraciones de SCAR, Ron Spencer,... 1800 Ptas. El primer libro de Tribu para Hombre Lobo, dedicado a la poderosa Camada de Fenris y sus mortales componentes. Incluye toda la historia y la cultura de la Camada de Fenris.

4.2 Biología y ecología del lobo



Familia: **Cánidos**
 Género: **Canis**
 Especie: **Lupus**

4.2.1 Clasificación zoológica y morfológica

El lobo (*Canis Lupus*) es un miembro del orden de los mamíferos conocidos como carnívoros, probablemente las características más distintivas de los animales de este orden son sus largos y puntiagudos dientes caninos o colmillos y sus afilados premolares superiores y molares inferiores.

Los carnívoros poseen un sistema digestivo simple y sus garras son normalmente afiladas. Su cerebro está altamente desarrollado, por lo que estos animales están considerados como más inteligentes que la mayoría de los otros grupos.

Además del lobo, la familia de los cánidos también incluye el perro doméstico, el coyote, las distintas especies de chacales y el dingo. La constitución del lobo indica inmediatamente su constitución depredatoria. Las 42 piezas de sus fuertes mandíbulas, su amplia caja torácica y sus voluminosos músculos maseteros, que dan a sus ojos esa característica forma almendrada, son fruto de una pragmática evolución al servicio de sus funciones de depredador en la escala trófica^{*1}. Un lobo adulto puede tener una longitud de entre 100 y 120 cm, y una alzada a la cruz de entre 60 y 70 cm. El peso varía entre 30 y 50 Kilos, aunque se han encontrado ejemplares de hasta 75 Kg. Las hembras tienen unas dimensiones y peso inferiores a la de los machos.

Las variaciones de tamaño entre unas subespecies y otras pueden explicarse por las diferencias de temperatura de las zonas en las que habitan. Hay una relación inversa entre la temperatura

^{*1} Bone f. Jesse, **Fisiología y anatomía animal**
 Editorial El manual Moderno 1983

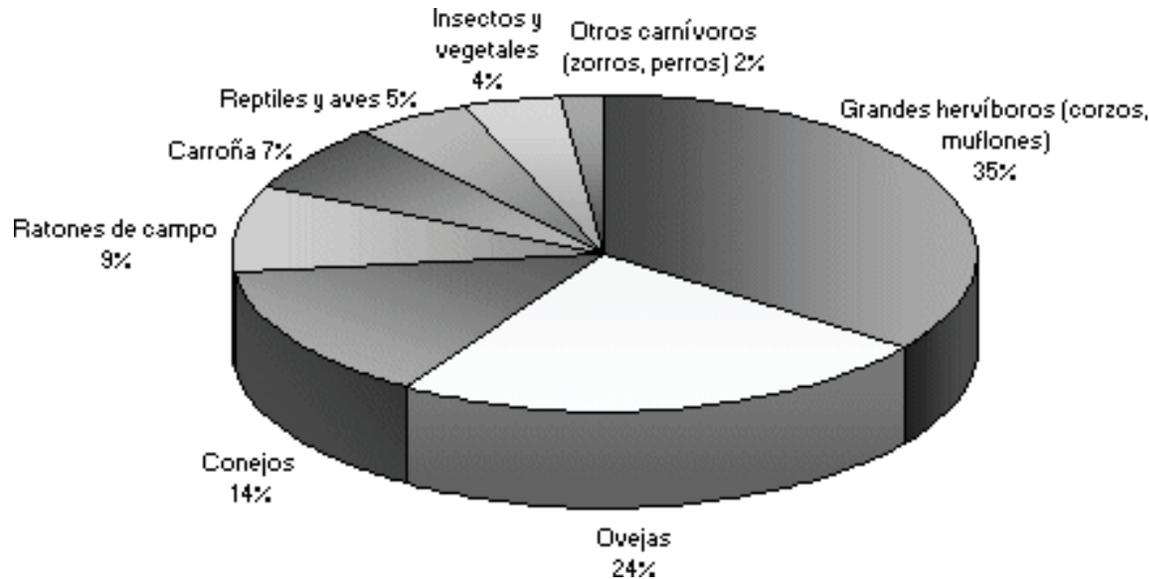
ambiente y el tamaño corporal de un animal de sangre caliente. Aquellos animales de regiones más cálidas tendrán una masa corporal menor que aquellos otros animales que habitan en regiones más frías (Bergman y Allen). La edad del lobo en buenas condiciones de supervivencia puede alcanzar los 16 años.

4.2.2 Tipos de lobos

En todo el mundo existen 32 subespecies del lobo, que se pueden englobar en cuatro grupos: lobos blancos (*tundrarum* en Alaska, *albus* en la región Ártica Europea), lobos rojos (*pallipes* en las zonas predesérticas de Eurasia), lobos grises (*pambasileus* en Alaska) y lobos pardos (*signatus* en la Península Ibérica, *lupus* en Eurasia). También existen otras especies dentro del género *Canis Lupus*, que acogen a sus subespecies menores en Norteamérica y en la India.

El lobo es un carnívoro depredador. La mayor parte de su dieta está compuesta por presas cazadas, aunque ocasionalmente puede competir con aves carroñeras por los restos de animales que han muerto de forma natural o por accidente, así como por restos provenientes de vertederos cercanos a núcleos de población humana. También es conocido el hábito, en determinadas estaciones, de consumir alimentos de origen vegetal, tales como frutos silvestres. Sus presas naturales son grandes herbívoros y otros mamíferos de menor porte, como zorros, perros, conejos y liebres. También en ocasiones cazan jabalíes solitarios o atacan al ganado doméstico^{@10}.

@10 www.faunaiberica.org



Si se suman los porcentajes de herbívoros, ovejas, conejos y otros carnívoros el resultado es que un 75% de la dieta del lobo entra en conflicto con intereses humanos. En una época en la que la población humana era reducida y existían aún grandes espacios abiertos, libres de la injerencia del hombre, el territorio y los recursos que sostiene eran suficientes para que ambas especies pudieran subsistir con ocasionales encuentros entre ellas. En la situación actual, en la que el hombre pretende acaparar virtualmente todos los recursos como propios, la presencia del lobo resulta insostenible, salvo en los reducidos enclaves donde el desarrollo no ha llegado todavía (es decir, donde se mantiene el equilibrio natural ancestral).⁶⁶

En la Península Ibérica abundan los cérvidos salvajes y otras especies silvestres que sirven de alimento al lobo, a diferencia de las que desaparecieron en época glaciaria y las que han sido reducidas a la domesticidad, como el caballo, la cabra o la vaca. Sin embargo, la existencia de estos cérvidos en libertad no basta para la supervivencia del lobo en la mayor parte del territorio, por lo que éste recurre a otras fuentes de alimento, en gran medida provenientes de la cabaña ganadera.

Si el corzo es la pieza preferida por el lobo, no debemos olvidar el papel que juegan en su dieta los roedores y los lagomorfos (conejos y liebres), que varía mucho según las zonas. También otros cánidos, como perros y zorros pueden formar parte de la dieta de un lobo ibérico, así como tejones incluso jabalíes si la manada tiene la suerte de encontrarlos solos.

