

EL ORIGEN DE LOS SERES MÍTICOS Y SU IMPACTO SOBRE LA MENTE HUMANA

Fidel Fernández-Rubio



Es lícito pensar que las más primitivas especies del género *Homo* (Linnaeus, 1758) ya debieron sorprenderse de fenómenos naturales tales como el rayo, el trueno, el viento, la enfermedad, la alternancia día/noche, los volcanes, los terremotos, etc. Conforme avanzó el proceso de la humanización y el desarrollo de su capacidad cognoscitiva debió exacerbarse la necesidad de explicar el origen y razón de esos hechos. Esto es muy claro en muchas tribus primitivas donde cualquier acaecer, bueno o malo, se atribuye a los espíritus. Esta línea evolutiva condujo a pensar en la intervención de dioses y otros seres invisibles como causantes de estos fenómenos, formándose mitos y leyendas, diferentes según el tiempo y las culturas.

El progresivo aumento de los conocimientos, los cambios en las creencias religiosas y la globalización actual relegaron progresivamente muchas de esas leyendas y mitos, pero su substrato sigue presente en la imaginación popular, en las esculturas y pinturas e, incluso, tiene un amplio reflejo en la filatelia actual.

Esos mitos y leyendas difieren profundamente según las diferentes culturas y áreas geográficas y su variada complejidad hace inviable referirlas aquí en su totalidad. Por ello nos ceñiremos a las que condujeron a la llamada civilización occidental, originada, fundamentalmente, por pueblos de origen indoeuropeo asentados en Europa.

Es interesante constatar que muchas de esas creencias y leyendas son equivalentes en los diferentes pueblos que se engloban en esa rama de la humanidad y se mantuvieron en ramas bien diferenciadas, como la greco-romana y la escandinava, aunque con distintos nombres, lo que sugiere un origen común en un mito mucho más antiguo.

En la casi totalidad de esos mitos se pretende justificar y racionalizar hechos o situaciones que no po-

dían entonces explicarse de otra manera. Por ejemplo, los duendes como origen de los ruidos nocturnos y justificación del olvido de dónde se colocaron objetos; los *kraken* y serpientes marinas, como origen de naufragios imprevistos; los gigantes, como explicación de hallazgo de grandes huesos; Caribdis, como justificación de un remolino marino; sirenas, como visión fugaz y deformada de focas; la fragua de Vulcano, como explicación de los volcanes; las Moiras o Parcas, como justificación de las diferencias en la duración de la vida y el acaecer de la muerte, etc., etc.

Seguidamente exponemos, muy en esquema por su extensión, los más conocidos seres mitológicos europeos, forjados en la mente humana por el influjo antes expuesto de los accidentes y fenómenos naturales, aunque tendremos que omitir los dioses, héroes y periplos, ya que ocuparían demasiadas páginas.

Para una mejor sistematización en la exposición los dividimos en dos apartados: 1º.- Seres mitológicos de aspecto humanoide, y 2º.- Personajes mitológicos híbridos de animales y humanos.

1º.- SERES MITOLÓGICOS DE ASPECTO HUMANOIDE

A) Humanoides de pequeño tamaño

Entre los seres de pequeño tamaño que pueblan las leyendas destacan los duendes, (FIG. 1) que son seres fantásticos de pequeña talla y aspecto humano, presentes en muchas culturas. Su nombre deriva de la expresión *duen de casa* o dueño de casa, por la creencia de que pueden encantar una casa. En muchas zonas andaluzas se les denomina menges. Son similares a otras figuras del folclore europeo, por ejemplo, *gobelin* en Francia, *gnomos* y *poltergeist* de Alemania,

leprechan irlandés, *domovikeslavo* y *zashiki-warshi* japonés.

Se los describe como hombrecitos de menos de un metro de altura, orejas largas y puntiagudas y piel verdosa. Son muy escurridizos. El origen de este mito puede estar en los dioses domésticos menores del imperio romano: los lares o *genium loci* que estaban ligados a cada casa con la misión de protegerla.

En muchos lugares de España, especialmente en el norte, se cree en la existencia de un duende denominado Trasgo o Trenti. Su nombre tiene variantes según la región española. Por ejemplo, Trasnó y Tardo en Galicia; Sumiciu, Cornín y Garrotín coloráu en Asturias y zonas adyacentes; Martinico en Castilla y León; y *Strago* en Portugal. Es un personaje de origen indoeuropeo, equiparable a los *Kobolt*, *Gremlin*, *Goblin* o *Gnomo* de las leyendas germánicas.

Se les considera invisibles y que habitan en las casas, y que tienen un carácter travieso, bromista y juguetón, y se piensa que son el origen de los ruidos nocturnos y travesuras, como cambiar las cosas de lugar.

El Martinico es un peculiar duende castellano, que gusta vestir de rojo, y es muy bromista, sobre todo con los avaros, a los que suele trasmutar su oro en carbón, y con las doncellas, a las que suele apagar sus candiles. Otro duende castellano es Ácrata, especializado en llevar el desorden a las casas donde vive.

Según esas leyendas, para deshacerse de los duendes cabe hacer una de estas tres cosas: a) retarle a traer un cesto lleno de agua; b) desafiarle a tornar a blanco la piel de un cordero negro; o c) recoger a puñados un celemín de grano (lo que no puede hacer por tener la mano agujereada). Al no poder hacerlo se va avergonzado.

En otras regiones europeas encontramos personajes míticos equivalentes o muy parecidos. Por ejemplo, los gnomos (FIG. 2) del norte de Europa, que son unos seres imaginarios de pequeña estatura, que viven en las entrañas de la tierra trabajando en minas y acaparando tesoros de metales y piedras preciosas. Son invisibles y muy astutos. Para el alquimista Paracelso, en el siglo XVI, los gnomos eran espíritus terrestres que podían desplazarse por el interior de la tierra como los peces por el agua, y conocían sus secretos, siendo los guardianes del oro y la plata. En este sentido pudieran estar relacionados con los Telquines y Cabiros de la griega clásica, que trabajaban con los metales en las áreas volcánicas.

En esas leyendas los gnomos se dividen en varios tipos:

a.- Gnomos del bosque, que son los más abundantes. Viven en zonas boscosas y ayudan a los ani-

males. Visten un pantalón azul con tirantes, túnica azul y gorro rojo y puntiagudo.

b.- Gnomos siberianos, malhumorados y con ropas de abrigo.

c.- Gnomos de las selvas, que son los de menor estatura, llevan poca ropa y usan arco y flechas para alcanzar las frutas.

d.- Gnomos de los jardines, que ayudan a crecer las plantas.

Todos ellos disponen de instrumentos musicales, no desdeñan los de los hombres y poseen grandes conocimientos mágicos.

Los elfos (FIG. 3) son personajes de la mitología germánica y escandinava que primitivamente se concebían como hombres y mujeres hermosas que vivían en los bosques, fuentes o cuevas, prácticamente inmortales y con poderes sobrenaturales. Los elfos son humanoides de orejas puntiagudas que viven cientos de años. Se mueven tan sutilmente que es imperceptible su presencia y son prácticamente invisibles en los bosques.

