

LA CIMERA CON CABEZA DE LOBO DEL “VASO DE LAS CABEZOTAS”, LLIRIA (EDETA): UNA POSIBLE INTERPRETACIÓN

M. Julia Martínez García

Abstract: In this paper we would like to analyse the symbolic meaning and the ritual that could be behind plumes and chimeras imitating animals as the wolf and embellished helmets of the warriors in Antiquity. We will use as a guideline the Iberian warrior image present in a ceramic found in the deposit of the department 95 in the Iberian Edeta (*Cerro de San Miguel*, Liria), known as the *Vase of the big heads*.

Keyword: wolf, Iberian culture, iconography, symbolism, totemism.

Resumen: En este artículo pretendemos analizar el sentido simbólico y ritual que pudo existir detrás de las cimeras que imitaban animales, como el lobo, y que embellecían los cascos de los guerreros en la Antigüedad. Para ello utilizaremos como hilo conductor la imagen del guerrero ibérico presente en un vaso cerámico encontrado en el departamento 95 del yacimiento ibérico de Edeta, situado en el *Cerro de San Miguel* de Liria, conocido como el *Vaso de las cabezotas*.

Palabras clave: lobo, cultura ibérica, iconografía, simbolismo, totemismo.

INTRODUCCIÓN

La composición del armamento en las sociedades antiguas fue una cuestión muy importante, no sólo por su carácter defensivo, sino también por el rico simbolismo y sentido ritual que envolvía el mundo del guerrero. La *panoplia* estaba compuesta por armas ofensivas como espadas, puñales, lanzas o jabalinas; y defensivas como cascos, corazas y escudos. Su estudio resulta muy interesante puesto que nos puede aportar datos sobre la jerarquización, creencias ancestrales, ritos en la batalla y tras la muerte, así como toda la simbología unida a estos momentos. Por el tipo de material precedero con el que fueron elaboradas algunas de estas armas, como por ejemplo los cascos y sus adornos, es en la iconografía donde podemos encontrar interesante información al respecto.

El casco ha ido perfeccionándose a lo largo de los siglos modificándose tanto, las materias primas usadas en su elaboración, como su forma y ornamentación. El origen del casco se ha vinculado con la utilización de pieles de animales salvajes, cazados por destacados miembros del grupo, para cubrirse la cabeza (Demmin 1869: 36). En las leyendas griegas héroes y dioses aparecen, a menudo, cubiertos con pieles de animales. En la iconografía podemos ver, en esculturas, cerámicas, entalles, camafeos, etc., a Hércules representado con la piel del león de *Nemea* sobre la cabeza, o a *Hades* con una piel de lobo (figs. 1,1; 1,2).

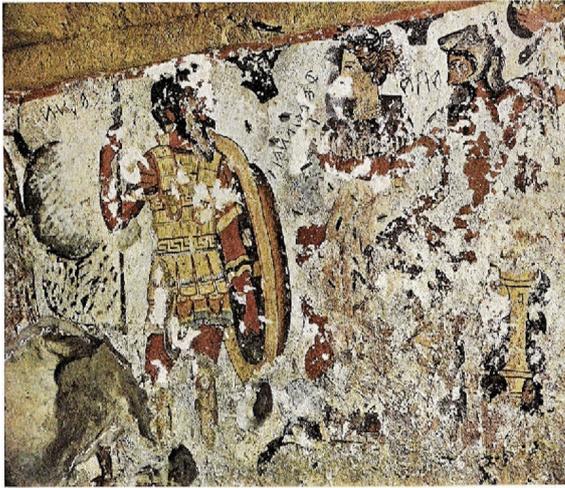


Fig.1,1 - *Aita con Persefone*, fresco de la Tumba del Orco, Tarquina, S. III-II a. C (Etruscan_Murals.html) (Consulta 6-02-2015).



Fig. 1,2 - Detalle de Aita con una cabeza y piel de lobo sobre su cabeza, Tumba del Orco, Tarquina, s. III-II a. C, Etruscan_Murals.html (Consulta 6-02-2015).

Con el paso del tiempo el casco pasó a fabricarse con cuero, mimbre y bronce, o solamente bronce (Demmin 1869). Plinio habla de cascos de piel de hipopótamo, muy resistentes a los dardos (Plin., *NH*, VIII, 95) y la tradición griega cuenta que *Diomedes* cubrió con una piel de toro su casco de bronce. Los cascos griegos adquirieron formas muy variadas y algunos se adornaron con penachos de crines y grandes cimbras.¹

Los etruscos llevaban un casquete de cuero, de forma cónica, que sería sustituido posteriormente por el casco de bronce. Siguiendo con la antigua tradición de ornar los cascos, los etruscos los engalanaron con cimbras a modo de un simple botón o de dos antenas laterales muy altas, semejantes a cuernos.² En la iconografía de algunas cerámicas ibéricas, procedentes del Cerro de San Miguel de Liria, encontramos ejemplos de cascos con adornos semejantes a los de los etruscos. Puede verse, como ejemplo de ello, una tinaja de cuerpo y tronco bicónico (Depart. 21), con representación de un guerrero con jabalina que lleva un casco provisto de lo que parecen ser dos antenas y un penacho (Bonet 1995: fig.13-D 21). Del mismo lugar procede un fragmento de cerámica decorado con la cabeza de un guerrero que porta un casco terminado en botón (Bonet 1995: fig. 29-D 30).

Polibio comenta el uso del casco entre sus contemporáneos: *hastati, princeps y triari* utilizaban cascos de bronce adornados con penachos y largas alas, mientras que los *velites* usaban uno de cuero, el conocido como *galericulum*, a menudo cubierto con una piel de lobo. Durante el Imperio los soldados auxiliares procedentes de diferentes lugares llevaron cascos variados. Los *vexillarii* solían usarlos forrados con pieles de oso para darse un aspecto más cruel y los *signifer* solían cubrirse con la piel de un oso o de un lobo (Demmin 1869: 134).

DESCRIPCIÓN DEL VASO Y OTRAS REPRESENTACIONES ANÁLOGAS

En el Corpus de San Miguel de Liria encontramos la descripción de un vaso con una cenefa principal compuesta de dos escenas de combate (fig. 2).



