



**UNIVERSIDAD DE JAÉN**  
*Centro de Estudios de Postgrado*

Trabajo Fin de Máster

# **ANIMALES FANTÁSTICOS: DE LOS BESTIARIOS MEDIEVALES A LAS AULAS DEL S.XXI**

**Alumno/a: López Del Moral, Teresa M<sup>a</sup>**

Tutor/a: Prof. D. María Aurora García Ruiz  
Dpto: Filología Española

**Octubre, 2019**

## ÍNDICE

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE .....	3
INTRODUCCIÓN .....	4
CONTEXTO DEL CENTRO.....	6
OBJETIVOS DE MATERIA.....	6
OBJETIVOS PROPIOS DE LA UNIDAD .....	11
ELEMENTOS UTILIZADOS.....	11
LITERATURA FANTÁSTICA: DE MONSTRUOS Y BESTIAS .....	12
OBRAS SELECCIONADAS .....	15
<i>LAS CRÓNICAS DE LA TORRE (2000-2004)</i> .....	16
<i>MEMORIAS DE IDHÚN (2004-2006)</i> .....	18
<i>LA SAGA DE GERALT DE RIVIA (2002-2010)</i> .....	20
ANIMALES FANTÁSTICOS: ENTRE LA REALIDAD Y LA FICCIÓN .....	22
MONSTRUOS E HÍBRIDOS.....	23
EL UNICORNIO .....	23
EL DRAGÓN.....	28
EL BASILISCO.....	34
LA HIDRA .....	37
LA CENTÍCORO .....	40
LA MANTÍCORO .....	42
BESTIARIO ÍGNEO .....	44
EL FÉNIX.....	44
LA SALAMANDRA .....	47
BESTIARIO AÉREO.....	49
EL GRIFO .....	49
COMPARACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS CRIATURAS EN LAS OBRAS ACTUALES .....	51
ACTIVIDADES .....	58
ACTIVIDAD 1.....	59
ACTIVIDAD 2 .....	60
ACTIVIDAD 3.....	61
ACTIVIDAD 4.....	61
ACTIVIDAD 5.....	61

ACTIVIDAD 6.....	62
ACTIVIDAD 7.....	62
ACTIVIDAD 8.....	63
ACTIVIDAD 9.....	63
ACTIVIDAD 10.....	64
ACTIVIDAD 11.....	64
ACTIVIDAD 12.....	64
ACTIVIDAD 13.....	65
ACTIVIDAD 14.....	65
MÉTODOS DE EVALUACIÓN .....	65
CONCLUSIÓN .....	67
BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS .....	69
ANEXO I .....	72
ANEXO II .....	76
EL LAGARTO DE LA MAGDALENA .....	76
ANEXO III .....	78

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

### Resumen

El presente trabajo busca fomentar el ejercicio de la lectura mediante la presentación de las fuentes más antiguas en las que se inspira la literatura fantástica: los bestiarios, manuales en los que la ficción y la realidad se funden para crear criaturas con características mágicas, tanto puras como malvadas. Así, partiendo de la misma base, se quiere avanzar en el tiempo hasta las composiciones modernas, haciendo ver a los alumnos que el ejercicio de la escritura y la lectura requieren tiempo, preparación y estudio. Entre los objetivos de esta propuesta didáctica, se busca que el alumno utilice su juicio crítico y sea capaz de entender y señalar las diferencias entre las distintas criaturas, siendo consciente así de la importante tradición literaria de la que somos herederos. Además, constituye un útil medio de enseñanza de la lengua española en contextos juveniles, ya que debido a la temática que trata, presenta de un modo más atractivo el aprendizaje de la lengua.

Palabras clave: Lectura, Bestiarios, Escritura, Fantasía, Juicio Crítico.

### Abstract

The present work's main objective is to foment the practice of reading through the presentation of the most ancient sources in which fantastic literature is inspired: the bestiaries, where fiction and reality are mixed to create creatures with magical characteristics, both good and evil. Starting from the same base, it is our desire to come forward in time until reaching the modern compositions, making the students realize that writing and reading need time, preparation, and study. Some objectives of this didactic proposition are to instigate the student's critical thinking and make them capable of understanding and pointing out the differences between the creatures, being conscious of the important literary tradition of what we are heirs. In addition, it is a great mean to teach Spanish language in young environments, because due to its theme, it shows a more attractive an interactive way to learn the language.

Key words: Reading, Bestiaries, Writing, Fantasy, Critical Thinking.

## INTRODUCCIÓN

La literatura fantástica ha sido considerada, especialmente en las épocas más modernas, como propia de lectores jóvenes y quizá ha sido algo denostada, según algunos sectores de la sociedad, por inexpertos en el arte de la lectura. Esto se debe a la temática de las obras pertenecientes a este género, pues como su propio nombre ya indica, sus argumentos y personajes distan mucho en espacio y tiempo del mundo real del lector. Estas historias constituyen en sí mismas un universo propio en el que todo es posible, por muy inverosímil e increíble que pueda parecer a los que se sumergen entre sus páginas. Es quizá este hecho el que provoca que este género haya sido tan cruelmente juzgado desde sus inicios, sin embargo no se tiene en consideración su función didáctica, ya que, sea implícita o explícitamente, el lector<sup>1</sup>, atraído por estas narraciones, aprende con este tipo de literatura. Así, *docere et delectare*<sup>2</sup> se unen en estas lecturas ya que conectan, mediante el hilo común de los seres fantásticos, diferentes contextos históricos y literarios muy alejados entre sí tanto espacial como temporalmente.

Pero, ¿fue esto siempre así? Si tenemos en cuenta la tradición literaria, encontramos que en la época medieval estos libros fantásticos estaban ampliamente distribuidos y eran considerados auténticas obras de referencia, creadas con rigor científico. Todo ello puede explicarse no solo porque estas obras eran traducciones de otros testimonios antiguos, lo cual otorgaba validez al escrito, sino que además hemos de considerar el mundo en el que proliferaban estas historias, dado que aun no se tenía conocimiento verdadero de este. Según Guglielmi (2002, 9), los bestiarios, como el *Fisiólogo*, nacen como obras científicas en lugar de literarias. Así, los bestiarios, volúmenes llenos de criaturas fantásticas nacidas en el albor de los tiempos, proveían no solo entretenimiento al lector, sino que también eran fuentes de saber. Los libros de literatura fantástica pueden ser considerados iguales, en cuanto a la labor pedagógica se refiere, como sus antepasados, pues la literatura y particularmente la fantasía, son muy importantes en el desarrollo cognitivo de los niños, quienes gracias a la lectura de este género desarrollan la imaginación y su capacidad creativa y es que, según las palabras de Croce (1943) «la literatura para niños no es solo la que los escritores escriben, sino también la que los niños aceptan y hacen propia al leerla, la que eligen y vuelven a elegir» (Croce, 1943, citado en Nobile, 1990).

Esta propuesta está encuadrada dentro de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura y está dirigida a alumnos de primer ciclo de Educación Secundaria

---

<sup>1</sup> Generalmente adolescente, aunque esta literatura no está restringida a un determinado grupo de edad.

<sup>2</sup> Es decir, aprendizaje y disfrute del proceso y del medio del que se obtiene el conocimiento.

Obligatoria, concretamente a aquellos que cursen el primer curso. Basado en la interdisciplinariedad<sup>3</sup> y la propuesta de actividades y ejercicios, se busca dar a conocer al alumno el origen de algunas de las criaturas que aparecen en los libros de temática fantástica, en este caso concreto se trabajarán las sagas de *Las Crónicas de la Torre* (2000-2004) y *Memorias de Idhún* (2004-2006), ambas de la escritora española Laura Gallero y *La Saga de Geralt de Rivia* (2003-2010) del escritor polaco Andrzej Sapkowski, para que pueda comprender de dónde vienen, el por qué de sus características y la evolución de su aspecto<sup>4</sup>. De esta manera, comprenderá de dónde vienen, su cometido dentro de la historia y por qué el autor ha decidido otorgarle cierto papel en la misma, ya sea este secundario o principal. Gracias a esto, se pretende también incidir en el valor de este género, en el que, como en cualquier ejercicio de escritura literaria, se ha de partir de una investigación previa a fin de que todos los elementos de la narración sean coherentes y tengan una finalidad concreta ya que, precisamente por la temática de la que trata, necesita partir de una buena base y una labor de documentación apriorística.

En el panorama cultural actual, estas cuestiones no se tienen en cuenta cuando se trata el tema de la educación. Se rechaza el género fantástico por su falta de realidad y por la falsa asunción de que no es lectura pedagógica. Este pensamiento no podría estar más alejado de la realidad y es que según Montoya (2003), la psicología ha demostrado que la fantasía es un elemento poderoso en la mente, incluso más que el deseo ya que, cuando ambos se enfrentan, la primera siempre resulta vencedora. Le mismo autor defiende que:

«La fantasía, de la misma manera que el pensamiento, es uno de los procesos cognoscitivos superiores que nos diferencian de la actividad instintiva de los animales irracionales» (Montoya, 2003).

En definitiva, la literatura de género fantástico no solo proporciona entretenimiento, sino que además, mediante la modificación de la realidad en la que tienen lugar los hechos, el joven lector aprende a desarrollar una nueva lente a través de la cual observar su propio entorno y proyectar nuevas imágenes creadas por sí mismo, enriqueciendo de esta manera su entorno y constituyéndose como el creador último de su mundo particular.

---

<sup>3</sup> El proceso de aprendizaje se basará en el estudio de la imagen y de la palabra.

<sup>4</sup> Son pocos aunque interesantes los estudios sobre la huella de los bestiarios medievales en la literatura fantástica. Si bien caben mencionarse los conocidos estudios de Malaxecheverría. Por otro lado, debemos aludir a varios trabajos de los dos últimos años sobre bestiarios medievales y el uso de estos en las aulas de Secundaria y Universidad, como es el caso de “Un *scriptorium* en el aula: propuestas educativas relacionadas con los bestiarios medievales” de Carmen Moral Ruiz, María Aurora García Ruiz y José Joaquín Quesada Quesada (en prensa).

## CONTEXTO DEL CENTRO

La actividad propuesta de revalorización de la literatura fantástica y desarrollo de gusto por la investigación y la lectura se llevará a cabo en el IES Santísima Trinidad, que se encuentra en la localidad de Baeza, en la provincia de Jaén. Esta institución está ubicada en la Calle San Juan de Ávila, en pleno casco histórico de la población. Este es uno de los dos institutos de educación secundaria presentes en la ciudad.

En lo que respecta al aspecto demográfico, la población de Baeza experimentó un crecimiento constante y estable desde el siglo XIX. Es remarcable también el hecho de que el número de habitantes de la localidad experimenta un aumento considerable en la época de la recogida de la cosecha del olivar.

Cabe añadir que la mayor parte de los habitantes de Baeza se dedican a las labores agrícolas del olivar. En cuanto al aspecto económico, el nivel de la población es medio-alto, ya que también encontramos empresas dedicadas a la exportación, a nivel tanto nacional como internacional, de los productos oleícolas. Esto supone que la calidad de vida de los alumnos es muy buena.

Respecto a esto, es necesario hablar también de los alumnos que, a propósito de la recogida del producto olivarero, se incorporan durante algunos meses al centro. La situación anteriormente descrita no tiene relación alguna con la economía de sus compañeros, ya que estos últimos se encuentran en unas condiciones monetarias más precarias. A pesar de todo, estos alumnos son bien recibidos por sus compañeros, integrándose perfectamente en el ambiente de la clase.

En lo que se refiere a las instalaciones y materiales que se utilizarán durante las actividades, la gran mayoría de ellas se llevarán a cabo en las aulas de cada uno de los grupos de trabajo, en los cuales, a su vez, se dividirán los alumnos en grupos para poder trabajar más cómodamente. También se realizarán actividades en la biblioteca del centro, en la sala de informática y en el aula de artes plásticas.

## OBJETIVOS DE MATERIA

Los objetivos de materia se encuentran en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía 111/2016, en el que se indica lo siguiente:

La estructuración del pensamiento del ser humano se hace a través del lenguaje, por lo tanto la capacidad de comprender y de expresarse es el mejor y el más eficaz instrumento de aprendizaje; de ahí que la educación lingüística sea un componente fundamental para el desarrollo del alumnado como persona y como ciudadanos y

ciudadanas en una sociedad multicultural y plurilingüe donde la comunicación tiene cada vez mayor relevancia en todos los ámbitos.

La materia Lengua Castellana y Literatura es una asignatura troncal que se cursa en 1º., 2º., 3º. Y 4º de la Educación Secundaria Obligatoria y tiene como principal objetivo el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, entendida en todas sus vertientes: pragmática, lingüística, sociolingüística y literaria. Como materia instrumental, debe también aportar las herramientas y los conocimientos necesarios para desenvolverse satisfactoriamente en cualquier situación comunicativa de la vida familiar, académica, social y profesional.

El Estatuto de Autonomía de Andalucía en su artículo 12.3.2 establece: «La Comunidad Autónoma ejercerá sus poderes con los siguientes objetivos básicos: Afianzar la conciencia e identidad andaluza a través de la investigación, difusión y conocimiento de los valores históricos, culturales y lingüísticos del pueblo andaluz en toda su riqueza y variedad». De esta manera, desde la materia Lengua Castellana y Literatura se ha de contribuir de una forma clara al cumplimiento de dicho objetivo. Hemos de trabajar para que la variedad andaluza del castellano se convierta en forma natural de expresión en todos los ámbitos.

Los objetivos de Lengua Castellana y Literatura en esta etapa marcan una continuidad y una progresión con respecto a los establecidos para la Educación Primaria, de los que habrá que partir; esta progresión supone ampliar en el alumnado los conocimientos y la reflexión sobre los procesos de comprensión y expresión oral por un lado, y de comprensión y expresión escrita por otro.

