

La leyenda del *Lupu mannaro* (Hombre lobo) y del *Ursu panaru* (Hombre oso) en los Apeninos Centrales (Leonessa, Italia)¹

FABIOLA YVONNE CHÁVEZ HUALPA*

*Rugían los berserkir,
cabalgaba la batalla,
gritaban los úlfheðnar,
y agitaban con fuerza los fierros...*
(*Hrafnsmál*: diálogo de un cuervo con
una valquiria, siglo IX)

La persistencia en nuestros tiempos de un mito tan arcaico como el del hombre lobo o el del hombre oso —que han adquirido su fisonomía actual a través de muchas superposiciones culturales— demuestra, a pesar del inevitable proceso de desculturización, la vitalidad de ciertos elementos míticos del folklore. Estos elementos, por medio de un oportuno y delicado trabajo de interpretación y comparación, permiten al antropólogo relacionarlos con las raíces culturales ancestrales.

Así, el *lupo* y el *oso mannaro/panaru* tienen sus orígenes en guerreros consagrados al dios-chamán germánico Óðinn. Los primeros eran llamados *úlfheðnar* (singular: *úlfheðinn*) y los segundos,

¹ El presente artículo forma parte de una investigación realizada durante los años 2001 y 2003 gracias a dos becas de investigación que me otorgó el Ministerio de Relaciones Exteriores de Italia. Parte de los datos presentados fueron publicados en el libro *Mio padre mi disse* (2002), escrito con Mario Polia.

* Museo Demoantropológico de Leonessa, Italia.

berserkir (singular: *berserkr*). Posteriormente los nombres se perdieron y en ambos casos se popularizó el término de *mannaro*.²

En primer lugar explicamos la etimología del término: *mannaro* o *panaru*. *Mannaro*, en el caso del hombre lobo deriva del latín vulgar *lupus hominarus* cruzado con la raíz germánica *mann-* (hombre).

El término *panaru* parece ser una adaptación local de *mannaro*, vocablo que no pertenece al dialecto leonés. *Panaru* procede de la raíz *pan-* de pane, “pan” y significa “panero”: un lobo o oso *panaru* que no se alimenta sólo de la carne de sus víctimas sino del pan —como los hombres—, pues es hombre y al mismo tiempo lobo u oso. Al simbolismo del lobo u oso, entonces, el término *panaru* añade el del pan, producto eminente del trabajo y logro de la civilización agrícola sedentaria.

Entre los campesinos leoneses, el lobo representa una amenaza para los ganados, simboliza también lo hostil, lo silencioso, el misterio del bosque, de las montañas, del caos, de lo opuesto al espacio doméstico y, finalmente, el lobo es representante emblemático de la llegada del invierno. En el caso del oso, además de las características ya mencionadas, destaca su extraordinaria fuerza.

La amenaza lobezna llegó a desarrollar un oficio, el de “*luparo*”, es decir, el que da la caza a los lobos, y por diversas generaciones hubo familias dedicadas a este oficio.³

Antecedentes

El origen nórdico

La saga escandinava

Los orígenes de esta leyenda se remontan a los albores de la cultura europea. La literatura medieval escandinava es la más rica de Europa; escrita en el antiguo islandés o noruego, podemos encontrar en

² En algunas sagas como la *Ynglingar* los *berserkir* son llamados lobos “*mannari*”. Véase Gianna Chiesa Isnardi, 1975, p. 142.

³ La carne de un animal muerto por un lobo tenía una connotación negativa: era tenida por envenenada y estaba prohibido comerla, sobre todo por las mujeres embarazadas ya que el niño adquiriría las características del lobo y sería llamado “*alupado*”. En caso de haber ingerido carne por equivocación, después del nacimiento el niño debía curarse de la siguiente manera: colocarse en la madia donde se hacía el pan con el fin de que el fuego doméstico, junto con la elaboración del pan, lo neutralizaban mágicamente.

ella una gran variedad de sagas cuyo protagonista principal puede ser una estirpe o un héroe, incluso existen sagas con sujeto religioso. Presentaré solo una selección de las que considero las más significativas. Se distinguen dos tipos de guerreros: de una parte el guerrero oso o lobo ligado a la furia del dios Óðinn, con posibles ritos de iniciación; de otro lado, aparecen en narraciones en donde son descritos como protagonistas de actos prepotentes, que desafiaban a duelo a los maridos para poseer a sus esposas. En este último caso más bien se entra en el ámbito de lo puramente folklórico.