Parecen haber sido concebidos como hermosos espíritus poderosos, y fueron elevados a esa categoría el rey Olaf y el herrero Völundr. En la saga de Thidrek una reina humana se sorprende al comprobar que su amante es un elfo y no un hombre, y en la saga Hrólfs, un rey denominado Helki deja embarazo a una elfina. Por tanto el cruce de humanos y elfos es posible. En las sagas se los describe como seres casi divinos relacionados con la fertilidad y el culto a los antecesores y, como espíritus que son, podían atravesar puertas y muros. En algunas tradiciones se nombra a Frey como señor de los elfos y se significa que las ofrendas a estos seres podían curar las heridas sufridas en los combates.

En las historias alemanas del siglo XIII, los allí llamados *elber* serían criaturas que vivían en el cielo y se distinguían de los enanos subterráneos, pero, tras la cristianización, se empezó a considerarlos seres perversos que podían causar enfermedades en el ganado y las personas y provocar en éstas pesadillas nocturnas, sentándose sobre su tórax durante el sueño. La palabra *Albtrum* significa pesadilla, y etimológicamente significa “agobio de elfo”. En muchas leyendas relativamente modernas los elfos son descritos como traviosos enanos de orejas puntiagudas y ojos grandes, con poderes mágicos.

También guardan cierta similitud con los míticos enanos (FIG. 4) del centro-norte de Europa, concebidos como seres semi-humanos obstinados y orgullosos, robustos y musculosos, con mejillas sonrosadas y con talla que apenas sobrepasa el metro. Son muy longevos. Llevan un largo pelo, barba y bigote. Vi-

ven en ciudades subterráneas y destacan por su habilidad para tallar piedras y gemas.

Muy relacionados con los elfos son los *drows*, que son malvadas criaturas subterráneas descendientes de los elfos y que, al decidirse por el mal, fueron expulsados a las cuevas del subsuelo. Su aspecto es similar al de los elfos, aunque su piel es más oscura y el pelo muy claro o blanco. Se suelen vestir de negro y usan unas capas que los hacen invisibles. Poseen visión infrarroja, pues la luz blanca les resulta cegadora ya que viven en tinieblas. Son muy inteligentes y siempre están en conflicto.

Los *gremlin* son seres mitológicos ingleses, que se divertían sabotando todo tipo de maquinarias. La creencia de su existencia estaba tan arraigada que los pilotos ingleses de la RAF, en servicio en Oriente Medio durante la Segunda Guerra Mundial, atribuían a estos seres los frecuentes accidentes de sus aviones.

Los *leprechaun* o *leparacaun* son un tipo de duendes irlandeses. Se representan como duendes viejos de muy pequeña talla y muy traviesos, que gustan vestir de verde y que custodian calderos de cerámica llenos de oro y trabajan como zapateros.

Una de las variantes de los duendes son los dríadas o duendes de los árboles, con forma femenina y delicados rasgos. Su piel cambia de color según las estaciones, por lo que camuflan fácilmente en los bosques. Cada una de ellas pertenece a un roble, que puede penetrar y tiene control absoluto sobre ese árbol. No son agresivos, pero si se hace daño a su árbol usan hechizos para defenderlo.

B) Humanoides de mediano tamaño

Abundan en la mitología greco-romana. Entre ellos cabe citar a las ninfas (FIG. 5), que tienen aspecto de mujeres de gran atractivo y encanto, de larga longevidad, siendo jóvenes durante toda su existencia. Son muy inteligentes y hablan un lenguaje musical. Habitan en lugares encantadores. No son agresivas, aunque su contemplación puede inducir una ceguera total, y si ella está desnuda verla produce la muerte. Los griegos las consideraban de tres tipos: 1º) las náyades u ondinas, asociadas con pequeños cauces de agua dulce (manantiales, arroyos, riachuelos, lagunas); 2º) las oceánidas que habitaban los ríos; y 3º) las nereidas en el agua salada.

Un ejemplo actual de la persistencia de este mito lo tenemos en Sierra Nevada (Granada), donde los pastores estacionales no se acercan a la laguna de Vaccares (a 2.869 m de altitud y de origen glaciar, situada entre el Pico del Cuervo y la Alcazaba), pues creen que allí vive una ondina, a la que llaman “el pájaro

blanco”, que se alimenta de los humanos que se acercan cuando hay poca luz solar, y a los que atrae con su belleza. Esta leyenda está muy emparentada con el mito griego de las empusas, criaturas infernales que pueden adoptar la figura de una hermosa mujer. Como señaló Filostrato (160 - 240 d. C.), las empusas se dedicaban a cebar a ingenuos jóvenes ardientes para, después de acostarse con ellos, chupar su sangre y devorarlos.

También en la mitología griega encontramos a los sátiros (FIG. 6), que son seres masculinos que acompañaban al dios Dioniso en su devenir por montañas y bosques. Solían ser representados con una copa de vino en la mano o bailando con las ninfas. Como acompañantes de Dioniso eran amantes del vino, las mujeres y los placeres físicos. Tenían la parte posterior de su cuerpo con aspecto de cabra, pero con pies humanos. En otras culturas existen seres semejantes. Por ejemplo, los *busgosus* de Asturias y Cantabria, y los *basajaun* de las provincias vascongadas y Navarra, todos ellos con rasgos similares, como su carácter festivo y su atracción por el vino.

Muy parecidos a ellos son los faunos (FIG. 7) de la mitología romana, concebidos como genios del bosque amantes del baile, acompañantes del dios Pan y con cabeza y torso humano, y patas, cola y orejas de ciervo.

En otras mitologías centroeuropeas cabe citar a los orcos de las leyendas celtas, humanoides de largos brazos, piernas arqueadas y con talla de 1,6 a 1,8 m, de hábitos nocturnos con capacidad de visión con escasa luz. Habitan en las montañas y viven del saqueo y la caza. Son expertos en la minería.

Los *orogs* son descendientes de los orcos, poseen también visión nocturna, orejas grandes, ojos muy claros y extremidades muy fuertes. Viven en cavernas y no toleran la luz diurna. Alcanzan una talla de 2 m, actuando como guerreros muy fuertes y disciplinados.

Los *goblins* son otro tipo de humanoides de las leyendas germánicas, que se suelen representar como hombrecillos de color verde y orejas puntiagudas, que viven en permanente guerra. Una variante son los bequests y provistos de garras y colmillos.

El Coco es una criatura mitológica de la península Ibérica que se expandió a Iberoamérica tras su conquista. Figura en muchas nanas como asustador de los niños que no quieren dormir. En algunos países americanos ha sufrido una transformación fonética y se le denomina Cuco o Cucu, y en Brasil Cuca.

Las hadas (FIG. 8) son criaturas fantásticas y sutiles a las que se les suele representar como hermosas mujeres muy blancas, con alas de mariposa, y a veces de pequeño tamaño por influencia de Shakespeare. Se

imaginaban como protectoras de la naturaleza o de alguna persona en especial y han sido protagonistas de múltiples cuentos infantiles.

Parecen proceder de la mitología celta o de historias medievales centroeuropeas, donde tuvieron su mayor auge y se las creía poseedoras de poderes mágicos, predominantemente benéficos. En algunos lugares se cree son mujeres encantadas que pueden ser desencantadas la mágica noche de San Juan. En España se las denomina *anjanas* en Cantabria, *mourras* en Galicia, *xanas* en Asturias y *fadas* o *goljas* en Cataluña.

