

**FIGURAS DE ALTERIDAD EN LA NARRATIVA CONTEMPORÁNEA.
LA REESCRITURA DEL MITO DEL LICÁNTROPO EN *LYCAON*
DE GUILLERMO TATO**

CAROLINA REAL TORRES

INTRODUCCIÓN

La mutación del hombre en bestia dentro de la narrativa de terror sigue alimentando los placeres de una sociedad a la que le gusta experimentar el breve escalofrío del miedo o la fascinación por lo diferente. Las creencias antiguas parecen sobrevivir en nuestros días y nos dejan expuestos a un efecto perturbador cuando la frontera entre la realidad y la ficción se vuelve incierta, impalpable, y se nos muestra como algo que, hasta ese momento, habíamos considerado fantasía. Así ocurre en numerosos relatos de ficción contemporáneos que se alimentan de antiguos mitos.

Por otro lado, la relación entre mito y narrativa es uno de los temas más representativos de los estudios sobre Recepción Clásica, y en ella se establece un constante diálogo entre el presente y el pasado¹. En particular, la fuerza comunicativa del género novelístico revela un gusto popular por lo mítico que resulta cómplice de la revitalización de los mitos clásicos². Estos, gracias a su carácter universal y a su gran carga simbólica, y “pese al énfasis desmitificador de la razón moderna”, como objeto Ángel Carretero³, han logrado sobrevivir y adoptar nuevas expresiones en el propio seno de la modernidad, en particular, dentro de la literatura fantástica y de terror, un campo en el que la licantropía encuentra, por así decirlo, un nuevo nicho.

Fruto de esta tendencia, el mito del licántropo y sus reinterpretaciones en la novela contemporánea se nos presentan como un recurso idóneo en la

1. Cf. Marina Sáez (2020: 17). Para un acercamiento a la teoría de la Recepción Clásica, véase Unceta Gómez (2019).

2. Sobre la metamorfosis de los mitos en el género novelístico véanse los trabajos de Losada Goya (2015) y Fernández Urtasun (2019: 87).

3. Carretero Pasín (2006: 114).

construcción de nuevos modelos identitarios. A ello está dedicado este capítulo, donde, de manera específica, y en el marco de la literatura comparada, me planteo analizar el tratamiento del mito griego de Licaón en la novela homónima de Guillermo Tato (Alicante, 1978-), escritor, guionista y colaborador de proyectos cinematográficos tan conocidos como *REC* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007), *Apocalipsis* (Jaume Balagueró, 2014), *Retornados* (Manuel Carballo, 2013), *Sweet Home* (Rafa Martínez, 2015) o *Summer Camp* (Alberto Marini, 2015). Un análisis textual, intertextual y contextual de *Lycaon* y sus posibles fuentes clásicas permitirá determinar la manera en que el autor asimila dicho mito y lo adapta a los intereses actuales del consumidor de literatura de ficción.

Para ello, atenderé, en primer lugar, a cuestiones relativas a la pervivencia y recepción de los mitos clásicos en la narrativa actual, y, dentro de esta, a la fortuna del mito del hombre lobo en el género de terror, a partir de las nociones de identidad y alteridad. A continuación, teniendo en cuenta que los mitos se retoman según los gustos personales de los escritores y en consonancia con las convenciones estéticas y culturales dominantes, examinaré la presencia del licántropo en la cultura de masas contemporánea, donde esta figura va a aparecer modernizada en nuevas temáticas e interpretaciones. Y ello porque, como afirma Juan Luis Arcaz, “los mitos clásicos perviven más allá de los imperativos poéticos y de las modas de turno, camuflados o revestidos con nuevos ropajes y encaminados a nuevos fines, pero al fin y al cabo renovados en estos ecos actuales y dotados siempre de plena vigencia”⁴. Si bien es cierto que la figura del hombre lobo tiene numerosas manifestaciones en distintos ámbitos culturales, todas las occidentales, de alguna manera, derivan del mito griego de Licaón. El antiguo rey de Arcadia, convertido en lobo por Zeus como castigo por un acto de antropofagia, es el germen de numerosas fábulas y narraciones que, a menudo, desvirtúan el relato original y muestran claramente la capacidad de adaptación de los monstruos clásicos.

De esta manera, partiendo de la configuración del mito en las fuentes clásicas, abordaré a continuación un análisis de las variantes que se producen en el desplazamiento a la contemporaneidad, para conocer las decisiones creativas del autor, así como detectar los factores socioculturales, ideológicos o estéticos que determinan la reescritura del mito clásico. El estudio de estos conceptos permitirá, asimismo, comprender cómo se elaboran hoy en día las figuras de la otredad y repensar el modo que asumen los antagonismos sociales, en particular sobre la base de la oposición civilización/barbarie que se establece en la novela entre humanos y licántropos. Una última reflexión sobre la funcionalidad popular del mito clásico nos revelará su capacidad para rescatar el poder

4. Arcaz Pozo (1999: 183).

identitario de la diferencia, un ámbito en el que licantropía, metamorfosis y canibalismo evidencian la relación intertextual de *Lycaon* con el mito clásico.

EL MITO DEL LICÁNTROPO EN LAS FUENTES CLÁSICAS

El mito del licántropo, como motivo literario, hunde sus raíces en la Antigüedad grecorromana, pues, a pesar de que existen leyendas anteriores⁵, los textos clásicos, desde Hesíodo hasta san Agustín, desarrollan un relato complejo en torno a la existencia de licántropos, aun con versiones muy contradictorias entre sí. En algunas fuentes, Licaón aparece como el rey civilizador de Arcadia, fundador de la ciudad de Licosura y de los juegos en honor a Zeus Liceo, palabras ambas relacionadas con la denominación del lobo en griego (*lykos*). Tras sacrificar a un niño en el altar de Zeus, Licaón pone a prueba la divinidad del dios ofreciéndole un banquete de carne humana, por lo que resulta metamorfoseado en lobo como castigo⁶. Otros relatos presentan al rey como padre de 50 hijos que, por haber sido partícipes del engaño, fueron también convertidos en lobos⁷. En otras versiones, el dios es un forastero que pide hospitalidad a Licaón y le sirven como cena las entrañas de un niño⁸ que, según las fuentes, se trataba de un huésped de Licaón⁹, del hijo menor del rey¹⁰ o de su nieto¹¹. Por último, otros autores se hacen eco de una posible condonación: cada nueve años, los que no se hubiesen alimentado de carne humana, podían retornar a su forma original¹². Observamos que la mayoría de las versiones otorgan a las criaturas ciertos dones o posibilidades durante un tiempo limitado y en determinadas condiciones que, si no se respetan, les imposibilita volver a su estado original¹³. Sin embargo, a pesar de las diferencias, el argumento principal es común

5. Las primeras menciones aparecen en torno al año 2500 a.n.e. en la *Epopeya de Gilgamesh* (III 62) donde se narra cómo Ishtar transforma en lobo a uno de sus amantes. Véase al respecto Sconduto (2008: 7); Llinares García (2014: 124); Freán Campo (2019: 48).

6. Entre las principales fuentes textuales sobre la existencia de la licantropía destacan Apolodoro, *Biblioteca* III 8; Eratóstenes, *Catasterismos* 8; Heródoto, *Historia* IV; Hesíodo, *Catálogo de las mujeres*, frag. 163 M-W; Higino, *Astronomía poética* II 4; Nono de Panópolis, *Dionisiacas* XVIII 20-24; Ovidio, *Metamorfosis* I 162-251; Pausanias, *Descripción de Grecia* VIII 2, 1-3 o Plinio el Viejo, *Historia Natural* VIII 34.

7. Apolodoro, *Biblioteca* III 8, 1-2; Higino, *Fábulas* CLXXVI.

8. Apolodoro, *Biblioteca* III 8, 1-2.

9. Ovidio, *Metamorfosis* I 225-228.

10. Pausanias, *Descripción de Grecia* VIII 2, 3; Nono de Panópolis, *Dionisiacas* XVIII 21.

11. Eratóstenes, *Catasterismos* 8; Higino, *Astronomía poética* II 4.

12. Heródoto, *Historia* IV; Petronio, *Satiricón* 62; Virgilio, *Bucólicas* VIII 98; Pausanias, *Descripción de Grecia* VI 8, 2 y VIII 2, 6; Plinio el Viejo, *Historia Natural* VIII 34, 1-4 y san Agustín, *La Ciudad de Dios* XVIII 17.

13. Así, por ejemplo, en el texto de Petronio, *Satiricón* 62, el soldado transformado en lobo, tras orinar formando un círculo alrededor de su ropa —el cual le servirá de guía—, seguirá siendo lobo si no la encuentra. El círculo mágico se usa para mantener al lobo en el camino de regreso a la forma humana: poder encontrar su ropa le otorga explícitamente esta posibilidad. También Plinio el Viejo (*Historia*

a las distintas versiones y, en cualquier caso, parece claro que Ovidio, debido a la gran repercusión que tuvo su obra en la cultura occidental, dejó su impronta en la transmisión del mito¹⁴.