Fig.2 Cenefa con escena de guerreros del *Vaso de las cabezotas*, Edeta, Cerro de San Miguel, Liria (Bonet 225).

El guerrero que aparece en la parte izquierda del vaso es descrito por Ballester como *un infante de gran tamaño tocado de un casco de amplia cimera rematada por delante en cabeza de animal* (fig.3) (Ballester *et al.* 1956: 41), sin incluirse en la descripción del personaje un detallado análisis del tipo de casco (Aranegui 1997: 62). Mata más recientemente en una revisión de la cerámica, describe al infante *marchando a pie y portando sobre su cabeza un casco con penacho*, considerado espectacular. Esta representación se interpretó como una escena de caza o una representación cómica, a modo de los ejemplos griegos o itálicos (Mata 2002: 127). Más tarde Iborra consideró que la tinajilla narraba el enfrentamiento entre dos infantes y comentó la presencia de un ave, que él identificaba con un buitre, y que podría entenderse como el presagio de la muerte de uno de los infantes (Iborra 2004: 377, 378). A la vista de estas interpretaciones, cabría preguntarse qué animal es el que se intentó representar en esta cimera y qué explicación podría tener esta representación en el imaginario ibérico, además de su posible relación, en un contexto más amplio, con creencias presentes en el ideario de otras culturas mediterráneas de la Antigüedad.

Si observamos detenidamente la cabeza del animal que aparece representado en esta cimera: las fauces abiertas (expresión de ferocidad), la lengua colgando y las orejas alargadas y puntiagudas, y comparamos estos atributos con los que caracterizan la figura del *carnasier* o carnívoro, semejante a un lobo, en las representaciones cerámicas donde se ve al animal de cuerpo entero y en posición de ataque, sugerimos que, la cabeza que adorna el casco de nuestro guerrero, bien podría ser la de un lobo (fig. 3).



Fig. 3 Detalle del guerrero del *Vaso de las cabezotas* con la cimera con cabeza de lobo, Edeta, Cerro de San Miguel, Liria (Bonet 225).

Teniendo en cuenta el típico lenguaje iconográfico de la cerámica ibérica consideramos que dicha cabeza no se corresponde con el dibujo del jabalí o del perro. Si nos fijamos en las representaciones de estos animales en dichas cerámicas (fig. 4), observamos que los elementos más significativos para el jabalí son sus dos grandes colmillos, unas pequeñas orejas, y una especie de cerdas que le cubren todo el lomo (4ª fila fig. 4). Cuando se trata de un animal completo se le dibuja con el típico rabo enroscado de los *súridos*. En cuanto al perro (1ª fila fig. 4), su actitud no suele ser amenazante. Incluso, cuando aparece representado con la boca abierta, nunca se le pinta con la lengua pendiente, ni con las fauces abiertas, para diferenciarlo muy bien del lobo (2ª y 3ª fila fig. 4) (Ballester *et al.* 1956).³

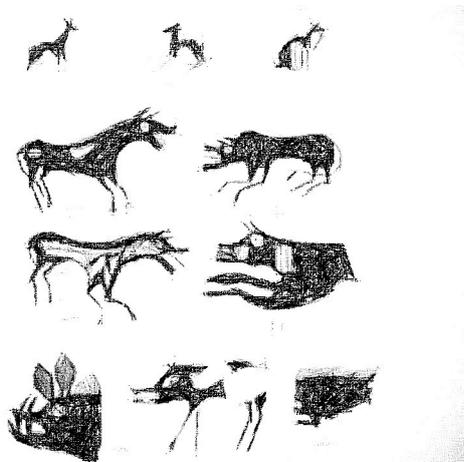


Fig. 4 Diferentes representaciones del *carnasier* y otras especies animales presentes en la cerámica ibérica de Edeta (Ballester 1956).

A la luz de estas interpretaciones, el lobo bien podría ser el animal que adorna el casco de nuestro infante. Esta presunción nos plantea el primer interrogante acerca de los posibles significados del lobo en las culturas antiguas, lo que nos llevaría a su vez a una segunda cuestión: ¿por qué se usó la cabeza de este animal como adorno de un casco de un guerrero ibérico? Los vestigios escritos pertenecientes a la cultura ibérica son escasos y carecemos de narraciones épicas escritas, a modo de *la Iliada*, que nos ayuden a adquirir una visión más completa de sus héroes, sus guerreros o sus dioses. La falta de textos legendarios nos impide conocer si el significado simbólico de los animales en el mundo ibérico se contempló de manera semejante a lo que conocemos para el mundo griego, latino o celta. Tan sólo contamos con la narración implícita del vaso y algunas representaciones análogas que se conservan en otras cerámicas y esculturas. La narración presente en la iconografía del vaso se puede considerar como un relato que contaba algo que interesaba, por lo menos, a la persona que encargó la factura del vaso. Este relato no tenía por qué coincidir con la realidad histórica del momento. Podría tratarse perfectamente de una especie de cuento, saga, leyenda o mito, transmitido oralmente de generación en generación y que en un momento dado se decidió plasmar en un soporte cerámico (Vansina 1966: 16). Puede que en origen existiera un fondo de verdad en estas tradiciones, pero la ausencia de textos escritos impide concretar el nivel de autenticidad de estos relatos organizados en imágenes.

Podría pensarse en una primera interpretación, la del arte por el arte: la belleza, la estética del vaso es lo único que interesaba al personaje que adquirió o encargó la tinajilla y no hay que buscar más aclaraciones en él. Las representaciones pueden ser únicamente una moda del momento y no llevar implícitas ningún significado ni narración. Esta sería, en último extremo, un elemento secundario. Sin embargo, hemos comprobado que en muchas representaciones cerámicas encontradas en otros yacimientos ibéricos aparece también lo que podría ser un lobo o carnívoro, en el mismo contexto del guerrero o de un infante (Olmos 1996: fig. 44, 125). Pero no sólo en la cerámica pintada encontramos esta asociación, ya que tiene otros paralelos en la escultura ibérica. Un ejemplo muy representativo es el torso del guerrero de l'Alcudia (fig. 5) portador de un disco-coraza adornado con una cabeza de lobo que, con la boca abierta, amenazante, parece proteger al guerrero (Ramos 1950: 353).