El lobo también aprovecha la carroña como complemento de su dieta. Este comportamiento,



Todo el sistema digestivo del lobo está adaptado para procesar materia animal: agarrarla, desgarrarla, digerirla y eliminarla. En el extremo delantero de este sistema es fácil apreciar las especializaciones de los dientes delanteros para una vida carnívora, como ya hemos descrito al hablar de su morfología.

El tamaño de las piezas que un lobo traga enteras es impresionante. El movimiento de su lengua probablemente ayuda sustancialmente al animal a tragar esos trozos. La saliva del lobo seguramente tiene poca carga enzimática (*la de la saliva del perro es nula*), por lo que quizás sirva más como lubricante extendido por la lengua que como digestivo. La lengua también les sirve para limpiar los huesos de sus presas y para lamer sangre caída sobre la nieve o el suelo.

En España la dieta del lobo, según fue estudiada por el profesor Rodríguez de la Fuente, estaría compuesta por:

⁶⁶ www.signatus.org



no tan acusado en el pasado, está aumentando en los últimos años por las políticas de algunas Administraciones regionales de abandonar en cebaderos los restos de animales domésticos muertos, lo que, además de alterar la función trófica del lobo convirtiéndolo de depredador en necrófago, también hace aumentar la querencia del lobo por el ganado vivo.

4.2.3 Reproducción

El lobo tiene una camada (en raras ocasiones dos) anualmente, de entre tres a ocho cachorros. La loba amamanta a sus cachorros mientras que el macho alimenta a ella cazando y regurgitando la comida que ha ingerido durante la caza, la lactancia dura alrededor de un mes.^{@7}

Los lobeznos (cachorros de edad inferior a tres meses) son alimentados indistintamente por cualquier miembro de la manada.

Al cumplir los tres meses los lobeznos pasan a llamarse lobatos. Al cabo de un año tienen ya la morfología de adulto. Al cabo de un año y medio dejan de ser lobatos para pasar a ser lobos.

^{@7} www.geocities.org

4.2.4 Hábitos sociales del lobo

El lobo, al igual que el hombre, es un ser eminentemente social. Un alto porcentaje de su comportamiento está determinado por sus relaciones con otros miembros de su especie con los que forma manadas con el fin de obtener ventajas frente al medio de cara a la propia supervivencia.

Se puede decir que la unidad fundamental es la manada, aunque se dan casos de individuos aislados en busca de otros con los que formar una nueva manada o, menos frecuentemente, de otra manada en la que integrarse.

El aprendizaje del comportamiento social del lobo comienza desde el momento de su nacimiento, dentro de su propia camada se establecen pronto roles de comportamiento bien definidos en los que unos individuos prevalecen sobre otros por su carácter o su potencia física. Este inicio resulta crucial para el posterior desarrollo de los individuos porque determina inequívocamente el orden por el que se puede acceder al alimento.

Ya desde los juegos de los lobeznos se puede apreciar como unos dirigen, organizan o reprenden a aquellos de sus hermanos que tienen un status inferior al suyo. Los individuos más débiles pueden quedar relegados del resto e incluso ser repudiados por la propia madre si su debilidad es manifiesta.

Ambos sexos cuentan con su propia jerarquía. Los individuos que ocupan la posición más alta dentro de esta se denominan individuos "Alfa", los siguientes "Beta", y así sucesivamente. Los que ocupan la posición más baja se conocen como "Omega". Dentro de la dinámica de la jerarquía se presentan situaciones en las que un individuo reta a otro de posición superior por razones alimentarias o reproductivas (ya que la jerarquía gobierna también estos aspectos de la vida del

lobo). Según algunos estudios (Rodríguez de la Fuente) existe una fuerte tendencia a la monogamia en las parejas de lobos. De hecho, dentro de la doble jerarquía de los lobos (la masculina y la femenina), la pareja reproductora de la manada es la dominante, es decir, el macho alfa y la hembra alfa. Los demás adultos y subadultos de la manada no se reproducirán a no ser que pasen a ocupar el puesto de dominante o que abandonen la manada para formar otra independiente.

La principal actividad de la manada, la caza que le proporciona alimentos, se hace en grupo. Durante las cacerías el trabajo está perfectamente distribuido. El lobo es un animal en el que la resistencia prima sobre la potencia. Por esta razón la táctica de caza consiste en agotar a la presa, persiguiéndola hasta que su captura se hace posible.

El control y la disciplina en la manada es fundamental para que esta caza en equipo tenga éxito. Cuando despliegan un ataque sobre una presa, los lobos no aúllan ni ladran, pero sí gruñen y llegan a castañetear los dientes. Por el contrario, los perros suelen ser extremadamente ruidosos, lo cual ha servido a veces para poder determinar la identidad de los depredadores que han llegado a atacar rebaños domésticos (Grande del Brío, Castaño, Gallego).

En el momento en que una manada se hace demasiado numerosa para que el territorio que ocupa pueda sostenerla, se produce de forma natural una disgregación de la misma. Uno o más individuos se separan de ella para formar su propia manada, la cual deberá encontrar un territorio propio que le proporcione las oportunidades de caza necesarias para su subsistencia.^{@10}

^{@10} www.faunaiberica.org

Se dan también casos en los que individuos solitarios, no integrados o expulsados de alguna manada, vagan por las montañas, e incluso por campos de cultivo, en busca de su sustento y de otros congéneres que estén dispuestos a crear una nueva manada. El lobo es un superdepredador que ocupa, en su hábitat natural y sin competencia del hombre, la parte superior de la pirámide nutricional. Esto significa que se trata de un depredador que carece de competencia externa para la regulación de su población, y que su crecimiento está sólo limitado por:

- La disponibilidad de alimento suficiente en su territorio (los lobos pueden recorrer en itinerancia hasta cien kilómetros diarios).
- Las enfermedades que puedan diezmar su población

Cuando tiene lugar la aparición del hombre — también un superdepredador— la situación cambia, porque:

- El hombre considera al lobo un peligro para sí mismo
- El lobo y el hombre compiten en la caza de otros animales situados en una posición inferior dentro de la pirámide nutricional (jabalís, corzos, cabras montesas, conejos).
- En situaciones de carencia alimentaria el lobo amplía los límites de su territorio natural de caza en busca de alimento, llegando a atacar ocasionalmente a rebaños de ovejas o cabras.

4.2.5 Morfología



Canis lupus signatus es el nombre científico del lobo ibérico, la subespecie de *Canis lupus* que habita nuestra península, descrita por Ángel Cabrera en 1907. De los cuatro grupos en que por su pelaje se agrupan las 32 subespecies de lobos, pertenece al de los lobos pardos. En efecto, en su colorido dominan los tonos marrones, aunque existen ejemplares más oscuros y otros más rojizos, estos últimos distribuidos en el pasado principalmente en la zona sur del río Duero. Los individuos jóvenes presentan generalmente tonalidades grisáceas muy apagadas durante el invierno, mientras que en el verano tienen un característico color marrón oscuro.