Por otra parte, el lobo es el animal que aparece con más frecuencia en las tradiciones de metamorfosis. Contamos con los relatos sobre Apolo Licio, adorado en muchas partes de Grecia, de quien se creía que, en ocasiones, asumía la forma de lobo, y con el testimonio sobre Latona, la madre de Apolo y Ártemis, quien llegó a Delos en forma de loba. Por su parte, Heródoto transmite que los neuros, vecinos de los escitas, una vez al año se transformaban en lobos durante unos días y luego retomaban su forma humana. Diodoro de Sicilia en su *Biblioteca histórica* anota que el primer hombre lobo fue el dios egipcio Osiris, quien regresó de los infiernos bajo la forma de un lobo para combatir al monstruo Tifón. En la misma línea, Ovidio describe los hechizos de Medea relacionados con la licantropía y se puede mencionar también la conversión en lobos de los compañeros de Ulises por obra de Circe. Otros testimonios incluyen la narración de Virgilio sobre el hechicero Meris, capaz de transformarse voluntariamente en lobo, o la de Petronio en el *Satiricón*, donde se recoge la mutación en lobo de un soldado. A todo ello hay que sumar algunas evidencias romanas adicionales, como la historia de Rómulo y Remo, amamantados por una loba, la festividad romana de las Lupercalias¹⁵, la cofradía de los *Hirpi Sorani*¹⁶, etc. Como vemos,

Natural VIII 34) y Varrón (según san Agustín, *La Ciudad de Dios* XVIII 17) especifican que los arcades, que atravesaban a nado un estanque donde se transformaban en lobos, además de abstenerse de comer carne humana durante nueve años, debían atravesar a nado el mismo estanque y recuperar su ropa para volver a su forma original. En el caso de estas metamorfosis controladas, el hecho de nadar a través de una laguna podría simbolizar el paso del orden humano al salvaje y viceversa (Freán Campo, 2019: 63). Algunos autores apuntan la idea de que el viaje a través de las aguas se encuentra frecuentemente asociado a los descensos al mundo subterráneo, característicos de la experiencia chamánica (González Wagner, 1989: 91).

14. Ovidio (*Metamorfosis* I 163-252), sin detenerse a explicar las consecuencias morales de la transformación, representa el castigo ejemplar que impone Júpiter a la humanidad por el engaño de Licaón equiparándolo con la naturaleza del asesinato de César. Véase Feldherr (2010: 15-46).
15. Las Lupercalias o Lupercales, cuyo nombre deriva de *lupus*, eran una antigua fiesta romana de purificación, celebrada durante el mes de febrero en honor del dios Pan Liceo, conocido también como Fauno Luperco (Barroso Cabrera y Morín de Pablos, 2014: 31-32; Machado, 2010: 288-289). Su historia, de origen incierto —aunque algunos autores como Vö Konrads (2016: 97-99; 2018) apuntan un posible origen arcadio—, está estrechamente ligada a la fundación de la ciudad, razón por la cual sus devotos, llamados *luperci*, tras realizar un sacrificio en la gruta Lupercal del Palatino, donde fueron hallados Rómulo y Remo, corrían semidesnudos por las calles de la ciudad azotando a todo el que encontraban a su paso con correas hechas con la piel de las cabras que habían sacrificado. Si bien el rito acabó asociándose también con la idea de fecundidad y los cultos ctónicos, en su origen “se trataría claramente de un rito de purificación de la ciudad en el que los jóvenes, identificados con machos cabríos, ahuyentaban las fuerzas que amenazaban la supervivencia del rebaño, en especial los lobos” (Mayorgas, 2007: 117-118).
16. Al igual que las Lupercales, el misterioso culto de los *hirpi Sorani* o “lobos de Sorano” entra dentro de la categoría de los ritos de purificación. Esta festividad tenía lugar en el monte Soracte de Roma, donde se erguía el templo de Feronia, deidad sabina del inframundo y esposa del dios-lobo. Los sacerdotes vinculados a Soranus se relacionan con Apolo Licio en cuanto que formaban un tipo de hermandad de guerreros-pastores a los que frecuentemente se denomina *Lykaioi/Lykaia*. Como observan Barroso Cabrera y Morín de Pablos (2014: 33), “este tipo de fraternidades guerreras de hombres-lobo asociadas a dioses lobunos se encuentran documentadas en todo el ámbito indoeuropeo”.

la literatura antigua es profusa en el tratamiento del tema, lo que nos permite comprobar hasta qué punto la leyenda de los hombres lobo era popular¹⁷.

LOS LICÁNTROPOS EN LA FICCIÓN CONTEMPORÁNEA

Llama la atención el alcance literario de una antigua tradición. Los primeros relatos sobre licantropía en nuestro país aparecen a mediados del siglo XIX, pero se multiplican en la segunda mitad del siglo XX¹⁸. La ficción ha ido adueñándose del tema paulatinamente desde todos los puntos de vista posibles; así los hombres lobo se han convertido en protagonistas de la acción o, en ocasiones, en una excusa para el desarrollo de la trama. Con anterioridad, durante la Edad Media, en un momento en que lo sobrenatural formaba parte del orden lógico del mundo, la historia de Licaón contada por los textos clásicos se desligó de sus raíces cultas y pasó a asociarse con las artes oscuras y la brujería, una asociación que está presente en muchos relatos, series y películas que continúan versionando dicho personaje¹⁹.

Sin embargo, a pesar de ser un tema que ha gozado de múltiples lecturas y recreaciones, el licántropo no es una figura demasiado frecuente en la novela de terror o de ciencia ficción, actualmente sembrada de zombis, vampiros y otras criaturas fantásticas. No ocurre así en otros ámbitos como el cine, las series de televisión, los juegos de rol o los relatos juveniles, donde puede verse que el tema, lejos de perder interés, continúa atrayendo a todo tipo de público²⁰. Especialmente notable es la presencia del hombre lobo en el cómic, cuya figura ha sido explotada de diversas maneras, en forma de superhéroe o de antihéroe (*Wolverine*, desde 1974, o *Werewolf by Night*, 1972-1977, ambos de Marvel Comics). Muchos jóvenes llegan a los hombres lobo a través de estos formatos, en particular atraídos por los videojuegos o juegos de rol, en los que, por su estrecha vinculación con la literatura fantástica, encontramos una serie de bestiarios

17. Sin embargo, no todos los autores están plenamente convencidos de su existencia. Así, Pausanias (*Descripción de Grecia* VIII 2, 4-7) admite el castigo de Zeus sobre Licaón, pero no el resto de las transformaciones.

18. A modo de ejemplo, se puede mencionar *Plenilunio* (1997) de Antonio Muñoz Molina, *Lobo* (2000) de Adolfo García Ortega, *Romasanta: memorias inciertas del hombre lobo* (2004) de Alfredo Conde, *La noche del lobo* (2006) de Javier Tomeo, *La noche feroz* (2006) de Ricardo Menéndez Salmón, *Brañaganda* (2011) de David Monteagudo, *Licantropía* (2011) de Carlos Teres, *Lobisón* (2012) de Ginés Sánchez, o la trilogía *Hombre lobo: El furtivo* (2011), *Los Berseker* (2012) y *La furia* (2012) de Pedro Riera, además de una serie de cuentos breves publicados en antologías del género. Para una visión más actual en la literatura peninsular véase el trabajo de Rojo Polo (2013).

19. Véase Fernández Urtasun (2019: 102); Milin (1993: 135-137); Molina Foix (1993); González Wagner (1989: 83-84). Sobre la transformación de humanos en animales por obra de la brujería y la influencia del demonio desde la Antigüedad hasta el Renacimiento resulta muy útil el trabajo de Leslie Sconduto (2008: 127-178).

20. Véase Pérez Miranda y Acosta de Río (2016: 230-231). Sobre la fortuna del mito en la pequeña y la gran pantalla puede consultarse Díaz Maroto (1993) y Martínez Jiménez (2024).

que beben directamente de las fuentes clásicas y donde el hombre lobo es una de las figuras predilectas de los participantes. Un buen ejemplo de la revitalización del mito del licántropo en este tipo de juegos es *Hombre lobo: el Apocalipsis* (*Werewolf: The Apocalypse*, 1992), el cual forma parte del denominado *Mundo de Tinieblas* (*World of Darkness*), en el que se ambientan diferentes juegos de terror gótico.

Pero, como a la mayoría de los seres mitológicos, la cultura popular contemporánea le ha reservado al licántropo destinos menos afortunados que los atestiguados en los textos clásicos: aparecen criaturas que guardan escaso parecido con los hombres lobo tradicionales o bien apenas se apoyan en la carga simbólica del término. En este sentido, fue y continúa siendo frecuente su identificación con individuos o grupos políticos asociados por lo general con diversas formas del totalitarismo²¹. Es evidente también cierta banalización del mito en el mundo del ocio y del cómic, donde su imagen aparece contaminada por las características adjudicadas al licántropo en el cine, como son la influencia de la luna llena²² y la bala de plata o el acónito como armas únicas capaces de acabar con su vida, ausentes en el mito original y que han llegado a contaminar también, por influencia del cine, otras esferas de la cultura popular²³.