Un lugar destacado en la mitología griega lo ocupan las tres *Moiras*, personificación del destino, que tuvieron un equivalente en otras culturas, por ejemplo, *parcas* en la romana, *laimas* (FIG. 9) en la báltica y *nornas* en la escandinava. Las Moiras controlaban el metafórico hilo de la vida de cada persona desde el nacimiento hasta la muerte. Los griegos pensaban eran hijas de Caos y Nix (la noche). Sus nombres eran los siguientes: Clotoque, que hilaba la hebra de la vida con una rueca y un uso (su equivalente romana era Nona); Láquesis, que medía con una barra la longitud del hilo de la vida (su equivalente romana era Decima); y Átropos, que cortaba el hilo de la vida (su equivalente romana era Mortey y se la refería como la Parca). Se las representaba como tres mujeres hieráticas de aspecto severo vestidas con túnicas y, además, Cloto con una rueca, Láquesis con una vara de medir y Átropos con una tijera o una balanza.

También en esa mitología figuran las *erínias*, figuras femeninas de la venganza, cuyo nombre no debía ser pronunciado por lo que se las solía nombrar con eufemismos, tales como euménides (= benévolas) o venerables diosas para evitar su ira. Ya se mencionan en tablillas micénicas. Su equivalente romano son las *furias*. Según Hesíodo proceden de la sangre que vertió sobre Gea el dios Urano cuando fue castrado por su hijo Crono. Las erínias eran tres: Alectoque castigaba los delitos morales; Megera, que lo hacía con las infidelidades; y Tisífone con los delitos de sangre. El castigo se aplicaba durante la vida del infractor. Se las solía representar como figuras femeninas vengadoras, con serpientes en sus cabellos, manando sangre en vez de lágrimas y llevando látigos o antorchas en sus manos.

En la mitología griega figuran también las musas (FIG. 10), que originariamente fueron consideradas ninfas. Las tradiciones de Tracia fijaron su número en nueve, y así constan en la teogonía de Hesíodo, aunque originariamente pudieron ser solo tres. Su genealogía difiere según los autores griegos. En general eran inspiradoras de la poesía y la música, pero cada una de ellas tenía un cometido específico: Calíope era

la musa de la elocuencia, Clío de la historia, Eratóde de la poesía amorosa, Euterpe de la música, Melpómene de la tragedia, Polimnia de los cantos sagrados, Talía de la comedia, Terpsícore de la danza y Urania de la astronomía.

Las amazonas (FIG. 11) de la mitología griega eran un pueblo formado íntegramente por mujeres guerreras. En esas leyendas siempre figuran como antagonistas de los helenos. Por ejemplo, Aquiles contra Pentésilea, en la guerra de Troya, o Heracles contra Hipólita.

Heródoto las ubicaba en el Asia Menor y Procopio en el Cáucaso. Sus armas eran el arco, la lanza, el hacha, un yelmo y un escudo en forma de media luna y sus ocupaciones la caza y la guerra.

Las valquirias, (FIG. 12) en las mitologías nórdica y germánica, son deidades menores femeninas que servían al dios Odín y transportaban a los más heroicos caídos en una batalla a un paraíso llamado *Valhalla*, donde los deleitaban y curaban, renaciendo en una forma especial de nombre *einherjer*; para más tarde luchar junto a Odín en la batalla del fin del mundo denominada *Ragnarök*. El origen de este mito puede estar en las sacerdotisas de Odín que ejecutaban sacrificios rituales donde mataban a los enemigos prisioneros.

Suelen ser representadas como hermosas jóvenes armadas de lanzas y yelmos que montaban caballos alados, aunque textos muy primitivos hacen pensar que sus cabalgaduras fuesen hordas de lobos. El nombre de valquirias procede del protogermánico *walaz* = campo de batalla. Figuraron en la ópera de Richard Wagner de 1870 titulada *Die Walküre* (la valquiria), en la segunda ópera de su ciclo *Der ring des Nibelungen* (El anillo de los Nibelungos).

Los vampiros (FIG. 13) son, según las leyendas de varios países, unas criaturas humanoides que se alimentan de sangre. El nombre proviene del serbio *wampira* (*wam* = sangre + *pir* = monstruo). Es uno de los mitos más extendidos y que está presente en más culturas diferentes. El tipo de vampiro más popular es de origen eslavo y consiste en un ser humano convertido en vampiro tras su muerte, que regresa a la vida para alimentarse de sangre, en un estado intermedio entre la vida y la muerte. Su prototipo es Drácula.

En la Edad Media se usaban conjuros para evitarlos y formas de enterramiento para que ciertos muertos no pudiesen transformarse en vampiros.

El hombre lobo o licántropo (FIG. 14) es otro ser fantástico presente en muchas culturas en todo el mundo, y quizá sea de los más antiguos y difundidos mitos. Se le considera como un humano que puede adquirir la figura y características de un lobo, pero solo durante unas horas, preferentemente en las

noches de luna llena. Para eliminarlo se pensaba que había que decapitarlo y arrancarle el corazón, y más modernamente, dispararle una bala de plata.

Los fantasmas, (FIG. 15) que aparecen en múltiples culturas, serían almas desencarnadas de personas muertas, que se manifiestan a los vivos en apariciones visibles, desplazando objetos o produciendo sonidos, en los lugares donde habían vivido. Han generado una amplia serie de novelas de terror e incluso películas de cine. La creencia en fantasmas se acredita ya en textos sumerios como la epopeya de Gilgamesh y en Egipto. También figuran en la Odisea de Homero y en la Eneida de Virgilio y es aceptada en Japón, donde el sintoísmo reconoce la existencia de todo tipo de espíritus, y en Malasia donde hay innumerables leyendas y clases de fantasmas. En Europa jugaron un importante papel en la Edad Media, que decreció con la ilustración en el siglo XVIII, aunque tuvieron un cierto rebrote en el XIX y XX, durante los que se siguió considerando a los fantasmas como almas en pena.

Las brujas (FIG. 16) aparecen en prácticamente todas las culturas relacionándolas con prácticas de magia negra. En Europa se les atribuía la capacidad de desplazarse por el aire montadas en una escoba, lo que hacían preferentemente durante la noche. Se pensaba que vivían rodeadas de sus animales favoritos: un gato negro, un cuervo, un sapo, una araña, una rata, un búho y una liebre. Se pensaba también que tenían un pacto con el diablo, lo que les otorgaba grandes poderes mágicos, entre ellos poder lanzar el “mal de ojo” y hacer maleficios. Se suponía que, en determinadas noches, se reunían con el diablo en lugares ocultos y a esas reuniones se les denominaba aquelarres.

Durante la Edad Media fueron muy perseguidas, iniciándose esa persecución en el año 511 por el rey de los francos Clodoveo I y prosiguieron hasta el año 1808, en el que fue ahorcada la última bruja de Inglaterra, estimándose que perecieron en estas persecuciones más de 50.000. En la actualidad las acusaciones por brujería persisten en el África occidental.