Fig.5 Torso ibérico del llamado Guerrero de la Alcudia de Elche, <http://www.laalcudia.ua.es/verfoto.jsp?img=img_presentacion4> (Consulta 6-02-2015).

Incluso se puede encontrar al lobo representado en lujosos artículos de metal, como la patera de Tivissa, en cuyo centro hay labrada una cabeza de lobo, con las fauces abiertas y enseñando los

dientes. En algunas monedas ibéricas de Ilerda, aparece también este animal con la actitud propia del *carnasier* (Blázquez 1977: 222). Los diferentes soportes: escultura, cerámica, orfebrería y moneda comportan algunos cambios en el lenguaje iconográfico o código representativo, pero, a su vez, sirven para confirmar la pervivencia de algunas representaciones que perduraron a lo largo de los siglos en el imaginario ibérico. Una de ellas podría ser la imagen del lobo.

Un análisis del posible significado del lobo en otras culturas Mediterráneas nos puede servir de ayuda para comprender la simbología de esta figura mítica que aparece, tanto en algunos mitos griegos: Zeus en Arcadia, como en leyendas celtas o en las fuentes latinas. También en la iconografía de estos pueblos es abundante la representación de la figura del lobo en distintos contextos: religiosos, guerreros, o como en el caso del pueblo etrusco, haciendo referencia a la muerte y al mundo subterráneo.

SIGNIFICADO DEL LOBO EN LAS CULTURAS DEL MEDITERRÁNEO ANTIGUO

Podría afirmarse que el lobo ha tenido como hábitat todo el planeta y siempre ha vivido cerca del hombre. Al ser un animal de caza, nocturno, se acercaría a los poblados habitados. Esto explicaría la fascinación que han sentido todas las culturas por este animal, ya sea como señor de la noche, asimilado a las fuerzas infernales, o como hábil cazador y líder de la manada, asimilándolo al jefe del grupo y a sus guerreros, protectores del resto de los habitantes.

El lobo se convierte así en un símbolo que interpretaríamos como atemporal e incluso universal en el contexto del Mundo Antiguo. Lo que variaría sería pues, el significado atribuido por cada cultura a este animal (Olmos 1996: 104). Se trata de un animal mítico y sus representaciones conocidas, más antiguas, se remontan a la pintura parietal. Desde la prehistoria hasta hoy, prácticamente todas las civilizaciones del hemisferio Norte le han atribuido un significado simbólico. Es un ser temido y a la vez admirado. Representa la lealtad y la fidelidad al compañero de por vida. Ha sido para los pueblos antiguos un maestro y un guerrero. Símbolo de la función guerrera entre los pueblos indoeuropeos, ejemplo de coraje, dignidad y fuerza, persigue al enemigo hasta derrotarlo, es silencioso y sabe como pasar desapercibido, adaptándose fácilmente a los cambios. Animal a la vez negativo y positivo, no significa lo mismo para un griego que para un latino o para un celta.

Para los griegos: en el contexto religioso, lo encontramos presente en la vida cotidiana de héroes y dioses. En la mitología clásica aparece como el animal que acompaña al dios Apolo, por lo que los habitantes de Delfos adoraban al lobo. Hades era representado con una piel y cabeza de lobo sobre su cabeza (Cooper 1995: 215-219). En el contexto de la batalla recordemos a *Dolón*, personaje de la *Iliada*, enviado por los troyanos para espiar a los griegos. Sale a esta misión aprovechando la oscuridad de la noche, enfundado en una piel de lobo. Este mito simboliza en *Dolón* el sigilo, la rapidez y la astucia del lobo, sólo descubierta por el sutil Ulises, protegido de *Atenea*.⁴

El lobo fue el animal sagrado de Arcadia. Estaba conectado a Zeus *Lycaios* (Jost 1985: 271-274; Schachter 1992: 42), al cual se le daba culto en un santuario que dio origen a numerosas leyendas que podemos interpretar como rituales de edad:⁵ *Évantes* cuenta que el joven *Anto*, elegido a suertes, es llevado ante una laguna de la región. Este joven iniciado es despojado de sus vestiduras y transformado en lobo, viviendo en el monte con la manada durante nueve años. Si durante ese tiempo se mantenía alejado de los hombres podría regresar con los humanos, incluso con la misma ropa, pero habiendo envejecido nueve años. Plinio también señala la costumbre de sacrificar niños en honor a Júpiter Liceo: *un joven parraiso probó las entrañas de un niño inmolado y se convirtió en lobo. A los diez años regreso otra vez como hombre y se convirtió en un campeón de atletismo* (Plin., *NH*, VIII, 34-82). Algunos autores interpretan esta transformación de un joven en hombre lobo como un rito de iniciación o rito de pasaje de edad (Muñiz-Coello 2001: 139). Se le impuso una prohibición, un tabú: probar la carne humana, a cuya especie pertenece. Si se cumplía esta prohibición, se le permitiría reincorporarse de nuevo a la sociedad. En el caso contrario debía vivir con los lobos y como una fiera (Eliade 1975: 141).⁶ Un relato semejante lo podemos encontrar en la *Voelsingasaga* donde

se ha conservado el recuerdo de ciertas pruebas típicas de las iniciaciones de los *berserkir*: Pruebas de valor, resistencia a los sufrimientos físicos y posteriormente la transformación mágica en animal. Los *berserkir* eran guerreros-osos pertenecientes a unas “sociedades de hombres”, los famosos *Männerbünde* de la antigua civilización germánica (Eliade 1975: 142).⁷