Entre los antiguos germanos,⁴ los *úlfheðnar* (*úlfheðinn*: vestido de lobo; *úlfhe*= lobo, *heðinn*= la casaca de piel sin mangas y con capucha) eran hombres poseídos del poder de la bestia que actuaban cubiertos con la piel del lobo, gritaban y eran dotados de una fuerza y coraje sobrehumanos volviéndose invencibles en las batallas. Estos guerreros eran consagrados al dios Óðinn al igual que los *berserkir*. La palabra *berserkir*, se compone de: *bera*= oso; *serkr*= camisa, túnica sin mangas, hábito militar.

El lobo, dentro de la mitología escandinava, era considerado como el símbolo del mal y del caos,⁵ habitaba en el bosque —lugar sagrado para los germanos—, donde se manifestaban potencias sobrenaturales. El oso entraba también en el mismo ámbito de los poderes sagrados de la naturaleza salvaje.

Los guerreros-chamanes consagrados a Óðinn

El nombre del dios Óðinn/Woðan proviene de una raíz indoeuropea, *wat-*, de la cual descende toda una serie de palabras que indican el “furor” y la inspiración divina. Entre los germanos continentales era llamado *Woðan*.

Óðinn, el dios-chamán asceta y mago que se pone a sí mismo pruebas terribles para adquirir la ciencia de las runas,⁶ de los cantos

⁴ Me refiero al grupo lingüístico germánico con sus macroetnias: noruegos, daneses, suecos y los alemanes de hoy.

⁵ En la literatura escandinava la figura del lobo y la del perro se entremezclan en diversas sagas, pero siempre representan el mal. Además el lobo representa la figura del hombre “fuera de la ley”, es decir, aquel que era excluido de su comunidad (saga de los *Volsungos*), además de guerrero.

⁶ Alfabeto usado para la mántica, la magia y también para la escritura. La mitología germánica cuenta que fue el dios Óðinn el descubridor —por medio de su propio sacrificio— de las runas, las cuales posteriormente enseñó.

mágicos y el arte de la poesía; también es el rey de los banquetes, seductor de mujeres y dedicado a las artes mágicas, e interviene en los combates de manera lejana amarrando lazos mágicos (*herrfjöturr*= lazo de ejércitos) a los enemigos; es el jefe del alomorfismo: cambia de aspecto y de forma física asumiendo la forma de un animal o de un hombre y sus adeptos, los *úlfræðnar* y los *berserkir*, "...son chamanes-guerreros y no se puede excluir que su furor, el *óðr* del cual Óðinn es la fuente, fuese dado no sólo por las prácticas psicofísicas, también por la ingestión de sustancias psicotrópicas como el hongo *Amanita muscaria*,⁷ conocido en el chamanismo siberiano".⁸

En la saga de los *Ynglingar* se narra sobre los antiguos reyes suecos y noruegos comenzando por Óðinn; ha sido escrita por Snorri Sturluson.⁹ Los primeros *berserkir* formaban el ejército de Óðinn cuando el dios reinaba en el Uppland: "sus hombres avanzan sin coraza, invadidos de la furia como los lobos (...) mordían sus escudos, eran fuertes como osos o toros, exterminaban multitudes enteras ni el ferro ni el fuego los podía [parar] y ésta es la llamada furia de Berserkir".¹⁰

Sobre el *berserksgangr* (furor), escribe George Dumezil:

los berserkir de Óðinn no solamente se asemejaban a los lobos, a los osos, etc., sino que por la fuerza y la ferocidad eran de alguna manera estos mismos animales. Su furor manifestaba al externo una segunda esencia que vivía en ellos, y los artificios del aspecto (...) los travestimos (...) servían solo para ayudar a afirmar esta metamorfosis, a imponerla a los amigos y enemigos asustados.¹¹

La runa *ûruz*, que por su forma recuerda los cuernos del toro salvaje mirando hacia la tierra en posición de atacar, puede ser interpretada como la runa de la potencia guerrera, es decir del *óðr* (furor). Como sustantivo *óðr* significa la esfera psíquica, la mente;

⁷ Ya desde el siglo XVIII existían opiniones al respecto, como la del teólogo Samuel Lorenzo Ödman, quien afirmaba que este hongo era el causante de la "furia" de los *berserkir*. A mediados del siglo XX algunos doctores reafirmaban la hipótesis, entre ellos Howard D. Fabing al estudiar los efectos alucinógenos de *Amanita muscaria*.

⁸ Mario Polia, *Le rune e gli Dei del Nord*, 1999, p. 7.

⁹ Snorri Sturluson (1178-1241) fue islandés y autor del *Younger Edda* o *Edda* escrito en prosa, aproximadamente en 1220. Para distinguirlo del *Elder Edda* o *Edda*, escrito en verso, es conocido como *Edda* de Snorri.