C) Humanoides de gran tamaño

Entre ellos destacan los gigantes, que en la mitología griega pueden ser de cuatro tipos:

- a.- Los hiperbóreos, que eran unos gigantes inmortales que vivían al norte de Tracia.
- b.- Los gigantes (FIG. 17) propiamente dichos de los que, según esa mitología, hubo dos generaciones. La primera estaba constituida por los hijos de Urano y Gea (Brontes, Esteropes y Arges) y sus cuatro nietos (Eurialo, Elatreo, Traquio y Halime-

des). Todos ellos eran muy fuertes y testarudos. Como Urano les temía por su fuerza, los encerró en el Tártaro hasta que Zeus los liberó para que le forjasen los rayos, su arma preferida. También forjaron el tridente de Poseidón (= Neptuno romano), el arco y flechas de Artemisa y el casco de invisibilidad que Hades dio a Perseo para poder matar a Medusa. Posteriormente fueron muertos por Apolo en venganza de la muerte que Zeus causó a su hijo Asclepios, con un rayo forjado por los gigantes.

c.- Los cíclopes eran gigantes con un solo ojo en mitad de su frente y constituían una tribu descubierta por Odiseo en una remota isla. El más célebre de ellos fue Polifemo, al que Odiseo cegó tras emborracharlo con vino, para poder salvar a su tripulación, a la que tenía cautiva el gigante para irsela comiendo, lo que Odiseo evitó de esta manera, y después salieron todos de la cueva, donde estaban aprisionados, asiéndose al vientre de sus cabras y ovejas. Se piensa que esa leyenda tiene como base el descubrimiento de un cráneo fósil de un mamut enano de Sicilia (*Elephas flaconeri*, Busk, 1867) que presenta un gran orificio en el centro de su cara, aunque realmente no era un ojo sino la base de su gran trompa. Un equivalente lo encontramos en Castilla con la leyenda de los Ojancos o Ujancos, que eran unos gigantes de aspecto simiesco, con un solo ojo, barbas muy ásperas y dos filas de dientes, que se alimentaban de carne humana. Este mito parece estar relacionado con el Xigante de Galicia, el Patarico de Asturias y el Ojáncanu de Cantabria.

d.- Los titanes, entre ellos Prometeo, quien robó el fuego para dárselo a los hombres. Eran doce dioses de la legendaria edad de oro de la mitología griega, entre los que se encontraba Cronos, que derrotó a su padre Urano a instancias de su madre Gea. Los titanes precedieron a los dioses olímpicos que, guiados por Zeus, los derrotaron, y tras ello fueron encadenados en el Tartaro, la más profunda región del inframundo.

En la cultura mesopotámica aparecen gigantes con otros nombres y aspectos. Por ejemplo, en Mesopotamia se creía en el gigante Humbaba, el vomitador de fuego y guardián de la morada de los dioses, que fue muerto por el héroe Gilgamesh, que ignoraba que era una bestia sacra. Por ello los dioses, en venganza, mataron a Enkidu, el compañero de Gilgamesh.

En Inglaterra sus leyendas hablan de los gigantes Gog, Magog y Ettin, que tenían dos cabezas y eran muy parecido a los ogros. Poseían enormes colmillos, piel muy dura y peluda y solían usar dos grandes garrotes como armas.

En Canadá persiste la leyenda del gigante Wendo-go, de hábitos caníbales que se come a quien se adentra en sus bosques.

En la mitología nórdica los gigantes denominados *jotuns* luchan frecuentemente contra los dioses, destacando los gigantes de hielo que asaltarán la morada de los dioses y provocarán con ello el fin del mundo.

Los ogros son gigantes de aspecto humanoide de reducida inteligencia pero de gran fuerza, que se alimentan de carne humana, especialmente de niños. En múltiples leyendas de diversos países figuran los ogros, que aparecen también en Japón bajo el nombre de Oni y en Suramérica como Curupira, Ceiuci, Boraro y Caipora, en la Amazonía.

En la mitología escandinava los troll (FIG. 18) son seres antropomorfos de gran tamaño, gigantes equiparables a los ogros ingleses, que viven bajo tierra y muestran enormes narices y orejas. Solían permanecer invisibles y podían cambiar de forma simulando ser troncos caídos o animales. Acumulaban oro y tesoros en sus moradas, Son amantes de la oscuridad, ya que la luz puede transformarlos en piedras. Esta leyenda llegó posteriormente a Canadá y EE.UU. bajo los nombres de Bigfoot y Sasquatch.(FIG. 19)

En la mitología nórdica figura un gigante denominado Heimdal, (FIG. 20) hijo de Odín y de nueve mujeres gigantes que lo alimentaron, tras nacer, con sangre de jabalí. Era el guardián de la morada de los dioses y del arco iris, que es el puente hasta ella. Compartía el honor de dar la bienvenida a los héroes caídos en combate, a su llegada a la *Valhala*, el paraíso de los valientes. También anunciará el combate final entre los gigantes y los dioses con un cuerno denominado *gjallarhorn*.

Las leyendas sobre combates de gigantes son frecuentes en Gales e Irlanda.

En la Biblia se recoge la existencia de una raza de gigantes, como se señala en el Génesis 6.44. También destaca Goliat, que fue muerto por David tras lanzarle una piedra con su honda.

Según la mitología vasca, los dólmenes y menhires fueron construidos por gigantes que desaparecieron tras el nacimiento de Cristo, quedando solo el carbonero Olentzero, que debía avisar de la llegada del fin de su raza y que, incorporado al cristianismo, trae regalos en Navidad. Otro gigante de esa mitología es Tartalo, de fuerza descomunal e instintos perversos que se alimentaba de niños. En la mitología gallega figura otro gigante, denominado Gonxo.

De origen mucho más moderno es el monstruo de Frankenstein, (FIG. 21) un personaje de ficción que apareció por primera vez en una novela de la escritora Mary Shelley, a mediados del siglo XIX, donde se le describe como un engendro formado por

partes de diversos cadáveres humanos a los que su creador, el Dr. Frankenstein, dio vida durante un experimento. Este ser ha llegado a formar parte de la cultura popular y ha figurado en múltiples novelas, cómics y películas.



FIG. 1

FIG. 2

FIG. 3



FIG. 4

FIG. 5

FIG. 6

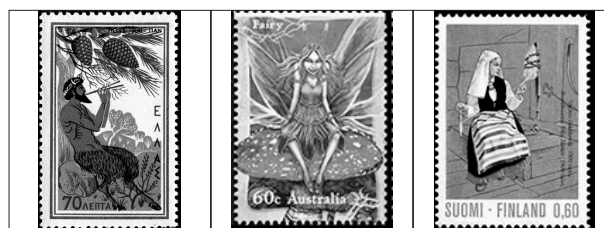


FIG. 7

FIG. 8

FIG. 9



FIG. 10

FIG. 11

FIG. 12



FIG. 13

FIG. 14

FIG. 15



FIG. 16

FIG. 17

FIG. 18



FIG. 19

FIG. 20

FIG. 21

2º.- PERSONAJES MITOLÓGICOS HÍBRIDOS DE ANIMAL Y HUMANO

Podemos dividirlos en cuatro apartados: a) Híbridos de humanos y animales terrestres; b) Híbridos con animales marinos; c) Híbridos con vegetales; y d) Híbridos con aves, de los que ya nos ocupamos en un estudio anterior y no repetiremos aquí.