El currículo de la asignatura en los cuatro cursos de la Educación Secundaria Obligatoria se organiza en cuatro bloques: Comunicación oral: escuchar y hablar. Comunicación escrita: leer y escribir. Conocimiento de la lengua y Educación literaria. Esta organización no pretende jerarquizar los aprendizajes dentro del aula, sino estructurar las destrezas básicas que debe manejar el alumnado para ampliar progresivamente su capacidad de comprensión y expresión oral y escrita, así como su educación literaria.

El primero de estos bloques, Comunicación oral: escuchar y hablar, persigue que el alumnado adquiera habilidades necesarias para comunicar con precisión sus propias ideas, realizar discursos cada vez más elaborados de acuerdo a una situación comunicativa y escuchar activamente interpretando de manera correcta las ideas de las demás personas. El alumnado debe aprender a respetar y a valorar la riqueza del habla andaluza, ya que es en el código oral donde principalmente se manifiesta nuestra modalidad lingüística. Con el bloque de Comunicación escrita: leer y escribir se persigue que el alumnado sea capaz de entender textos de distinto grado de

complejidad y de géneros diversos, y que reconozca las ideas explícitas e implícitas en el texto con el fin de elaborar su propio pensamiento crítico y creativo.

La lectura, de cualquier tipo, debe practicarse en el aula proyectándose en todas las esferas de la vida: leer para obtener información, leer para aprender la propia lengua y leer por placer. De la misma manera, la enseñanza de la escritura pretende que el alumnado perciba como un procedimiento estructurado que comprende: planificación del escrito, redacción de borradores, revisión de estos y redacción del texto definitivo.

Una persona competente en el uso de la lengua es una persona que hace un uso reflexivo de esta. La necesidad de reflexionar sobre los mecanismos lingüísticos que regulan la comunicación, es la finalidad del bloque Conocimiento de la lengua. Esta reflexión debe entenderse siempre en un sentido funcional: como aprendizaje progresivo de las habilidades lingüísticas y como desarrollo de destrezas relacionadas con los usos discursivos del lenguaje que permiten interiorizar las reglas ortográficas y gramaticales imprescindibles para hablar, leer y escribir correctamente.

Por último, el bloque Educación literaria tiene como objetivo hacer de los alumnos y las alumnas lectores y lectoras capaces de disfrutar con los libros, encontrando en ellos una forma de conocimiento del mundo y de su propia persona; comprometiéndolos en un proceso de formación lectora que continúe a lo largo de toda la vida; y alternando la lectura de obras literarias cercanas a sus gustos personales y a su madurez cognitiva, con la de textos literarios y obras completas más representativas de nuestra literatura, con especial atención al patrimonio cultural de Andalucía. Este bloque debe contribuir al desarrollo de habilidades y destrezas literarias e incorporarlas a otros ámbitos de la expresión artística.

Nuestra materia es fundamental para incidir, mediante la lectura, análisis y producción de textos orales y escritos, en elementos curriculares transversales muy importantes en la adolescencia: la promoción de hábitos saludables de vida, la prevención de drogodependencias, la violencia de género, el sexismo, el racismo, la xenofobia y el acoso escolar; así como la consolidación de valores éticos y sociales recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía: libertad, igualdad, rechazo a cualquier tipo de violencia, pluralismo político, democracia y solidaridad. Por otro lado, Lengua Castellana y Literatura trabaja directamente la utilización crítica de las tecnologías de la información y la comunicación y las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, el acuerdo a través del diálogo y el respeto a las opiniones ajenas.

A través de la materia Lengua Castellana y Literatura, se contribuirá al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística (CCL), que constituye la base del aprendizaje y es vehículo canalizados del desarrollo competencial en todas sus facetas. Esta materia contribuye a ello de forma directa por su relevancia para expresar e

interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita y para interactuar de una manera adecuada y creativa en múltiples contextos sociales y culturales.

Lengua Castellana y Literatura contribuye a desarrollar la competencia de aprender a aprender (CAA) ya que la lengua posibilita que el alumnado construya sus conocimientos mediante el lenguaje. La expresión oral y escrita permite aprender en grupos heterogéneos y de forma autónoma; y así propicia que el alumnado comunique sus experiencias favoreciendo la autoevaluación e integrando lo emocional y lo social.

La competencia social y cívica (CSC) también se ve reflejada en esta materia ya que el conocimiento de una lengua contribuye a comunicarse con otras personas, a dialogar y a respetar las opiniones ajenas, además permite tomar contacto con distintas realidades y asumir la propia expresión como modo de apertura a los demás, posibilitando la integración social y cultural.

Esta materia contribuye a la adquisición del sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor (SIEP) en la construcción de estrategias, en la toma de decisiones, en la comunicación de proyectos personales y en la base de la autonomía personal.

Esta área contribuye a la competencia digital (CD) proporcionando conocimientos y destrezas para buscar, obtener y tratar información, así como de utilizarla de manera crítica y sistemática, evaluando su pertinencia, en especial para la comprensión de dicha información, su organización textual y su uso en la expresión oral y escrita.

Lengua Castellana y Literatura contribuye al desarrollo de la competencia conciencia y expresión cultural (CEC), en la medida en la que se convierte en herramienta fundamental en la realización, expresión creativa y apreciación de las obras en distintos medios, como la música, las artes escénicas, la literatura y las artes plásticas.

En cuanto a la competencia matemática y competencias clave en ciencia y tecnología, Lengua Castellana y Literatura ayuda a su adquisición ya que el buen desarrollo de la actividad comunicativa favorece y ayuda a la mejora de la adquisición de conocimientos. La adecuada comprensión lectora y fluidez verbal son elementos importantes en la resolución de problemas matemáticos.

En resumen, esta materia contribuye a alcanzar los objetivos generales de la etapa, y a la adquisición de las competencias clave propuestas por la Unión Europea. La concepción de la materia como instrumento fundamental para el desarrollo de los aprendizajes, para la organización del propio pensamiento, y como vehículo de intercambio comunicativo, favorece la formación de ciudadano y ciudadanas capaces de interactuar satisfactoriamente en todos los ámbitos que forman y van a formar parte de su vida.

La enseñanza de Lengua Castellana y Literatura contribuirá a alcanzar los siguientes objetivos:

1. Comprender discursos orales y escritos en los diversos contextos de la actividad social y cultural.
2. Utilizar la lengua para expresarse de forma coherente y adecuada en los diversos contextos de la actividad social y cultural, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta.
3. Conocer la realidad plurilingüe de España y las variedades del castellano y valorar esta diversidad como una riqueza cultural.
4. Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza, en todas sus variedades, como forma natural de expresarnos y para una correcta interpretación del mundo cultural y académico andaluz que sirve para situar al alumnado en el ámbito concreto, necesariamente compatible con otros más amplios,
5. Utilizar la lengua oral en la actividad social y cultural de forma adecuada a las distintas situaciones y funciones, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
6. Emplear las diversas clases de escritos mediante los que se produce la comunicación con las instituciones públicas, privadas y de la vida laboral.
7. Utilizar la lengua eficazmente en la actividad escolar para buscar, seleccionar y procesar información y para redactar textos propios del ámbito académico.
8. Utilizar con progresiva autonomía y espíritu crítico los medios de comunicación social y las tecnologías de la información para obtener, interpretar y valorar informaciones de diversos tipos y opiniones diferentes.
9. Hacer de la lectura una fuente de placer, de enriquecimiento personal y de conocimiento del mundo; que les permita el desarrollo de sus propios gustos e intereses literarios y su autonomía lectora.
10. Comprender textos literarios utilizando conocimientos básicos sobre las convenciones de cada género, los temas y los motivos de la tradición literaria y los recursos estilísticos.
11. Aproximarse al conocimiento de muestras relevantes del patrimonio literario y valorarlo como un modo de simbolizar la experiencia individual y colectiva en diferentes contextos histórico-culturales.
12. Aplicar con cierta autonomía los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para comprender textos orales y escritos y para escribir y hablar con adecuación, coherencia, cohesión y corrección.
13. Analizar los diferentes usos sociales de las lenguas para evitar los estereotipos lingüísticos que suponen juicios de valor y prejuicios clasistas, racistas o sexistas.

## OBJETIVOS PROPIOS DE LA UNIDAD

Se trabajará con alumnos de primer curso de la ESO debido a la temática de la que trata el presente trabajo, así, teniendo en cuenta el tema elegido, se pueden poner como meta múltiples objetivos que ayuden no solo al aprendizaje del alumno en cuanto a lo que se le explique en las clases teóricas, sino también al desarrollo de la creatividad de este. Por tanto, los objetivos básicos a conseguir que se establecen para esta propuesta son los siguientes:

- Que el alumno sepa qué es un bestiario y la época en la que nacieron.
- Que el alumno sea capaz de reconocer los animales que aparecen en ellos después de que estos hayan sido presentados en clase.
- Que el alumno conozca las principales características de los seres fantásticos.

Por otro lado, los objetivos específicos son:

- Que el alumno sea capaz de reconocer, entender y juzgar el papel de cada uno de los animales y seres explicados durante las clases teóricas en fragmentos de obras modernas de carácter fantástico y sepa reconocer a su vez si estas tienen origen en lo que se dice de ellas en los bestiarios medievales o por el contrario se le encomiendan características distintas.
- Que el alumno, teniendo en cuenta todos los aspectos explicados de cada uno de los seres, sea capaz de crear una criatura propia, mezclando todas las características que quiera.
- Que el alumno sea capaz de crear una breve historia sobre su propia criatura siendo coherente con los rasgos que le ha otorgado.
- Que el alumno reconozca la labor de documentación que se lleva a cabo por parte de los autores de obras fantásticas.
- Que el alumno reconozca que todas las obras literarias, independientemente del género al que estén adscritas, pueden ser fuente no solo de entretenimiento, sino también de conocimiento.

## ELEMENTOS UTILIZADOS

Para la consecución de los objetivos anteriormente descritos, se utilizarán los siguientes medios:

- Pizarra electrónica y proyectores.

- Cartulinas e instrumentos de dibujo y escritura. Lo ideal, teniendo en cuenta la temática de la propuesta, es que los soportes utilizados a la hora de escribir o dibujar imiten el pergamino antiguo, a fin de dar un aspecto más realista a las composiciones de los niños y propiciar la ilusión de ser lejanos en el tiempo.

Respecto a las fuentes de información, se usarán las siguientes:

- *El Bestiario de Aberdeen* (1542).
- *El Bestiario* de Ignacio Malaxecheverría (2002).
- *Las crónicas de la Torre*, de la escritora española Laura Gallego García (2000-2004)<sup>5</sup>.
- *Memorias de Idhún*, de la misma autora (2004-2006).
- *Wiedźminie*, del escritor polaco Andrzej Sapkowski (1992-1999). Se trabajará con la traducción española, realizada por José María Faraldo, y que lleva por título *La saga de Geralt de Rivia* (2002-2010).

Las dos primeras obras son las que se han tomado de referencia para el estudio de las criaturas que se expondrán a los alumnos. Las tres siguientes se corresponden con fuentes modernas de literatura fantástica que servirán para ejemplificar las modificaciones, en el caso de que las hubiere, en las características tanto físicas como psicológicas de las bestias. Para ello, se seleccionarán pasajes en los que se las describa, de manera que el alumno tenga un punto de partida sobre el cual basar sus comparaciones, buscándose el desarrollo del juicio crítico del estudiante.

## LITERATURA FANTÁSTICA: DE MONSTRUOS Y BESTIAS

La literatura fantástica se supone que es un fenómeno relativamente moderno, con una importancia relativa dentro del mundo lector. Esto se debe al gran número de títulos que la conforman y a la amplia comunidad de lectores consumidores de este tipo de obras. Género juzgado *a priori* como poco relevante por los círculos de consumidores de la palabra escrita, esta concepción no podría estar más alejada de la verdad. La mayor parte de lectores contrarios a este tipo de literatura se apoyan en opiniones preconcebidas e imágenes recurrentes y, en un alto porcentaje de las ocasiones, sin haberse acercado ellos mismo como consumidores a las obras, hecho que debería llevarse a cabo para validar esas hipótesis antes de darlas por verdaderas. Es cierto que, tanto su temática como los personajes que aparecen en estas narraciones se alejan de la realidad del lector en tiempo y espacio, transportándolo a un universo completamente distinto y otorgándole una momentánea vía de escape de la monotonía de su realidad, pero, ¿no son el divertimento y la abstracción algunos de

---

<sup>5</sup> Estas son las fechas de publicación de las primeras ediciones de todos los tomos que conforman la saga, pero las utilizadas en este trabajo serán las reimpresiones con material adicional del año 2006.

los propósitos de la lectura? ¿Por qué se juzga entonces tan duramente, en algunas ocasiones, la literatura fantástica? Es en este punto donde se hace necesario recordar hasta dónde se remontan las primeras obras de literatura fantástica y la forma en la que estas eran consideradas.

Las primeras muestras de literatura fantástica, en las que las fronteras entre realidad y ficción eran tan difusas que llegaban a desaparecer, son los bestiarios medievales. Recordemos que los bestiarios son recopilaciones de animales y, en algunos casos, también de plantas y minerales, en los que se detallan físicamente, en el caso de las obras más “científicas”, gran parte de la fauna existente en el planeta, siendo esta tanto real como imaginaria, tal y como manifiesta Francisco González García en su artículo llamado “Nuevos bestiarios en la literatura contemporánea” publicado en la revista *Lectura y Signo* del año 2016. Hemos de recordar también que en la época del Medievo se tenía por inamovible y completamente cierta la palabra escrita y más si esta procedía de fuentes antiguas. En el caso de los bestiarios, la mayoría son traducciones de manuscritos orientales, casi siempre originarios de Alejandría y Persia. Esto propiciaba la concepción de dichas obras como poseedoras no solo de conocimiento sino también de la verdad más absoluta. Pero, ¿cómo se define y qué es un bestiario?