¹⁰ Gianna Chiesa Isnardi, *Storie e leggende del Nord*, 1977, p. 89.

¹¹ George Dumezil, *Ventura e sventura del guerriero*, 1974, pp. 141-144.

mientras como adjetivo es loco, furioso, vehemente.¹² El furor se manifestaba en actitudes como el golpear los escudos constantemente o gritar; estos guerreros se volvían insensibles al fuego y al hierro y mordían el borde de acero de sus escudos (saga de *Vatnsdæl*). La única iconografía al respecto es la existencia de una pieza de ajedrez de origen escandinavo (aproximadamente del siglo XI), encontrada en la isla de Lewis (Gran Bretaña), que representa a un guerrero armado mordiendo la parte superior de un escudo en forma de almendra.

La potencia que Óðinn comunica a los guerreros pertenece a la esfera de lo sacro, bendice a sus elegidos imponiendo sus manos sobre sus cabezas y asegurando así la victoria, porque él mismo es la fuente de la victoria y los acoge en el Valhöll después de muertos. Como chamán, Óðinn tenía la capacidad para que su *Hugr* viajase a tiempos y lugares lejanos y se presentase en sueños en forma humana o animal. En la épica de los *Ynglingar* se dice: “Óðinn cambiaba de aspecto, mientras el cuerpo yacía como muerto o adormecido, él se transformaba en un pájaro o animal, pez o serpiente, llevándose en un pestañar a tierras lejanas para acudir a sus propios asuntos o de otros”.¹³

Los guerreros *úlfheðnar* y los *berserkir* eran guerreros herederos de los poderes mágicos de Óðinn; el *hugr* de ellos —su doble ánimo— podía abandonar sus cuerpos en el día y durante el sueño podía presentarse bajo el aspecto humano o de un animal.

El *hugr* cambia en *hamr* (hábito, forma exterior) cuando ejercitan la magia; y el adjetivo *hamrammr* es usado cuando se refieren a los *berserkir* o *úlfheðnar* en la saga de *Egill Skallagrimsson*. En las sagas son numerosos los casos citados sobre la capacidad de cambiar el aspecto exterior de los guerreros oso. La saga de *Vatnsdæl* habla de un tal Torkell Silfri, quien tenía la capacidad de transmutar de apariencia y además era conecedor de la magia.¹⁴ La más significativa “transformación” ocurre en la saga de *Hrólfr Kraki*, la del héroe Böðvar Bjarki, quien combatía como un oso invencible mientras su cuerpo yacía dormido en la retaguardia.¹⁵ El capítulo XXIX de la

¹² De la misma raíz indoeuropea desciende el latín *vates*: aquel que canta, habla y profetiza por inspiración divina.

¹³ Gianna Chiesa Isnardi, *op. cit.*, 1977, p. 89.

¹⁴ Marco Scovazzi, *Antiche saghe islandesi*, 1973, pp. 215.

¹⁵ Mario Polia, “Furor”, en *Guerra, poesía e profecía*, 1983, p. 20.

saga del arquero *Oddr* (mediados del siglo XIII) narra que entre sus aventuras se podía contar el encuentro y lucha con doce *berserkir*.¹⁶

Estos guerreros formaban una sociedad con jerarquías de tipo militar. Según los estudiosos del argumento, era muy probable que para formar parte de estos grupos debían pasar por pruebas como comer la carne de un animal (sea lobo u oso) o beber su sangre, ya que de esta manera las capacidades de la bestia —su astucia, su ferocidad— se transferían a las personas.¹⁷ Entre las sagas que refieren la ingestión de carne de lobo y la transformación del carácter de la persona tenemos la de los *Ynglingar*.

La saga dedicada a los descendientes de Óðinn, *Volsunga* (1260), cuenta la transformación de dos jóvenes en lobos: dos jóvenes se internaron en la foresta y llegaron a una casa donde yacían dormidos dos príncipes presos de un acto de magia. En las paredes estaban colgadas dos pieles de lobo, los jóvenes por curiosidad se las pusieron y quedaron presos del encantamiento, en el cual por nueve días se convertían en lobos y en el décimo retomaban la forma humana. Finalmente, los jóvenes lograron liberarse del encantamiento,¹⁸ y el tiempo que vivieron como lobos ha sido interpretado como un periodo de iniciación.

En su *Historia de gentibus septentrionalibus* (libros XV-XVII) el historiador y eclesiástico sueco Olaus Magnus refiere que en la noche de Navidad se reunían muchos hombres transformados en lobos provenientes de distintos lugares y que entraban en los depósitos donde se guardaba la cerveza para bebérsela.