Textos complementarios

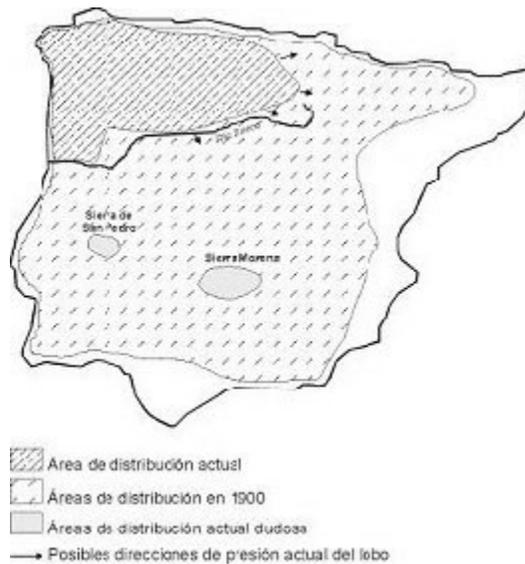
Las características principales que diferencian el pelaje del lobo ibérico del lobo europeo son las siguientes:

- Manchas blancas en los bellos, llamadas "bigoterías",
- Líneas verticales negras o muy oscuras que recorren el frente de sus patas delanteras,
- Marca oscura a lo largo de su cola,
- Mancha oscura alrededor de la cruz, llamada "silla de montar".

Estas marcas son las que le han valido a la subespecie el nombre de *signatus*, que significa "signado", es decir, con señales o marcas. El peso del lobo ibérico se encuentra entre el de los grandes lobos europeos y norteamericanos y el de los lobos más pequeños que poblaban el norte africano. Los machos adultos suelen superar los 40 kg. y las hembras los 30. Además de esta lógica diferencia en el peso y tamaño y en los órganos propios de cada sexo, machos y hembras se distinguen casi únicamente por el volumen de la cabeza, en proporción marcadamente mayor en los individuos masculinos.



4.2.6 Distribución



Estos lobos poblaban la mayor parte de las tierras al sur de los Pirineos hasta principios de este siglo. Sin embargo, durante los últimos cien años han venido sufriendo una persecución sistemática y una serie de trabas indirectas para el correcto desarrollo de sus poblaciones.

El número total de ejemplares de *Canis lupus signatus* que se pueden encontrar en España varía según las fuentes. El último censo fiable data de 1988, e indicaba la existencia de 1.500 a 2.000 individuos. En la actualidad la población puede estimarse en aproximadamente 1.500 ejemplares, distribuidos prácticamente en el cuadrante noroccidental de la Península⁹⁹.

Mientras que en los años 50 la presencia del lobo era patente en todo el oeste de la Península (no hay que olvidar su presencia en Portugal) más en los Pirineos, un estudio realizado recientemente por el CSIC (Palacios, 1999) revela que al sur del Río Duero (Sierra de San Pedro en Extremadura y Sierra Morena) el último lobo podría haber muerto hacia 1983 y que no existe presencia confirmada ni rastros biológicos de su existencia en la zona oriental de España, aunque es posible que persistan algunos grupos en los Pirineos y el País Vasco.

Algunas reservas naturales también albergan a pequeños grupos de lobos (Hosquillo en Cuenca, Ordesa en Huesca).

4.2.7 Conducta depredatoria

Los lobos ibéricos raramente forman grupos de más de siete individuos. En primavera y verano, los grupos se reducen a un número de adultos que suele oscilar entre tres y cinco en el mejor de los casos. Más común es la formación de parejas acompañadas a veces de un individuo subadulto. Al parecer, el número de integrantes de la manada está en relación directa con los hábitos

alimentarios. Cuando la dieta está compuesta principalmente por grandes herbívoros (alces, renos, búfalos), las manadas deben tener un número grande de integrantes (de 10 a 20 o más), mientras que si, como ocurre en España, las piezas son de tamaño mucho menor (corzos, conejos), el número de integrantes requeridos para cobrarlas es más pequeño.

Por regla general, los lobos se desplazan en fila india. No siempre abre la marcha el individuo dominante, sino que con frecuencia lo hace un individuo que actúa como prospector y que transmite algún tipo de señal al resto del grupo. A veces el lobo prospector podría dejarse ver deliberadamente para llamar sobre él la atención de la presa (Grande del Brío).

En campo abierto, los lobos tienden a cazar a los individuos más débiles o peor dotados de un rebaño de herbívoros (las crías y las hembras viejas) quienes sufren particularmente su ataque. Eso no significa que la selección de la pieza constituya un acto consciente por parte de la manada, sino que ésta se limita a perseguir a aquellos animales que no puedan escapar de su acoso con la debida rapidez. Naturalmente, los mejor dotados eluden con mayor facilidad los ataques de los lobos. Como consecuencia, éstos centran su atención en aquellos ejemplares que evidencian un estado de minusvalía física. La selección de la presa se reduce a una mera actitud de expectación, acorde con su carácter de animal oportunista.

El cooperativismo implica ahorro de energía. Frente a los rebaños domésticos, los lobos suelen actuar coordinadamente, poniendo en práctica la técnica del acecho. Si su labor se ve dificultada por la presencia de perros pastores, uno de los lobos se deja ver, atrayendo sobre sí la atención de los perros.

Cuando se trata de capturar conejos uno o varios lobos actúan a manera de batidores, mientras los

⁹⁹ biblioweb.dgsca.unam.mx



demás se mantienen a la expectativa, por lo regular cerca de la entrada de la conejera, adonde la presa acosada acudirá buscando refugio.

Solamente en uno de cada ocho intentos logran los lobos abatir a los corzos tras desplegar los correspondientes movimientos de estrategia. En el caso de los ciervos, la proporción de éxito alcanza el uno por seis (Grande del Brío, Gallego).

Fundamentalmente el lobo pone en práctica dos técnicas de caza:

- Contra las presas de gran porte, como vacas, caballos o ciervos, los lobos infieren heridas en la parte posterior del cuerpo, centrándose sobre todo en la región ventral.

- Contra las presas de mediano y pequeño tamaño, los lobos proceden mordiendo en el cuello, desgarrando la región cervical, la tráquea y la glotis. Es el procedimiento normal para matar cabras y ovejas.

4.2.8 Situación legal

La Directiva Hábitats de la Unión Europea, aprobada en mayo de 1992 y adoptada por la legislación española en diciembre de 1995, establece que la población del lobo al sur del Duero debe ser considerada especie de interés comunitario de carácter prioritario y para cuya protección es necesario designar zonas especiales de conservación. Esto ha provocado la tardía reacción de los gobiernos de Castilla-La Mancha y Andalucía, que consideran al lobo como especie estrictamente protegida y han establecido un sistema de indemnizaciones para subsanar los daños producidos por sus poblaciones, extinguidas en estas zonas.^{@8}

Aparte de esta protección comunitaria, la región de Castilla-La Mancha ha incluido al lobo en el Catálogo Regional de Especies Amenazadas. Los lobos que quedan en el norte de España (Castilla y León, Galicia, Asturias, Cantabria y País Vasco) están considerados como una especie cuya explotación debe ser compatible con el estado favorable de las poblaciones. Esto significa que el lobo ha de ser respetado siempre que no choque con los intereses humanos; es decir, que la ley sigue siendo permisiva para que se puedan cazar lobos indiscriminadamente. Sólo el municipio de Muelas de los Caballeros, al norte de Zamora y cerca de las mayores poblaciones de lobo de España, ha demostrado verdadero interés en la conservación del lobo ibérico y quiere prohibir su caza por considerarla "especie emblemática".