La primera vez que aparece el término “bestiario” en el *Diccionario de la lengua española* de la Academia es en el año 1947 bajo la voz *Bestiario*, en el que es definido como «En la literatura medieval, colección de fábulas referentes a animales reales o quiméricos». Esta definición se mantiene intacta has la 21ª edición, creada en 1992, pero no es del todo exacta debido a que los bestiarios no solo se ocupan de forma exclusiva de los animales, sino también de la flora y la mineralogía y en lo que respecta a las fábulas, los bestiarios no son colecciones de las mismas, en realidad no tienen por qué ser moralizantes. Finalmente, los bestiarios tampoco se adscriben únicamente al período medieval, ya que estas obras están presentes también en la actualidad, como demuestran las obras escogidas sobre las que se fundamenta esta investigación. Además, cabe señalar que la autora Laura Gallego García tiene un libro que lleva por título *El bestiario de Axlin* (2018), que es en realidad el primero de los tres tomos de una nueva saga literaria llamada *Guardianes de la Ciudadela*.

No es hasta la siguiente edición del *DRAE*, del año 2001, que la definición de bestiario es sustituida por la siguiente<sup>6</sup>: «En la literatura medieval, colección de relatos, descripciones e imágenes de animales reales o fantásticos». La alusión a la fábula ha desaparecido, pero se sigue considerando a los bestiarios como una forma exclusiva de literatura medieval, además, tampoco aparece mención alguna a plantas y minerales. Hemos de recordar que en este tipo de obras aparecían también animales fantásticos,

---

<sup>6</sup> En la actual edición, la 23ª, se mantiene esta misma definición.

lo que da pie a pensar en los híbridos y los monstruos<sup>7</sup>, muy presentes en la mayor parte de títulos pertenecientes al género de la fantasía. Teniendo en cuenta todo esto, una definición más cercana a la concepción real de los bestiarios sería la siguiente: «obras en las que aparecen descritas tanto física como psicológicamente distintas criaturas, tanto reales como ficticias, así como elementos vegetales y minerales con propiedades extraordinarias»<sup>8</sup>.

Una vez aclarado qué es un bestiario, llega el momento de identificarlo, ya que estos se agrupan en tres grandes categorías. Según Francisco García González (2016) definiendo en el artículo anteriormente mencionado, la primera de ellas corresponde al *bestiario moral*, que refleja la condición o las conductas humanas; la segunda pretende mostrar lo poético o lo maravilloso, lo extraordinario y finalmente el tercero es el *bestiario cómico*. Estos distintos tipos de obras lo que intentaban era dar respuestas al problema de la gente de la época, es decir, representaban una parte del mundo con la intención de poder conocer de forma más global el mundo en el que vivían. En el caso de las fuentes utilizadas para la realización de este trabajo, encontramos que el *Bestiario de Aberdeen* (1542) se correspondería con el segundo tipo, ya que describe las criaturas con el mayor lujo de detalles posible, además de que ilustra los textos con miniaturas de los animales, a fin de que el lector pudiera, y aun hoy pueda, tener un referente “real” del aspecto de las bestias. Por su parte, el *Bestiario* (2002) de Ignacio Malaxecheverría entraría dentro de la clasificación del primer tipo de bestiarios, ya que, mediante la explicación de la psicología y el comportamiento de los animales, se introducen conductas eminentemente humanas, especialmente ligadas con la fe religiosa, y se utilizan como un contraejemplo de lo que el ser humano, principalmente los cristianos de bien, ya sean estos hombres o mujeres, no han de hacer.

Como puede observarse, la función de los bestiarios no era solo la de informar a los lectores sobre el resto de seres vivos, reales o imaginarios, que poblaban la Tierra, sino que además tenía una clara función pedagógico-espiritual, siendo usados para educar a los adeptos a la religión cristiana acerca de la beneficencia y la beatitud de la creación de Dios, del diseño moral que este creó y de la forma en la que ese diseño estaba presente en todos los seres vivientes. Ya que este era el caso, ¿por qué no utilizar parábolas? La verdad es que los animales ocupaban un papel más relevante en la vida de la sociedad medieval de lo que se piensa. No solo servían de alimento, sino que además, ciertas especies convivían diariamente con las personas, por lo que era necesario poner ejemplos en los que se viera de forma clara las diferencias entre las especies, dejando bien claro que un ser humano no puede comportarse como un

---

<sup>7</sup> Según la Real Academia Española, sustantivo masculino que proviene del latín *monstrum*. La segunda acepción del término dice lo siguiente: ser fantástico que causa espanto. También es reseñable que en la cuarta se diga que hace referencia a una persona o cosa muy fea. Consulta realizada en <https://dle.rae.es/?id=PiY3IWL>.

<sup>8</sup> Definición propia extraída de las lecturas realizadas para la realización del presente trabajo.

simple animal que, aun habiendo sido creado por la misma mano de Dios, no posee alma ni razón alguna.

Esta cuestión adquiere un significado especial cuando se analiza con la obra moderna del escritor polaco Andrzej Sapkowski, de la que se darán más detalles en el siguiente apartado.

## OBRAS SELECCIONADAS

Como ya se adelantaba en el apartado de los elementos que se van a utilizar tanto para la realización de este trabajo como para el diseño de las actividades a las que se tendrán que enfrentar los alumnos una vez expuesta la propuesta, las obras de literatura fantástica contemporáneas seleccionadas para esta ocasión son:

- *Las crónicas de la Torre*, (2006), de Laura Gallego García<sup>9</sup>.
- *Memorias de Idhún*, (2004-2006), de la misma autora que la anterior.
- *La saga de Geralt de Rivia*, (2002-2010), del escritor polaco Andrzej Sapkowski.

En la legislación vigente referente a la etapa de la ESO no se encuentra recogido el estudio de la literatura fantástica como tal, pero sí la literatura medieval, fuente primaria de este género, por lo tanto, sería conveniente enseñarle a los alumnos, mediante el género fantástico y sus personajes, cómo la literatura medieval y en concreto los bestiarios, siguen estando muy presentes en las obras actuales. De esta forma, los estudiantes serán capaces de comprender la importancia del legado cultural del que somos herederos, fomentando también su curiosidad al poner a su disposición un mundo tan distinto al de ellos.

A continuación, para entender el por qué se han escogido estas colecciones, se explicará su contenido y los personajes que aparecen en ellas en el orden en el que se muestran anteriormente<sup>10</sup>, a fin de comprender qué papel juegan los seres fantásticos en estas narraciones y poder comparar sus atributos con aquellos que se le otorgan en los bestiarios. Además de por el tratamiento que se hace de los animales fantásticos en estas obras, han sido determinantes los numerosos artículos que se han creado a raíz del estudio de la literatura fantástica y en concreto sobre la extensa producción de la escritora española Laura Gallego.

De sus obras han surgido estudios sobre la aplicación de la literatura fantástica en educación y los valores que este tipo de lectura promueve. Esto queda reflejado en el

---

<sup>9</sup> Escritora española Doctora en Filología Hispánica, concretamente en literatura del Siglo de Oro, ya que defendió su tesis sobre los libros de caballerías. El profundo conocimiento sobre las criaturas fantásticas originarias de los bestiarios tiene su origen en su formación filológica.

<sup>10</sup> Estos resúmenes son de creación propia, exponiendo información adquirida a partir de la lectura las obras como fuente primaria.

artículo de Irene Horcajo Díez titulado *Propuestas de educación de género a partir de la fantasía épica de Laura Gallego*, que se encuentra en el octavo número del año 2013 de la revista *Didácticas Específicas* (ejemplar dedicado a: Didáctica de la Lengua y la Literatura). Así mismo, sus obras también han sido comparadas, en cuanto a temática y uso de recursos, con los cuentos maravillosos, poniendo de manifiesto que la literatura fantástica actual bebe directamente del folklore al repetirse ciertos temas o situaciones. Sobre esto, Francisco Linares Valcárcel escribió un artículo titulado *Algunas conexiones entre el cuento maravilloso y la literatura fantástica actual: memorias de Idhún, de Laura Gallego*, que se encuentra publicado en el séptimo número de *Garoza: revista de la Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular*, del año 2007.

Por su parte, la obra de Sapkowski también ha sido objeto de estudios más recientemente. En su caso, fue Iván Martín Cerezo quien escribió en relación a su saga el artículo titulado *Fantasía e historia en la trilogía de las guerras husitas de Andrej Sapkowski*, que se encuentra en la revista que coordinan Manuel Martínez Arnaldos y Carmen Pujante Segura llamada *La teoría literaria ante la narrativa actual*, del año 2017.

En el listado se ha dado prioridad a las obras españolas, que sí aparecen nombradas teniendo en cuenta el año de publicación, de la saga más alejada en el tiempo a la más cercana. Es por eso que, a pesar de ser la más antigua, la saga de Sapkowski obtiene la última posición.

### ***LAS CRÓNICAS DE LA TORRE (2000-2004)***

Es una saga de literatura fantástica creada por la escritora española Laura Gallego García y está compuesta por cuatro volúmenes con los siguientes títulos: *El Valle de los Lobos* (2000), *La maldición del Maestro* (2001), *La llamada de los muertos* (2003) y *Fenris, el elfo* (2004)<sup>11</sup>.

Cuenta la historia de Dana, una joven granjera muy especial que ya comenzó su vida de forma particular. Nacida en una noche en la que una violenta tormenta sacudía su región, destacó enseguida por el hecho de que sus ojos de recién nacida albergaban más conocimiento que los de los adultos que la contemplaban. No tuvo una infancia fácil. A pesar de ser querida por los suyos, su carácter retraído y grave no le ayudó a entablar amistad con las hijas de los vecinos quienes, por su parte, se conocían desde

---

<sup>11</sup> Estas son las fechas de publicación de la primera edición, pero en este trabajo se utilizará la reedición que se hizo de esta saga en el año 2006.

siempre y no perdían nunca la oportunidad de herir los sentimientos de la pequeña Dana. Todo cambió cuando Kay apareció en su vida, a la tierna edad de seis años. Kay era un niño de su edad, alegre y aventurero que se convirtió en el único y mejor amigo de la pequeña, hasta la ayudaba con las tareas que le encargaban. Solo había un problema: jamás le dijo dónde vivía ni quién eran sus padres, además, siempre huía el contacto de la pequeña. Cuando le decía a su familia que había estado jugando con él, ellos se reían pues no veían a nadie al lado de la niña y le decían que no era más que un amigo imaginario, creado sin duda por ella, al no tener a nadie más de su edad con quien jugar.

Dana tenía doce años cuando descubrió la verdad sobre su gran amigo. Un día que terminó antes con su trabajo, Kay pidió a la chica que fueran a explorar otra zona del bosque, algo más lejana de su casa y ella aceptó. Poco antes de que el sol se ocultara por completo, Dana se da cuenta de que hacía mucho tiempo que debería haber vuelto a casa, así que se despide a toda prisa de Kay y corre con todas sus fuerzas en dirección a su casa. Cuando por fin llega, descubre lo preocupados que estaban todos, especialmente su madre. La mujer no consigue mantener la compostura y una de sus hermanas interviene diciéndole a Dana que su amigo no es más que una invención, que nunca fue ni será real y que deje de mentir. En ese momento la niña, abrumada por la situación, sale huyendo de la casa, refugiándose en el granero. Poco después llega a su lado Kay y finalmente le explica quién es en realidad: un ente protector mandado a protegerla debido a su don especial, que no es otro que poder comunicarse con los espíritus, además de ser una puerta a la otra dimensión.

Pocos días después, Dana, acompañada de su incorpóreo amigo Kay, es enviada a coger agua para su familia. En ese momento, llega hasta ella un hombre anciano montado a caballo que le pregunta dónde está el pueblo más cercano. Ella le indica la dirección con una mezcla de temor y respeto. El hombre la tranquiliza con una sonrisa y le dice que no se preocupe, pues lloverá pronto y no tendrá que preocuparse más por la terrible sequía que todas las familias de la zona llevaban tiempo padeciendo. La joven lo mira llena de desconfianza, ya que el cielo no mostraba ni una sola nube. Él le da las gracias y cuando está a punto de marcharse, fija la vista en un punto situado a la espalda de Dana, quien instintivamente se vuelve sin ver nada y es entonces cuando se da cuenta de que está a su lado Kay, al que solo ella puede ver. A la mañana siguiente, Dana vio el caballo del extraño hombre del día anterior en su puerta. Efectivamente, el dueño estaba dentro y preguntaba por ella, intentando convencer a sus padres de que él le daría la vida que merece y que costearía todos sus gastos, además de darle a la familia una generosa cantidad de dinero que cubriría la pérdida de las manos trabajadoras de Dana.

Al oír que su padre acepta el cambio, la joven no aguanta más y pensando que la conversación iba encaminada al matrimonio y huye hacia el granero, seguida de su madre. Esta le explica que ese hombre no buscaba su mano, sino que se había identificado como un sabio que quería tomarla como aprendiz. Justo antes de partir aparece un nuevo problema, y es que Kay no puede acompañarla, pues está anclado a la granja. Aparece entonces el sabio y se da cuenta de lo que ocurre; tras sonreír brevemente a la chica, hace un gesto con la mano y desvincula el espíritu de Kay del edificio, con lo cual es libre para acompañar a Dana allá a donde vaya. Finalmente, parten todos hacia la Torre, el que será el nuevo hogar de Dana, donde la joven se convertirá en aprendiz de magia y donde, debido a oscuros secretos y entes vengativos que buscan justicia, entrará en contacto con criaturas fantásticas, tales como el unicornio, el dragón o los licántropos, que se convierten en figuras claves en el desarrollo de la historia<sup>12</sup> y determinan el rumbo de la vida e la protagonista.

Este es, a grandes rasgos, el resumen del primero de los libros que componen la tetralogía. En los siguientes volúmenes aparecerán más personajes con una vinculación directa a los animales anteriormente mencionados, ya que llegan a ser reconocidos por las características propias de los seres no humanos a los que se asemejan, no tanto en físico, sino por las habilidades que poseen y su personalidad.