A) Híbridos con animales terrestres

En la mitología griega figuran los centauros (FIG. 22), que tenían cabeza y tronco humano y cuerpo y patas de caballo. Sus hembras reciben el nombre de centaurides. Se les creía hijos de Kentaurus (el hijo de Ixión y Nefele) y algunas yeguas de Apolo y Hebe y habitaban en las montañas de Tesalia. Los centauros eran considerados seres de gran fuerza y admirados por su habilidad con el arco y la lanza y famosos por su afición al vino que los transformaba en agresivos. Fueron célebres por la guerra que mantuvieron con los lápitas, provocada por su intento de raptar a Hipodamia, el día de su boda con Piritoo, rey de los lápitas e hijo también de Ixión; pero el héroe Teseo inclinó la balanza a favor de los lápitas. A los centauros se les suele considerar como salvajes sin leyes ni hospitalidad, con las excepciones de Folo y Quirón. Folo era un sabio y amable centauro, hijo de Sileno y de la ninfa Melia, que fue amigo de Heracles (= Hércules romano) y murió por una flecha perdida, envenenada con la sangre de la Hidra, disparada por este héroe cuando cazaba al jabalí de Erimato, ya que Folo cogió esa flecha admirado de que un objeto tan pequeño pudiese dar muerte a seres tan fuertes, pero la flecha le resbaló de su manos y le hirió en un pie, lo que le produjo su muerte. Quirón era otro centauro hijo de Crono y Filira, que vivía en una cueva del monte Pelión, en Tesalia. Fue un gran educador de héroes como Aquiles, Ajax, Asclepios, Teseo, Jasón, Anteón y Heracles. Fue considerado como un gran médico entre los griegos. Fue herido por otra flecha de Heracles envenenada con la sangre de la hidra, lo que le produjo un muy fuerte dolor, y para poder morir

y no seguir con tanto dolor cedió su inmortalidad a Prometeo, por lo cual Zeus lo elevó al cielo, creando para ello la constelación de sagitario.

Para muchos investigadores la idea de los centauros surgió en los griegos antes de que conociesen la equitación, a la vista de jinetes nómadas, ya que la doma y monta de caballos parece ser que se inició en las estepas del Asia Central (actual Kazajistán).

Las centaurides son más tardías y su representación en cerámicas se inició en Pella, en el siglo IV a. C.

Un ser con similitudes con los centauros se piensa que existe en Sierra Mágina (Jaén), al que denominan Juan Caballo y describen como mitad hombre y mitad caballo, dotado de gran fuerza, habilidad y astucia, que se oculta en las grutas por lo que es muy difícil observarlo.

El toro de Creta, (FIG. 23) en la mitología griega, fue un bóvido que el dios del mar Poseidón (= Neptuno) hizo salir del mar cuando el rey Minos prometió hacerle un sacrificio, pero este rey, al verlo tan hermoso, decidió dejarlo para semental de sus rebaños y sacrificó otro toro en su lugar. Por ello Poseidón, enfadado, hizo que su esposa, la reina Pasifae, se enamorara del animal y concibiera de él un híbrido, el Minotauro, tras lo cual lo hizo enloquecer, causando grandes estragos por donde pasaba, hasta que Heracles, en su séptimo trabajo, consiguió dominarlo. Ofrecido a la diosa Hera, ésta lo rechazó por su ferocidad y lo dejó libre, tras lo cual cruzó el istmo de Corinto prosiguiendo con sus estragos, hasta que Teseo consiguió matarlo con su espada en la llanura de Maratón, cerca de Atenas.

Según esa mitología, el Minotauro (FIG. 24) era un monstruo con cuerpo de hombre y cabeza de toro. El rey Minos lo encerró en un laberinto construido por el arquitecto Dédalo, donde cada nueve años recibía un tributo de siete jóvenes y siete doncellas atenienses que le servían de alimento. Teseo, futuro rey de Atenas, pidió ir voluntariamente como parte de ese tributo y viajó a Creta en un barco con velas negras en señal de luto. Una vez en Creta, con la ayuda de Ariadna, hija del rey Minos, que le dio un carrete de hilo para que pudiese salir del laberinto, consiguió matar al Minotauro a puñetazos y así acabó con ese tributo. Al regresar a Atenas había convenido con su padre Egeo que el barco llevaría vela blanca si mataba al Minotauro, pero Teseo olvidó cambiarlas, y al acercarse al puerto del Pireo su padre vio la vela negra, pensó que su hijo había muerto en el empeño y se suicidó arrojándose al mar, que desde entonces se llama mar Egeo.

En la mitología de Navarra, especialmente en Alsasua, figura también un ser mitad hombre y mitad

toro denominado Momotxorro que, en el carnaval, el martes anterior al miércoles de ceniza, agrede a cuantos encuentra a su paso. Suele ir acompañado de *sorGINAT* (brujas) y un macho cabrío al que denominan Maskaritak. Tras su recorrido acaece un baile popular.

En la mitología griega figuran las arpías, que tenían el aspecto de mujeres aladas, encargadas de ejecutar el castigo que el dios Zeus había impuesto a Fineo. Eran hijas de Electra y Taumante y, según la teogonía de Hesíodo eran criaturas de adorables cabellos, aunque en posteriores versiones fueron transformadas en horrendos genios maléficos con rostro de mujer y afiladas garras que portaban tempestades, infortunios y pestes. Este mito está ligado al de Fineo, rey de Tracia, que tenía el don de la profecía y reveló secretos de los dioses, sin su consentimiento, por lo cual Zeus lo recluyó en una isla donde no podía comer nada pues las arpías se lo quitaban de sus manos antes de que pudiese comerlo, hasta que los argonautas consiguieron espantarlas.

En la mitología griega también aparece la Gorgona, un monstruo femenino con el poder de convertir en piedra a quien mirasen. Posteriormente el mito evolucionó en el sentido de aceptar tres gorgonas, y así figuran en la Teogonía de Hesíodo (700 a. C.) con los nombres de Medusa, Esteno y Euriale, (FIG. 25) y que solían representarse con piel y dientes de serpientes, aunque posteriormente se atribuyó a Medusa una cabellera formada por serpientes. En la Grecia clásica se creía que Perseo logró matar a Medusa usando un escudo reflectante y le cortó la cabeza ofreciéndosela a la diosa Atenea, quien la puso en su escudo y con ella petrificó al gigante Atlas, que quedó convertido en la cordillera norteafricana del Atlas.

La Esfinge (FIG. 26) es otro ser fabuloso con cabeza humana y cuerpo de león. Es un mito de origen egipcio denominado allí Sheos-ani, con rostro de varón, a diferencia de la griega que lo tenía de mujer, y para ellos representaban la fuerza del león y la vida tras la muerte.

Otro monstruoso híbrido de la mitología griega era la Quimera, que tenía cuerpo de cabra, cabeza de león y cola de serpiente o dragón, aunque otras versiones la describen con tres cabezas: de león, de macho cabrío y de dragón o serpiente. Se decía que era hija de Tifón y Equidna y madre de la Esfinge y el león de Nemea. Era muy rápida, asolaba el oriente próximo y lanzaba fuego por su boca. Fue muerta por Beloferonte con una lanza con punta de plomo que se fundió con el aliento de la fiera.