^{@8} www.ecologistasenaccion.org

El resultado práctico de las legislaciones tardías, la falta de respuesta de las Administraciones y las leyes hechas a la medida del hombre es que el lobo ibérico sigue siendo considerado en España como especie cinegética.

Esta desidia en España afecta también a otras poblaciones de *signatus*. Portugal acoge aproximadamente al 10% de los individuos de lobo ibérico que habitan la Península, y allí, aunque la legislación y la actitud de la población es más conservacionista, el lobo también sufre una situación crítica. Los lobos están estrictamente protegidos en el país vecino por la misma Directiva Hábitats y por el programa Life de la Unión Europea; sin embargo, para algunos lobos portugueses esta protección no es efectiva. Existe una población de unos 150 lobos en la frontera entre España y Portugal. Estos lobos, que viven relativamente seguros en el lado portugués, son matados indiscriminadamente cuando pasan a territorio español, concretamente en Galicia y Zamora, con lo que muchos esfuerzos realizados al otro lado de la frontera por el bienestar del lobo caen en saco roto.

Los principales problemas con los que se enfrenta esta especie en España son:

- a. **El** incremento de la presión humana sobre el hábitat del lobo, con la desaparición continuada de zonas apartadas en las que la especie ha prosperado tradicionalmente.
- b. Los incendios forestales, que, tanto de forma natural o accidental como provocada, asolan los bosques españoles y suponen una reducción de los hábitats naturales de la fauna en general, y sobre todo de los grandes mamíferos que encuentran enormes dificultades en la conquista de otros territorios de alimentación y refugio.

- c. La competencia con los intereses de ganaderos y cazadores, que se salda sistemáticamente con batidas tras ataques de lobo.
- d. La ignorancia y la superstición —palabras duras pero no por ello menos ciertas— de las poblaciones agrarias que a la vez sufren los ataques del lobo sobre su ganado y temen la figura del lobo como un animal vinculado por la tradición con los aspectos más oscuros de la humanidad y la mitología.
- e. El impacto que las grandes infraestructuras, principalmente autopistas y vías férreas, producen en las áreas de distribución del lobo, actuando como verdaderas barreras que aíslan grupos poblacionales y producen atropellos de forma permanente.
- f. El imperdonable desinterés y negligencia de las autoridades competentes, tanto regionales como nacionales, quienes se limitan a legislar en el mejor de los casos, cuando no ganan dinero por el deplorable método de subastar el derecho de caza de lobos por cantidades que exceden las 600.000 pts. por individuo, como ocurre con la Junta de Castilla y León. Esas mismas autoridades se niegan a pagar indemnizaciones a los ganaderos perjudicados por los asaltos del lobo y mantienen una escandalosa ceguera que ha permitido que ningún cazador furtivo haya sido jamás multado, a pesar de las leyes que protegen a la especie, mientras que se admite que el 70% de los lobos que mueren cada año lo hacen a manos de cazadores furtivos.

4.2.9 Usos cinegéticos

La relación entre el hombre y el lobo está primariamente marcada por el hecho de que son dos especies que básicamente compiten por los mismos recursos alimentarios. Esta relación de competencia, complicada con factores ajenos que se mencionan más adelante, han supuesto la práctica extinción del lobo (anteriormente muy extendido por todo el hemisferio septentrional) en todo el mundo, salvo quizá en las tundras occidental canadiense y siberiana^{@10}.

Aunque es cierto que periódicamente se registran ataques de los lobos a los rebaños de ovejas, no es cierto que el lobo sea un animal peligroso para el hombre. De hecho el lobo se repliega sistemáticamente de cualquier lugar ocupado por el hombre.

El hecho de que, junto con el zorro, sea una especie que depreda las especies que persiguen los cazadores, es actualmente el principal terreno de competencia entre ambas especies. Esta desigual competencia se salda sistemáticamente con la matanza ilegal de animales por parte de quienes continúan practicando actividades bárbaras y degradantes como la caza. El uso, también ilegal, de cebos envenenados para acabar con estos animales constituye otra de las grandes amenazas que se ciernen sobre esta y otras especies.

En la Península Ibérica existían tres tipos de

Trampas loberas:

Callejos, chorcos u hoyas (*fojos* en Portugal y algunas zonas de Galicia). Consistían en dos muros de piedra de varios centenares de metros de longitud, separados entre sí una distancia variable por uno de sus extremos; por el otro convergían sin llegar a juntarse, dejando un angosto espacio que desembocaba en un foso de

forma más o menos cuadrada, a veces circular, y de una profundidad que podía oscilar entre los tres o cuatro metros. Los muros estaban atravesados por portillas para el tráfico de carros por el monte; estas portillas se atrancaban durante las batidas mediante troncos. En la parte superior, los muros estaban rematados con lajas dispuestas en forma de visera hacia el interior. El lobo se veía pues forzado a correr hasta precipitarse al foso.

Cortellos. Consistían en recintos de forma circular o elipsoidal levantados con piedras colocadas sin argamasa y rematados por grandes lastras salientes hacia el interior, donde sobre un mogote era colocada una cabra u oveja como cebo, aportada por turno por los vecinos del pueblo. Como por la parte exterior la altura del muro era escasa en muchos puntos, el lobo podía fácilmente saltar dentro, quedando atrapado sin posibilidad de salir. Con frecuencia, el lobo no devoraba el cebo, concentrándose y dedicando sus esfuerzos a tratar de salir de la trampa.

Cousos. Consistían en simples hoyos practicados en el suelo y cubiertos con ramajes; por lo general, ubicados en cruces de caminos recorridos por los lobos. En algún caso, tenían una estaca clavada en el suelo, con la finalidad de que el lobo, al caer, quedara ensartado en ella. Se utilizara la trampa que se utilizara, los vecinos raramente se privaban del placer de exhibir a los lobos reducidos y abozalados por los pueblos y aldeas de los alrededores, sometiéndolos a apaleos y otras vejaciones. Por algún motivo, la especie humana nunca se ha distinguido por hacer valer su inteligencia en situaciones de superioridad. En esos momentos, la necesidad de hacer perder la dignidad a quien ya no supone una amenaza para nosotros, para sentirnos totalmente por encima del contrario, es más fuerte que la capacidad de

^{@10} www.faunaiberica.org

utilizar la razón para darnos cuenta del papel que cada uno cumplimos en la naturaleza.

4.2.10 El lobo gris mexicano



El lobo gris mexicano es uno de los mamíferos más raros de Norteamérica. Actualmente no hay evidencias ciertas sobre lobos mexicanos viviendo en el medio silvestre. El Gobierno Mexicano, a través de la Dirección General de Vida Silvestre del Instituto Nacional de Ecología de la SEMARNAP, se propone reintroducir al lobo

mexicano dentro de su ámbito histórico de distribución en el norte de México^{@9}.