El furor que lleva a los *berserkir* a hacer actos de violencia como el raptar mujeres, es otra de las versiones narradas en las sagas escandinavas: “Dos hermanos eran famosos porque eran de pésimo carácter, uno se llamaba Þórir Þömb y el otro Ögmúndr (...) ellos fueron poseídos por el espíritu de los berserkir (...) tomaban a las esposas de los hombres y a sus hijas y las poseían por una semana o medio mes tras lo cual las devolvían”.¹⁹

La figura del *berserkir* duró hasta el siglo XII con la difusión del cristianismo en Escandinava y el nacimiento de la figura del caballero cortés de los siglos XII-XIII; desapareció la figura del guerrero

¹⁶ Fulvio Ferrari, *Saga di Oddr l'arciere*, 1994, p. 97.

¹⁷ Puede interpretarse como un caso de magia simpática. Véase James Frazer, *Il ramo d'or. Studio sulla magia e la religione*, 1965, p. 25.

¹⁸ Ludovica Koch, *La saga dei Volsunghi*, 1994, pp. 88-89.

¹⁹ Marco Scovazzi, *op. cit.*, 1973, pp. 215-216

poseído de la “furia”, visto más bien como un hombre víctima de una “posesión demoníaca” o enfermo. Torir, protagonista en la saga *Vatnsdæl* dice: “...a mi viene continuamente el *berserksgangar*, mientras yo desearía estar tranquilo: quisiera que tu hermano hiciera alguna cosa contra esta enfermedad”.²⁰

La península Itálica

En el centro y sur de la península Itálica el tema está muy difundido en Toscana, Lacio, Las Marcas, Molise, Abruzos, Campania, Pulla, Calabria y Sicilia. En Lacio, a fines del siglo XIX, Lister documentaba:

[...] el lobo menaro de los campesinos es un ser muy terrible, él sale de su habitación y se desnuda todo y su cuerpo se cubre de pelos gruesos y largos que le crecen en un momento (...) la fuerza del lobo es superior a la de diez hombres (...) se cree que sea una simple enfermedad y que se pueda curar (...) un valiente hiere ligeramente al enfermo y hace caer de la herida tres gotas de sangre...²¹

En Abruzos se creía que el “*lupemenare*” nace la noche de Navidad; si es varón, será un lobo *mannaro* y si es mujer, una bruja. Para evitar esto, por tres noches consecutivas al nacimiento el padre debía hacer con una punta aguda una pequeña cruz sobre el pie del niño o de la niña.²² A fines del siglo XIX, en la región de Abruzos, Antonio de Nino recogió una leyenda según la cual san Rainero de Baño induce a un *lupemenare* a devolver a un niño raptado, tocando una campana y recitando: “Con el sonido de mi campana, no pueden estar aquí, *lupemenare*, ni serpiente venenosa, ni agua enfurecida”.²³

En sus *Bucólicas*, Virgilio narra sobre una mujer dotada con la capacidad de transformarse en lobo mediante el uso de filtros mágicos y en la *Eneida* refiere la existencia de hombres transformados en lobos, osos y leones por la hechicera Circe. En el *Satyricon*, Petronio cuenta la transformación de un soldado en lobo en una noche

²⁰ *Ibidem*, p. 206.

²¹ Peter Lister, “Legende clasiche e superstizioni dei castelli romani”, 1893-94, p. 36.

²² Gennaro Finamore, “Tradizioni popolari abruzzesi streghe-stregherie”, 1884, p. 219.

²³ Antonio de Nino, *Uti e costumi abruzzesi*, 1964, pp. 162-163.

de plenilunio; sus ropas se transformaron en piedra mientras él se metió en el bosque. En otras partes de Europa también se encuentran versiones del licántropo.

El lykos de la antigua Grecia

En Grecia,²⁴ el mito del rey Licaón narrado por Pausanias (siglo II d.C.) es el fundador de la licantropía entre los antiguos helenos: en el templo dedicado a *Zeus Lykaios* (Zeus Liceo) en la región de Arcadia se realizaba un rito donde se debía comer carne humana y carne animal para que la persona se transformara en hombre-lobo: “Después de Licaón, otros hombres habrían sido transformados en lobos durante el sacrificio a Zeus Liceo; pero ellos no permanecieron lobos por toda la vida; si mientras son lobos se abstienen de comer carne humana, volverán a ser hombres después de nueve años; si en cambio la comen, quedarán lobos para siempre”.²⁵

La transformación física de Licaón en lobo, por un castigo de Zeus, es descrita por Publio Ovidio en su *Metamorfosis*: “...los brazos se transforman en patas, el vestido en pelo, y es lobo (...) el aspecto feroz con los ojos de fuego”.