La Maticora es otro ser mitológico parecido a la Quimera, con cabeza humana cuerpo rojo de león y cola de escorpión capaz de lanzar espinas venenosas para matar a sus presas. Procede de la mitología smaitiana, pero se incorporó a la griega en el siglo IV a. C.

La Equidna (etimológicamente = víbora) era una ninfa monstruosa de la mitología griega que Hesíodo, en su Teogonía, describió como poseedora de cabeza y torso de bella mujer y cuerpo de serpiente. Era la madre de los monstruos más importantes de esa mitología. Cuando Zeus la derrotó se refugió en una cueva de Asia Central. Después intervino en los trabajos de Heracles, cuando robó los bueyes de Gerión y fue muerta por el gigante Argos cuando dormía en una gruta de Sicilia.

El león de Nemea (FIG. 27) era un despiadado monstruo mitológico que vivía en Nemea y tenía una piel tan gruesa que era impenetrable a las armas. Fue muerto por Heracles, en su primer trabajo. Lo atacó primero, y sin resultado, usando flechas, su espada de bronce y un tronco de olivo. Tras ello, y como su guarida tenía dos entradas, taponó una de ellas y entrando por la otra lo acorraló, atrapó con sus manos y lo estranguló. Después intentó despellejarlo, pero no pudo, hasta que la diosa Atenea le sugirió que lo intentase con las propias garras del león, y una vez conseguido su propósito usó la piel como armadura y su cabeza como yelmo.

También figura en esa mitología Tifón (FIG. 28), un ser monstruoso hijo de Gea y Tártaro, que en vez de dedos tenía cabezas de dragones y la mitad inferior de su cuerpo estaba constituida por serpientes, disponía de alas y sus ojos despedían fuego y víboras y su altura era como una montaña. Como ambicionaba ser el rey del mundo atacó a los dioses en el Olimpo, que huyeron despavoridos, excepto Zeus y Atenea. Finalmente Zeus consiguió vencerlo y lo encerró enterrándolo bajo el Etna, donde aún se escuchan sus rugidos.

La Hidra de Lerna (FIG. 29) es un monstruo acuático de esta mitología con aspecto de serpiente con nueve cabezas, que habitaba en Lerna, donde había una entrada al inframundo que ella guardaba. Era hija de Tifón y Equidna y hermana del León de Nemea. Tenía la propiedad de regenerar las cabezas que pudiera perder. Fue muerta en el segundo trabajo de Heracles, ayudado de su sobrino Yolao, quien –inspirado por la diosa Atenea– iba cauterizando con un trapo ardiente los cuellos donde se habían asentado las cabezas que cortaba su tío, con lo que monstruo murió al perder todas sus cabezas. Tras ello Heracles mojó las puntas de sus flechas en la sangre de la hidra, con lo se impregnaron de un veneno en extremo potente, tal como se señala en el segundo trabajo de Heracles.

En esa mitología figura Cerbero, (FIG. 30) un perro con tres cabezas y una serpiente como de cola. Era hijo de Equidna y Tifón y guardián del inframundo o Hades, para que ningún viviente pudiese entrar ni los muertos salir. Heracles en su último trabajo, lo capturó, ayudado por los dioses Hermes y Atenea.

En la mitología escandinava existe un perro equivalente, denominado Garm, que también guardaba el inframundo o reino de los muertos, al que denominaban Helheim y era posesión de la diosa Hela. Esta leyenda se repite en otros pueblos indoeuropeos, lo que sugiere un arcaico antecesor común.

En las mitologías gallegas figura otro perro, denominado can do Urco, can do mar o Huerco respectivamente, de gran tamaño y provisto de cuernos que sale del mar arrastrando cadenas y su visión se considera de mal augurio y presagio de muerte. Es similar al perro Güercu asturiano. En una leyenda de Tarragona figura otro perro peludo, malvado y cojo de una pierna, que sólo salía de noche y se consideraba un emisario del demonio. Se denomina Dip y se alimenta chupando la sangre del ganado. En Tenerife se cree en otro perro lanudo llamado Guayotay en los Tibicenas, que son espíritus de perros malignos. En la región catalana hay otra leyenda sobre un perro denominado Pesanta, que se concibe como un enorme perro negro y muy pesado, que de noche entra en las casas y se coloca sobre el tórax de los durmientes, dificultado su sueño y provocando pesadillas. Es muy difícil de ver, pues si el dormido se despierta huye rápidamente. Quizás sea la explicación popular al trastorno denominado “parálisis del sueño” o “parasomnia”, consistente en que quien la padece despierta del sueño, con hiperacusia y alucinaciones. Otras culturas tienen también explicaciones para esta afección. Por ejemplo, en Colombia se atribuye a que una bruja se coloca sobre el pecho.

La anfisbena, también denominada madre de las hormigas, en la mitología griega era una serpiente con dos cabezas, una en su parte anterior y otra en el final de su cuerpo, que nació de la sangre de Medusa cuando Perseo, tras darle muerte, atravesó el desierto libio. Aparece en los bestiarios medievales. En la mitología azteca y en otras culturas americanas precolombinas hay una serpiente de aspecto similar.

En la mitología griega figuran las yeguas de Diomedes, en el octavo trabajo de Heracles. Eran cuatro yeguas comedoras de carne humana, que Diomedes tenía atadas con cadenas y alimentaba con la carne de sus huéspedes. Según esa leyenda, Heracles consiguió arrebatárselas a Diomedes, que reacciono atacándolo con su ejército, pero fue vencido por Heracles que arrojó su cuerpo, aún con vida, a las yeguas que lo devoraron. Tras ello los cuadrúpedos se volvieron tan dóciles que pudo uncirlos al carro de Diomedes y llevarlos a Micenas, donde fueron regalados a la diosa Hera. Según otra leyenda, Bucéfalo, el caballo de Alejandro Magno, descendía de una de esas yeguas.

En la región catalana figura otra leyenda sobre un cuadrúpedo denominado Muladona o Donamula (=

mujer mula), que fue una joven convertida en mula por una maldición, que vagaba por las montañas y se unía a las reatas de mulas de los arrieros espantándolas.

Otro animal mitológico es el unicornio, (FIG. 31) que se describe como un caballo de color blanco, patas de antílope, barbas de chivo y un largo y único cuerno en su frente, aunque en las modernas representaciones es un caballo blanco con un gran cuerno frontal y único. Ya fue citado por el médico griego Ctesias (siglo V a. C.), tras su viaje a la India, indicando las propiedades medicinales de su cuerno. Quizá fuese una visión deformada de los rinocerontes indios que tienen un solo cuerno. En la Edad Media tuvo un gran protagonismo, ya que se decía que el unicornio podía vencer a animales de mayor tamaño, como los elefantes, y se creía, además, que su cuerno, ingerido en forma de polvo en comidas o bebidas, protegía contra todo tipo de venenos, por lo que se pagaban cifras astronómicas por él, lo que fue aprovechado por los vikingos que vendían cuernos de narval como si fuesen de unicornio.

B) Híbridos con animales marinos

En esta apartado destacan las sirenas, que son seres mitológicos que figuran en muchas leyendas y cuyo aspecto ha ido variando con el devenir del tiempo y las culturas.