### ***MEMORIAS DE IDHÚN (2004-2006)***

Siendo una trilogía, *La resistencia* (2004) es la primera parte de esta serie tripartita de fantasía juvenil, seguida de *Tríada* (2005) y *Panteón* (2006). En este caso, se presenta únicamente el primero de los libros, el cual comienza presentando a Jack, quien pierde a sus padres de forma trágica e inesperada; son asesinados por unos seres extraños que buscaban desesperadamente al muchacho, que siempre se había sentido fuera de lugar, pues era capaz de controlar y crear el elemento fuego. Poco después de descubrir los cuerpos sin vida de sus padres, aparecen en su casa dos desconocidos con la intención de hacerle lo mismo que a sus padres. Entonces se materializan mágicamente junto a él Alsan<sup>13</sup> y Shail, que lo llevan a unas instalaciones secretas, llamadas Limbhad, equipadas con una tecnología extremadamente avanzada y no equiparable a ninguna otra presente en la Tierra. Es en ese lugar donde conoce a Victoria. Todos juntos descubren la verdad a Jack, quien es en realidad el espíritu encarnado del último dragón de la tierra de Idhún, a la que se accede a través de un núcleo acuoso conocido como el “Alma”. El muchacho entonces se pregunta quién es

---

<sup>12</sup> Algunos de los protagonistas se convierten en bestias fantásticas.

<sup>13</sup> Nótese la similitud con el personaje animal de C. S. Lewis, Aslan, rey de toda Narnia, representado como un león y presente en todas las entregas de la saga *Las crónicas de Narnia* (1950-1956). Este hecho tendrá una importancia relevante en las siguientes entregas de la saga española.

Victoria en realidad, a lo que la joven responde que, como él, es la encarnación del último unicornio de esa extraña y lejana tierra, traídos a nuestro mundo el día que se produjo la triple conjunción astral que casi extermina Idhún. La lluvia de datos cala profundamente en la mente del chico, a quien en un principio le cuesta comprender todo lo esto supone.

Cuando finalmente comienza a acostumbrarse a su nueva vida, esta da un nuevo giro inesperado. Tanto él como Victoria son perseguidos por los seguidores del dios de la destrucción idhunita, pues solo con las fantásticas esencias que albergan en su interior, puede alzarse contra las demás deidades y reinar en soledad para siempre. El objetivo de nuestros personajes, del que deriva también el título de este primer tomo, es frenar los avances de los adeptos a este dios y derrocar para siempre el reinado de terror de los *sheks*, grandes serpientes coladoras, fieles seguidoras del mal y odiadas por todos. Lamentablemente, no contaban con el mejor y mayor activo del ejército enemigo, un joven y despiadado asesino llamado Kirtash que, al igual que Victoria y Jack, aún en sí una doble naturaleza, es mitad humano, mitad *shek*. Una de las noches en las que la joven iba de vuelta a su casa tras haber estado en Limbhad, se da cuenta de que está siendo acechada, y muy de cerca, por parte del joven asesino. Comienza así una persecución frenética en la que Victoria consigue salvar la vida de forma casi milagrosa, al ser capaz de montar en el último momento en el tren que le llevará de nuevo a la seguridad de su casa.

Poco después, todos los integrantes de la resistencia idhunita regresan de nuevo a su lugar de nacimiento, pero desde el primer momento se encuentran con distintas situaciones muy difíciles de solucionar, casi imposibles. Uno de los casos es el rapto de Alsan, a quien uno de los adeptos del maligno dios, transforma en una criatura híbrida, pues su espíritu humano es ligado al de un león. Así pues, es Shail el que toma las riendas del grupo y se hace cargo de los chicos, a los que poco a poco va enseñando a controlar los poderes propios de la naturaleza de las criaturas fantásticas que forman parte de ellos. Tras un tiempo, ambos adolescentes se acostumbran a su nuevo ambiente y comienzan a crear entre ellos fuertes vínculos afectivos, que más tarde, darán pie a una relación amorosa. En un principio esto puede parecer irrelevante, pero este hecho cobra una especial relevancia cuando de nuevo entra en escena Kirtash, quien sorprendentemente, también ha caído enamorado de la joven Victoria.

Lo que en un principio parece un triángulo amoroso propio de la edad adolescente resulta ser extremadamente decisivo para el desarrollo de la acción. Tenemos que recordar que los tres jóvenes son más que lo que aparentan, pues guardan dentro de sí tres naturalezas completamente distintas y en principio contrarias. Esta situación, que en ocasiones se torna demasiado difícil de sobrellevar, acaba convirtiéndose en uno de los vínculos sólidos de toda la saga. Por el bien de Victoria, tanto Jack como Kirtash

aprenden a respetarse el uno al otro, a pesar de que los espíritus de los animales fantásticos que forman parte de ellos son enemigos acérrimos. Así, lo más llamativo para esta investigación radica no en los temas que trata, es decir, las guerras entre especies y el odio entre ellas, sino en la forma en la que las distintas naturalezas aprenden a convivir y en cómo se presentan las características propias de, en este caso, los dragones y los unicornios.

## ***LA SAGA DE GERALT DE RIVIA (2002-2010)***

Se trata de una saga de literatura fantástica y heroica compuesta de siete volúmenes en los que se cuentan las historias de los dos personajes nucleares de la misma: el brujo<sup>14</sup> Geralt de Rivia<sup>15</sup> y Cirilla, princesa de Cintra y también bruja. Llegados a este punto es necesario aclarar que aquí el oficio de brujo no se adecúa a la concepción tradicional que se tiene de dicha profesión, sino que consiste en viajar por todo el mundo en calidad de caza recompensas, cobrándose las vidas de todo tipo de monstruos que amenazan con su presencia la vida de los aldeanos.

En el caso de esta serie aparecen, a lo largo de la misma, numerosos seres fantásticos y está compuesta de los siguientes títulos: *La espada del destino* (2002), *El último deseo* (2002)<sup>16</sup>, *La sangre de los elfos* (2003), *Tiempo de odio* (2004), *Bautismo de fuego* (2005), *La torre de la golondrina* (2006) y *La dama del lago* (2009). Esta saga ha llegado a alcanzar tanto éxito que ha sido adaptada a historietas, televisión, juegos de mesa, juegos de cartas, y de forma más reciente, a videojuegos a través de la exitosa saga *The Witcher*. Es destacable el hecho de que estos brujos sufrieron mutaciones genéticas cuando aun eran muy pequeños, a fin de aumentar drásticamente sus habilidades físicas, psicológicas y sus funciones vitales. Llama también la atención que toda la ambientación tenga lugar en los siglos más oscuros del período medieval, entre el XII y el XIII.

Así pues, la primera entrega de esta saga comienza con un malherido Geralt en el templo de la diosa Melitele<sup>17</sup>. Tras recibir los cuidados pertinentes, el brujo sale de nuevo en busca de aventuras y es aquí cuando el componente fantástico hace su

---

<sup>14</sup> Según la Real Academia Española, la acepción que más se acerca al contexto del pensamiento popular es la tercera: *persona a la que se le atribuyen poderes mágicos obtenidos del diablo*. Acepción extraída de <https://dle.rae.es/?id=6B6n5sS>.

<sup>15</sup> Aquí el oficio de brujo no se adecúa a la concepción tradicional que se tiene de dicha profesión, sino que consiste en viajar por todo el mundo en calidad de caza recompensas, cobrándose las vidas de todo tipo de monstruos, sean estos humanos o no, que amenazan con su presencia la vida de los aldeanos.

<sup>16</sup> Ambos títulos presentan la misma fecha porque en la edición española se encuentran ambos en el mismo tomo.

<sup>17</sup> Diosa madre representada con forma tripartita, mostrando un aspecto joven, maduro y anciano al mismo tiempo.

primera y sorprendente aparición, y es que a lo largo de este primer libro aparecen reconvertidos en versiones más adultas algunos cuentos tradicionales, como son *La Bella y la Bestia*, *Blancanieves y los siete enanitos* y *La sirenita*. En todos ellos interviene Geralt para ayudar a sus protagonistas, de una manera u otra, a conseguir sus objetivos. La primera vez que somos testigos de las capacidades de nuestro protagonista es, precisamente, en la versión de *La Bella y la Bestia*, en la que la joven resulta ser una lamia<sup>18</sup> que utiliza la sangre de su amado para mantenerse con vida. Cuando el brujo lo descubre, se enfrenta a ella con la ayuda de la Bestia y juntos consiguen derrotar al malvado ser. Es únicamente tras su muerte cuando la Bestia puede recuperar su forma humana.

La vida de Geralt cambia el día en el que es invitado por la reina de Cintra a un banquete. En él están presentes varios representantes de las más poderosas casas nobiliarias que tienen herederos en busca de matrimonios provechosos. Justo en el momento en el que aparece la princesa casadera Pavetta, hace su entrada un extraño ser humanoide con el aspecto de un erizo que horroriza a todos los presentes, con la única excepción de Geralt. Este ser argumenta que la princesa ha de ser su esposa, pues el antiguo rey se la prometió incluso antes de que la joven naciera. La reina se niega y dice que el pretendiente de su hija tiene que tener sangre noble. Es entonces cuando el hombre erizo cuenta su historia; es un noble hombre que fue hechizado y solo puede romperse la maldición si se casa con una mujer que lo ame de verdad<sup>19</sup>. La soberana se vuelve entonces a su hija y le pregunta si ella estaría dispuesta a contraer matrimonio con ese engendro, a lo que la joven responde que sí, ya que lo ama.

Llena de rabia, la reina manda apresar al monstruo con el fin de alejarlo de la princesa, pero esta, al ver que se llevan a su amado de su lado, comienza a irradiar un poder incontrolable que amenaza no solo con destruir toda la estancia, sino también a todos los que se encuentran en ella. Es entonces cuando interviene Geralt, que consigue calmar a la princesa y convencer a la reina de que permita a la joven casarse con el extraño ser. La mujer, sorprendida por la capacidad de destrucción de su hija, accede a regañadientes a que el matrimonio se lleve a cabo, y a modo de premio, dice a Geralt que pida lo que quiera, a lo que él responde con la antigua fórmula de la sorpresa, al desear aquello que todavía no se tiene, pero que se poseerá pronto. Es entonces cuando se descubre que la princesa está embarazada del humanoide y que el brujo ha pedido para sí al hijo nonato de la pareja. Poco sabía entonces Geralt lo que esa nueva vida traería consigo y lo que acabaría siendo para él.

---

<sup>18</sup> Según la Real Academia Española, término procedente del latín *lamia*. Figura terrorífica de la mitología, con rostro de mujer hermosa y cuerpo de dragón. Definición extraída de <https://dle.rae.es/?id=MqOTl0o|MqOgKLJ>. En este caso, esta misma concepción se modifica y se la presenta como una joven bella y de constitución, aparentemente, delicada, como una ninfa, que actúa como un vampiro.

<sup>19</sup> Nueva reminiscencia al cuento tradicional de *La Bella y la Bestia*.

Nueve meses después nace la princesa Cirilla, futura reina de Cintra, a la que la tragedia golpea desde muy tierna edad. Pierde a ambos padres de forma prematura y pasa a ser entonces educada por su abuela, quien la prepara para que sea capaz de asumir su papel en la corte de manera impecable. Cuando el brujo regresa a Cintra para recoger lo que se le había prometido, se encuentra la ciudad devastada por la invasión de las tropas nilfgardianas, que buscaban a la pequeña princesa para llevársela con ellos, ya que se su padre, el hombre erizo, no era otro que el príncipe del imperio nilfgaridano y había urdido un complejo plan para conseguir a la niña, heredera de una sangre ancestral y dueña, como su madre, de un gran poder que el emperador quería usar a su conveniencia. El brujo emprende entonces un largo viaje en el que tratará de encontrar a la niña durante el cual tendrá que enfrentarse a distintos peligros. Cuando por fin la encuentra, se la lleva al castillo en el que él mismo creció y la instruye en el arte de la brujería, lo que da pie a que entre ellos se cree un vínculo extremadamente fuerte, ya que ella lo toma como figura paterna y él la trata como a su propia hija. Junto a Geralt, la pequeña Ciri aprenderá a defenderse de cualquier peligro y a usar la fuerza solo cuando sea necesario, porque no todos los peligros se presentan bajo la forma de monstruos, a veces, los más peligrosos, son los humanos. .

## ANIMALES FANTÁSTICOS: ENTRE LA REALIDAD Y LA FICCIÓN

Llega el momento de presentar a las criaturas principales que van a ser objeto de estudio del presente trabajo<sup>20</sup>. Todas las bestias<sup>21</sup> han sido seleccionadas teniendo en cuenta su recurrencia en la literatura. A fin de que dicha tarea se articule de una manera funcional, todos los seres se enumerarán de mayor a menor importancia, según los objetivos de este trabajo, dentro de la categoría a la que pertenezcan<sup>22</sup>, siendo estas las siguientes: criaturas del bestiario aéreo, criaturas del bestiario ígneo y monstruos e híbridos. Así, se indicará de forma más visual cuáles son los animales fantásticos de mayor importancia. Debido a que la mayoría de seres de interés se encuentran dentro de la clasificación de monstruos e híbridos, será este el primer índice del que se trate y sus criaturas las primeras en ser presentadas.

---

<sup>20</sup> Se propone trabajar o iniciar a los alumnos en el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria en estos conocimientos sobre los animales y en los cursos sucesivos ahondar en el conocimiento de estos y ampliar el conocimiento con nuevas bestias.

<sup>21</sup> Curiosamente, en la acepción más cercana al significado de este término en este contexto, la Real Academia Española nos redirige a *monstruo*: <https://dle.rae.es/?id=5PRU1Ah>.

<sup>22</sup> Clasificación realizada siguiendo el modelo propuesto por Malaxecheverría en su *Bestiario* (2002).