Plinio el Viejo, en su *Naturalis Historia*, dice:

Así Scopas que escribió *Las Olímpicas*, narra que Demeneto de Parrasia, durante un sacrificio que los arcadios hacían a Giove Liceo, todavía en aquel tiempo con víctimas humanas, comió las entrañas de un chico que había sido inmolado y se transformó en lobo; él mismo, después de nueve años reasumió la forma humana y se ejercitó en el pugilato y regresó vencedor de Olimpia.

Licantropía es una palabra que procede de dos vocablos griegos: *lykos* (lobo) y *ánthropos* (hombre). Desde la perspectiva médica, es una afección de naturaleza histérica, que empuja al individuo predispuesto, generalmente en coincidencia con las fases de la luna llena, a simular el comportamiento y los aullidos del lobo. Al experimentar en el interior de su persona un calor voraz, surge en el li-

²⁴ Mencionamos algunos nombres que toma el licántropo en Europa: *werwolf* en inglés, *Werwolf/ Wehrwolf*; en alemán, *loup garou* en francés, *volkulak* en búlgaro, y *volkulaku* en ruso. Conocido entre los gallegos (España) como *lobishome*.

²⁵ Pausania, *Guida della Grecia*, 2003, libro VIII, pp. 2, 6.

cántropo un impulso a arrojarse en las fuentes aun en los inviernos más rígidos.

Desde la perspectiva antropológica, podríamos hablar de la licantropía como un “síndrome cultural” donde el elemento mítico de la metamorfosis theriomorfa es predominante y donde la fiera objeto de la metamorfosis es el lobo, animal relacionado con la actividad predatoria, el invierno, la nieve, la noche, el bosque, las soledades cerriles, la vida nómada y el espacio salvaje. En este aspecto, cultural y mítico, la licantropía podría compararse con el mito de las transformaciones del hombre en jaguar en las culturas amazónicas y mesoamericanas. Los mitos escandinavos y de la antigüedad clásica griega se difundieron por toda la Edad Media y llegan hasta nuestros días.

El trabajo de campo

El contexto: Leonessa y su historia

Los pobladores originarios de esta zona de los Apeninos centrales fueron los sabinos. La tribu se llamaba naaharci, que tomó el nombre del río Nar y el territorio fue llamado Narnate.

Su historia se caracteriza por una serie de ocupaciones comenzando por los romanos (II a. C.) hasta la llegada de los longobardos, pueblo germánico (VI-VIII d. C.) según el más grande historiador —Paolo Warnefrido, llamado Paolo Diacono— de origen escandinavo.²⁶ Le siguieron los normandos con la creación del reino de las dos Sicilias; con los longobardos habían tenido un dominio por ducados en Italia central: el ducado de Benevento y el de Spoleto, al que pertenecía el territorio leonessano. Leonessa fue fundada como ciudad por los franceses, con Carlos I de Anjou (1278) a la cabeza. Continuó siendo ciudad bajo la dinastía aragonesa (1442-1516) hasta que el emperador Carlos V, de la casa Hasburgo, la cedió como feudo a su hija natural Margarita de Austria (1539) como parte de la dote por su boda con Octavio Farnese. En 1860, con la unificación italiana dirigida por Garibaldi, la dinastía borbónica cesó y desapa-

²⁶ “En la misma manera, también la estirpe de los Winili (Winnili), es decir, de los longobardos, de origen germánica, que después reinó felizmente en Italia, vino de la isla que es llamada Escandinava, si bien sobran otras hipótesis sobre esta migración...” Véase Paolo Diacono, *Storia dei longobardi*, 1972, p. 26.

reció el reino de las dos Sicilias; formando parte así del naciente reino de Italia.

Leonessa se encuentra aproximadamente a 1000 msnm, cuenta con una población fija de 3000 habitantes. Políticamente está dividida en 37 fracciones o *ville*. La actividad principal es la agricultura y la ganadería, especialmente el cultivo de papa. En la Italia central la papa leonessa es la de mayor reputación.

El criterio de la investigación

El método de nuestras entrevistas es el mismo que empleamos en el trabajo antropológico y etnográfico en los andes piuranos. Partiendo de una serie de argumentos que nos interesaba conocer y profundizar, hemos creado una serie de preguntas, la cual fue enriquecida continuamente por los nuevos datos que nos proporcionaban los informantes. Hemos intentado crear un ambiente de confianza donde el informador se sienta libre de hablar de ciertos temas que tal vez podrían hacerlo sentir como un supersticioso.