En el inicio de la mitología griega las sirenas tienen un trasfondo ligado al reino de los muertos y se representaban con cuerpo de ave y cabeza de mujer, y, desde entonces, se caracterizaron por ser seres canoros de armoniosa voz, muy atractiva e hipnotizante. En esas leyendas habitaban en una isla mediterránea de la costa sur de la actual Italia. Se han encontrado representaciones con esa forma en arcaicos monumentos y ofrendas funerarias griegas, donde seres alados representan el espíritu del difunto. (FIG. 32) Esto concuerda con la mitología egipcia, donde el alma, a la que denominaban Ra, se representaba de igual manera, o sea, con cuerpo de pájaro y cabeza de mujer.

En el Medio Oriente, en Asiria, aparece la prístina figura de una sirena en la diosa Derceto, que mató a su marido y abandonó a su hija y después trató de suicidarse arrojándose al mar, lo que los dioses impidieron dotándola de cola y cualidades marinas. En sus más arcaicas representaciones figura con piernas y cola de pez. Es una diosa equivalente a la Atergatis siria, a la que eran consagrados los peces y sus sacerdotes otorgaban licencias de pesca a los marineros. Sería también equiparable a Astarté, de los nabateos de la actual Jordania.

Según algunos relatos algo posteriores las sirenas procederían de la sangre del dios-río Aqueloo, cuando esta fue derramada por Heracles, y según otros estarían relacionadas con las musas del canto y el baile Estéropo, Melpómene o Terpsícore.

En la época pre-clásica griega las sirenas empezaron a adquirir aspectos relacionados con las nereidas o ninfas del Mediterráneo, por lo cual presentaban cabeza y torso de mujer y cola pisciforme. Inicialmente eran seres benéficos, pero paulatinamente adquirieron un significado maligno, pues su irresistible canto llevaba a los marinos a su perdición al naufragar sus naves en las rocas, donde los devoraban. Sus machos son denominados sirenos o tritones.

El primer documento escrito donde figuran estas sirenas es en la Odisea de Homero. Cuando Odiseo, después de la guerra de Troya, trataba de volver a su tierra, tras una larga serie de sucesos, la hechicera Circe le advirtió de los peligros del canto de las sirenas, ya que había de pasar muy cerca de sus costas. Por ello Odiseo ordenó que sus compañeros se tapasen los oídos con cera y él, que deseaba oír su canto sin riesgos, fue atado fuertemente al mástil del navío, para que no pudiese arrojar al mar al oírlo y fuese devorado por ellas.

Los argonautas, tras su regreso con el vellocino de oro, también tropiezan con las sirenas y, para evitar la fatal atracción de su voz, Orfeo, con sus tonadas, neutraliza el canto de ellas y pueden pasar indemnes.

En occidente, en el siglo VII, los relatos del *Liber monstruorum* catalogan los seres fantásticos, y se difundió profusamente durante los siglos X y XI. Según sus relatos las sirenas son maléficos seres marinos con torso y cabeza de doncellas de extraordinaria belleza y largos cabellos, pero con escamosa cola de pez, que se ocultan en el mar para atraer y engañar a los marinos con su dulce canto. (FIG. 33) El danés Hans Christian Andersen (1805 - 1875), en su conocido relato de *La sirenita* la describe como un ser capaz de hablar y entender la lengua de los hombres, que salvó a un príncipe de naufragar y se enamoró de él, y, para poder casarse, la bruja del mar la transformó en una chica humana, con la condición de que si el príncipe se casa con otra la sirenita morirá al día siguiente. Como el príncipe se casa con otra, las hermanas de la sirenita le ofrecen un cuchillo mágico que le devolverá la cola si mata con él al príncipe. Pero el amor de la sirenita es tan grande que prefiere transformarse en espuma de las olas que matar al príncipe. Por su bondad, será recompensada con un alma inmortal, algo que ninguna sirena poseía, según Andersen. (FIG. 34)

En las leyendas de Islandia, Irlanda, Escocia e islas Feroe figuran unas equivalentes a las sirenas, denominadas *selkies* (FIG. 35), que tienen el aspecto de

grandes focas, pero que pueden despojarse de esa piel que las cubre y se transforman en mujeres u hombres muy hermosos. Para ello se desprenden de la piel de foca y la esconden entre las rocas marinas, de manera que nadie pueda hallarla, y la recobran cuando regresan al mar. Pero sin un humano encuentra la piel de la *selkie* queda sometido a su antojo, aunque si alguna vez la encontrase huiría al mar y si el humano fue cruel con ella su venganza será terrorífica. Las hembras *selkies* salen del mar los plenilunios y si encuentran un hombre de su agrado bailan con él toda la noche, pero regresan al mar a la aurora, aunque si el hombre la espera durante las siguientes noches de luna llena, puede que la *selkie* abandone el mar para unirse con él, convirtiéndose en una excelente esposa mientras él guarde su piel de foca. Los hijos nacidos de esas uniones tenían membranas que unían los dedos de sus pies o sus manos. Los *selkies* machos son de gran belleza al adoptar la forma humana, y tienen un gran poder de seducción sobre las hembras humanas. Buscan principalmente a las mujeres que están desencantadas de su infiel marido. Cuando una mujer desea contactar con un *selkie* debe arrojar siete lágrimas al mar.

Entre otras figuras mitológicas equiparables a sirenas figura una leyenda de los esquimales o inuits, donde se cree en el mito de Sedna, (FIG. 36) una deidad femenina marina que vive en el fondo del mar en la región donde son enjuiciadas las almas de los difuntos, y que es la creadora de todos los seres del mar y castiga a los humanos cuando actúan mal, enviándoles mal tiempo, enfermedades y fracasos en la caza y pesca. La leyenda varía algo según los asentamientos esquimales, pero en esencia se trata de una hermosa muchacha que vivía sola con su padre viudo, que se enamoró del capitán de un barco que allí llegó y se casó con él. Después comprobó que su marido era un brujo y se lamentó. Su padre oyó los quejidos, montó en su kayak, la encontró y recuperándola se hizo de nuevo a la mar. Pero el brujo desencadenó una furiosa tempestad y el padre asustado la lanzó al mar, y como ella se aferró a la borda poniendo la embarcación en peligro, su padre cogió un hacha y le cortó los dedos, que se convirtieron en peces y focas y sus manos en morsas, ballenas y demás animales marinos, con lo cual se calmó el mar y Sedna se hundió hasta el fondo, donde sigue como diosa del mar.

También en Chile hay un equivalente a las sirenas en la leyenda de la Pincoya, (FIG. 37) una imaginaria criatura marina con aspecto de joven agraciada de larga y rubia cabellera, de apariencia completamente humana, sin cola de pez, semi vestida con sargazos y que sale del mar para bailar en las playas y termina, según la orientación de su baile, si la pesca

será o no abundante. Se dice también que ayuda a los naufragos tratando de salvarlos, y en el caso de no lograrlo transporta sus cuerpos hacia un paraíso donde serán marineros de un barco fantasma y gozarán de eterna felicidad.

En leyendas de las islas británicas las sirenas son capaces de subir por los ríos y suelen atraer la mala suerte y enfermedades.