Más allá de estas consideraciones, los hombres lobo se han convertido en un lugar común en nuestra imaginación literaria y cinematográfica (desde la saga de *Crepúsculo* y la serie televisiva *True Blood*, hasta los videoclips de Michael Jackson o Shakira). Sin embargo, el resurgimiento del personaje en muchos

21. Podemos citar como ejemplo la creación, en los últimos días del Tercer Reich, de la orden Wehrwolf (1944), un grupo paramilitar formado por jóvenes reclutados entre los miembros más fanáticos de la juventud hitleriana. Con el mismo nombre se fundó años más tarde una emisora de radio y un periódico dedicados a difundir propaganda nacionalsocialista, de la que es una buena muestra el famoso discurso de Goebbels, el 23 de marzo de 1945, conocido como "el discurso Wehrwolf", en el que arengaba a cada alemán para que luchara hasta la muerte. Son los ejemplos utilizados por el movimiento nacionalista alemán, debido a que las leyendas sobre licántropos y otras criaturas similares, numerosas en ese territorio, ayudaron a forjar una identidad común, asimilada posteriormente por el discurso nazi. Tal vez por ello varias agrupaciones actuales de la ultraderecha europea y estadounidense se sirven del mismo nombre. Véase Biddiscombe (2006: 427-432).

22. A pesar de que el motivo de la luna llena se adjudica al cine y no se incluye en el mito de Licaón, aparece ya en el *Satiricón* de Petronio, donde se recoge la conversión en lobo de un soldado durante el plenilunio en un cementerio. La estrecha relación de este astro con la licantropía ha sido explicada por su conexión con la hechicería antigua y con Hécate (González Wagner, 1989: 88).

23. Tras la primera película muda sobre el tema, *The Werewolf* (1913), la consagración de los hombres lobo en el universo de la cultura popular contemporánea llegó con *The Wolf Man* (1941), cuyo guionista, el escritor alemán de ciencia ficción Curt Siodmak, añadió elementos de su propia invención apenas insinuados en el folclore, tales como la transformación en las noches de luna llena y la bala de plata como único vehículo para darle muerte. A ello, y por razones más bien decorativas —tal y como afirma Fondebriden (2015)—, se agregan la utilización del pentagrama como símbolo del licántropo y el temor del hombre lobo al acónito, una planta medicinal de semillas venenosas y flores azules y blancas que crece en las montañas. Tras ello, y durante décadas, el monstruo clásico como producto audiovisual protagoniza una sucesión de malas películas y series televisivas en las que se lo asocia con grupos corruptos, marginados y minoritarios que no terminan de encajar en lo que la sociedad quiere de ellos o bien acaban enfrentados a clanes de vampiros y demás criaturas fantásticas (la saga *Underworld* o *Crepúsculo* son un buen ejemplo de ello). Véase Díaz Maroto (1993: 23-94).

ámbitos de la cultura popular plantea una serie de cuestiones éticas y culturales. La figura del licántropo ha evolucionado desde una figura teológica, que se entendía como una posesión demoníaca durante la Edad Media, hacia una figura fisiológica, considerada desde el siglo XVII producto de un síndrome agudo de melancolía o locura licantrópica²⁴. Posteriormente, ya en pleno siglo XX, una combinación de mitología, folclore, cultura pop e imaginación gótica literaria y cinematográfica ha confinado al licántropo al ámbito de lo fantástico, en compañía de vampiros, unicornios, centauros y otros seres imaginarios²⁵. Esta tolerancia hacia lo monstruoso, tal como afirma Cristóbal Macías Villalobos, supone una inversión total de papeles respecto a lo que ocurría en el mundo clásico²⁶. Atrás quedaron los personajes aterradores que vivían en la oscuridad. Ahora tenemos hombres lobo que caminan entre nosotros y pasan desapercibidos en el asfalto cotidiano, triángulos amorosos que incluyen a otras criaturas míticas, como el vampiro, o superhéroes que exhiben su fuerza sin pudor.

Todo ello nos lleva a plantearnos cuál es el lugar del licántropo en la narrativa española de las últimas décadas y hasta qué punto, dentro del auge de la literatura fantástica, la configuración del monstruo sigue las líneas marcadas por la tradición clásica.

LICANTROPÍA EN LA PLUMA DE GUILLERMO TATO

Guillermo Tato Reig, además de guionista y colaborador de proyectos cinematográficos, muy populares entre los cinéfilos del género zombi, como escritor ha publicado el libro oficial de *REC*, algunos relatos en la antología *Momias y Embalsamados* y la novela *El torreón de las muñecas* (Tyrannosaurus Books, 2013). En esta última, dedicada al mundo de la brujería, explora distintas metamorfosis y poderes sobrenaturales, dejando clara su inclinación por el género de terror. En *Lycaon*, su segunda incursión en este género, aborda el tema de la licantropía, pero desde un punto de vista diferente al que nos tienen acostumbrados las producciones modernas, tanto audiovisuales como literarias.

Lycaon (Tyrannosaurus Books, 2016) es una historia sobre hombres lobo ambientada en el norte de España, en una aldea abandonada entre Galicia y Asturias, una tierra que destaca por su rico patrimonio mitológico. Tanto su escenario como sus personajes nos introducen en una trama que transcurre entre lo cotidiano y lo inquietante, entre la seguridad de las casas y el bosque, el entorno

24. Insania y licantropía han ido de la mano desde tiempos antiguos, en un intento de racionalizar una enfermedad o un delirio; ambos estados, como dice Bourgault (2006: 12), llevan el estigma de la diferencia. Sobre la licantropía como una especie de melancolía en los textos clásicos, puede consultarse Gil (1969: 501-502).

25. Frost (2003: 230).

26. Macías Villalobos (2022: 88-89).

de la bestia. Para mayor suspense, la descripción de los ambientes, progresivamente degradados y deshumanizados en una aldea que se hunde bajo la nieve, y la arquitectura, estrecha y luminosa en su justa medida, hacen del lugar un personaje más dentro de la obra, diáfana en algún momento, pero en otros sencillamente aterradora y delatora de los acontecimientos que ocurrirán.

La presencia notable del material clásico es evidente desde un primer momento. La historia comienza sin preámbulo ni prólogos, citando la maldición de Licaón. El entorno natural, virgen y libre de los peligros de la ciudad, semeja un lugar de concordia alejado del ajetreo urbano que podría enlazar con el tópico del *locus amoenus*: "Un mundo fascinante, en el que todos y cada uno de ellos se fueron redescubriendo con el transcurso de los días [...]. Una vida tranquila en el campo"²⁷. Sus habitantes repiten sus costumbres como muestra de la tranquilidad y la ausencia de sobresaltos de los paisajes arcádicos descritos por Virgilio, incluso en invierno, cuando la aldea está cubierta por la nieve²⁸. Pero, al igual que Virgilio, el autor no excluye de su arcadia el dolor ni la muerte, dibujando un contraste entre la felicidad ideada y la realidad sufrida, pues, según avanza la trama, el ambiente amable y pacífico se torna hosco y amenazador. La imagen de la aldea aislada en un entorno rural y casi salvaje adquiere un protagonismo indiscutible como reflejo de las limitaciones del hombre contemporáneo al tratar de reconstruir su identidad en otro entorno, fuera del espacio de confort que representa la ciudad.

EL ESCENARIO DE LYCAON

La novela narra cómo un grupo de personas, que deciden cambiar la ciudad por el campo en busca de un futuro mejor, se suman a una iniciativa que tiene como objeto repoblar y rehabilitar un lugar abandonado llamado Utopía. El texto, muy descriptivo en lo referente a la aldea y sus alrededores, es una imagen pictórica con la que el autor desde el principio alimenta el suspense preparando al lector para los acontecimientos que se suceden, y con la que, a la vez, plantea un curioso experimento social, pues la aldea se encuentra tan derruida como la vida de los personajes cuando llegan al lugar: reconstruir la aldea significará reconstruir sus propias vidas.

Este escenario, ubicado en "un recóndito paraje en la ladera de una pronunciada montaña"²⁹, completamente rodeado por un espeso bosque, adquiere

27. Tato (2016: 41).

28. Encontramos en los primeros capítulos otros tópicos clásicos como el *carpe diem* o la *aurea mediocritas*, cuando el autor hace que sus personajes disfruten de cada instante, sin desear otra cosa más que la belleza de todo aquello que los rodea, sin preocuparse del invierno, que pronto llegaría y, con él, la destrucción de la idílica arcadia.

29. Tato (2016: 31).

una dimensión mítica: una zona fría y montañosa, solitaria y alejada de cualquier núcleo urbano, nos recuerda a la antigua región de Arcadia descrita por Virgilio, cuya imagen, sin esos arbustos, fuentes umbrosas y hermosas ninfas que adornan los ideales de poetas y pintores, está muy lejos del paisaje utópico renacentista. La transposición entre el lugar mítico y el real no hace más que poner en evidencia que todo asunto cotidiano puede tener su halo mítico. Así, la historia de Licaón puede replicarse en un entorno natural próximo a Galicia y Asturias, que, de acuerdo con la tradición del noroeste de España, son las regiones con mayor presencia de licántropos³⁰.