Para los etruscos el lobo tuvo, entre otras, una connotación infernal: el dios de los infiernos etrusco, *Aita-Calu*, aparece representado frecuentemente revestido con una piel y una cabeza de lobo (Grenier 1948: 59).⁸ Lo encontramos en el carro de Monteleone colocado sobre los escudos. La cabeza de lobo representada aquí tiene los ojos vacíos y las orejas pequeñas como la ya mencionada cabeza de la patera ibérica de Tivissa (Blázquez 1977: 237). Claudio recogió una vieja tradición etrusca que leemos en Plinio referida a un monstruo llamado *Olta* o *Volta* (Plin., *NH*, II, 140), al que Pallatino consideraba un genio de los campos (Frazer 1951, 510),⁹ un *loup garou*, que quizás contó con una gran aceptación en el mundo etrusco (Heurgon 1991: 1253). Sería un personaje conocido como *versipellis* o “el que muda de piel” (Plin., *NH*, VIII, 80). Este *Veltha* aparece representado en los relieves de las urnas funerarias con una cabeza de lobo. Su representación más antigua se encuentra en un plato pónico del pintor Tityos. En el medallón central se puede observar un ser que se asemeja a un hombre con cabeza de lobo, cuerpo cubierto de vello y garras. En la representación de la urna funeraria del monstruo de Chiusi se halla rodeado de guerreros con escudos y armas que luchan contra este engendro que sale de la tierra; con cuerpo de humano y cabeza de lobo y que parece suplicar (fig. 6). En la urna de Volterra el personaje se descubre su cabeza, apartando la cabeza de lobo que le cubre, y dejando al descubierto el rostro de un joven con expresión simpática que toca la cabeza de otro joven, quizá un iniciado en cuclillas. Uno de los guerreros derrama el líquido de una copa de libación sobre *Veltha*.



Fig.6 Dibujo de la urna de Volterra (s. XVIII). Museo de la Academia etrusca de Cortona (foto, M. J. Martínez).

La interpretación de este personaje, conocido como *Olta* o *Veltha*, ha sido muy discutida. Pallotino opinó que se trataba de una divinidad con caracteres extraños y opuestos. Unas veces se le ve como un monstruo maléfico y otras veces aparece como un gran guerrero en combate (Heurgon 1991, 1253 s). Esta interpretación se adapta muy bien a la figura del lobo, un símbolo de la función guerrera, y a la vez un temido carnívoro: sigiloso y observador, amo de la noche, que roba los ganados de la gente; asimilado a la oscuridad, a la muerte y al mundo de los muertos. No nos parece descabellado conjugar ambos significados, ya que el buen guerrero o soldado lucha con honor, observa a su enemigo y opera con la astucia de un lobo. Sin embargo, también hace razias y arrasa ciudades enteras quedándose con el botín del pueblo conquistado, actuando como un animal de presa. Los ganadores se reparten su porción para saciar su hambre una vez muerto el animal más débil, como hacen las manadas de fieras.

Entre los pueblos latinos encontramos al lobo asociado a relatos sobre la fundación y origen de algunos pueblos, de manera que este animal queda vinculado a éstos. Una historia propia de los *samnitas* dice que un lobo los guió hasta el lugar donde fundaran una colonia. Los *samnitas* se llamaron *Hirpins*, término que proviene de la voz *hirpus*, que significa lobo. Otro

ejemplo lo tenemos en la leyenda de la fundación de Roma, en donde una loba alimentó con su leche a los dos primeros romanos: Rómulo y Remo. Algunos enemigos de Roma, como *Mitriades*, relacionaron la sed de sangre, poder y riquezas de Roma con esta leyenda: Roma es insaciable como los lobos. En el ámbito religioso-militar es el animal conectado a Marte, dios de la guerra romano. En las representaciones iconográficas este dios aparece sobre un carro tirado por dos lobos: *animales insaciables, como los ejércitos que patrocina* (Just., *Ep.*, 38. 6, 8: *Ov.*, *Fast.*, 2, 288-303). Será también en el ejército donde encontraremos la figura del lobo sobre las enseñas romanas. En este ámbito el lobo se consideraba el animal tutelar de la compañía (Reinach 1976: 64). Los signa romanos más antiguos eran el lobo, el jabalí, el águila, el caballo y el minotauro, protectores de los cuerpos militares. Algunos de estos animales también se pueden ver en las cimbras de los cascos de las elites romana. La tribu iba a la guerra bajo la advocación del animal correspondiente, aspecto religioso que se mantuvo hasta la reforma militar de Mario (s. II a. C.). En el imperio se mantienen algunos elementos externos pero no así su significado religioso y así, *signiferi*¹⁰ (fig. 7) y *cornicines*, salían cubiertos con pieles de animales. Igualmente, el uso del *galerus* de piel de lobo también era frecuente entre ellos (Bianchi-Bandielli 1970: 317; Muñoz-Coello 2001: 144).

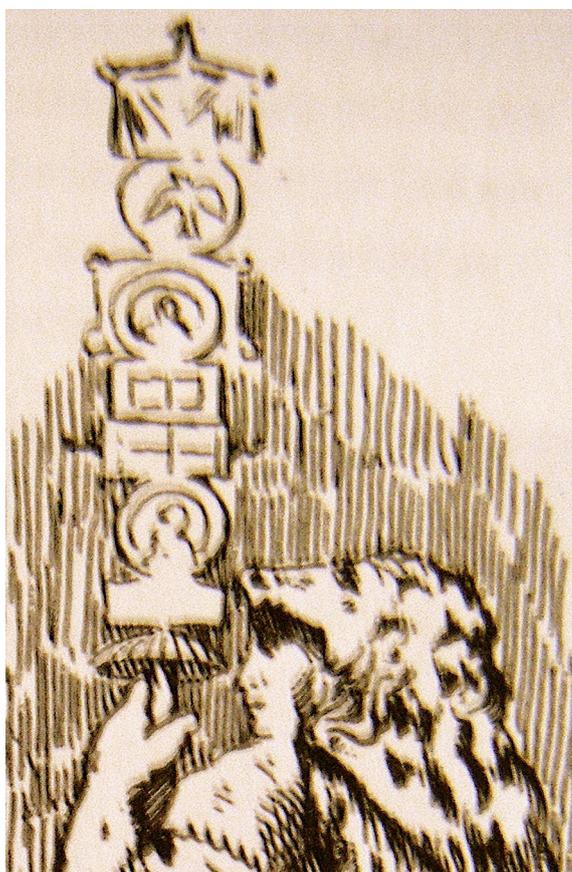


Fig. 7 *Signifer* ataviado con cabeza de lobo, dibujo del detalle de la columna trajana.