Los informantes han sido seleccionados teniendo en cuenta su edad, sexo, lugar de procedencia y cultura. La mayoría de nuestros informantes tiene entre 60 y 85 años de edad. Hemos intentado que la selección de los informantes sea representativa de las 37 fracciones de Leonessa. Las entrevistas fueron hechas entre 2001 y 2003.

La evidencia etnográfica

Algunos elementos de la mitología escandinava se encuentran presentes en las narraciones recogidas entre los campesinos leonessanos. Es muy probable que el tema haya sido reintroducido, ya que entre los antiguos sabinos existían hombres lobo: los *hirpi* (*hirpus*: lobo) en la Alta Sabina durante la ocupación longobarda, los cuales antes de su cristianización eran guerreros iniciados en prácticas secretas. Paolo Warnefrido (siglo VIII) en su *Historia langobardorum* narra que los cinocéfalos ("cabezas caninas") eran tan feroces que bebían la sangre de sus enemigos y en caso de no obtenerla, bebían su propia sangre.²⁷

²⁷ En ocasiones la simbología del perro y del lobo aparecen como sinónimo: "avanzaban sin coraza como lobos o perros" (saga de los *Ynglingar*).

El *panaru*= *panero* es sujeto de crisis periódicas, algunos informantes relacionan las crisis de los hombres lobo con la luna creciente, situación no explícita en el caso de los hombres oso. Llegada la crisis, los *paneros* se comportan como lobos u osos: poseedores de una fuerza terrible, además de una transformación física —según algunos— en virtud de la cual les crecen el pelo y las uñas.

Al darse cuenta del inicio de la crisis, los hombres lobo y los hombres-osos se alejan de sus casas y piden a sus mujeres y familiares no abrirles la puerta aunque toquen insistentemente, ya que si entran en ese estado los pueden herir o matar.

Pasada la crisis, vuelven a ser personas normales que desarrollan en la comunidad sus actividades diarias. En el día nadie les teme, de casi todos ellos se conocía y conoce la identidad anagráfica.

Hemos recogido algunas versiones en una fracción de la parte baja del territorio, Villa Massi. La siguiente narración fue contada por Toto Felice (agricultor-ganadero, 70 años de edad):

Decían que en el momento les cogía la crisis y se les alargaban las uñas, les crecían los cabellos(...) ahora si es verdad, no lo sé (...) se volvían muy agresivos, que si te encontraban en la noche en plena crisis era muy peligroso (...) así es, cuando yo era jovencito (...) regresaban a las dos o tres de la madrugada, entonces tanto pa' meterme miedo me decían: "Mira que la noche es peligrosa, mira que si pasas de nuevo por la fuente a la una, a las dos de la madrugada, sabes es una mala hora, pueden estar los lobos paneros, si se dan cuenta que tu pasas te cogen, te estrangulan ¡eh!". Entonces se hablaba de estos lobos paneros que habían algunos, tal vez también aquí en esta fracción (...) casi en todas las fracciones había alguno.

En algunas ocasiones la persona tiene suerte, y al caminar de noche no es agredida por algún lobo *panero*. Es este el caso de una señora de más de 80 años, originaria de la fracción de Valunga. Ella recuerda que, cuando era joven, una noche regresaba a caballo a su casa acompañada de su hermano y un amigo; al atravesar un río vio a un hombre velludo bañándose. Enseguida reconoció que se trataba de un lobo *panero*, pero éste estaba de espaldas y no la vio. Ella, asustada, escapó del lugar.

El abuelo de uno de nuestros informantes de la fracción de Villa Climinti narraba que una noche, cuando fue a regar sus campos, vio cerca de un río esconderse a un hombre tras los matorrales y lo interpretó como un lobo *panero*, ya que entonces se decía que existían muchos de ellos.

Las siguientes versiones son de María Runci (ama de casa, 71 años de edad) de la fracción de Terzone (parte alta).