Según avanza la trama, tras nueve meses de feliz convivencia, el sueño de una existencia armónica se desmorona cuando en el bosque, junto a un río cercano, aparece un hombre malherido, con señales de haber sido atacado por algún animal, supuestamente un lobo. Tras ser trasladado a una de las casas de la aldea, el extraño visitante, casi moribundo, desaparece misteriosamente durante la noche, dejando un rastro de sangre que conduce al bosque, no sin antes advertirles, en un instante de lucidez, que la maldición de Licaón había recaído sobre ellos: "Lycaon. Lycaon viene a por vosotros. Lycaon"³¹. Lycaon es un término que los vecinos pronto identifican con una raza de perro africano, aunque no dan importancia a estas palabras, por considerarlas propias de "un lunático movido por una fiebre alta que le había provocado unos delirios paranoides"³².

Para colmo el invierno se acerca y un fuerte temporal de nieve deja al pueblo completamente incomunicado. Como nos dice el texto, "la aldea estaba cambiando y la utopía de los primeros días, la que había dado nombre a aquel sueño, daba paso a una nueva y cruda realidad"³³. Cuando aparecen los primeros síntomas del aislamiento, lo que parece un problema humano se convierte en algo distinto, un mal que deberá afrontar el grupo si quieren sobrevivir al invierno y al monstruo que habita dentro de cada uno de ellos.

30. Dentro del rico y variado folclore del territorio español, sobre todo, de Galicia, Asturias y el País Vasco, los mitos ancestrales sobre algunos animales pervivieron en las zonas rurales aumentando los temores de las leyendas sobre lobos y sobre animales fabulosos como el *lobishome*, un ser híbrido: mitad lobo-mitad hombre (Alonso, 2020: 89-99). En Galicia se cuenta, además, el caso de Manuel Blanco Romasanta (Orense, 1809-?) el único "hombre lobo" procesado por la justicia ordinaria en España, de quien se decía que tenía la facultad de convertirse en bestia y cuya historia ha sido llevada a la gran pantalla en *El bosque del lobo* (1971), de Pedro Olea, y *Romasanta*, de Paco Plaza (2003), y también ha inspirado novelas como *El bosque de Ancines* (1947), de Carlos Martínez Barbeito, y *Pel de Lobo* (2002), de José Miranda. Véase al respecto Garrosa (2009: 120); Llinares García (2014: 143-145). A la licantropía, entendida como un fenómeno natural, se unen otras hipótesis que apuntan a que Galicia "habría recibido influencias de las tradiciones germánicas indoeuropeas y celtas, en las que el lobo era un animal sagrado. Así, vemos a los pueblos galaicos, lusos, cántabros y astures utilizando máscaras y pieles de lobo en sus festivales religiosos y danzando alrededor del fuego en las noches de luna llena" (Llinares García, 2014: 136).

31. Tato (2016: 69).

32. Tato (2016: 79).

33. Tato (2016: 78).

Un nuevo escenario particularmente significativo en medio del bosque, una cueva oscura y un tanto siniestra, situada en la ladera de la elevada montaña junto al río, nos lleva de nuevo a la guarida de la bestia. En ella, Nicolás, el mayor de los niños de la aldea, encuentra una extraña figurilla de madera que usa de amuleto, cuyo rostro desfigurado más tarde sería identificado con Licaón³⁴. Nicolás confiesa que, cuando encontró al hombre herido junto al río, “trataba de cogerme el colgante. No dejó de repetir un nombre al señalar este colgante: Lycaon. Entonces me acusó de haber traído al demonio hasta aquí y me dijo que por mi culpa todos nosotros íbamos a morir [...]. Dijo que había despertado a la bestia y que nos iba a devorar a todos”³⁵.

Este hallazgo marcará el inicio de una serie de hechos desafortunados, un mal presagio del fin de Utopía. La cueva, cuyo suelo, como descubrirán más tarde, está cubierto de cadáveres, encierra las claves para comprender la manera en que el autor adapta el mito de Licaón a los tiempos actuales, mezclado con elementos del folclore gallego. Dicha simbiosis no es extraña si tenemos en cuenta que figuras como el *lobishome*, uno de los temas tradicionales de la Galicia rural, nos conduce a paisajes agrestes y montaraces, a lugares apartados en pequeñas y remotas aldeas como la que Tato elige como escenario para su novela. En ella, una maldición, cuyo origen desconoce el lector, pero estrechamente relacionada con la cueva y el amuleto, será el desencadenante de los trágicos sucesos en los que se verán envueltos los habitantes de Utopía³⁶. El primer afectado será Roberto, uno de los personajes principales, quien esconde su naturaleza monstruosa tras la máscara de una persona normal. Roberto recrea la historia de Licaón: mezcla carne humana con la de otros animales y la sirve en una cena al resto de vecinos, iniciando así una cadena de contagios y enfrentamientos entre familiares y amigos. Un escenario plagado de criaturas rabiosas fuera de control, cuyo único objetivo parece ser morder e infectar a los humanos, augura un final poco esperanzador.

LOS ACTORES

El trasfondo histórico y mitológico de la novela encierra violentas visiones sobre la naturaleza humana disimuladas bajo el aspecto de lo cotidiano. En ellas,

34. La cueva, hábitat del hombre lobo y origen de la maldición que afecta a la aldea, recuerda la leyenda transmitida por Pausanias (*Descripción de Grecia* VIII 38, 5-7), según la cual la entrada al recinto sagrado de Zeus estaba reservada a los dioses y aquel que entrara moriría en el curso del año siguiente. Sobre el santuario arcadio y sus ritos, véase Cardete del Olmo (2005).

35. Tato (2016: 95).

36. Según las tradiciones populares ibéricas, la maldición se encuentra entre las causas más frecuentes de la transformación (Fondebrider, 2004: 109). En lo que a Galicia se refiere, abundan las maldiciones paternales o maternales como posible causa de la licantropía. Así, por ejemplo, una tradición gallega alerta de que el séptimo hijo de una familia que solo tenga hijos varones puede ser un *lobishome* o *lobo da xente*. Para librarle de su sino, debe apadrinarlo uno de sus hermanos o ponerle de nombre Bieito, solución que también se da en las Azores (Pérez Abellán, 2010: 19-27).

el miedo se muestra como parte de la identidad del hombre, pues, con su insistencia en los detalles y lo inquietante como elemento creador, el autor juega con los estereotipos para crear una imagen del hombre y la sociedad, empleando la herramienta ideal para contar los laberintos más oscuros del ser humano: el terror³⁷. Una imagen insistente sobre lo que somos y sobre los límites de lo real. En ese interminable juego de espejos se desenvuelve la población de Utopía, compuesta por el viejo *hippie* Pétalo; el expolicía Mario; Ana, la única doctora de la aldea, y su pareja, Iván, el líder; Mónica y Jorge con sus hijos Nicolás y Ángel; un matrimonio formado por Miguel y Kike; el solitario y huraño Roberto; una pareja desesperada por tener un hijo, Abi y Héctor; y Lucía, una madre soltera con su hija Martina.

Un elemento discordante con el orden natural, que produce inquietud en el lector, es el protagonista, cuya identificación con su referente clásico resulta obvia y constituye una recuperación explícita y consciente de la figura del licántropo. Se trata de Roberto, al que identificamos como el "alfa", un personaje con muy mal genio, reacio desde un principio al contacto social. Es el animal en pura esencia; desprende un olor nauseabundo, cualidad que se refleja en la novela en la fetidez que inunda su cabaña, a la que poco a poco intenta atraer al resto de vecinos para formar su propia manada³⁸. Al igual que las madrigueras de los lobos, su casa se encuentra en los lindes del bosque, junto al agua y relativamente cercana a la cueva.

Desde un principio, al lector le previenen de que el alfa tiene un carácter extraño, casi de naturaleza licántropa, unido a una complexión fuerte y corpulenta, *alter ego* que irá ganando cada vez más terreno a medida que el relato avanza. Esto nos indica que en la novela la transformación en lobo, más que un fenómeno de metamorfosis, responde a una revelación de la naturaleza oculta del hombre: de todo lo malo que albergamos en nuestro interior. Recordemos que, en la mitología clásica, los monstruos tienen marcas externas que los identifican como tales, entre las que destaca su carácter híbrido. En la ficción, el carácter monstruoso del alfa se asocia al principio con un tipo de conducta, para desembocar después, cuando asoman los primeros cambios físicos, en una nueva identidad. Su metamorfosis es gradual y coincide en este caso con la que describen los textos clásicos y con la imaginería gótica de finales del XIX, que desde entonces prevalece en el cine y la literatura³⁹:

37. Punter (1996).

38. Recordemos que los hombres lobo, en su forma híbrida, viven en manadas. Esto se refleja en la atracción que Roberto ejerce sobre sus vecinos. Así, Pétalo, el viejo *hippie* de la aldea, refiriéndose a la creciente agresividad que parecía contagiarlos a todos, confiesa: "Hay gente mala entre nosotros. Gente que quiere hacernos daño en cuanto tenga la más mínima oportunidad. A este paso no creo que tarde mucho en conseguirlo" (Tato, 2016: 87).