¿Qué es un lobo mexicano?

Canis lupus baileyi, el lobo mexicano, es la subespecie más sureña de *Canis lupus*, el mundialmente nombrado lobo. Los lobos mexicanos alguna vez habitaron en las cadenas montañosas de las Sierras Madre Occidental y Oriental, hasta las inmediaciones del Eje Neovolcánico, en el sur, y en los hoy territorios de Arizona, Nuevo México y oeste de Texas, en el norte. Los lobos mexicanos son genéticamente distintos de otros lobos. Poseen características moleculares (en el ADN) que los diferencian, además de su menor talla, sus colores característicos y su específico hábitat más árido, de otras subespecies, notablemente de los lobos del norte de América y de los europeos.

¿Qué le ha pasado al lobo mexicano?

Después de la llegada de los colonizadores al suroeste de los Estados Unidos y noroeste de México en este siglo, muchos ganaderos temieron que los lobos destruyesen su bienestar personal y económico. Los colonizadores y los lobos se disputaron en un principio a los herbívoros silvestres, y los lobos comenzaron a matar ganado, debido también al efecto que la disminución en sus números tiene en la elección de presas más fáciles. La industria ganadera, con la ayuda de los gobiernos federales de ambos países, usando veneno y trampas, tuvo éxito en sus campañas para la erradicación de lobos en esos territorios.

^{@9} biblioweb.dgsca.unam.mx

Debe tenerse en cuenta que esto no sucedió sin el consentimiento público, y los ganaderos no deben considerarse los únicos responsables de dicha erradicación. En aquel entonces ninguna voz se levantó para defender un programa de control más racional.

A principios de la década de los 20 sólo unos cuantos lobos sobrevivían en estas regiones. El lobo gris mexicano fue puesto en el Acta de Especies en Peligro del Gobierno Federal de los Estados Unidos en el año de 1976. En 1994, el Gobierno Federal Mexicano lo puso en la lista de Especies en Peligro de Extinción dentro de la Norma Oficial Mexicana NOM-059-ECOL-1994, siendo que científicos y conservacionistas habían desde hacía mucho declarado este estatus de riesgo.

¿Cómo será salvado de la extinción el lobo gris mexicano?

Ambos documentos legales: el Acta de Especies en Peligro, y la NOM-059-ECOL-1994, obligan, en sus correspondientes legislaciones, a los gobiernos federales de los Estados Unidos y México, respectivamente, a instrumentar proyectos de recuperación y conservación para esta subespecie.

La agencia gubernamental United States Fish and Wildlife Service (USFWS) de los Estados Unidos ha formado un equipo de trabajo, el Mexican Wolf Recovery Team (Equipo de Trabajo para la Recuperación del Lobo Mexicano), que integra a funcionarios de ambos gobiernos que trabajan juntos bajo un convenio binacional firmado en 1982. En ese año se estableció el Plan para la Recuperación del Lobo Mexicano y en 1995 dicho equipo terminó los estudios pertinentes a la Manifestación de Impacto Ambiental correspondiente al Proyecto de Reintroducción

de estos depredadores en zonas dentro de su ámbito de distribución histórica en territorio de los Estados Unidos.

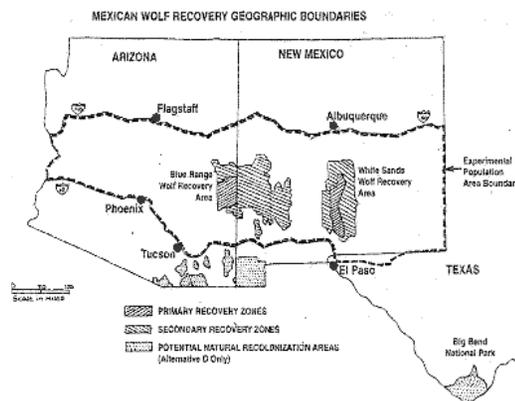
La legislación de este país exige que proyectos de esta naturaleza deben realizar dichos estudios y presentar el mencionado documento para su consideración pública y aprobación, en su caso, por el Congreso. Éste no es el caso en nuestro país y, en 1997, como parte fundamental del Programa de Conservación de la Vida Silvestre y Diversificación Productiva en el Sector Rural 1997-2000, México, el Gobierno Mexicano presentará el Proyecto de Recuperación del Lobo Gris Mexicano, el cual involucra la integración de un Comité Técnico Consultivo que actualmente trabaja ya hacia metas paralelas al proyecto estadounidense y en plena coordinación en un esfuerzo binacional ejemplar.

En marzo de 1997 el Departamento del Interior dictaminó positivamente la Manifestación de Impacto Ambiental y aprobó finalmente el Proyecto de Reintroducción en la región conocida como Blue Range, entre los estados de Arizona y Nuevo México. Por su parte, el Gobierno Mexicano ha establecido la prospección de sitios adecuados a una reintroducción en territorio mexicano y pronto anunciará la creación de santuarios de fauna para especies que, como el Lobo Mexicano, requieren de este tipo de protección en algún lugar de nuestro país.

Si ya no hay lobos mexicanos viviendo en el medio silvestre, ¿De dónde vendrán los lobos que serán reintroducidos?

Dentro del entendimiento entre los gobiernos de los Estados Unidos y México, el de este último permitió que, entre 1977 y 1980, se capturaran cinco ejemplares (cuatro machos y una hembra

preñada) en territorio mexicano. Estos lobos fueron llevados a los Estados Unidos para establecer el programa de reproducción en cautiverio y, desde entonces, se les ha llamado, a ellos y su descendencia, "linaje McBride", en nombre del trampero que los capturó. Este programa es ahora llevado a cabo por el USFWS bajo el Plan de Supervivencia de Especies (SSP, por sus siglas en inglés) de la Asociación de Acuarios y Zoológicos de América (AZA).



En julio de 1995, fue aprobada la incorporación de otros animales pertenecientes a dos linajes diferentes: el llamado "Ghost Ranch", de origen estadounidense, y el llamado "Aragón", de origen mexicano; ambos fueron certificados como lobos de absoluta pureza dentro de la subespecie.

Plan de reintroducción del lobo gris mexicano en Estados Unidos¹²

Desde 1978 han nacido más de 200 animales en cautiverio. En los Estados Unidos y en México hay ahora cerca de 180 ejemplares vivos en

diferentes instalaciones a ambos lados de la frontera. Estas instalaciones, como el Zoológico de Phoenix, El Arizona-Sonora Desert Museum (ambos en Arizona), el Rio Grande Zoological Park (en Nuevo México), Wolf Haven International (en el estado de Washington), el Zoológico de Chapultepec y el Zoológico de San Juan de Aragón (ambos en Ciudad de México), entre muchos otros, mantienen y crían lobos mexicanos con sus propios recursos.