No quisiéramos cerrar este apartado sin hacer mención al significado del lobo en el mundo celta, por ser la etnia que ocupó el noroeste y centro de la Península ibérica, siendo coetáneos de los iberos. Entre los celtas el lobo tiene una doble función: por una parte está al lado del líder, pero también los guerreros son asimilados a este animal. Es la representación de los que siguen a su caudillo y se identifican con él. En el ámbito religioso se han encontrado estatuillas de un personaje cubierto con una piel y cabeza de lobo y con un martillo o maza en la mano alzada. Se le ha relacionado con el dios *Sucellus*, interpretado como el Silvano romano (fig.8), que protegía los bosques, incluso algún autor lo asimila a Marte dios de la guerra (Dorcey 1992: 49-84; Arce, Lurkhalter 1993: 165, 166, 167).



Fig. 8 *Sucellus* con una túnica gala corta y cubierto con una piel de lobo, estatuilla de bronce, British Museum, n. 1894,0507.1 (© The Trustees of the British Museum).

También los individuos encargados de negociar con otros clanes, los druidas, se enfundaban en una piel de lobo, por lo que se les atribuía el poder de metamorfosearse en estos animales. Aquí el rol del lobo sería menos militar, más civil y diplomático. En la península ibérica tenemos un ejemplo, narrado por Apiano, de un heraldo que sale con una piel de lobo a negociar con los romanos durante el asedio a Nergóbriga o Nercóbriga (Apian., *Iber*, 48). La piel de lobo se consideraría como un elemento mágico protector de los heraldos.

Tras analizar brevemente las atribuciones dadas al lobo en las diferentes culturas que ocuparon parte del continente europeo en la Antigüedad, nos gustaría introducir el totemismo como una posible explicación de la vinculación práctica entre el hombre y el lobo. Tal y como señaló Reinach, lo que supuestamente acabó con el totemismo en las sociedades como la griega, fue la creación de un panteón de dioses. Conectaron al lobo y otros animales, considerados divinos para un clan, con unos dioses determinados: el lobo con Apolo y con Marte, el águila con Zeus etc., convirtiendo a estos animales en entes sagrados por el hecho de ser los compañeros de algún dios (Reinach 1976, 56, 57). Es posible que entre los llamados pueblos bárbaros, se mantuvieran durante un periodo mayor de tiempo los rasgos de un antiguo totemismo, que se manifestaría en las prohibiciones y tabús que pesaban sobre ciertos animales. J. Cesar mencionaba que los bretones no podían matar ni comer liebres, ni gansos. Se trataba de una prohibición de orden religioso (César, *Bell. Gall.*, V, 12).

Generalmente el animal del clan o de la tribu era considerado tabú, ya que los integrantes del clan se creían descendientes de él o hermanos del mismo, por lo que matarlo se consideraba un asesinato. En otros casos, cuando el animal tótem era un animal salvaje, los hombres se vestían con la piel de éste en ocasiones especiales o en ceremonias religiosas o iniciáticas. Había

un pacto entre la especie del animal tótem y el clan. El animal era su guía, les tutelaba y protegía.

La etnografía, en pleno siglo XX, aún contemplaba paralelos de este tipo en diversos continentes. Así entre los indios Nutka, antiguos habitantes de Vancouver, Jewitt observó una ceremonia que parecía indicar que estos indios estaban separados en clanes totémicos. El jefe de un clan solía fingir asesinar a su hijo, de manera que este caía a tierra como muerto. A continuación, las mujeres lloraban mientras mesaban sus cabellos. Acto seguido, dos guerreros vestidos con pieles de lobo y con máscaras sobre sus rostros, que representaban la cabeza de dicho animal, caminando a cuatro patas a la manera de este, cogían al príncipe y se lo llevaban, cargándolo en sus espaldas. El joven príncipe, de unos once años, llevaba una máscara que imitaba la cabeza de un lobo. Es probable que el príncipe perteneciera al clan del Lobo y que la ceremonia descrita por Jewitt representase la muerte del mancebo con el designio de que renaciese como lobo y con la fuerza de este animal (Frazer 1951: 783). Lo esencial de algunos de estos ritos, en las ceremonias descritas anteriormente, parece ser la muerte violenta del iniciado en su carácter de hombre y su resurrección bajo la forma del animal, que desde ese momento se convertía en su espíritu guardián o al menos estaría ligado a él por una relación especialmente íntima (Frazer 1951: 784, 785). Entre los eslavos del sur existía, hasta hace poco, la costumbre de vestir al recién nacido varón con la piel de un lobo y una mujer salía a la calle gritando: una loba ha parido un lobo (Frazer 1951: 510-513; Reinach 1976: 56-58).

Al igual que dos cachorros de lobo o de chacal se entrenan mediante juegos en los que uno de ellos puede salir dañado, así los jóvenes son alejados de su grupo como fieras, para prepararse a entrar en la dura vida del adulto. El guerrero cuando entra en combate se metamorfosea y se convierte en animal salvaje, en bestia salvaje, ya sea un lobo, como en los *loups-garous* o en oso como los *berserkirs* germánicos (Briquel 1995: 31-39).

EL LOBO EN EL MUNDO IBÉRICO

En cuanto al imaginario ibérico, el posible significado del lobo probablemente varió de una etapa cultural a otra, parejo al desarrollo y los cambios que se dieron en esta cultura (figs. 9; 10; 11).



f Fig. 9 Detalle del *carnasier*. Estilo de Elche-Archena, La Alcudia de Elche (s. I a. C.), <http://www.contestania.com/ceramica.html> (Consulta 6-02-2015).



Fig. 10 Detalle del *carnasier*, Cerámica ibérica con estilo Elche-Archena, Cabezo del Tío Pio (s. II-I a. C.), MAN, Madrid, <http://www.contestania.com/ceramica.html> (Consulta 6-02-2015).



Fig. 11 Cerámica ibérica con estilo Elche-Archena, Tossal de Manises, (s. II-I a C.), MARQ, Alicante, <http://www.contestania.com/ceramica.html> (Consulta 6-02-2015).