# MOSNTRUOS E HÍBRIDOS

## EL UNICORNIO

Esta es, sin duda alguna, la primera de las criaturas que deben aparecer en esta lista. De él se dice lo siguiente en el *Bestiario de Aberdeen*<sup>23</sup> (1542):

El *monoceros*<sup>24</sup> es un monstruo con un horrible gruñido, el cuerpo de un caballo, los pies de un elefante y una cola muy parecida a la de un ciervo. Un magnífico y maravillosos cuerno se proyecta desde el centro de su frente, de cuatro pies, tan afilado que cualquier cosa contra la que envista es fácilmente atravesada debido al impacto. Ningún *monoceros* ha llegado jamás a las manos de los hombres, y aunque puede ser cazado, no puede ser capturado.

Lo primero que llama la atención es la descripción que se hace de la criatura, ya que siempre se la ha identificado como un caballo tocado con un cuerno, pero aquí se le atribuyen partes de otros animales, como los pies de elefante y la cola de ciervo. Estos detalles cobran aun más importancia cuando se observa detenidamente la ilustración que acompaña a la descripción del animal.

---

<sup>23</sup> Todos los fragmentos de dicho volumen aquí reseñados son producto de la traducción propia que se ha hecho de la transcripción inglesa del texto latino original.

<sup>24</sup> Forma griega de *unicornio*. Palabra compuesta de *μόνος*, que significa solo, único o singular y *κεράός*, que significa cuerno o cornamenta. Dado que la palabra *monoceros* no se encuentra como tal en el diccionario consultado, se han buscado las voces que lo componen de forma independiente. Información extraída del *Manual griego clásico-español* de José María Pabón S. De Urbina. La forma latina proviene del término griego y está compuesta por los mismos elementos.

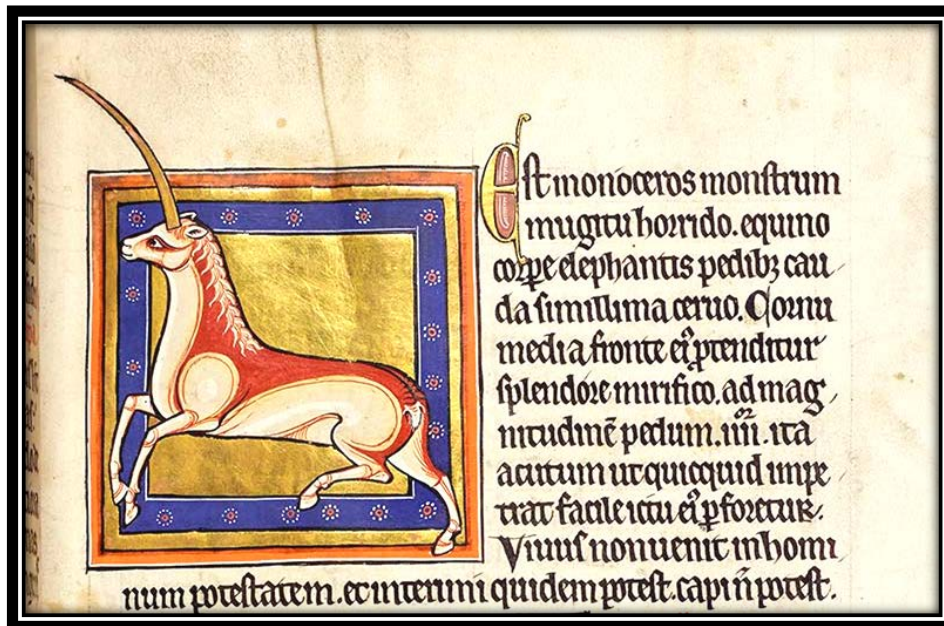


Fig. 1. Unicornio procedente del *Bestiario de Aberdeen* junto al texto en latín. Fol. 15r.

Como se puede ver en la imagen, la miniatura se corresponde casi totalmente con la imagen más moderna que se tiene del unicornio. El animal es representado en una posición parecida a la de un caballo en corveta<sup>25</sup>, al tener las manos<sup>26</sup> levantadas del suelo, además parece que está en movimiento al tener una de sus patas traseras más avanzada que la otra. En relación al cuerno, es necesario decir que, aunque en esta ocasión se representa de manera lisa, también puede mostrar un patrón estriado o en espiral. Este animal era también representado como un cabrito o semejante a un oso o león. Sobre él se dice en *The Book of Beasts* (1954) editado y comentado por T. H. White, recogido por Louzada Fonseca (2009)<sup>27</sup>, que es un animal pequeño, casi del tamaño de un niño, que sí puede ser apresado<sup>28</sup> si se usa como elemento de distracción a una mujer joven, de la cual se especifica que ha de ser virgen, al lugar en el que el animal se esconde. En cuanto la ve, el ser se sube al regazo de la doncella, momento que aprovecha el cazador para atrapar a su víctima. Respecto a la concepción actual de este animal, se le muestra íntegramente como un caballo, siempre de color blanco, y con su característico cuerno, al que además se le atribuyen propiedades mágicas, en el centro de su frente. A continuación se muestran las

<sup>25</sup> De *corva*. En la equitación, movimiento que se enseña al caballo, haciéndolo andar con los brazos en el aire. Definición extraída del diccionario online de la Real Academia Española el 28/07/2019 del siguiente enlace: <https://dle.rae.es/?id=B3d2fdL>

<sup>26</sup> De origen latino, *manus*. En los animales cuadrúpedos, cualquiera de los dos pies delanteros. Real Academia Española: <https://dle.rae.es/?id=OF9CzGo|OFAJXYy>.

<sup>27</sup> El artículo lleva por título "A nobreza cristológica de animais no bestiario medieval: o exemplo do Leão do Unicórnio" publicado en la revista *Mirabilia* 9.

<sup>28</sup> En contraposición a la información que ofrece el *Bestiario de Aberdeen*.

distintas representaciones de este animal en las obras de literatura fantástica escogidas para la realización de este trabajo:



Fig. 2. Unicornio procedente del primer tomo de la saga *Crónicas de la Torre*.

En la imagen no puede apreciarse correctamente, pero la forma de su cuerno, capaz de otorgar poderes especiales a aquel a quien el ser toca con él, es en espiral y además emite una suave luz blanquecina. Llama también la atención que Gallego (2006, 125) describa físicamente al animal en los siguientes términos:

[...] Son más pequeños que los caballos, de patas más finas, cascos hendidos y cola de león<sup>29</sup>. Sus crines parecen hebras plateadas, y su cabeza, demasiado pequeña para soportar el peso de su largo cuerno espiralado. Pero lo más sobrecogedor de un unicornio es su mirada,

---

<sup>29</sup> No de ciervo, como se indica en el *Bestiario de Aberdeen*.

profunda como un pozo sin fondo, pero a la vez llena de luz, y una sabiduría infinita<sup>30</sup>.

El encuentro con la protagonista de la saga, Dana, tiene lugar una noche de luna llena y cerca de un arroyo<sup>31</sup>. En este entorno tan místico, el animal cobra una belleza indescriptible (Gallego, 2006, 124-125):

El unicornio bebía agua del arroyo. Era blanco como la nieve y como la espuma del mar, no mucho más grande que un poni, pero infinitamente más bello y elegante. Sobre su largo cuello se desparramaba una crin blanca y suave, que parecía reflejar la plateada luz de la luna. Su larga cola de león batía el aire con calma, y su delicado cuerpo se sostenía sobre cuatro finas patas que acababan en pequeños cascos hendidos, como los de una cabra.

Pero lo más hermoso era su cuerno; largo y firme, parecía estar hecho de una aleación de plata, cristal, marfil, rocío y luz de luna. Emitía un suave resplandor argentino que alumbraba la penumbra y desafiaba todas las tinieblas de la tierra.

[...]

El unicornio alzó la cabeza, y Dana descubrió que lucía una pequeña barba que señalaba su condición de macho.

Por su parte, el escritor polaco Andrzej Sapkowski muestra a un animal muy parecido al anterior, al que otorga la capacidad de viajar entre los planos espacio-temporales, pudiendo cambiar de mundo a su antojo. También los describe como animales inteligentes, comprensivos y decididos, que no dudan en luchar por aquello que creen justo y defienden a sus amigos si la situación lo requiere.

---

<sup>30</sup> Descripción extraída del tomo con título *EL Valle de los Lobos* que se encuentra en el reverso de una de las cartas explicativas de la edición especial del año 2008. No se indica la página de origen puesto que no se encuentra dentro de la historia, sino que es una carta exenta.

<sup>31</sup> Nótese las connotaciones mágicas relacionadas con la noche y el agua.



Fig.3. Ilustración de Ihuarraquax, clave en el ciclo de novelas. La perilla indica que es macho<sup>32</sup>.

El unicornio hace su aparición en la obra del polaco de la mano de uno de los personajes principales, Ciri, con el objetivo de ayudarla. El fragmento aparece en el tercero de los tomos, con el título *Tiempo de odio* (2008), y se encuentra en la página 274 de la edición española.

A unos pocos pasos delante de ella había un caballo. Pestañeó. No era una alucinación. Era un caballo de verdad. Un caballito. Un caballito joven, casi un potrillo. [...]. El caballo retrocedió y correteó, haciendo chirriar la gravilla con sus cascos. Se movía de forma muy extraña y su capa era también atípica: ni bayo<sup>33</sup> ni gris. Pero puede que tan sólo pareciera así porque estaba de espaldas al sol.

El caballejo bufó y dio unos cuantos pasos hacia ella. Ahora lo veía mejor. Tanto que además de la capa, que era en verdad atípica, percibía otras extrañas anomalías en su cuerpo: una cabeza pequeña, la extraordinaria esbeltez de su cuello, las oscuras cuartillas, la larga y copiosa cola. El caballo se detuvo y la miró, volviendo la testa de perfil. Ciri lanzó un sordo suspiro.

---

<sup>32</sup> Se sigue la teoría propuesta por Gallego (2008, 125) de que los unicornios con esta característica son machos.

<sup>33</sup> Según la Real Academia Española, es un adjetivo que proviene del latín *badius*, voz de origen celta; cf. Irlandés antiguo *buide*. Dicho especialmente de un caballo y de su pelo: De color blanco amarillento. Aceptación extraído el 28/7/2019 del enlace <https://dle.rae.es/?id=5F4pvsK>.

De la frente abombada del caballo salía un cuerno de al menos dos cuartas de largo.

El unicornio, al igual que otros animales fantásticos<sup>34</sup> como el dragón o el fénix, ha sido objeto de comparaciones con personajes pertenecientes a la religión, llegando incluso a afirmarse que eran las encarnaciones de estos. En el caso de este ser, se le atribuye según Louzada Fonseca (2009) en su artículo “A nobreza cristológica de animais no bestiario medieval: o exemplo do Leão e do Unicórnio”<sup>35</sup> la figura de Jesucristo. Esto se debe a que se le considera un ser puro, poderoso y humilde. Influye también en esta concepción que se creyera poder atraparlo gracias a la ayuda de una joven libre del pecado carnal, lo cual recordaba al hecho de que Cristo fue engendrado por la Virgen María. Todo esto se tenía en cuenta a la hora de establecer esta comparación el cuerno, y es que se tomaba este como un elemento de unión entre el Padre y el Hijo. En definitiva, el unicornio representaba la bajada de la excelencia celestial y divina para lo inferior y humano. A través de su encarnación en el vientre de la Virgen, y atendiendo al gusto medieval cristiano de la fórmula de humildad, este animal cumplía el concepto más claro contenido en la simbología de los animales de bestiario: la edificación moral en función de la salvación.

El origen de este animal se remonta a la mitología y ya se hace mención a él en la historia griega de mano de Ctesias de Cnido<sup>36</sup>, quien en su obra afirmaba haber tenido ante sus ojos la tabla del unicornio, “la más hermosa que yo he visto”, asegurando así la existencia de tan fantástica criatura<sup>37</sup>. Además, este animal es considerado como un símbolo de virginidad y pureza, ya que solo se muestra ante las mujeres que cumplen con esta condición. Finalmente, cabe destacar que el primer contacto del unicornio con la literatura española se produce de la mano de *Barlaam e Josafat* (1400), ya que está presente en el capítulo XV de la mencionada obra.

## EL DRAGÓN

La siguiente criatura por orden de relevancia en el presente trabajo es el dragón. Al igual que el unicornio, es uno de los animales más conocidos en la literatura fantástica y se tiene constancia de su “existencia” desde épocas antiguas al aparecen en la obra

---

<sup>34</sup> En otras ocasiones se mezclan seres fantásticos con animales corrientes, recuérdese, por ejemplo, la representación alegórica de los cuatro evangelistas, llamada *tetramorfos*, que resulta de la siguiente manera: San Marcos se identifica con el león, San Mateo con el ángel, San Lucas con el toro y finalmente San Juan con el águila.

<sup>35</sup> El artículo se encuentra en la revista *Mirabilia 9: Aristocracia y nobleza en el mundo antiguo medieval* y está disponible en el portal Dialnet.

<sup>36</sup> Médico e historiador griego de finales del siglo V a.C.

<sup>37</sup> Referencia extraída de Gómez Espelósín, F. (1994). Estrategias de veracidad en Ctesias de Cnido. *Polis*. Revista de ideas y formas políticas de la Antigüedad Clásica 6.

*Naturalis Historia* de Plinio el Viejo. De él se dice en el *Bestiario de Aberdeen* (1542) lo siguiente:

El dragón es más grande que todas las demás serpientes o que todos los demás seres vivientes de la tierra. Por esta razón, los griegos lo llamaban dragón, porque viene derivado de su nombre latino *draco*. Se dice del dragón que a menudo sale de las cuevas al aire libre, causando turbulencias en el aire. El dragón tiene una cresta, una boca pequeña y pequeños orificios a través de los cuales respira y muestra su lengua<sup>38</sup>. Su fuerza no radica en sus dientes sino en su cola, y mata con un golpe en lugar de un mordisco. Dicen que no necesita veneno para matar, porque mata cualquier cosa alrededor de la cual enrosque su cola. Del dragón no está a salvo el elefante, con su gran tamaño. Acechando en los caminos en los que los elefantes están acostumbrados a pasar, el dragón anuda su cola alrededor de sus piernas y los mata asfixiándolos. Los dragones nacen en Etiopía y la India, donde hace calor durante todo el año.