Precisamente en el otoño de 1997, en el mes de noviembre, tuvo lugar un intercambio de ejemplares entre los dos países que, por diversas razones, cruzaron la frontera en ambas direcciones. Dos machos nacidos en San Juan de Aragón, México, fueron el uno a pasar sus últimos días en un encierro muy cómodo en el Rio Grande Zoo de Albuquerque, New Mexico, y el otro a hacer pareja con una hembra del linaje McBride en el Wild Canid Survival and Research Center (WCSRC) en Eureka, Missouri. Por el otro lado, diez ejemplares nacidos en diferentes instalaciones de los Estados Unidos viajaron a México para instalarse en diversos encierros en instituciones mexicanas; así, tres animales provenientes del WCSRC llegaron uno al Zoológico de Guadalajara, en Jalisco, y los otros dos al Zoológico de Zacango, México; del Rio Grande Zoo viajó otro animal al Zoológico de Guadalajara; provenientes del Navajo Nation Zoological and Botanical Park de Window Rock, Arizona, dos ejemplares arribaron una hembra al Zoológico de Tamatán en Tamaulipas, otra a Chapultepec y un cachorro macho genéticamente muy valioso a Africam Safari en Valsequillo, Puebla; del Phoenix Zoo de Phoenix, Arizona, viajó otro macho a hacer la pareja en Tamatán; por último, una pareja no formada antes viajó desde el Arizona-Sonora Desert Museum de Tucson, Arizona, al encierro que mantiene la

¹² www.semarnat.gob.mx



Dirección General de Vida Silvestre del Instituto Nacional de Ecología, SEMARNAP, en la estación de San Cayetano, México. Además, hubo otros movimientos de ejemplares dentro del territorio mexicano, como los dos ejemplares de San Juan de Aragón que fueron a ubicarse en el Zoológico de León en León, Guanajuato, y el cachorro de un año del encierro que mantiene el Instituto de Ecología, A.C. en la Reserva de la Biosfera de "La Michilía", en Durango, hacia Africam Safari.

Desde este año, entonces, se incorporaron al programa de reproducción en cautiverio en México los Zoológicos de León (Guanajuato), Guadalajara (Jalisco), Tamatán (Tamaulipas) y Africam Safari (Puebla), y se reincorporó la estación de San \ Cayetano; el año próximo de espera la incorporación de tres o cuatro instituciones más, lo que dará muchas más oportunidades al crecimiento del grupo en cautiverio y esperanzas a su exitosa reintroducción^{@11}.

En el taller binacional para la asignación de nuevas parejas y reubicación de ejemplares de acuerdo con las necesidades del Proyecto, las representaciones de los Estados Unidos (Mexican Wolf Survival Species Program) y de México (Comité para la Recuperación del Lobo Mexicano) acordaron en julio de 1998 otro intercambio que habrá de llevarse a cabo antes de que termine este año; viajarán seis animales de los Estados Unidos a México y uno en la dirección contraria.

¿Dónde serán liberados los lobos mexicanos?

El USFWS ha propuesto la reintroducción de lobos mexicanos en dos sitios dentro de porciones delimitadas de su ámbito histórico en

^{@11} www.ine.gob.mx

Nuevo México y Arizona. Estas áreas se conocen como el Blue Range de la parte centro oriental de Arizona y centro occidental de Nuevo México, y el White Sands Missile Range en la región centro sur de Nuevo México. Ambas áreas ofrecen hábitat adecuado y con abundantes presas naturales para los lobos.

En territorio mexicano, las áreas con mayor probabilidad de ser receptoras de lobos para vivir en libertad están en la Sierra Madre Oriental, en su vertiente occidental, al norte del estado de Coahuila, y en la Sierra Madre Occidental, en el Estado de Chihuahua. Otras posibilidades son en algunas partes altas del estado de San Luis Potosí y, en la Sierra Madre Occidental, quizá en algunas sierras de los estados de Durango y Zacatecas.

¿Cuántos lobos mexicanos serán liberados?

Dos o tres grupos familiares (parejas de adultos con sus cachorros) serán liberados cada año en los Estados Unidos durante tres o cuatro años. La meta en Estados Unidos es alcanzar un número de alrededor de 20 animales viviendo en libertad en el área de White Sands y unos 100 en Blue Range. La población total allá se proyecta que alcance en su expansión natural hasta aproximadamente 120 animales, que ocuparán un área de distribución de aproximadamente 15,000 km² para el año 2004. Las estimaciones de la parte mexicana son el contar con unos 60 animales en un área de 10,000 km² aproximadamente para la misma época, pensando en comenzar las primeras liberaciones antes del año 2000.

¿Qué comen los lobos mexicanos?

Las presas que constituyen la base principal de la alimentación de los lobos mexicanos son los elk

(o wapiti, su nombre indio, una especie de venado), venados bura, venados cola blanca (sus presas preferidas), berrendos, pecarís y guajolotes silvestres, aunque también acostumbran comer algo de vegetación, insectos y pequeños mamíferos.

¿La reintroducción de los lobos mexicanos provocará restricciones en el uso de suelo?

El proyecto de reintroducción en los Estados Unidos no contempla restricciones o prohibiciones sobre las tierras de propiedad privada o tribal. En las tierras de propiedad pública podrá haber restricciones temporales en pequeñas áreas alrededor de los sitios y madrigueras de preliberación y en áreas específicas que los cachorros usan después de salir de la madriguera, llamados sitios de encuentro. Los usos tradicionales de las tierras de propiedad pública, tales como el pastoreo, la tala, la minería, cacería, trampeo, excursionismo, campamento y las actividades militares no serán afectados por la reintroducción. La organización no gubernamental Defenders of Wildlife (Defensores de la Vida Silvestre) ha establecido un fondo de compensación para los propietarios de tierras privadas. Si los lobos recolonizan parte de estas propiedades, se dará una cantidad de 5000 dólares al dueño de la propiedad por cada cachorro que nazca y alcance la madurez allí.

La situación en México será probablemente similar, con la diferencia de que, según los primeros sondeos, las tierras en donde se harían las primeras liberaciones son de propiedad privada y los dueños constituyen, para nuestra fortuna, la primera línea de entusiastas del proyecto; la mayoría considerará un orgullo el poder decir que en sus tierras habitan lobos. La otra posibilidad, de establecer grupos familiares de lobos en tierras de propiedad federal, en

santuarios de fauna, deberá contar también con un fondo de compensación para los ganaderos por las posibles pérdidas que produzca la depredación de los lobos sobre el ganado. Parte de las labores del Comité mexicano está centrada hoy precisamente en el acopio de fondos para esta eventualidad.

¿Afectará la reintroducción de los lobos mexicanos al sector ganadero?

Los sitios de reintroducción propuestos a ambos lados de la frontera cuentan con una sana comunidad de herbívoros que constituyen las presas naturales de los lobos. Aunque la depredación sobre el ganado no está descartada, se piensa que ésta será extremadamente rara. Típicamente los lobos matan menos de una milésima parte del ganado de la región donde viven (según las experiencias con otras reintroducciones exitosas de lobos del norte del continente). Esta tasa tan baja, sin embargo, no es un consuelo para el ganadero particular que tiene que absorber una pérdida, razón por la cual se establecerá el fondo de compensación mencionado arriba.

¿Qué pasará si los lobos liberados matan ganado?