El lobo, en la cultura ibérica, aparece asociado a distintos contextos arqueológicos: en el mundo funerario y en contextos de hábitat, y en contexto de santuario. En ambos casos tenemos ejemplos representativos, como por ejemplo el vaso de la Alcudia (Elche) que representa la lucha de un joven con un lobo y la tinajilla que estamos intentando interpretar de Edeta, o como el Vaso del guerrero encontrado en el santuario de la Serreta de Alcoy. El lobo aparece entre los íberos como un animal relacionado con el mundo funerario, al igual que vimos en la iconografía etrusca. Animal que puede actuar como *psicopompo* o animal de tránsito. En el mundo etrusco lo vimos protegiendo la entrada al hades en la personificación de *Aita-Calu*. En Murcia, en el yacimiento de Peña Rubia, aparece la iconografía de una loba con las ubres muy marcadas y un macho con grandes genitales, pudiendo interpretarse aquí como un símbolo de fecundidad: el lobo símbolo de la vida y de la muerte, los dos aspectos contrapuestos de la existencia.

En el contexto de hábitat, donde aparece el vaso de la Alcudia (fig. 12), puede actuar como objeto de un rito iniciático, una prueba. El joven debe dominar a la fiera y le vemos cogiendo al lobo de la lengua (Tortosa 2000: 145-161).



Fig. 12 Cerámica ibérica de la Alcudia, infante cogiendo de la lengua al *carnasier*, La Alcudia de Elche, <http://www.contestania.com/ceramica.html> (Consulta 6-02-2015).

En el s. III a. C. comienzan a aparecer los conocidos santuarios rurales ibéricos: Cigarralejo, Cerro de los Santos, Llano de la Consolación, Collado de los Jardines, La Serreta. La iconografía mítica se ajusta en este momento a la realidad del entorno ibérico emergiendo el lobo como un animal con carácter *apotropaico*. En el Vaso del Guerrero de la Serreta de Alcoy Olmos y Grau, han querido ver un poema gráfico que cuenta la historia de un héroe: *igual que en la cultura griega encontramos la Odisea de Homero*. Una narración sin textos que cuenta en tres etapas bien diferenciadas la iniciación de un aristócrata íbero de la época. En la primera, el noble se enfrenta con un ser mítico, al que vence. En la segunda, da caza a un ciervo, acompañado por otro joven y ya vestido con la piel del monstruo con el que había peleado en su juventud. Mientras que en la tercera refleja su enfrentamiento en una lucha singular con otro prohombre (Olmos 2000: 47-57).

El torso del guerrero con cabeza de lobo del yacimiento de la Alcudia (Elche) pertenece a una época anterior, al período del Ibérico Pleno (s. IV- III d. C.) momento en que se evidencia una apertura en el férreo control dinástico sobre sociedad, religión e ideología. Así, en esta escultura, tal vez actúe como emblema de un grupo social: la aristocracia guerrera, o de una clase de guerreros que se identifican con el lobo, siendo éste su animal tutelar y guía (Ramos 1950: 353). Podrían transformarse en este y adquirir su fuerza en el momento de la lucha, al igual que otros grupos lo harían con el jabalí o con el león, recordando unos ancestrales rasgos de totemismo. Interpretación que nos interesaría resaltar, porque parece la más acertada para la explicación de la imagen analizada en este trabajo. De una etapa a otra de la cultura ibérica, posiblemente hubo un cambio en el significado de las narraciones históricas, tomando o adaptando influencias de otros pueblos vecinos, pero la simbología del lobo, en origen, se mantuvo intacta.

INTERPRETACIÓN DE LA TINAJILLA IBÉRICA: VASO DE LAS CABEZOTAS.

Este pequeño vaso pertenece al grupo de cerámicas pintadas de los siglos III-II a. C (Bonet 1995: Dep. 95, n. 86, 225). El vaso se localizó en una estructura aislada al este del collado rocoso. En esta estructura se encontró abundante material y un banco corrido de 20 cm de ancho por lo que se interpretó como un espacio de hábitat. El Vaso de las cabezotas, conocido también como el de “las dos escenas de combate”, se encontró en un contexto urbano, de hábitat. Edeta fue un gran *oppidum* que controlaba un territorio importante. Las fuentes romanas relatan la existencia de un régulo de la ciudad llamado *Edecón*.

Este vaso no se hallaba en ningún contexto cultural o sagrado, como otras destacadas cerámicas pintadas de Liria. Sin embargo, en su decoración se nos muestra una narración de dos escenas de combate con guerreros, bien diferenciadas. El lugar de su hallazgo se correspondería con un hábitat bastante grande, con más de una altura, como indicaría la presencia de unos restos de escaleras, posiblemente, la casa de un rico aristócrata. De ahí el gusto por este tipo de decoración, semejante a las luchas heroicas, cuerpo a cuerpo, presentes en las esculturas de la clase guerrera aristócrata que aparece en el ibérico antiguo (Porcuna), pero carente de animales fantásticos. La persona que mando pintar esta tinajilla, quizás, por su posición y riqueza, gustaba de identificarse con este grupo.

En la primera escena aparece un infante, un guerrero con gruesa cabeza, barba y tocado con un casco de amplia cimera rematado con la cabeza que hemos identificado como la de un lobo. No se aprecian mas detalles en su vestimenta (fig. 13).



Fig. 13 *Vaso de las cabezotas*, Edeta, Cerro de San Miguel, Liria (Bonet 225).

Sus armas son la jabalina y un escudo ovalado, que ha sido atravesado por otra jabalina. Esta figura es muy grande frente a la del guerrero a caballo, al que se enfrenta, que lleva un casco con cuernecillos, semejante a los cascos etruscos. Sus armas son la jabalina, el escudo cuadrado y la *falcata*.

En nuestro recorrido por la simbología del lobo hemos visto que entre los guerreros celtas y griegos, véase a Dolón, el cubrirse o adornarse con pieles de animales poderosos como el lobo, el jabalí, u oso, convertía al guerrero en fiera. Le confería un poder y una fuerza semejante a la del animal tótem que lo hacía indestructible. Los guerreros se identificaban mágicamente con ese animal. El jinete con el que lucha nuestro infante en la representación del vaso estudiado también lleva un casco con cuernos, que podría tener el mismo significado, y además ser el emblema de otro grupo o familia (fig.14).



Fig. 14 1ª escena del *Vaso de las cabezotas*, Edeta, Cerro de San Miguel, Liria (Bonet 225).