Entonces, allí en la casa Runci allá donde vivía yo, había un señor que se llamaba Lorenzo —no es mucho tiempo que ha muerto, yo lo recuerdo— entonces, a poca distancia de la fracción, en la primera montaña que ves ahí se llevaba un pedazo de pan en un pañuelo (...) se quedaba hasta la noche y encontró ese (...) el oso panero. Entonces lo paró este cristiano, lo hace meterse echado sobre la tierra, éste va allá, excava un hueco con las patas excavaba este hueco. Este pobre Lorenzo ¿qué tenía que hacer? dice: "¡...Está haciendo el hueco para meterme allá dentro!" Pobrecito, entonces cuando que vio que excavaba allí con una fe este oso panero (...) coge y se quita el sombrero, después despacio, despacio se quita la casaca, después despacio, despacio se quita los zapatos y los metía allí. Así cuando veía que el oso no lo veía (...) dejó todo ahí. Lorenzo escapó sin zapatos, pobrecito. Corrió, corrió, pero los pies le hacían mal, por la montaña estaba lleno de piedras, pero el oso miraba y veía allí el sombrero, veía ahí los zapatos, veía la casaca le parecía que era Lorenzo, pero más bien él se había venido a la fracción (...) Cuando que el oso lo va a coger, no encontró a Lorenzo, encontró la ropa. Entonces el oso gritó ¡uuuh! Entonces Lorenzo entró dentro de la casa, pero había tenido tanto miedo que se murió.

Pregunta: ¿cómo era el oso *panero*?, ¿era realmente un oso o era una persona?

Respuesta: "Eh, no era una persona, era un oso verdadero, excavaba con las patas. Decía [no que] el nombre del oso panero era debido al hecho que se transforman estas personas, prácticamente le sale el pelo por todas partes del cuerpo".

[...] te lo puedo decir que verdaderamente se vuelven gruesos, se transforman verdaderamente como osos paneros, porque mi mamá lo ha visto realmente a S. Giusta allá en Cittareale y a este señor le cogía este mal le decía a su mujer como que dijese 'Mari' oh Dios, me coge este mal' y iba a botarse allá bajo dentro de la fuente y pasaba debajo de la ventana de mi mamá y mi mamá lo veía. Lo sabían todos en la fracción. Entonces él le decía a su esposa: 'Mira-dice-que cuando te llamo para que me abras no me abras, cuando no te llamo es que me ha pasado este mal' (...) como si fuera un oso panero se tiraba dentro de la fuente, rugía. Después iba a la puerta de su mujer(...) tocaba. (...) entraba en la casa cuando volvía a ser normal.

Pregunta: ¿cuando era oso *panero* tenía pelo en el cuerpo?

Respuesta: “Sí, sí, sí, como si fuera verdaderamente un oso *panero*, ha dicho mamá, rugía como un oso, mi mamá lo veía desde la ventana ¿no? Entonces se tiraba dentro de la fuente, mi mamá siempre lo contaba: pasaba bajo su ventana.”

En esta misma fracción existe el recuerdo del siguiente caso: un agricultor-ganadero de 83 años de edad cuenta que a una maestra de escuela que era una osa *panera* la habían visto bañarse en la fuente en las noches de invierno. Se trata realmente de un caso fuera de lo común, ya que por lo general los personajes son de género masculino, como lo afirma la literatura etnográfica.

Es interesante, por otro lado, resaltar que sólo en la parte alta de Leonessa (por ejemplo Terzone) se conserva el recuerdo de casos de osos *paneros*, mientras que los casos de lobos *paneros* están difundidos en la parte baja y en la alta. Debo resaltar que no sólo en esta leyenda he encontrado esta diferencia en la información. Los elementos en común entre los hombres lobo y los hombres oso son:

1. Se ha perdido por completo el origen militar-chamánico, sólo quedan las versiones más cercanas a las narraciones folklóricas en donde son furibundos, y el “furor” que los invade los lleva a realizar actos muy lejanos a lo considerado heroico. Esto puede explicarse, ya que desde las transformaciones que ocurren en las sagas en periodo cristiano se intenta menospreciar lo pagano de guerreros-chamanes viéndolo como “enfermedades” o “posesiones demoníacas”.

Algunas sagas cuentan que misioneros cristianos indujeron a la matanza de *berserkir*, siendo a veces los propios religiosos quienes daban muerte u organizaban estos asesinatos. Islandia fue cristianizada entre los siglos X y XII.

2. El *panaru / mannaru* no es un ser sobrenatural, sino un personaje conocido de la vida cotidiana.

Los hombres lobo están en cualquier lado del altiplano leonessano, y en épocas anteriores eran mucho más. El caso de los osos *paneros* era menos común. Debemos tomar en cuenta que el oso, como parte de la ecología de esta zona, desapareció hacia el siglo XVIII.

3. Tanto en el caso de hombres lobo como de hombres oso ocurren algunas transformaciones físicas: el crecimiento de pelo en todo el cuerpo y el alargamiento de las uñas

El *panaru/mannaru* adquiere las cualidades características del lobo como la capacidad de aullar, la agresividad y su extraordinaria fuerza física.