Por su parte, Ignacio Malaxecheverría en su *Bestiario* (2002), afirma que el aire que lo rodea es ardiente e incide de nuevo en los aspectos físicos del dragón añadiendo una pequeña cresta coronando su testa. Así mismo, muestra lo que se dice de esta bestia en el *Cambrai*, 235, nº 22, mostrando otro método de caza del ser, y es que en esta ocasión se indica que el dragón mata lamiendo a sus presas. Digno de mención es también el modo en el que esta criatura sacia su sed, ya que antes de beber en los frescos y claros manantiales de los lugares en los que habita, busca una zanja o hendidura en la tierra y vacía todo su veneno<sup>39</sup> en ella. Solo entonces puede regresar a la fuente de agua y aplacar las ganas de beber. Es el primero de los testimonios que describe el método en el que este ser fantástico se acerca al agua. Como puede apreciarse en las descripciones, se hace referencia a su capacidad de producir fuego a través de sus fauces, cualidad que se le atribuye en casi todas, por no decir la mayoría, de las narraciones fantásticas actuales y es que la cultura persa relacionaba a este animal con el relámpago y con la representación antropomorfa de este y no con entornos demoníacos como la concepción general apunta.

Con la desaparición de las representaciones del águila leontocéfala a finales del III Milenio a.C. y la introducción del antropomorfo Dios de la Tormenta, el león-dragón se convirtió en el ser híbrido que representaba *Imdugud*<sup>40</sup>, lo que explicaría sus fauces abiertas, sus plumas en la cola y sus patas traseras como garras de ave rapaz.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Tal como hacen las serpientes.

<sup>39</sup> Nótese que en el resto de noticias de los bestiarios el dragón no poseía veneno.

<sup>40</sup> Representación antropomórfica de las tormentas y dios de los rayos y truenos.

La imagen siguiente ilustra singularmente la descripción que se hace de este animal y su método de caza, ya que podemos ver que, si bien el dragón se dispone a morder a su presa, esta se encuentra apresada de los pies por la cola de la bestia, que se encuentra anudada. Además, el resto del cuerpo del dragón rodea al del elefante como si quisiera asfixiarlo, lo que recuerda al método de caza de otros miembros de su familia, en este caso, las serpientes.

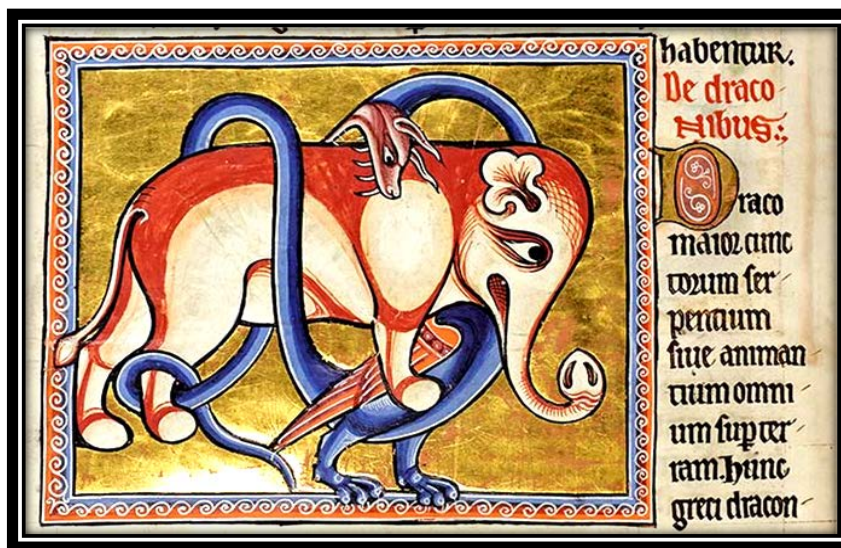


Fig.4. Dragón atacando a un elefante. Miniatura extraída del *Bestiario de Aberdeen*, fol 65v.

Por su parte, en la saga de *Las crónicas de la Torre*, aparece en la tercera entrega titulada *La llamada de los muertos* (2006, 179), un dragón dorado que hace frente al mayor enemigo de Dana: su Maestro convertido en el espíritu de un gran dragón negro. La única manera de derrotarlo es hacer que se enfrente a un oponente de su misma naturaleza, por lo que invoca al ser dorado. Lamentablemente, este tampoco puede derrotar al Maestro quien, ayudado por la fuerza de su odio, es imparable y vence a su enemigo. En ese momento Kai toma la decisión de ocupar el cuerpo del ser y seguir con la batalla, de manera que él pasa a ser el dragón y oponente directo del malvado Maestro. Con fuerzas renovadas, retoman la batalla y esta vez es Kay el que sale victorioso y decide vivir una segunda vida con Dana bajo la forma del imponente animal, siendo su protector. Además de la gran fuerza propia de esta especie, el dragón dorado es capaz de expulsar fuego por la boca, cualidad que, como se indicaba anteriormente, no poseían los dragones descritos en los bestiarios.

<sup>41</sup> Arroyo Cuadra, S. (2012). La iconografía del dragón y del grifo: mismo origen, distinto destino. *Eikon/Imago* 1.

Otra enorme cabeza de reptil emergió de la semioscuridad, seguida de un gran cuerpo escamoso y unas alas membranosas. Otro dragón se lanzó sobre el Maestro, dientes y garras por delante. Pero no era un dragón azul; su cuerpo relucía con un brillo dorado, y sus movimientos eran ágiles, seguros y elegantes.

La siguiente imagen muestra a este monstruo en una posición que resalta su magnificencia, apoyado en el suelo con las patas traseras, mientras que mantiene las manos en el aire, las alas desplegadas como si estuviera a punto de alzar el vuelo y las fauces abiertas exponiendo dos hileras de poderosos dientes. El fondo de la ilustración contribuye a resaltar la figura protagonista. Las diferencias entre los dos dragones no solo quedan patentes por su búsqueda de objetivos distintos, sino que también las características físicas y la ejecución de sus movimientos manifiestan de manera visual su psicología. En el caso del dragón dorado, su propia coloración indica la brillantez y bondad de su naturaleza.



Fig.5. Representación del dragón dorado en el cual se convierte Kay para salvar a Dana.

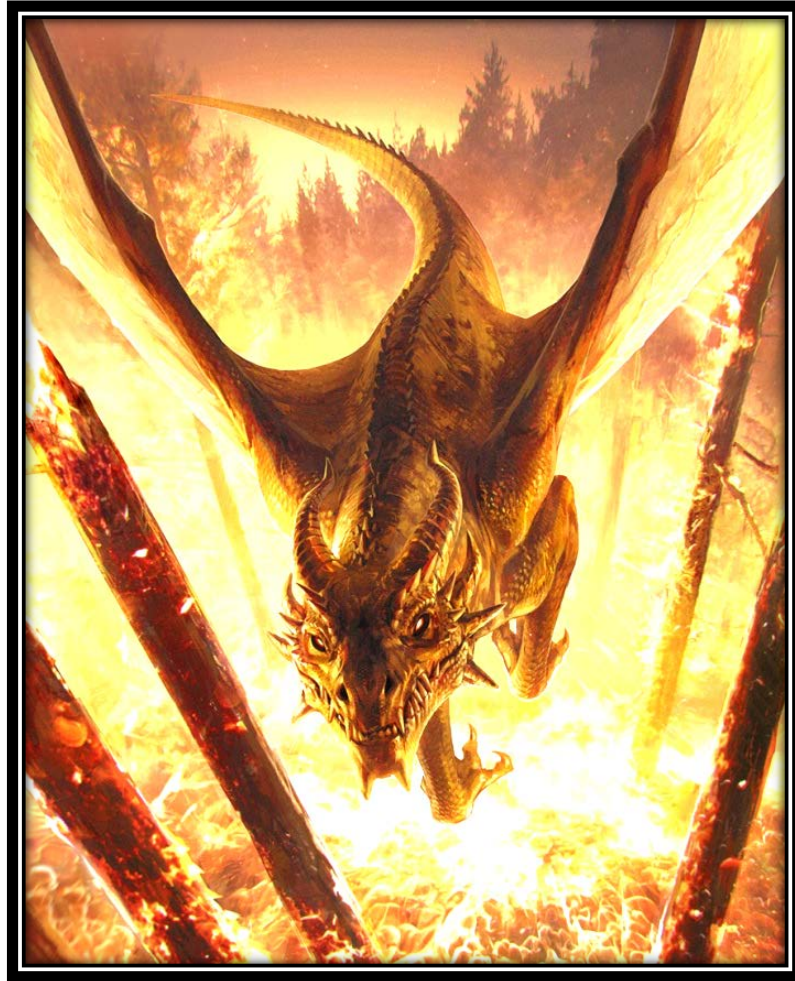


Fig.6. Ilustración del dragón dorado Villentretenmerth de la *Saga de Geralt de Rivia*.

En el caso del dragón nombrado Villentretenmerth<sup>42</sup>, traducido a la lengua común como Tres Grajos, es nombrado en el libro *La espada del destino* (2002) al tener un breve encuentro con el brujo Geralt bajo la apariencia de un hombre. Lo acompañan dos mujeres de la lejana Zerrikania, tierra famosa por sus guerreras, que actúan como guardaespaldas e incluso amantes. Dado que Tres Grajos no es un hombre atractivo, Geralt, llevado por la curiosidad pregunta a las mujeres por qué lo acompañan, a lo que una de ellas contesta que es porque es hermoso. A pesar de la contradicción que esto supone, cuando el brujo conoce su verdadera naturaleza, su bondad y su infinita sabiduría, no le queda más remedio que admitir que la mujer, en efecto, decía la verdad.

---

<sup>42</sup> Es el padre de una dragona que posee también el don del polimorfismo llamada Saesenthesis. Bajo su forma humana recibe el nombre de Saskia y es famosa porque lucha por la igualdad de derechos de todas las razas. Al igual que este, aparece mencionada en el libro *La espada del destino*.

Tras pelear juntos en una batalla, Geralt le pregunta al Tres Grajos por qué, teniendo el poder de adoptar cualquier forma, elige la de un hombre. Tras responder, se metamorfosea en dragón y se aleja del lugar<sup>43</sup>:

—No sé, Geralt, en qué circunstancias se encontraron por primera vez los lejanos antepasados de nuestras razas. Pero el hecho es que para los dragones no hay nada más repugnante que el ser humano. El ser humano despierta en los dragones un asco irracional, instintivo. Conmigo es distinto. Para mí...sois simpáticos. Adiós.

No fue una transformación gradual, fluida, ni un temblor nebuloso y pulsante como en caso de una ilusión. Der repentino como un abrir y cerrar de ojos. En el lugar en el que hacía un segundo había un caballero de cabellos rizados con una túnica adornada con tres pájaros negros, estaba ahora sentado un dragón dorado, que estiraba el cuello largo y esbelto en un ademán de agradecimiento. Después de inclinar la cabeza, el dragón desplegó las alas, que brillaban doradas a los rayos del sol. [...].

Vea, ya en la silla, junto a Tea, les despidió con la mano.

—Vea —dijo el brujo—, tenías razón.

—¿Hmm?

—Él es el más hermoso.

Este animal ha sido considerado como manifestación demoníaca debido a su capacidad de producir fuego y a que luce una cresta en la cabeza, lo que lo asemeja al Diablo, quien lleva la corona del rey del orgullo. Todo ello llevaría al dragón a ser uno de los seres fantásticos más perseguidos por la religión cristiana. Recordemos que se le hace rey de las serpientes, y estas sufren su primera derrota cuando Dios las destierra del Paraíso por haber engañado a Eva, además, destacan también la leyenda de San Jorge, quien asesinó a un dragón para salvar a la hija de un rey que iba a ser devorada por este, y lo que se dice de esta especie en un pasaje del *Apocalipsis*, contenido en el capítulo 12, versículos del 7 al 9, que tiene como protagonista principal al arcángel Miguel:

Entonces se entabló una batalla en el cielo: Miguel y sus ángeles combatieron con el Dragón. También el Dragón y sus ángeles<sup>44</sup> combatieron, pero no prevalecieron y no hubo ya en el cielo lugar para ellos. Y fue arrojado el gran Dragón, la Serpiente antigua<sup>45</sup>, el llamado diablo y

---

<sup>43</sup> *La espada del destino* (2002, 367).

<sup>44</sup> Nótese que se llama a los seguidores del Dragón “ángeles” también.

<sup>45</sup> A pesar de que todos estos nombres se refieren al diablo cristiano, es inevitable pensar en Jörmundgander, la serpiente masculina de la mitología nórdica, hijo del dios Loki, que acecha a los

Satanás, el seductor del mundo entero; fue arrojado a la tierra y sus ángeles fueron arrojados con él.

No acaba aquí la importancia de este ser fantástico en la religión y es que su efígie era también usada, y muy prolíficamente, en el diseño de las gárgolas que decoraban los edificios de la baja Edad Media<sup>46</sup>. A pesar de pertenecer a la categoría de animales fabulosos, los artistas medievales trataron de reproducir su imagen de la forma más real posible, por lo que tomaban de referencia lo que se decía de ellos en los textos de viajeros u otras fuentes a su alcance que les permitieran tener una referencia “fidedigna” del animal representado. La razón por la que se elegía a este animal como gárgola radica en las características que se creía que poseían, como fortaleza, una vista agudísima y la capacidad de ser un animal vigilante<sup>47</sup>.