39. Sobre la evolución del monstruo clásico hasta la época actual véase Gloyn (2020: 18-21).

Los labios se le habían cuarteado por completo y habían pasado a ser de un repugnante color grisáceo. Su barba, de pocos centímetros la noche anterior, había crecido hasta formar una larga perilla, sucia y rizada. Un espeso líquido la llenaba, haciendo que se juntasen pegotes de pelo. Pero lo más inquietante eran los colmillos que le sobresalían de los labios cuando Roberto puso una mueca de satisfacción. Estaba emocionado al ver por fin en el rostro de su adversario la señal inequívoca del miedo. El primer golpe llegó por sorpresa, pues Mario continuaba absorto, observando el rostro animal en el que se había transformado Roberto⁴⁰.

FUNCIÓN DEL MITO EN LA NOVELA

La reescritura que realiza Tato conserva la esencia originaria del mito clásico, manteniendo las primitivas y cruentas costumbres que caracterizan a esta criatura: ferocidad y voracidad, metamorfosis, alusión a la antropofagia y a la rabia, la huida al bosque, etc. Sin embargo, como hemos observado, a pesar de que el texto es muy descriptivo, para el autor la verdadera monstruosidad no radica en el aspecto físico del animal, sino en su comportamiento y en su capacidad de extender el mal que conlleva su propia transformación. Aunque la corporeidad anómala continúa siendo la marca del monstruo, enfatizada con la representación de un cuerpo grotesco y repulsivo, con frecuencia correlato de una mente perturbada en la imaginería popular, en el caso del híbrido de Tato no se trata de un trastorno mental, sino del monstruo interior que lleva dentro. Aun así, no deja de estremecernos la descripción del alfa cuando leemos:

En el exterior, Roberto sonreía consciente de que su victoria definitiva estaba muy cerca. Las llamas iluminaron la planicie iluminando su deformado rostro de matices anaranjados y sombras siniestras. La transformación continuaba su curso, alterando incluso las facciones de Roberto⁴¹.

En el relato clásico, la maldición de Licaón se extendía a todos sus hijos e, incluso, a toda la humanidad, pues provocaba el diluvio de Deucalión. Este elemento se refleja en la novela en que quienes han sido contagiados de licantropía pretenden imponer sus normas y transformar en bestias al resto de habitantes de la aldea o, de no ser esto posible, devorarlos:

Mario pensó en explicar lo que había visto, que Roberto se podía haber transformado en un monstruo con aspecto de lobo. El maldito Lycaon. [...] Es el

40. Tato (2016: 129).

41. Tato (2016: 159).

momento de decirles lo que sucede. Se están transformando, lo sé. O puede que no, que sean solo imaginaciones mías. Pero todo encaja: el campista muerto, Lycaon, su actitud de depredadores... Quieren demostrar que este es su territorio, que nosotros no somos más que unos invasores a los que deben echar por las buenas o por las malas⁴².

La progresiva animalización de los personajes que se sienten atraídos por lo salvaje, una curiosidad que presagia su vuelta al origen animal y el peligro que este origen representa para su otro yo y, en definitiva, para el grupo, se produce no solo como resultado de la maldición, sino también por contagio social, por la atracción fatal que ejerce Roberto sobre sus vecinos, incluso sobre aquellos que no consumieron carne humana. Esta poderosa influencia se hace patente en la admiración de Abi hacia la nueva forma de vida de sus compañeros.

Este es un elemento novedoso que Tato introduce y que le permite romper con las tradiciones y creencias populares, donde únicamente se atestiguan cambios voluntarios, mediante prácticas mágicas, o involuntarios, por estímulos o influencias fuera de control, como puede ser la inducción provocada por otra persona —divinidad, espíritu maligno o mago—, o bien por determinadas condiciones ambientales —la aparición de la luna— o estacionales —hay épocas del año, por lo general la estación fría, que se consideran especialmente estimuladoras del fenómeno, tal como parece ocurrir en esta novela—⁴³.

Observamos también, por las alusiones directas al mito, que el autor se sirve del tema clásico en su función original. Empezando por el título de la obra, los lectores con suficiente competencia mitológica lo identifican de inmediato. Por otra parte, la aldea apartada de la gran urbe recuerda el reino de la bárbara y agreste Arcadia⁴⁴, y es posible establecer, además, un paralelismo entre los ritos del monte Liceo y los acontecimientos que tienen lugar en la montaña de Utopía, donde se desencadena la maldición que afecta a la aldea. Asimismo, al igual que en el mito griego, la acción de Licaón le acarrea una degradación equivalente a la barbarie cometida: la conversión de Roberto, el alfa, arrastra a los demás habitantes. Recordemos, en este sentido, que en la versión de Ovidio la transformación supone la pérdida total de la esencia humana:

42. Tato (2016: 152-153).

43. Parece que Tato presenta en algún momento la licantropía como un estado transitorio ligado al frío y al invierno: "Tarde o temprano el invierno se acabaría y con él la locura que había invadido a aquellos hombres ahora convertidos en seres monstruosos" (Tato, 2016: 205). Con todo, el desarrollo de la trama indica lo contrario, ya que el frío y la tormenta de nieve solo son lo que mantiene cautivos a los habitantes de Utopía y no el detonante de la transformación.

44. El área del Liceo era un hábitat perfecto para los lobos y la montaña sagrada, sobre la que se alzaba el templo de Zeus, uno de los lugares más enigmáticos de Grecia, donde tenían lugar ritos ancestrales de carácter primitivo que incluían sacrificios humanos y antropofagia. Cf. Cardete del Olmo (2005); Lozano Gómez (2008: 2-3); Piccaluga (1968: 56).

[Licaón] huye aterrorizado y, al llegar a un paraje silencioso, empieza a aullar e intenta hablar en vano; la rabia de su carácter se acumula en sus fauces y emplea contra los rebaños sus habituales ansias de matar, y también ahora disfruta con la sangre. Sus ropas se transforman en pellejo, sus brazos en patas; se convierte en un lobo, pero conserva huellas de su antigua imagen. Las mismas canas, la misma expresión violenta, los ojos brillan igual, su aspecto es igualmente fiero⁴⁵.

Un estado que progresivamente van alcanzando los vecinos de Utopía, entre los que se observa el mismo proceso de metamorfosis:

[Mario] Cuando escuchó el gruñido a sus espaldas, el tiempo pareció transcurrir a cámara lenta. Se giró y enfocó durante un breve instante el rostro de aquel monstruo. Era el de una persona (o al menos lo llegó a ser tiempo atrás), pero sus facciones se habían deformado hasta el punto de resultar grotescas. La nariz se estaba fusionando con una boca de la que salían unos colmillos amarillos y afilados. Los ojos parecían dos cuencas amarillas pequeñas y siniestras. Los pómulos estaban cubiertos de un manto de pelo corto y liso. Apenas quedaba rastro de sus orejas, convertidas en unos pequeños amasijos de carne arrugada que le sobresalían de los laterales de la cabeza⁴⁶.

En el mito clásico la metamorfosis deviene de comer carne humana, hecho que el autor reproduce en su novela con ocasión de una cena comunitaria, donde también se produce un engaño por parte del anfitrión, quien mezcla la carne del excursionista muerto con carne de otros animales. Como resultado, todos aquellos que comieron una porción humana terminan transformándose en licántropos:

Ana se llevó a Mario a un lateral para poder hablar a solas, sin que nadie los escuchara.

De forma rápida y concisa, le explicó las anotaciones que había descubierto en el estudio de su marido sobre el mito de Lycaon y, en especial, el inquietante parecido que la doctora había encontrado con lo sucedido aquella noche en la casa de Pétalo. De cómo le dieron de comer a Zeus carne humana oculta entre la comida.

—¿Estás diciendo que Pétalo...? —preguntó Mario.

—No. Fue Iván el que le dio la carne a Pétalo. Pero cualquiera pudo dar el cambiazó. En especial Roberto, quizás él vio también las anotaciones de mi marido. ¿Quiénes comieron carne esa noche?

45. Ovidio, *Metamorfosis* I 231-239; traducción de José Carlos Fernández Corte y Josefa Cantó Llorca (Madrid, Gredos, 2008).

46. Tato (2016: 172).

—Yo no estaba cuando empezasteis a cenar. Ni Iván.
 —Exacto. Que yo recuerde solo comieron los de su grupo. Roberto, Kike, Jordi... Incluso el pequeño Ángel.
 —¿Hablas de canibalismo? ¿Por qué motivo? ¿Y qué tiene que ver Lycaon con todo esto?⁴⁷.

De este modo, la antropofagia, “la mayor vileza cometida por un humano y castigada por la divinidad con la degradación a un estado inferior de existencia”⁴⁸, resulta ser el fenómeno desencadenante de la pérdida de la identidad de cada uno de los aldeanos.

Se mantienen, además, algunas cualidades muy habituales que hoy en día conserva la figura del licántropo, como, por ejemplo, la recepción de heridas con efusión de sangre que le devuelven a su forma humana, por lo general malheridos o muertos, rasgo que ya aparece en Petronio (*Satiricón* 61-62) y que la cultura popular ha incorporado⁴⁹.