En primer lugar, dado el caso de un animal que comience a causar problemas por su depredación sobre el ganado, será inmediatamente retirado del programa de liberación y reincorporado a la vida en cautiverio. Se compensará, inmediatamente también, como ya se dijo, al ganadero afectado.

¿Afectará la reintroducción de lobos mexicanos a la actividad cinegética?

Desde la perspectiva estricta de la ecología, el beneficio de largo plazo que los depredadores

ejercen sobre las comunidades biológicas incluye el mejoramiento del acervo genético y fenotípico de las presas, así como la mayor salud del hábitat y el ecosistema como un todo por la eficiencia con la que se cierran los ciclos energéticos y de materia. En la naturaleza, el papel de los lobos como depredadores ha ejercido sobre las especies sobre las que depreda el efecto de lograr mayores tamaños, más velocidad en la carrera y más refinados sentidos de la vista, el oído y el olfato. Esta relación de co-evolución ha redundado, a través de grandes períodos de tiempo, en la sintonía fina de estas importantes relaciones ecológicas. Para los lobos, el cazar animales no es fácil. Algunos estudios con los lobos del norte muestran un porcentaje de fracasos tan alto como el 90% en todos sus intentos de caza. Las presas que los lobos cazan típicamente son animales jóvenes, enfermos, heridos o muy viejos. Estos animales son los más débiles o inexpertos y por ello los más fáciles de cazar. Los lobos pueden, sin embargo, cazar perfectamente a presas sanas, si se presenta la oportunidad. En realidad, son las condiciones climáticas, de disponibilidad de alimento y las del hábitat las que tienen efectos más serios sobre las poblaciones de presas que los que se deben a la depredación. Algunos personas que ejercen la cacería deportiva temen que las poblaciones de venados u otras presas sean mermadas a causa de la reintroducción de lobos mexicanos y que sus oportunidades de ejercer la cacería se vean reducidas. Está demostrado, sin embargo -y con lobos de mayor talla, como los de Alaska y Minnesota- que los lobos no contribuyen a disminuir las poblaciones de presas. A lo largo de las dos últimas décadas, las poblaciones de venados se han incrementado significativamente en todos los sitios ocupados por lobos. La razón, aunque parezca paradójica, es muy sencilla: al depredar sobre animales débiles o enfermos, la composición genética y biológica en general de las poblaciones de presas mejora; esto redundando en una mayor salud general

Capítulo 4

de las poblaciones y, por supuesto, en una distribución demográfica más estable.

Otras actividades recreativas, no consuntivas, como la observación de aves o la fotografía de animales, el excursionismo y la instalación de campamentos, deberán normalmente verse incrementadas por la sola posibilidad de escuchar aullidos o encontrar huellas; generalmente, los aficionados a estas actividades verán con entusiasmo los proyectos de reintroducción de lobos mexicanos.

¿Podrían los lobos lastimar a la gente?

Los lobos son criaturas extremadamente elusivas y se cuentan entre los animales más tímidos. Nunca ha habido un sólo caso en todo el subcontinente norteamericano de un lobo sano que, viviendo en el medio silvestre, haya atacado, herido, ni mucho menos matado a un ser humano. No existe evidencia, en ninguna parte del mundo, de que los lobos puedan constituir amenaza alguna para los humanos

¿Qué se puede hacer para ayudar a los lobos mexicanos?

Para que la reintroducción de lobos mexicanos tenga éxito, en primer lugar se necesita la aceptación del público: Algunas personas piensan que los lobos serán una amenaza para sus familias o para su ganado: Debe insistirse en que ellos no constituyen tal amenaza. Existe una gran necesidad de educación ambiental con respecto de la presencia de lobos en nuestros bosques; la gente necesita educarse en el sentido del valor que tiene la vida silvestre. A través de la educación viene el entendimiento y la comprensión, a través de la comprensión el interés y a través del interés el entusiasmo para la acción.

El Lobo Mexicano necesita de apoyo activo. Si se desea ayudar al lobo mexicano, se puede entrar en contacto con cualquiera de las organizaciones e individuos en diferentes regiones que trabajan para proteger, preservar y criar lobos mexicanos. El Comité para la Conservación y Recuperación del Lobo Gris Mexicano da orientación para participar de la manera más efectiva^{@12}.

Comité Técnico Consultivo para la Conservación y Recuperación del Lobo Gris Mexicano

Coordinación

Felipe Ramírez Ruiz de Velasco.
Director General de Vida Silvestre
/INE/SEMARNAP Atención: Alberto
Aldama. Subdirector de Planificación
Estratégica. Ave. Revolución 1425, nivel
19; Tlacopac, San Ángel. México 01040,
D.F. Tel 5624 3305, FAX 5624 3588, e-
mail: aaldama@chajul.ine.gob.mx

Presidencia Interina

Gerardo López Islas. Zoológico de San
Juan de Aragón. Ciudad de México. Tel
5551 0029

Vocalía del Subcomité de Reproducción
en Cautiverio

Xóchitl Ramos. Técnica Encargada de la
Sección de Lobos. Zoológico de
Chapultepec. México, D.F. Tel 5553
6263. FAX 5553 6229

^{@12} www.semarnat.gob.mx

Textos complementarios

Vocalía del Subcomité de Manejo en Vida Libre
Jorge Servín. Centro Regional Durango.
Instituto de Ecología, A.C. Durango,
Durango. Apartado Postal 632,
C.P.34100. FAX (18) 12 3632

Vocalía del Subcomité de Difusión y Educación
Ambiental
Gerardo Tapia. Delegación Puebla,
PROFEPA. Tel (22) 46 2400, 81 2094.

Bibliografía general

Alcalá, José Ramón; Tecnophobias & Tecnophilias Situaciones, catálogo, Facultad de Bellas Artes, Cuenca, Abril 2001, pp.28-53.

Alcalá, José Ramón; Arte Electrónico. Corrientes Alternas ABC Cultural. N° 485. Madrid. 12/05/2001. pp.29-32.

Alcalá, José Ramón: «Ciencia, filosofía, pensamiento abstracto y sensorialidad individual». Contrastes. n°10. Monográfico: «Democratización de las Nuevas Tecnologías». Valencia. junio-julio 2000. pp.56-63.

Alcalá, José Ramón: Cultura, modelo y creación en el tercer milenio. Componente Norte. Revista de Arte, Literatura y Humanidades. n°4. Santander. 1999. pp.32- 39.

Alcalá, José Ramón (coordinador) : Ars & Machina. Electrografía Artística en la colección MIDE. Ed. Fundación Marcelino Botín. Santander 1998. ISBN: 84-87678- 71-8. 99 pp.

Alcalá, José Ramón : Las tecnologías digitales de la imagen en la praxis artística actual. Ed. Deputación Provincial de Pontevedra. Pontevedra 1998. ISSN: 0211-5530 (Revista Pontevedra). 60 pp.

Alcalá, José Ramón: Huellas: La Memoria Atrapada / Tracks: Captured Memory. Photovisión. #28. Sevilla 1998. (Coordinación). ISSN: 0211-7029. 66 pp.

Alcalá, José R. y Pastor, Jesús : Procedimientos de transferencia en la creación artística. Ed. Deputación Provincial de Pontevedra. Pontevedra. 1997.