## EL BASILISCO

Esta es una de las criaturas de apariencia más llamativa, teniendo en cuenta que es fantástica, ya que muestra unas características físicas únicas. De este ser se dice en el *Bestiatio de Aberdeen* (1542) lo siguiente:

El nombre griego del basilisco, traducido al latín, significa “pequeño rey”. Es llamado así porque es el rey de los seres que reptan, quienes huyen cuando lo ven, porque los mata con su olor. Incluso puede llegar a matar a un hombre con solo mirarlo. Ciertamente, ningún ave voladora escapa si ve al basilisco porque, sin importar lo lejos que esté, será pasto de las llamas y devorada. El basilisco puede ser conquistado por las comadreja. Los hombres las ponen en las cuevas en las que los basiliscos yacen escondidos. El basilisco, viendo a la comadreja, huye; la comadreja lo persigue y lo mata. [...] Tiene medio pie de largo y está manchado con líneas blancas. Los basiliscos, como los escorpiones, buscan lugares secos; después de que hayan ido al agua y mordido a alguien allí, hacen a esa persona hidrofóbica y la vuelven loca.

Como queda manifiesto en este fragmento, el basilisco no es una criatura poderosa en cuanto a fuerza física o apariencia, sino por el hecho de que es capaz de hacer que una persona pierda el juicio con solo morderla. Llama también la atención que sea uno de

---

dioses escandinavos hasta que llegue el Ragnarök, el Fin de los Tiempos. Vive desterrado en el mar que rodea Midgard, la morada de los dioses, por orden de Odín.

<sup>46</sup> Ver imágenes 26 y 27 en el Anexo.

<sup>47</sup> La mayor parte de los animales fantásticos tienen pervivencias de las fuentes medievales, únicamente sufren algunas modificaciones, tanto psicológicas como físicas, para adaptarse al mundo creado por el autor.

los seres más pequeños que aparece en los bestiarios y la forma en la que se le representa dentro de estas obras, ya que está conformado por partes de diversos animales.



Fig.7. Basilisco siendo atacado por una comadreja. *Bestiario de Aberdeen*. Fol. 66r.

Como puede apreciarse en la miniatura, el basilisco muestra las características físicas propias de un ave, a la vez que una larga cola serpenteante. La explicación a esto la encontramos en el *Bestiario* (2002) de Malaxecheverría:

[...] nace del huevo de un gallo. Cuando el gallo ha cumplido siete años, le nace un huevo en el vientre. [...] Entonces busca discretamente un lugar cálido, en un estercolero o en un establo, y araña con las patas hasta que excava un agujero en el que poner su huevo.

Este no es el único animal que interviene en el nacimiento del basilisco, ya que una vez que el gallo ha puesto el huevo, este es incubado por un sapo, que ha sido testigo de todo. Cuando llega el momento de la eclosión, la criatura resultante tiene la cabeza, el cuello y el pecho del gallo y la mitad inferior de su cuerpo como la de una serpiente. Es de tal naturaleza que si ve a un hombre antes de que este se percate de su presencia, muere. Si por el contrario es el humano el que ve al ser antes, es este el que perece. Otra de las formas en las que el basilisco puede ser capturado es usando un recipiente de cristal, de tal manera que cuando el animal lance su veneno<sup>48</sup>, este rebote en la

<sup>48</sup> Es un ser extremadamente ponzoñoso que lanza su veneno a través de los ojos.

superficie del objeto y, al volver hacia atrás, lo mata, permitiendo al hombre cobrarse la pieza.



Fig.8. Basilisco actual.



Fig.9. Basilisco<sup>49</sup> según la *Saga de Geralt de Rivia*.

---

<sup>49</sup> Aparece nombrado en los libros como antagonista, pero cobra más importancia en los videojuegos de esta saga.

Como puede observarse, ambas imágenes<sup>50</sup> nos muestran a la misma criatura, pero son conceptos totalmente distintos. La primera de ellas representa a un basilisco muy parecido al que ofrecen las descripciones de los bestiarios que aparecen en este apartado, debido a que la parte superior de su cuerpo es la propia de los gallo, al igual que sus patas y sus alas. Por su parte, en la segunda ilustración el cuerpo del ser no está recubierto de plumas como en la anterior, sino de escamas. Si bien es cierto que su apariencia sigue recordando a un gallo, esta modificación incide en la naturaleza dual de este ser fantástico. Otra diferencia más que notable es la presencia de garras en la parte final de las alas de la Fig.9., que la asemejan más a un predador y no a un ser híbrido. El basilisco también fue objeto de interés de la religión y se le relacionaba con el diablo. Este fue vencido por Jesucristo cuando resucitó al tercer día, ya que al bajar a los infiernos, llamó a su lado a todos los justos que allí había, que habían sido atraídos allí y asesinados por el basilisco.

## LA HIDRA

Esta es una criatura con un largo recorrido dentro de las narraciones fantásticas ya que aparece incluso en la mitología grecorromana, en la que el héroe Hércules ha de matar a la Hidra de Lerna como parte de uno de los doce trabajos que tuvo que realizar para cumplir con la penitencia de haber matado a su mujer, sus dos hijos y a dos de sus sobrinos en un ataque de locura provocado por Hera.

De este animal se dice en el *Bestiario de Aberdeen* (1542) lo siguiente:

Una criatura vive en el río Nilo llamada “idrús”<sup>51</sup>, porque vive en el agua. Dado que la palabra griega para agua es “idrós”. Así es llamada *aquatilis serpens*<sup>52</sup>, ‘serpiente acuática’. Aquellos que son mordidos por ella se hinchan, con una enfermedad llamada por algunos boa, porque puede ser curada con excremento de buey. La “idra” es un dragón con muchas cabezas y es del tipo que vive en una isla, o pantano, de Lerna en la provincia de Arcadia. Es llamada en latín “excedra” porque cuando una de sus cabezas es cortada, tres crecen en su lugar. Sin embargo, esto es un mito, porque se acepta que la hidra era un lugar en el que el agua fluía rápidamente, destruyendo la ciudad cercana. Viendo esto, Hércules drenó el pantano y cerró las entradas de agua. [...] <sup>53</sup>. La hidra es enemigo acérrimo del cocodrilo y tiene esta característica y hábito: cuando ve a un cocodrilo durmiendo en la costa, entra en su boca

---

<sup>50</sup> En esta ocasión se describen solo las imágenes puesto que, aunque esta criatura está presente en la saga, aparece únicamente en determinados enfrentamientos y aparece mencionado en más ocasiones en calidad de elemento de decoración de las grandes salas de los personajes más poderosos.

<sup>51</sup> Las palabras entre comillas son transcripciones literales de las utilizadas en las fuentes originales.

<sup>52</sup> Expresión latina original del texto fuente.

<sup>53</sup> Incide de nuevo en la nominación griega de esta criatura.

abierta, cubriéndose ella misma en barro para poder deslizarse más fácilmente por su garganta. Por su parte, el cocodrilo se traga instantáneamente a la hidra viva. Pero la hidra, rompiendo los intestinos del cocodrilo, sale de él sana y salva.

La hidra<sup>54</sup> es el animal de color azul, que es representado en el momento en el que entra, tal y como se describe en el fragmento, en la boca de un cocodrilo, resultando este muerto por el ataque. Lo más llamativo de la hidra no es su color, sino el hecho de que se la represente con alas ya que, al ser un monstruo marítimo, esta característica no es habitual. También es digno de mención el que solo se la represente con una cabeza, pues se dice de ella que posee varias.



Fig.10. Ilustración de la hidra presente en el *Bestiario de Aberdeen*. Fol.68v.

Las manifestaciones más actuales de la hidra en el mundo fantástico han hecho especial énfasis en la característica más llamativa de este animal, que no es otra que la multiplicidad de testas que coronan la parte superior de su cuerpo, tal y como muestra la siguiente imagen:

<sup>54</sup> A pesar de que esta criatura no aparece en ninguna de las obras de literatura fantástica aquí reseñadas, se ha escogido por su importancia en la cultura grecolatina, además de que constituye un ejemplo perfecto de tradición y herencia literaria.



Fig.11. Hidra según la concepción actual.

Curiosamente, a pesar de su apariencia, esta criatura se identificaba con la figura salvadora de Cristo. La explicación de esto es sencilla y radica en la concepción que se tenía tanto de la hidra como de su enemigo el cocodrilo. Esto se debe a que este último era considerado como otra de las numerosas representaciones del enemigo de Dios, así como de la muerte. Al ser la hidra quien vence a tan maligna criatura, se la tomó como encarnación de Jesús. Por su parte, el cocodrilo es también considerado como un dragón, de nuevo enemigo de la religión cristiana. La mayor parte de las criaturas comparte unos rasgos básicos con su antepasado medieval, aunque según se avanza en el tiempo, se le atribuyen nuevas características, tanto físicas como psicológicas propias del momento histórico literario en el que se les devuelve a la vida. Así, es reseñable que las criaturas con una estética más agradable fueran siempre relacionadas con la figura de Cristo mientras que todos aquellos seres con un físico menos armónico, a excepción del dragón, se atribuyeran a las distintas representaciones corpóreas del Diablo.

## LA CENTÍCORA

Esta criatura, nacida en la India o en África, tiene numerosos nombres, entre los que están centícora<sup>55</sup>, eale o yale<sup>56</sup>. Al igual que el basilisco, muestra características físicas de otros animales, ya que se la describe de la siguiente manera, según el testimonio de Plinio que recoge Malaxecheverría en su *Bestiario* (2002):

Tiene el tamaño de un hipopótamo, cola de elefante, pelo negro<sup>57</sup> o rojizo, mandíbulas de jabalí, cuernos de más de un codo de longitud, móviles, que esgrime alternativamente en los combates, y que emplea bien sea recta, bien oblicuamente, según lo que le aconseja la táctica.



Fig. 12. Centícora extraída de *Der naturem bloeme*<sup>58</sup>, de Jacob van Maerlant. Fol.56v

Sin embargo, esta no es la única descripción física que se hace de este animal. En el ejemplo que aparece a continuación, el mismo bestiario recoge otro testimonio del

<sup>55</sup> Aparece como antagonista en la *Saga de Geralt de Rivia*, pero no se dan detalles de ella, solo se sabe que constituye una amenaza para los humanos y por lo tanto, ha de ser eliminada.

<sup>56</sup> Ocupa dos cuadrantes del escudo de armas de la Facultad de Artes y Ciencias de la universidad de Yale, en representación de la curiosidad intelectual y cuestionamiento de esta facultad.

<sup>57</sup> En otros testimonios se dice que siente pavor hacia este color.

<sup>58</sup> Primer bestiario escrito en holandés y no en latín, como era habitual. Fue creado alrededor al año 1350.

aspecto y las cualidades de la centícora, además de advertir sobre su destreza en la lucha.

Hay [en la India] otra fiera a la que llaman *centicore*, que tiene cuernos de ciervo en la mitad del rostro, y pecho y muslos de león; tiene también orejas grandes, patas de caballo y la boca redonda, y el hocico como el extremo de un tubo. Sus ojos están muy cerca uno de otro y la voz se parece muchísimo a la de un hombre.

Y hay otra bestia muy feroz, con cuerpo de caballo y cabeza de jabalí. Tiene cola de elefante, y dos cuernos de un codo de largo, de los que pone uno a la espalda mientras lucha con el otro. Es de color negro, y se trata de una fiera muy horrible, tan peligrosa en el agua como en la tierra.

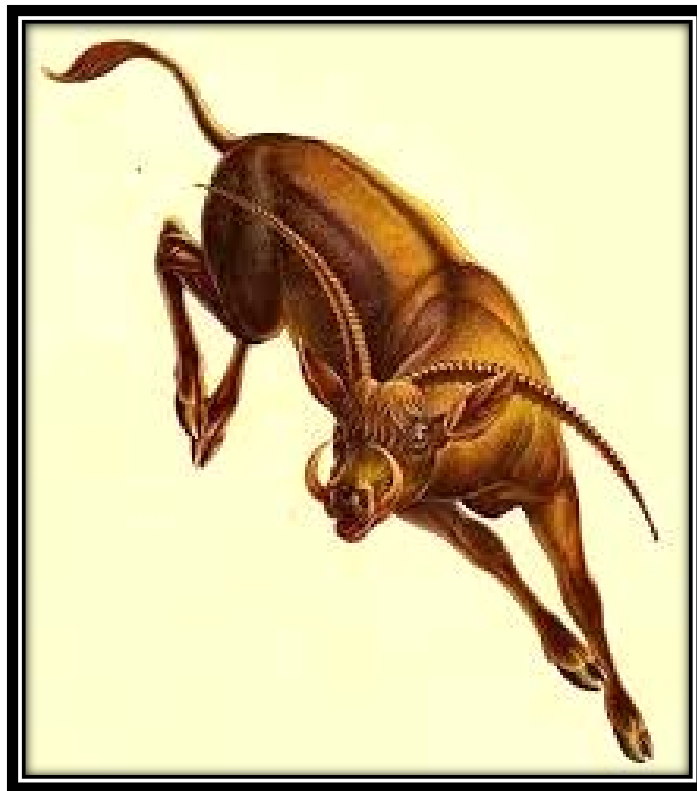


Fig.13. Centícora representada según la descripción anterior.

Otro de los bestiarios, conocido como el *Fisiólogo*, indica que la “voz” de este ser es muy parecida a la de los humanos y que su mayor enemigo es el basilisco. Su animadversión por esta criatura llega hasta tal punto, que cuando este ser fantástico encuentra a un basilisco dormido, se dirige directamente hacia él y lo pica entre los ojos, de manera que acaba con él. Esta acción también tiene sus consecuencias para la centícora, que queda envenenada por el basilisco y perece. Según la religión, este ser

no es la figura alegórica Cristo ni del diablo, sino a los hombres. El cuerno con el que lucha representa los ojos terrenales, guiados por los deseos del corazón, mientras que el que se encuentra replegado significa los ojos del alma, que se desentienden de las batallas sin razón.