En resumen, Tato revela un conocimiento no solo de las características tradicionales que comúnmente se asocian al hombre lobo, sino, además, de la historia que transmiten los textos clásicos, e incorpora, como ya he señalado, los tres motivos principales: licantropía, metamorfosis y canibalismo:

[Ana] Al llegar al estudio, descubrió que Iván tampoco estaba allí. Su mesa estaba tan desordenada como siempre, repleta de papeles, facturas y notas escritas a mano [...] no pudo evitar la tentación de mirar sus anotaciones. En ellas había escrito de forma repetida una palabra, Lycaon. La misma que había pronunciado el misterioso campista desaparecido. [...] Iván siempre hablaba sobre el dualismo de Platón y de la existencia del bien y del mal, de fuerzas que luchaban en la naturaleza, mientras que Ana siempre le replicaba usando el materialismo de Aristóteles.

Ana pasó las páginas de la libreta donde su marido había recogido los apuntes sobre Lycaon, hasta que encontró un párrafo más resumido:

“Por lo que he podido deducir, el mito de Lycaon se remonta a la antigua Grecia. Debido a los crímenes provocados por su amplia descendencia, el mismo Zeus decidió acudir hasta su casa, disfrazado como un mendigo, para ver qué era lo que sucedía. Lycaon, desconfiando del anciano e intentando descubrir si en realidad era un dios, le mezcló carne humana en su comida. Al descubrir el engaño, Zeus se enfureció y los convirtió a todos en lobos. Las versiones pueden

47. Tato (2016: 145).

48. Stoop (2004: 1019).

49. La versión de Petronio, más próxima al folclore, la cuenta uno de los asistentes al banquete y “a juzgar por el impacto que causa en el público que le escucha, debía responder a una creencia vulgarizada en la época” (González Wagner, 1989: 84). Véase al respecto Gusso (1997).

variar (tanto en la víctima que es descuartizada para que Zeus se la comiera como en quién le realiza dicho cambio), pero en general se considera a Lycaon como el precursor del mito del hombre lobo, después de que una maldición cayera sobre él [...]”⁵⁰.

Estas cualidades se atribuyeron en la Antigüedad al ritual que se practicaba en la cima del monte Liceo en honor a Zeus, y que se entendía como una práctica propia de pueblos atrasados y bárbaros⁵¹. Mientras que la novela se ampara en el folclore y las tradiciones locales del norte de España, la verosimilitud del mito clásico reside en su valor simbólico y ejemplar⁵². Son varios los textos clásicos que relacionan directamente el sacrificio humano con el canibalismo y la consiguiente transformación en lobo de los participantes⁵³. No obstante, gran parte de los investigadores, que se han centrado en el estudio de la divinidad tutelar del santuario arcadio, admiten la identificación de Zeus Liceo con un dios lobo⁵⁴, dadas las implicaciones que tiene este animal en el culto, tal vez, como resultado de imponer sobre un culto violento y sangriento las conocidas leyendas de los hombres lobo que circulaban por el mundo antiguo⁵⁵.

IDENTIDAD Y ALTERIDAD EN *LYCAON*

En la novela de Tato, el mito ha evolucionado y se nos presenta como un relato moderno de hombres y bestias, de humanos llevados al límite, que nos remonta a nuestro origen primigenio donde laten ecos del miedo ancestral al depredador que acechó a nuestros antepasados. Pero el miedo al lobo no solo es atávico, sino también real en el norte de España, donde se sitúa la acción de la novela. Con todo, el hombre lobo, en particular, forma parte de un fenómeno más amplio: el espacio teratológico de la aparición de monstruos como expresión de la alteridad, del miedo del hombre a perder su identidad y del miedo a la exclusión

50. Tato (2016: 136-137).

51. Estas costumbres eran bien conocidas por griegos y romanos. Así, por ejemplo, Platón (*República* VIII 565 D-E) atribuía estas prácticas a dicho culto arcadio.

52. Stoopen (2004: 1017). Como expone Lozano Gómez (2008: 9), “la sensación de alienidad de los cultos arcadios se ve acrecentada, además, por su unión en un solo ritual, es decir, por la suma de tres comportamientos divergentes en una sola ocasión”.

53. Sobre la relación entre estos tres factores, véase Cardete del Olmo (2006); Frazer (1913: 188-190, en referencia a Pausanias); Gernet (1980: 98); Guerrero Ayuso (1983); Jost (2002: 183). Sirvan de ejemplo los testimonios de Pausanias (*Descripción de Grecia* VIII 38, 7) y Porfirio (*Sobre la abstinencia* II 27, 2), quienes señalan este tipo de ritos, celebrados no solo en el culto a Zeus, sino también en Cartago en honor a Crono, como la causa mítica de la transformación en lobo.

54. González Wagner (1989) plantea una conexión existente entre el lobo, la licantropía clásica y el chamanismo primitivo, considerando que la divinidad lobo no era más que la personificación de la montaña habitada por los lobos, y que posteriormente, al ser desplazada por Zeus, quedó reducida al rango de héroe.

55. Cardete del Olmo (2006: 104).

social. Podríamos pensar que lo monstruoso se ha vuelto extrañamente común como objeto simbólico e iconográfico de consumo. Sin embargo, el propio monstruo constituye un referente de identidad dentro del imaginario social en cuanto que revela las dos caras de la moneda: la negación de la alteridad y la omnipresente realidad de la diferencia. De esta manera, el licántropo, metáfora de la dualidad entre el bien y el mal, remite de manera casi instintiva a la tradición grecolatina, al tiempo que busca el sentido de la identidad, en un modo de presentar el mal como alteridad⁵⁶.

El viaje hacia lo más recóndito de nuestro propio ser está representado por el conjunto de personajes que habitan Utopía: su población constituye la expresión de identidad de grupos sociales más o menos diferenciados y arquetípicos en cuestión de género, edad, posición social u orientación sexual, quienes, a medida que van siendo afectados, pierden su identidad como individuos, para pasar a formar parte del clan. En este proceso se produce un desplazamiento de rasgos comúnmente asociados al licántropo: entre los más evidentes, la fisonomía de los personajes, tal vez como analogía de su degeneración moral. Así se observa en la deformidad física de Roberto, Jordi y Kike, cuyos andares "confirmaban el cambio que estaban sufriendo. Sus posturas estaban encorvadas y de alguna manera sus cuerpos parecían más voluminosos"⁵⁷, y que finalmente abocará a la desaparición de cualquier rasgo de humanidad. También en su nocturnidad, su agresividad y su comportamiento errático y salvaje; estos cambios en el tiempo y el espacio dibujan un paisaje de alteridad respecto al mundo civilizado. Particularmente significativo resulta el siguiente fragmento en el que el alfa reconoce los dos planos de existencia, una parte humana y otra animal, una dualidad que todo ser humano alberga en su interior:

—¿Locura? La locura ha sido ver cómo vivíais en esa absurda parodia de sociedad idealista. Esto es lo más cuerdo que verás nunca, viejo estúpido. Locura es pensar que los débiles pueden controlar el mundo con el poder de sus palabras. Olvidar que tenemos un pasado animal que es el que regula nuestras vidas sin que apenas nos demos cuenta. ¿Sabes lo que se siente cuando se tiene este poder? —dijo Roberto mirando los músculos de su brazo⁵⁸.

Por otra parte, más allá del contraste básico entre la ciudad y el ámbito rural, el paisaje es uno de los elementos que mayor significación asume en el universo ficcional de *Lycaon*: bosque, montaña, cueva, nieve... El carácter ambivalente de estos lugares, susceptibles de provocar a la vez fascinación y rechazo,

56. Una visión exhaustiva sobre la función de los animales como sustento metafórico y conceptual a la experiencia humana puede verse en Oliver (2009).

57. Tato (2016: 158-159).

58. Tato (2016: 207).

hace posible que la aldea se transforme de apacible en fantasmagórica de manera paralela a los personajes. La cueva constituye el escenario de lo fantástico, un espacio liminal entre dos formas de existencia, la real y la sobrenatural, la humana y la animal; es el escenario de la primera metamorfosis y forma parte de un microcosmos simbólico, cuyo distintivo es la figurilla con la marca de Licaón.

Respecto al argumento, se aprecia el contraste entre dos perspectivas distintas: las circunstancias del mundo real —lo conocido por el lector— y el relato —la ficción— funcionan como planos de recepción distintos y plantean problemas de identificación y diferenciación entre papeles ficticios que dan forma a las relaciones sociales que se tejen entre los habitantes de Utopía. En este sentido, el mito de Licaón, como configurador de identidades sociales, evoca un contexto imaginario de la alteridad, en cuanto que incide en la manera en que vemos a los otros y a nosotros mismos.