4. Durante todo el tiempo que dura la crisis, el *panaru* se vuelve un ser peligroso capaz de atacar a cualquier persona desprevenida que ande sola durante la noche; este peligro se extiende a su propia familia. Las crisis finalizan por sí solas después de unas horas, pero se puede hacerlas cesar si se logra herir de modo que la sangre brote de la herida.

Entre las principales diferencias entre hombres-lobo y hombres-oso destacan las siguientes:

En los hombres lobo la cualidad de *panaru/mannaru* es —según los criterios médicos— una enfermedad causada por una alteración de la sangre y una fiebre interna que los obliga a tirarse en el agua, aunque sea en pleno invierno. Esta enfermedad se manifiesta solamente de noche, y según algunos informantes se relaciona con la luna llena. Es por eso que en otras partes de Europa es conocida como “mal de luna”. Este último detalle evidencia, una vez más, la íntima relación existente en la medicina popular entre estado patológico y sangre.

Dado que no existen estudios sobre los casos de hombres oso, hemos preguntado a algunos ancianos si hoy todavía existen los *paneros*, y según nuestro informante de la fracción de Piedelpoggio, que además era uno que *toglie l'occhio* (es decir, curaba el mal de ojo) y quiso permanecer en anonimato por temor a la represalia de brujas y de todos los seres nocturnos, nos dijo lo siguiente: “sí, sí existen, pero hoy ya no se ven porque no deben ir a bañarse en las fuentes de noche porque hoy tenemos el agua dentro de casa.”

Esta afirmación se explica por sí sola: los lobos *paneros* no han dejado de existir, pero al tener hoy el servicio de agua dentro de sus casas ya no salen en la noche y, por tanto, ya no constituyen un peligro para su pueblo.

Bibliografia

- Koch, Ludovica (ed.), *La saga dei Völsunghi*, Parma, Nuove Pratiche Editrice, 1994.
- Chávez Hualpa, Fabiola y Mario Polia, *Mio padre mi disse. Tradizione, religione e magia sui monti dell'Alta Sabina*, Rimini, Il Cerchio, 2002.
- Chiari, Gabriele, "Il lupo mannaro", en *Mal di luna*, Roma, Newton Compton, 1981, pp. 57-81.
- Chiesa Isnardi, Gianna, "Il lupo mannaro come superuomo", en Elemire Zolla (ed.), *Il superuomo, vol. III. El superuomo e suoi simboli nelle letterature moderne*, Firenze, La Nuova Italia, 1975.
- , *Edda di Snorri*, Milano, Rusconi, 1975.
- Chiesa Isnardi, Gianna (ed.), *Leggende e mitivichinghi*, Milano, Rusconi, 1977.
- De Nino, Antonio, *Usi e costumi abruzzesi, volume quarto. Sacre leggende*. Firenze, Olschki, 1964.
- Diacono, Paolo, *Storia dei Longobardi*, Milano, Rusconi, 1972.
- Dumezil, George, *Ventura e sventura del guerriero. Aspetti mitici della funzione guerriera tra gli indo-europei*, Torino, Rosenberg d Seller, 1974.
- Ferrari, Fulvio, *Saga di Oddr l'arciere*, Milano, Rusconi, 1994.
- Finamore, Gennaro, *Tradizioni popolari abruzzesi streghe –stregherie*, en *Archivio per lo studio delle tradizioni popolari*, vol. III, pp. 219-232, Palermo, Luigi Pedone Lauriel, 1884.
- Frazer, James, *Il ramo d'or. Studio sulla magia e la religione*, Torino, Boringhieri, 1965.
- Lister, Peter, "Leggende clasiche e superstizioni dei castelli romani", en *Rivista delle Tradizioni Popolari Italiane*, 1,1:29-37, Roma, 1893-1894.
- Pausania, *Guida della Grecia, libro VIII, l'Arcadia*, Milano, Mondadori, 2003.
- Polia, Mario, "Furor". *Guerra, poesia e profezia*, Padova, Il Cerchio/El Corallo, 1983.
- Plinio, *Storia naturale*, vol. II (libri VII-IX), Torino, Eunidi, 1983.
- , *Le Rune e gli Dei del Nord*, Rimini, Il Cerchio, 1999.
- Scovazzi, Marco, *Antiche saghe islandesi*, Torino, Einaudi, 1973.
- Sighinolfi, Christian, *I guerrieri-lupi nell'Europa arcaica. Aspetti della funzione guerriera e metamorfosi rituale presso gli indoeuropei*, Rimini, Il Cerchio, 2004.