En Irlanda, a unos seres similares a sirenas, con membranas interdigitales en sus manos, se les denomina *merrows*. Los ejemplares machos presentan un rostro semejante a un cerdo con dientes puntiagudos, pero las hembras son muy hermosas. Ambos sexos disponen de prendas mágicas que les permiten atravesar las corrientes, y si alguien consigue apoderarse esa prenda adquiere poder sobre él. Si un hombre adquiere la prenda mágica de una *merrow* hembra tendrá una buena esposa muy rica, debido al botín que adquirió en los naufragios, pero si ella recupera la prenda, inexorablemente volverá al mar abandonando hijos y marido.

En la mitología árabe las sirenas son morfológicamente idénticas a los humanos, con la única diferencia de poder vivir y respirar bajo el agua, aunque en algunas otras leyendas tienen cola de pez.

En las leyendas chinas figuran equivalentes a las sirenas cuyas lágrimas se transforman en perlas y, además, son capaces de tejer, formando un tejido hermoso y transparente, por lo que los marinos tratan de pescarlas, lo que les resulta muy difícil debido a su canto.

En España hay varias leyendas de sirenas, entre las que cabe señalar:

- En Cantabria, la Sirenuca, que fue una chica humana que desobedecía a su madre para ir a los acantilados, por lo que ésta invocó al Altísimo diciendo “permítame Dios que te vuelvas pez”, y así sucedió, y desde entonces, transformada en sirena, alerta a los marinos con su canto si se acercan demasiado a los acantilados, para evitar naufragios y desgracias.

- En las provincias vascongadas se creía en unos seres mitológicos denominados *itsaslaminak* (lamias del mar) o *arrainandereak* (mujeres - pez), con cabeza y torso de mujer, pero con cola de pez, que peinan sus largos cabellos con un peine de oro. Si alguien quiere dominarlas ha de robarles ese peine, lo que puede enfurecerlas.

- En Extremadura hay también sirenas, pero no son de mar, sino de los ríos, de donde salen para ahogar a los hombres previamente seducidos por sus cantos.

- En Galicia existe la leyenda de Marina, una sirena que rescató al duque don Froilán del mar de Finisterre y se casó con él, siendo el origen del linaje Mariño.

En la mitología griega se nombra también a Escila, un monstruo marino con medio cuerpo de mujer, que se sostenía sobre seis medios perros provistos de una cabeza y dos patas cada uno. Cada cabeza poseía tres filas de aguzados dientes y emitía un aullido similar al de un perro. Originariamente fue una ninfa hija de Forcis y Ceto, que amplió el reino submarino hasta que Zeus la transformó en monstruo. Habitaba en un estrecho paso marítimo y más tarde los dioses la convirtieron en una roca muy peligrosa para la navegación, aunque en otras leyendas se dice que fue muerta por Heracles. Vivía enfrente de otro monstruo marino denominado Caribdis (etimológicamente, *succionador*), que tragaba ingentes cantidades de agua tres veces al día, con todo lo que contuviese, devolviéndola seguidamente, con lo que formaba un gran remolino que absorbía cuanto estuviese a su alcance. Los argonautas, en su periplo pudieron evitarlos gracias a que los guió Tetis, pero Odiseo, según la Odisea, perdió a seis compañeros.

El kraken (FIG. 38) es un monstruo marino de la mitología escandinava, descrito como un pulpo o calamar gigante que atacaba a los barcos y devoraba a sus marineros. En las sagas noruegas se denomina Hafgufa y Lynbokr, y se decía poder tener el tamaño de una isla flotante. Esta leyenda puede tener su origen en el avistamiento de algún calamar gigante (*Architeuthis dux*, Steenstrup, 1857), cuya existencia se probó en 1857, aunque sigue siendo poco conocido, por la profundidad en que habita, y que puede llegar a los 15 metros de largo, incluyendo sus tentáculos. Se cree que estos calamares son el alimento de los cachalotes. Es curioso constatar que Linnaeus lo incluyó en la primera edición de su obra *Systema naturae* (1735), con el nombre de *Microcosmus*, aunque lo excluyó en las ediciones posteriores. El novelista francés Julio Verne describió un imaginario ataque de ese animal al navío submarino Nautilus en su obra *Veinte mil leguas de viaje submarino*, en 1870.

El kraken fue siempre distinto de las serpientes marinas, también comunes en la tradición escandinava.

En la Edad Media, en aquellos tiempos en que todavía no se conocía lo que había “más allá del horizonte”, en el llamado Mar Tenebroso (hoy océano Atlántico), existía una bestia marina que causaba terror entre quienes emprendían viaje a través de él: la Serpiente de Mar o Serpiente marina (FIG. 39), monstruo capaz de aparecer en el momento menos deseado y que, con la longitud de un barco, devoraba toda la tripulación de cuantos navíos encontraba a su paso.

Estas serpientes han sido terror de los marineros desde tiempo inmemorial: ya en la guerra de Troya, Lycaon y sus hijos fueron devorados por esas serpien-

tes, después de que él hubiera advertido a los troyanos del peligro del caballo de madera.

En la mitología nórdica figura una serpiente macho enorme, denominada Jörmungandr, Jörmungandr o Serpiente de Midgard, (FIG. 40) hija del dios Loki y la gigante Angrboda, con tan colosal tamaño que rodeaba el mundo. Fue lanzada al mar por el dios Odín, donde quedará atrapada hasta el día de la destrucción total (*Ragnarök*), en el que se enfrentará al dios del trueno Thor.

También en la cultura medieval se desarrolló el mito de la Fastitocalon, una ballena inmensa que tiene la característica de confundir a los navegantes, y cuando éstos desembarcan sobre ella, creyendo que es una isla, ésta se sumerge y los ahoga. El nombre de este prodigio proviene de un sustantivo más antiguo: *Aspidochelone*, con el cual se mencionaba a una tortuga-serpiente mítica. Esta leyenda fue incorporada al Bestiario o Fisiologus, libro escrito en latín y griego, especie de catálogo de nombres de animales míticos, como también de algunas hierbas y piedras preciosas míticas, con una explicación de la creencia y su moraleja apologética. En dicho compendio figura como animal nefasto, personificación del mal, emparentado con el dragón y la serpiente propiamente dicha.

En la cultura hebrea figura una gran bestia marina denominada Leviatan, que aparece en varios textos bíblicos y en el Talmud. En la demonología medieval se le identifica con un demonio acuático que trata de poseer a las personas siendo estas difíciles de exorcizar.

El hipocampo, (FIG. 41) en la mitología griega era un caballo marino con la parte trasera de su cuerpo en forma de pez. En las obras de Homero eran los caballos que llevaban el carro del dios del mar Poseidón.

C) Híbridos con vegetales

En leyendas centroeuropeas los *ents* son seres míticos, híbridos de hombre y árbol, que actúan como guardianes de estos últimos. Sus pies son el tronco del árbol y sus brazos sus ramas. Adoptan el aspecto del árbol en que viven y su piel es indistinguible de la corteza de ese árbol. Se enfurecen si se enciende un fuego o alguien porta un hacha, aunque son de carácter tranquilo, no agresivo, y suelen ser aliados de los elfos.



FIG. 22

FIG. 23

FIG. 24



FIG. 25

FIG. 26

FIG. 27



FIG. 28

FIG. 29

FIG. 30



FIG. 31

FIG. 32

FIG. 33



FIG. 34

FIG. 35

FIG. 36



FIG. 37

FIG. 38

FIG. 39



FIG. 40

FIG. 41