El motivo principal, la licantropía, es una de las primeras incursiones en temas propios del género fantástico, como son la multiplicación del yo y el tema del doble⁵⁹. Dichos temas se reflejan en los personajes de la novela a medida que van cambiando su personalidad y enfrentándose a sus propios miedos y al mal que habita dentro de ellos. En la ficción, al igual que en la tradición clásica, el fenómeno de la licantropía establece los límites de lo humano. La dualidad en la forma de entender este fenómeno y de valorar a quienes lo padecen o lo gozan puede verse en los testimonios de los recién convertidos, que ahora disfrutan de una vida sin normas, sin deberes ni restricciones artificiales frente a la reacción de los no afectados. El miedo a los efectos de la naturaleza desatada en los seres humanos expuestos a la maldición es una reacción instintiva contra el desorden que puede acabar con la comunidad. La licantropía funciona en este caso como un modo de distinción social o marginalidad positiva.

Asimismo, lo informe o monstruoso es susceptible de contagio y posesión, engulle literalmente al que cede a su atracción, pues el carácter inviolable del monstruo implica que cualquiera que se le acerque demasiado cede al abismo y queda disuelto y absorbido por su entidad. En este sentido, el espejo regresivo de lo informe nos amenaza con su contagio, con franquear la frontera que lo separa de nosotros —el escenario, situado precisamente en una aldea aislada en el extremo norte del país, es altamente simbólico—. La reacción de los que aún conservan su identidad como individuos refleja el miedo al caos que puede acabar con la comunidad y con sus propias vidas cuando toman conciencia de que sus peores temores se han hecho realidad.

Como solución para evitar el contagio se acaba recurriendo al fuego purificador: en la novela los dos únicos supervivientes prenden fuego a lo que queda

59. Sobre el hombre lobo como ejemplo de la existencia de un *alter ego* teriomorfo, puede consultarse Lecouteux (1999: 117-118 y 145-149). Respecto al desdoblamiento del yo en distintas metamorfosis, véase Jackson (1981: 62-63).

de la aldea, para acabar con la plaga. Por último, la unión de los contrarios es otro de los elementos a tener en cuenta: lo salvaje y lo cívico. El espejo de lo monstruoso, que sirve para afirmar una identidad humana definida por ese enfrentamiento, se convierte en un espejo interior: todos somos susceptibles de transformarnos en monstruos. A mi juicio, este es el mensaje de la novela:

—[Nicolás] Durante estos meses pensé que mi padre había cambiado de verdad, pero ya ves. Puede que en el fondo siempre hubiera sido esa cosa en la que se está transformando. Puede que no sea más que el monstruo que tenía en su interior que está saliendo de nuevo.

—[Martina] Todos tenemos un monstruo dentro de nosotros⁶⁰.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Lycaon es, ante todo, una reflexión sobre la identidad y la alteridad, una búsqueda de lo que constituye la esencia humana y el sentido de pertenencia a un grupo. La amenaza implícita desde la primera línea —un grupo heterogéneo de personas con diversos problemas personales y una aldea situada en un enclave alejado y perdido del resto del mundo como escenario— desemboca en una historia de terror, cuya trama gira en torno a la capacidad de las personas para transformarse en bestias y actuar como tales. No hay peor animal que el ser humano cuando se enfrenta a otro congénere. El mensaje que se desprende es claro: *homo homini lupus*, el hombre es un lobo para el hombre, un tema con gran carga filosófica.

Bajo la premisa de Hobbes, la dimensión social y cultural de la antropofagia contempla fenómenos vitales y fenómenos simbólicos que se asocian de manera indisoluble. Al incorporar un alimento, el hombre recibe no solo nutrientes esenciales para la vida, sino también un universo de ideas, imágenes y sentidos en función de los cuales se define como un tipo particular de persona; esto es, define su identidad individual y colectiva. A este respecto, la absorción de un alimento “impuro” compromete no solo la salud de quien come, sino también su identidad; lo transforma subrepticamente desde su interior, lo contamina y lo posee o, mejor dicho, lo desposee de sí mismo⁶¹.

Como hemos visto, desde sus orígenes, este híbrido de bestia y humano constituye la encarnación del miedo con un simbolismo que emana de los

60. Tato (2016: 220).

61. Véase Fischler (1995). Los licántropos representan hombres “degradados” hacia los confines de la cultura, pues, como afirma Cardete del Olmo (2006: 110), cuando el hombre infringe el tabú y come carne humana, la comunidad lo castiga expulsándolo y dicha expulsión lo convierte en un animal.

patrones de pensamiento propios de cada época⁶². Pero la transformación en lobo es también un cuento moral sobre la bestia que anida dentro de cada persona; es la personificación de ese potencial para el mal que se oculta en nuestro interior. Su condición híbrida ofrece, en suma, la imagen absoluta de la subversión. Por ello, la figura del licántropo es una metáfora múltiple con la que se exploran cuestiones de identidad y alteridad.

Lycaon, como novela de ficción que plantea una realidad alternativa plausible, refleja en el mundo ficcional los rasgos socioculturales del mundo real para ponerlos en evidencia: las personas pueden llegar a cometer esos actos sin necesidad de convertirse en hombres lobo. Muchos de sus personajes asumen las dos principales características del monstruo: la hibridez y la marginalidad; mientras que la primera se nos muestra como una cualidad inmutable al no existir la posibilidad de que los contagiados recuperen su forma humana, la marginalidad, en cambio, es una barrera que puede romperse, tal como se desprende del desarrollo de la trama y los personajes. La dualidad del ser humano se refleja también en las relaciones sociales, en cómo se desarrollan aparentemente y en cómo se desarrollan en realidad dentro de la comunidad. A nivel narrativo las reacciones de los personajes ante una situación de crisis es lo que hace avanzar la novela.

La apropiación de la figura de Licaón en un nuevo escenario narrativo nos libra de la banalización del mito a la que nos tienen acostumbrados los relatos de terror modernos y la industria cinematográfica, y nos ofrece una reflexión sobre la verdadera naturaleza del ser humano y las utopías sociales, todo ello envuelto en una atmósfera de terror realista. De ahí la elección tanto del tema, la licantropía, como del entorno, un lugar con una tradición mitológica arraigada sobre el hombre lobo. No se trata, en mi opinión, de una novela comercial, destinada a todo tipo de lectores. Sin duda, el autor ha sabido explotar ciertos elementos del mito poco tratados en la novela contemporánea y precisamente esa elección le ha permitido alejarse de los estereotipos o clichés narrativos.

No obstante, hay una serie de aspectos externos al mito clásico que han podido influir en la lectura que hace Tato. A este respecto, se aprecia la influencia de autores como Stephen King y Dan Simmons, en cuyas obras encontramos personajes atrapados en espacios cerrados o delimitados por elementos naturales como la nieve (Stephen King, *The Shining*, 1977), el hielo (Dan Simmons, *The Terror*, 2007) o la niebla (Stephen King, *The Mist*, 1980), y también de cineastas como John Carpenter (*The Thing*, 1982 y *Prince of Darkness*, 1987), en cuyos filmes el verdadero terror reside en el hecho de que el mal no solo está en el exterior, sino también dentro de cada persona. Estas cuestiones sobre la naturaleza humana y la inmortalidad del mal se plantean también en otras producciones,

62. Roas (2011: 70).

como pueden ser las películas o series del género zombi, también ambientadas en espacios acotados, con la sociedad dividida en dos bandos, entre el bien y el mal, y de cuyos argumentos se desprende que el mayor peligro para el hombre es el propio ser humano.

Por otra parte, y desde la óptica de la Recepción Clásica, la obra de Tato nos brinda la oportunidad de contextualizar la lectura de un mito antiguo en un tiempo nuevo, a la vez que arroja una luz inesperada sobre la permanencia de los mitos en nuestra sociedad a través de la narrativa contemporánea. La presencia de los monstruos clásicos fuera de su contexto original obedece a su condición de arquetipos culturales atemporales y aquello que define el valor universal del licántropo sigue formando parte de su esencia. Licaón es uno de esos mitos que han pasado a formar parte de nuestro acervo cultural y que, según opina Rosa Fernández, “responden al mismo principio: poner al hombre frente a preguntas radicales o cuestiones existenciales para las que no encuentra respuesta”⁶³.

El mito muestra así su capacidad de adaptación, su naturaleza camaleónica, garantía de supervivencia, en cuanto que sugiere una problemática innovadora sobre la identidad y la otredad.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO ROMERO, Fernando (2020): “El Lobishome o Vakner del ‘límite de la tierra y el mar’”, *Anuario Brigantino*, 43, pp. 87-136.
- ARCAZ POZO, Juan Luis (1999): “Mito clásico y poesía española actual: el tema de Ulises en un poema de Javier Salvago”, *Exemplaria*, 3, pp. 177-184.
- BARROSO CABRERA, Rafael y MORÍN DE PABLOS, Jorge (2014): “‘Lupercos’, ‘hirpi sorani’ y otros lobos. El rito del paso del fuego de la fiesta de San Juan en San Pedro Manrique (Soria)”, *Polis. Revista de Ideas y Formas Políticas de la Antigüedad Clásica*, 2, pp. 7-50.
- BIDDISCOMBE, Perry (2006): *The SS Hunter Battalions: The Hidden History of the Nazi Resistance Movement 1944-1945*, Nueva York, The History Press.
- BOURGALT DU COUDRAY, Chantal (2006): *The Curse of the Werewolf: Fantasy, Horror and the Beast Within*, Londres/Nueva York, IB Tauris.
- CARDETE DEL OLMO, María Cruz (2005): *Paisajes mentales y religiosos: la frontera suroeste arcadia en épocas arcaica y clásica*, Oxford, British Archaeological Reports.
- (2006): “El sacrificio humano: víctimas en el monte Liceo”, *Ilu. Revista de Ciencias de las Religiones*, 11, pp. 93-115.
- CARRETERO PASÍN, Ángel Enrique (2006): “La persistencia del mito y de lo imaginario en la cultura contemporánea”, *Política y Sociedad*, 46(2), pp. 107-126.
- DÍAZ MAROTO, Carlos (1993): *Los hombres lobo en el cine. Licántropos y otros hombres bestia en la pantalla*, Madrid, Ediciones Jaguar.
- FERNÁNDEZ ÚRTASUN, Rosa (2019): “La sombra de los dioses en los relatos breves españoles contemporáneos”, *Bulletin of Spanish Studies*, 96(1), pp. 87-110.
- FELDHERR, Andrew (2010): *Playing Gods: Ovid's Metamorphoses and the Politics of Fiction*, Princeton, Princeton University Press.
- FISCHLER, Claude (1995): *El (h)omnívoro*, Barcelona, Anagrama.