Blas Benito, Javier (coordinador) : Diccionario de la Real Academia, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Calcografía Nacional, Madrid 1996.

Bone f. Jesse, Fisiología y anatomía animal Editorial El manual Moderno 1983

Castaneda, Carlos. Relatos del Poder. Editorial: Fondo de cultura económica

Chapple, Eliot/ El hombre Cultural y el Hombre Biológico. Edit. Pax-México.

Dawson, John: Guía Completa de Grabado e Impresión. Técnicas y Materiales. Ed. Blume. Madrid 1982.

Di Nola M Alfonso. M, Lo specchio e l'olio, le superstizioni degli italiani, Editoriale Laterza

Dumas Alexandre/ Capitán de Lobos/ Edit Valdemar 2000

Eichenberg Fritz, The Art of the Print, E.U. Editorial Abrahams, 1976.

Fontana David /The Secret Language of Symbols/ Duncan Baird Publishers

Garrido Carlos, Mujer de Luna José J. Olañeta Editor.

González de Zárate, J.M. Método iconográfico. Vitoria. Ed. Ephialte (Institutos de estudios iconográficos), 1991.

Harner M., Grof Stanislav/ El Viaje del Chamán/ Edit. Kairos.

Hoeller Stephane/ Jung el Gnóstico y Los Siete Sermones a los Muertos/ Edit. Heptada, Madrid

Ivins JRr William, M.: Imagen Impresa y Conocimiento , Gustavo Gili, Barcelona, 1975.

Izzi Massimo/ Diccionario Ilustrado de los Monstruos/ Alejandría, José J. de Olañeta, Editor, 1996. Barcelona, España.

Jones, Terry: Wink, Instant Design, A manual of graphic techniques, Architecture, Design and Tecmology Press Ed., London, 1990.

Jung. C. The Structure and Dynamics of the Psyque., p.256

Karma M.A., Un viaje al corazón, Budismo y Psicología Jungiana, ensayo. Símbolos y Arquetipos en el Hombre Contemporáneo, universidad autónoma Metropolitana, 1992.

Kiplinger's Personal Finance Magazine, Octubre 1998, Vol. 52 Issue 10, p113.

Kobayaashi, Shigenobu: Color Image Scale, Kodansha International Ed., Tokyo, 1991. -

Komoto, Akira, et Alt.: New Image Technique, Tokio, 1994.

Lankford, Kimberly; Ramage, James Weir insurance (Cover Story)

Lecouteux Claude/ Hadas, Brujas y Hombres Lobo en la Edad Media / José J. Olañeta, Editor, 1999, Barcelona España.

Lowe, Adam: The texture of Print. Published prints 1990-2000. Elements (UK) Ltd. London.

Capítulo 4

2000.

Martínez Merced, Alfonso Ramírez, Elisa ,
Levendas de Nahuales I y II Enciclopedia Infantil
Colibrí .Secretaría de Educación Publica/Salvat
Volumen Otros Cuentos. Págs. 121-154 Distrito
Federal, México. 1979.

*Martínez, SanJuana. Espectaculos: Las
enseñanzas de Don Juan, inspiración del
Cantautor Kiko Veneno*

Nichols Sallie/ Jung y el Tarot/ Edit. Kairos,
Barcelona.

Nuñez, Nicolás, El Buen Dolor, Ensayo,
Símbolos y Arquetipos en el Hombre
Contemporáneo, universidad autónoma
Metropolitana, 1992.

Panofsky, E. Estudios sobre iconología.
Madrid. Alianza editorial,1994

Pastor Bravo, Jesús: Electrografía y Grabado, Caja
de Ahorros Vizcaína, Bilbao. 1989.

Pinkola E. Carissa, Mujeres que corren con los
lobos, Edit Anagrama.

Proceso #1198 - 17 Octubre 1999 Comunicación
e Información, S.A. Distrito Federal, México.
1999.

Reverte, Sergi y FORMENTÍ, Josep : Color y
reproducción. La imagen gráfica. Ed. Fundació
Indústries Gràfiques. Barcelona 1993.

Roland. La impresión Digital en Color. Roland
DG & Scanvec-Amiable. Roland
Electronics de España. Barcelona 1999.

Roob, Alexander Alquimia y Mística, El Museo
Hermético. Editorial Taschen

Rubio Matrín M. Ayer y Hoy del Grabado,
España, Edit. Tarraco.

Rychner J. Les lais de Marie de France, París
1971 CFMA 93

Saff D. Y Sacilotto D. Printmaking, History and
Process. E.U. Holt, Rinehart & Wilson.

Sánchez, V. Las Enseñanzas de Don Carlos. Edit.
Círculo Cuadrado.

Seignolle Claude. Marie la Loba, José J. Olañeta
Editor.

Urbons, Klaus: -Elektrografie: Analogue und
Digitale Bilder, Ed. Dumont, Col.
Handbücher und Lexika, Köln, 1994.

Vian Boris/ El Lobo Hombre Edit. Tusquets.

VV.AA. Estampa Digital. La tecnología digital
aplicada al arte gráfico. Catálogo de la exposición.
Calcografía Nacional. Real Academia de Bellas
Artes de San Fernando. Madrid 7-31 Mayo 1998.

VV.AA. A Plena Luz. La Estampa Fotográfica.
Calcografía Nacional. Madrid. 3/11-8/12/99.
(Homóloga de la original Into the Light.
Photographic printing out of the random. The
Octagon Galleries. The Royal Photographic
Society. Bath. England. 1/4- 6/6/1999.).

VV.AA.: ArteVisión: Una historia del arte
electrónico en España. Media Centre
d’Art i Disseny. Barcelona. 2000. CD-
ROM.

Textos complementarios

VV.AA.: Photography after Photography.
Memory and Representation in the Digital Age.
Ed. G+B Arts. Munich. 1996

Wasserman James / Art and Symbols of the
Occult/ Greenwich Editions

Hernández, Fernández, Baptista/ Metodología de
la investigación/ Edit. Mc Graw Hill 1991.

Bibliografía electrónica

@1 www.lycanthrope.org

@2 www.werwolfpage.com

@3 www.lycantrophia.com

@4 [Alt.Horror.Werewolves FAQ Newsgroup](#)
[Alt.Horror.Werewolves](#)

@5 [GreyWolf's Alt.Fan.Furry FAQ Newsgroup](#)
[Alt.Fan.Furry](#)

@6 www.signatus.org

@7 www.geocities.org

@8 www.ecologistasenaccion.org

@9 biblioweb.dgsca.unam.mx

@10 www.fauaiberica.org

@11 www.ine.gob.mx

@12 www.semarnat.gob.mx

@ 13

<http://cumincades.scix.net/data/works/att/c994.cointent.pdf>

<http://www.iesperemaria.com/Valencia/Organitzacio/Depts/Dibuix/apunts/tecnicas/grabado/procedimientos.html>

http://usuarios.multimania.es/odiseomalaga/Art_02.htm



A mis hijos:
Jerónimo, Federica, Soska y Moro.
Que la vida nos dé por siempre.