Por tanto, podríamos estar ante una escena de combate de dos guerreros que pertenecen a dos clanes o grupos, que se identificaban con un animal tutelar, emblema, guía y distintivo del grupo al que pertenecían. Cabría resaltar que uno de ellos va a pie y el otro a caballo, un caballo adornado y con la crin trenzada. El guerrero que resulta herido es el infante, queriendo destacar la importancia del caballo como elemento distintivo de una clase social importante que va

adquiriendo poder en el seno de la sociedad ibérica. Ambos guerreros son adultos, como demuestra su cerrada barba. Podría verse en esta escena un cambio de mentalidad de la sociedad ibérica: la pérdida de importancia del aristócrata guerrero, de la lucha cuerpo a cuerpo, del héroe en solitario, y los inicios o el germen de una nueva clase militar que hace uso del caballo en la batalla. El jinete presente en la segunda escena de la tinajilla ya va armado con la *falcata*, arma propiamente ibérica.

En la segunda escena se da un combate semejante, pero aquí en la vestimenta se han perdido los adornos que hacen referencia a animales, que caracterizaban al guerrero de un determinado clan. Así mismo, se mantiene la diferencia de grupos de edad, ya que aparece un jinete con barba y otro sin ella, al igual que el infante de la primera escena de combate. Los que no llevan barba, los jóvenes, tanto jinete como infante, semejan herir al adulto con sus jabalinas. Todos ellos llevan cubierta la cabeza con una especie de redcilla de mimbre y los caballos van adornados con campanillas y frontaleras. El infante del centro lleva adornado el traje con una especie de tiras de cuero repujadas, muy semejantes a las tiras cruzadas del pectoral del torso del guerrero de la Alcudia, y un cinturón. Todos visten traje ceñido completamente siluetado. Esta segunda escena podría representar un rito de paso de un grupo de edad a otro dentro de una misma clase social. El personaje barbado sería el maestro o *paidos* que entrena a los jóvenes aspirantes, midiendo su fuerza en combate (fig. 15).

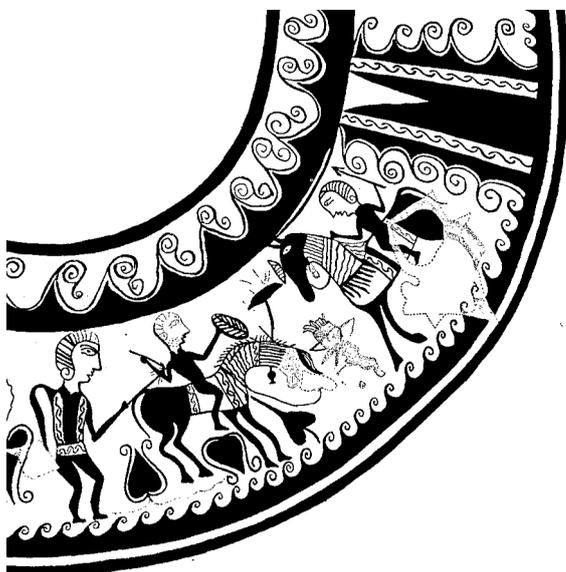


Fig. 15 2ª escena del *Vaso de las cabezotas*, Edeta, Cerro de San Miguel, Llíria (Bonet 225).

CONCLUSIONES

Cada pueblo tiene sus ritos y costumbres por tanto es arriesgado generalizar y hacer extensiva esta interpretación a todos los adornos de los cascos, que imitaban animales, en la Antigüedad. Sin embargo, si tenemos en cuenta el posible origen de los cascos en las pieles de animales cazados y el poder mágico *apotropaico* dado a estas pieles, la identificación de la fuerza del guerrero, al entrar en combate, con la del animal que lleva en su cimera no se puede descartar. Entre los griegos, los dioses y los héroes llevaban a modo de casco protector las pieles de animales mitológicos provistos de una fuerza excepcional. Entre los romanos encontramos restos de un totemismo ancestral en el significado que quieren dar a sus estandartes y la cubierta de sus *signa*, y a la vez una vertiente mitológica en las representaciones de Marte, el dios de la guerra, y de Minerva con cascos adornados con la imagen de algún animal fantástico. Podría verse aquí la sinergia entre las creencias del mundo etrusco y del griego.

El adorno del lobo en el casco del guerrero ibérico podría interpretarse como un símbolo de pertenencia a un grupo. Grupo que tendría como animal tutelar el lobo. El guerrero cuando entra

en combate se metamorfosea y se convierte en ese animal salvaje, en bestia salvaje. Un lobo qué, como el buen guerrero, es astuto, sigiloso y observador. Representa la lealtad y la fidelidad al compañero de por vida. Tanto el lobo como el buen guerrero debían tener coraje, dignidad y fuerza, perseguían al enemigo hasta derrotarle, eran silenciosos y debían aprender a pasar desapercibidos.

No se puede asegurar que la narración iconográfica representada en el vaso estudiado refiera hechos que coincidían con la realidad histórica del momento. No podemos saber si los combates que nosotros hemos interpretado como formas de iniciación o de paso a la edad adulta, antes de convertirse en hombres preparados para la guerra, para el matrimonio y para engendrar hijos, se dieron entre los miembros de la sociedad ibérica. También podría tratarse de meras copias de escenas que estos observaron en las decoraciones de los vasos que importaban, como objetos de lujo, y que posteriormente irán adaptando a su lenguaje iconográfico, dándole un significado propio, pero distinto al que tenían en origen. Sin embargo, es un hecho contrastado, que en las sociedades coetáneas se dan ritos de paso o de grupo de edad, adquiriendo mucha importancia el paso de la pubertad a la edad adulta. En las sociedades tradicionales y pre-modernas del mundo entero se han dado. En América del Norte y del Sur, en Australia, África, etc., se siguen practicando. La circuncisión, por ejemplo, en algunas tribus africanas tiene su origen en ritos de paso a la edad adulta. La transformación del joven en un ser o animal poderoso a través de unas pruebas rituales, no exentas de riesgo, implicaría su entrada en el mundo de los adultos y su iniciación como guerrero.