63. Fernández Urtasun (2019: 100).

- FONDEBRIDEN, Jorge (2015): *Historia de los hombres lobo*, Santiago de Chile, LOM Ediciones.
- FRAZER, James G. (1913): *Pausanias' Description of Greece*, vol. IV, Londres, Macmillan and Co. Limited.
- FREÁN CAMPO, Aitor (2019): "El mito del hombre lobo en la Antigüedad", *Florentia Iliberritana*, 30, pp. 47-68.
- FROST, Brian J. (2003): *The Essential Guide to Werewolf Literature*, Madison, University of Wisconsin Press/Popular Press.
- GARROSA GUDE, José Luis (2009): "Unha inquietante presenza: lobos e lobishomes no imaxinario galego e universal", en Asociación de Escritores e Escritoras en Lingua Galega (ed.), *O mito que fascina: do lobo ao lobishome. II Xornadas de literatura de tradición oral*, Lugo, AELG, pp. 113-143.
- GERNET, Louis (1980): *Antropología de la Grecia antigua*, traducción de Bernardo Moreno Carrillo, Madrid, Taurus [= *Anthropologie de la Grèce antique*, París, Librairie François Maspero, 1968].
- GIL, Luis (1969): *Therapeia. La medicina popular en el mundo clásico*, Madrid, Guadarrama.
- GLOYN, Liz (2020): *Tracking Classical Monsters in Popular Culture*, Londres, Bloomsbury.
- GONZÁLEZ WAGNER, Carlos (1989): "El rol de la licantrópia en el contexto de la hechicería clásica", *Gerión*, Anejo II, pp. 83-97.
- GUERRERO AYUSO, Víctor Manuel (1983): "En torno a los sacrificios humanos en la antigüedad", *Maina*, 7, pp. 32-37.
- GUSSO, Massimo (1997): "Streghe, folletti e lupi mannari nel *Satyricon* di Petronio", *Circolo Vittorioso di Ricerche Storiche - Quaderno*, 3, pp. 97-117.
- JACKSON, Rosemary (1981): *Fantasy: The Literature of Subversion*, Londres/Nueva York, Routledge.
- JOST, Madeleine (2002): "À propos des sacrifices humains dans le sanctuaire de Zeus du mont Lycée", en Robin Hägg (ed.), *Peloponnesian Sanctuaries and Cults. Proceedings of the Ninth International Seminar on Ancient Greek Cult*, Estocolmo, Aström Förlag, pp. 183-186.
- KIRK, Geoffrey S. (1977): *The Nature of Greek Myths*, Nueva York, Penguin.
- LECOUTEUX, Claude (1999): *Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media: historia del doble*, traducción de Plácido de Prada, Palma de Mallorca, José J. de Olañeta [= *Fées, sorcières et loups-garous: histoire du double au Moyen Âge*, París, Imago, 1992].
- LLINARES GARCÍA, Mar (2014): "Lobishome. Las metamorfosis en lobo en las tradiciones europea y gallega", *Memoria y Civilización*, 17, pp. 123-148.
- LÓPEZ LÓPEZ, Matías (1989): "Mito y filosofía en las *Metamorfosis* de Ovidio: Ulises, Hércules, Niobe, Licaón", *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios Griegos e Indoeuropeos*, 22, pp. 167-174.
- LOSADA GOYA, José Manuel (2015): *Nuevas formas del mito: una metodología interdisciplinaria*, Berlín, Logos Verlag.
- LOZANO GÓMEZ, Fernando (2008): "Los devoradores de hombres: el culto a Zeus Liceo y la licantrópia en Arcadia", en Eduardo Ferrer, José Marzueros y José Luis Escacena (coords.), *De dioses y bestias: Animales y religión en el Mundo Antiguo*, Sevilla, Universidad de Sevilla, pp. 83-96.
- MACHADO, Carlos (2010): "The City as Stage: Aristocratic Commemorations in Late Antique Rome", en Claire Sotinel y Eric Rebillard (eds.), *Frontières du profane dans l'antiquité tardive*, Roma, École Française de Rome, pp. 287-317.
- MACÍAS VILLALOBOS, Cristóbal (2022): "La identidad del monstruo en los videojuegos de temática mitológica y la *Monster Theory*", en Luis Unceta Gómez y Helena González Vaquerizo (eds.), *En los márgenes del mito: Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea*, Madrid, Los Libros de la Catarata/UAM Ediciones, pp. 85-101.
- MARINA SÁEZ, Rosa María (2020): "La tradición clásica en el mundo contemporáneo: actualidad y perspectivas", en Aurora Egido, José Enrique Laplana y Luis Sánchez (eds.), *Humanidades y Humanismo. Homenaje a María Pilar Cuartero*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico, pp. 111-124.
- MARTÍNEZ JIMÉNEZ, Javier (2024): "*Lycanthropus adulescens*: The Classical Element in MTV's *Teen Wolf* (2011-17)", *Classical Reception Journal*, 16(2), pp. 209-228.
- MAYORGAS RODRÍGUEZ, Ana (2007): "La memoria cultural de Roma: el recuerdo oral de los orígenes", *Gerión*, 25(2), pp. 105-130.
- MILIN, Gaël (1993): *Les chiens de Dieu. La représentation du loup-garou en Occident (XI^e-XX^e siècles)*, Brest, Centre de Recherche Bretonne et Celtique.
- MOLINA FOIX, Juan Antonio (ed.) (1993): *Hombres-lobo*, Madrid, Siruela.
- OLIVER, Kelly (2009): *Animal Lessons: How They Teach Us to Be Human*, Nueva York, Columbia University Press.

- PÉREZ MIRANDA, Iván y ACOSTA DEL RÍO, Severiano (2016): "Mitología, cultura popular y juegos de rol", *El Futuro del Pasado*, 7, pp. 219-237.
- PÉREZ ABELLÁN, Francisco (2010): *El hombre lobo y otras bestias. Psicópatas, mujeres diabólicas y monstruos del crimen*, Madrid, Nowtilus.
- PICCALUGA, Giulia (1968): *Lykaon. Un tema mitico*, Roma, Edizioni dell'Ateneo.
- PUNTER, David (1996): *The Literature of Terror. A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day*, vol. I: *The Gothic Tradition*, Londres/Nueva York, Longman.
- ROAS, David (2011): "Exploradores de lo (ir)real. Nuevas voces de lo fantástico en la narrativa española actual", *Boletín de la Biblioteca de Menéndez Pelayo*, 87, pp. 293-313.
- ROJO POLO, Miguel (2013): *La figura del hombre lobo en la literatura moderna peninsular*, Trabajo de fin de máster, The University of Wisconsin-Milwaukee.
- SCONDUTO, Leslie A. (2008): *Metamorphoses of the Werewolf. A Literary Study from Antiquity through the Renaissance*, Jefferson, McFarland.
- STOOPEN, María (2004): "El peregrinaje de Licaón", en Alicia Villar Lecumberri (ed.), *Peregrinamente peregrinos: Actas del V Congreso Internacional de la Asociación de Cervantistas*, vol. I, Alcalá de Henares, Asociación de Cervantistas, pp. 1017-1026.
- TATO REIG, Guillermo (2016): *Lycaon*, Barcelona, Tyrannosaurus Books.
- UNCETA GÓMEZ, Luis (2019), "El epitome como representación del original. Algunos ejemplos del diálogo posmoderno con la Antigua Roma", en Luis Unceta Gómez y Carlos Sánchez Pérez (eds.), *En los márgenes de Roma: la Antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea*, Madrid, Los Libros de la Catarata/UAM Ediciones, pp. 17-35.
- VÉ KONRADS, Karlis (2016): "Les liens entre les Lupercales et Romulus dans la tradition romaine", *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*, 1(2), pp. 96-113.
- (2018): "La cité et la sauvagerie: les rites des Lupercales", *Dialogues d'Histoire Ancienne*, 44(2), pp. 139-190.