¹ Tenemos magníficos ejemplos en algunas cerámicas griegas, como por ejemplo los que aparecen representados en dos vasos griegos expuestos en el Museo del Louvre: un lecitio blanco con Aquiles arrastrando a Héctor (CA 601) y un *pixis* con Aquiles persiguiendo a Troilo (CA 6113). El detalle de una copa laconia con una escena de Cadmo matando al dragón, s. VI a. C. (E 669) es significativo.

² Existen numerosos ejemplos en los museos de cascos de este tipo, como por ejemplo el casco con antenas a modo de cuernos de la colección del Museo de Artillería de París CA 12 y el casco etrusco de una figura en bronce del Museo del Louvre, Br 4443.

³ Hemos seguido la tipología de Ballester Tormo para señalar los elementos más significativos con los que se representa, en la iconografía de los vasos pintados de San Miguel de Liria, el carnívoro que identificamos como un lobo.

⁴ Hom., *Il.*, X, 300, 335: *Una vez hubo (Héctor) convocado a los troyanos (...) puso a Dolón en movimiento y al punto se terció sobre los hombros el corvo arco y se vistió por fuera con la piel de un gris lobo.*

⁵ Dos de estas leyendas son recogidas por Plinio (*NH*, VIII, 34, 80: XXIX, 66). En la primera nos habla del origen de la leyenda del hombre lobo considerándola absurda: *Debemos considerar que es falso que los hombres se conviertan en lobos y que de nuevo vuelvan a su estado natural.*

⁶ Los *berserkir* eran literalmente, “guerreros con envoltura *serkr* de oso”. Se identificaban mágicamente con este animal. A veces podían metamorfosearse en lobos o en osos.

⁷ El pasaje de la *Voelsuengasaga*, cap. VII-VIII nos muestra todas las etapas citadas y que constituían las pruebas de iniciación típicas de los *berserkir*.

⁸ En la tumba del *Orco* en Tarquinia, aparece representado junto a Perséfone y cubierto con tocado sobre la cabeza, que es una cabeza de lobo.

⁹ Etnográficamente en algunos lugares de Francia, Alemania, y entre los eslavos, el espíritu del grano era concebido como un lobo que vive en el campo de trigo. De manera que cuando el viento movía las mieses se decía: *el lobo va por encima o pasa por la mies* y cuando un niño entraba en un campo de trigo se le decía que el lobo lo devoraría.

¹⁰ Los que portaban las enseñas, *aquiliferi* (para el caso del águila de la legión) o *signiferi* (para el resto de insignias de los manipulos), tenían un honor especial, ya que además de cuidarlas, tenían que engalanarlas y perfumarlas en los días de fiesta. Y a su vez, tenían a su cargo también una gran responsabilidad puesto que si se perdían, les podía acarrear un severo castigo, por eso, los elegidos debían tener características especiales. Al igual que dejarse arrebatar el águila por el enemigo, es la mayor afrenta y deshonor para una legión. Antes de partir en campaña, se les ofrecía un sacrificio dentro de la *lustratio*. Las insignias son llevadas a todas las ceremonias militares. Es muy importante llevar a las insignias al campo de batalla porque, además, servían como guía en el momento de la acción.

BIBLIOGRAFÍA

- ANDERSON, E. (1996): *Teoría y técnica del cuento*, Barcelona.
- ARCE J.; LUKHALTER, F. (1993): *Bronces y Religión Romana*, Madrid.
- ARANEGUI, C. (1997): *Damas y caballeros en la ciudad ibérica*, Madrid.
- ARANEGUI, C. *et al.* (1998): *los Íberos príncipes de Occidente*, Barcelona.
- BALLESTER TORMO, I. *et al.* (1956): *Corpus vasorum de San Miguel de Liria*, Valencia.
- BALLESTER TORMO, I. (1945): *Ensayo sobre las influencias de los estilos griegos en las cerámicas de san Miguel de Liria y la tendencia arcaizante de estas*, Valencia.
- BALLESTER TORMO, I. (1943): *Sobre una posible clasificación de las cerámicas de San Miguel con escenas humanas*, Madrid.
- BLÁZQUEZ, J. M. (1977): *Imagen y mito, estudios sobre religiones mediterráneas e ibéricas*, Madrid.
- BONET, H. (Ed.) (1995): *El tossal de san Miguel de Liria*, Valencia.
- BRIQUEL, D. (1995): Des comparations animals homériques aux guerriers-fauves indo-européens, *Kernos* 8, 31-39.
- COOPER, J. C. (1997): *Dizionario degli animali mitologici e simbolici*, Vicenza.
- DEMMIN, A. (1869): *Encyclopédie d'armurerie avec monogrammes*, París.
- DORCEY, P. F. (1992): *The Cult of Silvanus: A Study in Roman Folk Religion*, Leiden.
- ELIADE, M. (1975): *Iniciaciones mixticas*, Madrid.
- FLETCHER, D. (1983): *Els Ibers*, Valencia.
- FRAZER, J. R. (1951): *La rama dorada*, México.
- GRENIER, A. (1948): *Les religions étrusque et romain*, Paris.
- HEURGON, J. (1991): Sur le culte de *Veltha*, le démon à tête de loup, *Archeologia Clásica. Miscellanea etrusca e italica in onore di Massimo Pallotino*, Roma.
- JOST, M. (1985): *Sanctuaires et cultes d'Arcadie*, Paris.
- MUÑIZ COELLO, J. (2001): El Heraldo y la piel de lobo, nota sobre Apiano, *Iber.* 48, *Habis* 32, 137-147.
- OLMOS, R. (1996): *Al otro lado del espejo, aproximación a la imagen ibérica*, Madrid.
- OLMOS, R. (2000): La representación humana en las cerámicas del sureste: símbolo y narración, *Actas del XXIII Congreso Nacional de Arqueología*, Elche, 47, 57.
- RAMOS, A. (1950): La Alcudia de Elche, *AEspArq* 23, 253-360.
- REINACH, S. (1976): *Cultes, Myhtes et Religions*, Paris.
- SCHACHTER, S. *et al.* (1992): *Le sanctuaire Grec*, Ginebra.
- TORTOSA, T. (2000): Imagen y símbolo en la cerámica ibérica del sureste, *Actas del XXIII Congreso Nacional de Arqueología*, Elche, 145-161.
- VANSINA, J. (1996): *La tradición oral*, Barcelona.