## LA MANTÍCORA

Esta es la última criatura de esta categoría y, al igual que las dos anteriores, muestra una apariencia física derivada de la mezcla entre distintos animales. El *Bestiario de Aberdeen* (1542) la nombra también como “leucrota” y dice de ella lo siguiente:

La bestia llamada *leucrota* proviene de la India. Es el más rápido de todos los animales salvajes. Es tan grande como un asno, con los cuartos traseros de un ciervo, el pecho y las piernas de un león, la cabeza [...<sup>59</sup>].

La descripción más completa de este ser es la que encontramos en el *Bestiario* de Malaxecheverría, en el que se descubre que esta criatura recibe también las denominaciones de *Marion* y *Maricomorion* por Avicena<sup>60</sup> y *Marticora* en lengua persa. En esta obra se dice de este animal lo siguiente:

En la India nace una bestia llamada manticora. Tiene una triple fila de dientes que alternan entre sí; rostro de hombre, con ojos relucientes e inyectados en sangre; cuerpo de león; la cola, como el dardo de un escorpión; y una voz chillona, tan sibilante que evoca las notas de una flauta. Es ávida de carne humana, con auténtica voracidad. Sus patas son tan fuertes, sus saltos tan potentes, que ni el espacio más extenso, ni el obstáculo más elevado pueden detenerla.

En este caso, lo más llamativo de la descripción de la mantícora es el hecho de que los rasgos faciales sean los propios de un hombre, dando a entender de este modo que esta es una de las criaturas más cercana a nosotros. Además, en otras descripciones que se hace de ella, se dice que su voz se asemeja mucho a la de un hombre<sup>61</sup>, siendo

---

<sup>59</sup> La parte final de la descripción no está presente en el texto, pero se encuentra ilustrada en el manuscrito.

<sup>60</sup> Fue un médico, filósofo, científico, polímata, poeta, astrónomo, teórico de la música, físico, matemático, químico, ético y alfaquí musulmán. Escribió cerca de trescientos libros sobre diferentes temas.

<sup>61</sup> Enumeración de las características que también se asocian a la centícora.

esta armoniosa y bella. A continuación se muestran las distintas representaciones que efigian a este animal fantástico.



Fig. 14. Miniatura del *Bestiario de Aberdeen* junto a su descripción latina. Fol.15v.



Fig. 15. Mantícora creada para la *Saga de Geralt de Rivia*.

Como puede apreciarse, la primera de las imágenes se corresponde íntegramente con la descripción hecha de la bestia, mientras que la segunda añade un nuevo elemento, las alas de murciélago, que permitirían a la mantícora ampliar el radio de sus dominios y le otorgarían ventaja táctica al poder abordar a sus enemigos o presas desde el aire.

## BESTIARIO ÍGNEO

Esta categoría está conformada por dos criaturas, el fénix y la salamandra. Al igual que en la clasificación anterior, se presentarán los seres por orden de relevancia según las fuentes literarias fantásticas contemporáneas.

### EL FÉNIX

Este es uno de los seres, junto al unicornio y al dragón, más conocidos y recurrentes en las narraciones fantásticas. Además de sus increíbles capacidades y belleza, gran parte de la razón por la que es archiconocido es por la difusión que hizo de él la religión en general y la Iglesia cristiana en particular, pero este es aspecto en el que se profundizará más adelante. El primer paso a seguir, como con el resto de animales anteriormente expuestos es describirlo, pero este es un proceso complicado, pues se ha efigiado de muy diversas maneras al fénix. Malaxecheverría recoge lo que se dice de este ser fantástico en el *Fisiólogo*, que dice lo siguiente:

Existe un ave en la india, llamada fénix, que al cabo de quinientos años se dirige a los árboles del Líbano, carga sus alas de aromas agradables y anuncia su regreso al Sacerdote de Heliópolis, a comienzos del mes de Nisán, o Adar [...]. Y el sacerdote, cuando oye la noticia, se encamina al lugar y llena el ara de sarmientos de vid. El ave llega a Heliópolis cargada de aromas de exquisitas especias, se instala sobre el ara, enciende fuego y se incinera. Al día siguiente, el sacerdote busca entre las cenizas del ara<sup>62</sup>, y encuentra allí un pequeño gusano. Y al segundo día, fijaos, tiene plumas y se ha convertido en un pajarillo. Y al tercero, lo encuentran idéntico al que era, es decir, al fénix; y saluda al sacerdote, se marcha volando y regresa a su antigua morada.

---

<sup>62</sup> Proviene del latín *ara*: altar donde se celebran ritos religiosos. definición extraída de la Real Academia de la lengua en su versión online, consultada el 27 de julio de 2019: <https://dle.rae.es/?id=VqNckNi>

Esto explica el método por el cual el fénix renace de sus cenizas, pero no dice nada sobre su apariencia física, sobre la cual hay distintas versiones. En el *Fisiólogo* se dice lo siguiente:

El fénix es un ave más bella que el pavo, pues éste tiene alas de oro y plata<sup>63</sup>, pero aquél las tiene de Jacinto y esmeralda, y va adornado con los colores de todas las piedras preciosas de gran valor. En la cabeza lleva una corona, y espuelas en los pies. [...]

Por su parte, el *Bestiario de Aberdeen* (1542) dice del fénix lo siguiente:

El fénix es un ave de Arabia, llamada así bien porque su color es el púrpura<sup>64</sup> fenicio, o porque solo hay uno de su especie en todo el mundo. Vive más allá de los quinientos años, y cuando observa que está envejeciendo, erige una pira funeraria para sí mismo hecha de pequeñas ramas de plantas aromáticas, y habiendo vuelto la cara a los rayos del sol, batiendo sus alas, libera oleadas de llamas para sí mismo y se consume en el fuego. Pero en el noveno día después de esto, el pájaro renace de sus propias cenizas. [...] cuando observa que el final de su vida está cerca, hace un contenedor por sí mismo de incienso y mirra<sup>65</sup> y otras sustancias aromáticas; cuando su momento ha llegado, entra en él y muere.

Como puede apreciarse de las distintas versiones de las descripciones expuestas, no hay consenso sobre el aspecto físico del fénix. En las líneas superiores se le efigia como un ave parecida al pavo, de color blanco, mientras que en la versión de *Aberdeen* el color de su plumaje es púrpura. Se la ha llegado incluso a comparar con un cisne debido a su gracia y elegancia. En este mismo bestiario, se le representa con una tonalidad dorada parecida a la del fondo de la miniatura, como se puede ver a continuación.

---

<sup>63</sup> Recuerda al pavo real blanco o albino. Ver el anexo las imágenes 23, 24 y 25.

<sup>64</sup> Según la Real Academia de la Lengua, la acepción más adecuada para esta ocasión sería la quinta, que dice lo siguiente: “dignidad imperial, real, consular, cardenalicia, etc.” Versión online consultada el 27 de Julio de 2019: <https://dle.rae.es/?id=UiwiiLm>

<sup>65</sup> Nótese la similitud de estos elementos con los que recibe Jesucristo el día de su nacimiento y que lo señalan como Rey y Salvador, ya que solo podían acceder a ambos objetos los más acaudalados.

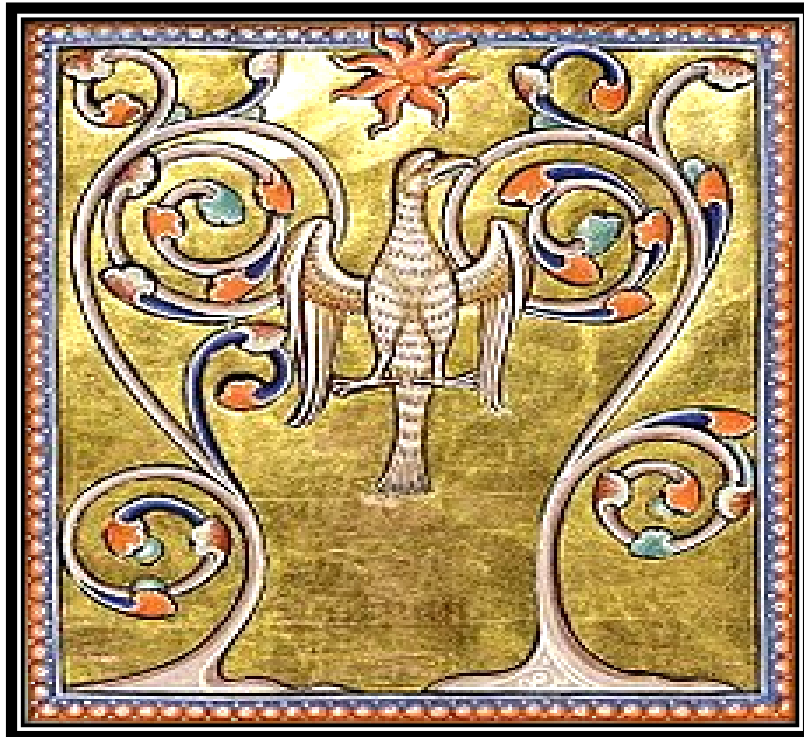


Fig.16. Fénix representado en el *Bestiario de Aberdeen*. Fol. 55v.



Fig.17. Fénix renaciendo de sus cenizas dentro de la pira. *Bestiario de Aberdeen*. Fol. 56r.



Fig.18. Ave fénix según el imaginario popular, representada como un ser en llamas.

Como no podía ser de otra forma, este animal fantástico ha sido comparado con la figura de Cristo, debido al poder del primero de ser capaz de volver de la muerte. Esto recuerda al calvario que sufrió el Hijo de Dios y a su resurrección, que al igual que la del fénix, ocurre tres días después. Además, también son dignos de mención el hecho de que solo haya uno de ellos en toda la tierra y que así mismo se haga referencia a los elementos aromáticos, incienso y mirra, recuerdan a los que los Reyes de Oriente entregaron al recién nacido Salvador.

## LA SALAMANDRA

Este es el único animal de toda la nómina que se basa en un ser real, ya que este reptil existe aun hoy día y presenta la misma apariencia con la que es descrito en los bestiarios. Así, lo que más llama la atención de ese ser fantástico son las propiedades que se le atribuyen, como ser capaz de resistir el calor más extremo y vivir en entornos

en los que las temperaturas son casi infernales. De ella dice Malaxecheverría lo siguiente:

*Sylo* es un animalito semejante a un pequeño lagarto. De él dice Salomón que debe hallarse y residir en el palacio del rey, para dar ejemplo. Y dice además el *Fisiólogo* sobre este animal que es de tal naturaleza que si, por casualidad viene a parar al fuego ardiente, lo apagará de inmediato. El animal es tan frío y de tal naturaleza que el fuego no podrá arder allá donde entre, ni ocurrirá siniestro alguno donde se encuentre. [...] A este animal le damos también otro nombre: se le llama salamandra, como hallamos en los textos. Suele trepar a los manzanos y envenenar la fruta; y si cae en un pozo, emponzoñará el agua.

Se dice de ella que es un animal reptante, parecido a un lagarto de cuerpo multicolor o es incluso descrita como un gusano que al sentir el calor de la llama, empieza a producir unos hilos parecidos a los que crea el gusano de seda. La ropa creada a partir de los filamentos de la salamandra solo recupera su esplendor si se expone al calor.



Fig.19. Salamandras del *Bestiario de Aberdeen* emponzoñando un pozo (izqda), un manzano (centro) y viviendo entre las llamas (dcha). En la parte inferior, se muestra a un hombre envenenado por estos animales al comer un fruto.

# BESTIARIO AÉREO

## EL GRIFO

Esta es la última de las criaturas y la única representante de esta categoría, al ser considerada como un ave y en otras ocasiones, una semiave. De ella se dice que es el ave más grande de todas las que surcan los cielos y que es un cuadrúpedo con alas. Entre sus características psicológicas, encontramos que es tremendamente hostil hacia los caballos, aunque es también capaz de despedazar a cualquier ser vivo que se encuentre en su camino.

De este ser dice Malaxecheverría que es un cuadrúpedo con cabeza y alas de águila y cuerpo de león, capaz de vivir hasta los mil setecientos años, que habita en los montes Hiperbóreos<sup>66</sup>, aunque en otras versiones, es originaria de la India. También se indica que en su nido guardaba piedras preciosas, por razones de avaricia o protección, como es el caso de la esmeralda, que alejaba a las alimañas venenosas de él o la piedra ágata, de la que se decía era útil para la preparación de remedios<sup>67</sup>. Otro de los aspectos a los que se hace referencia es a su gran tamaño y su fiereza, como pone de manifiesto el siguiente fragmento:

El grifo es un cuadrúpedo, con las garras tan grandes y amplias que puede aferrar con ellas el cuerpo de un hombre totalmente armado, como un ave de presa lo hace con un pajarillo. Igualmente se lleva a un caballo<sup>68</sup>, un buey u otro animal volando por los aires, si puede ponerle las garras encima. El grifo tiene las alas tan robustas que, mientras vuela, sólo con el viento que producen derriba a un hombre. Estas alas son tan grandes y extensas cuando vuela que, si lo hiciera en una calle, tocaría con ellas a ambos lados las tiendas y las casas. Si tiene las garras grandes y amplias no es extraño, pues tiene las uñas del tamaño de los cuernos de un buey.

El lector puede obtener de estas palabras una imagen bastante gráfica de la criatura, a la que se describe como corpulenta, extremadamente fuerte y con un apetito voraz que no duda en satisfacer en cuanto tiene la oportunidad. En la imagen que se muestra abajo se puede apreciar que el animal es tal y como se describe.

---

<sup>66</sup> En la mitología griega, la región Hiperbórea estaba situada al norte de Tracia y recibía su nombre por la creencia de que allí habitaba el dios-viento Bóreas.

<sup>67</sup> Se muestra aquí la creencia de que ciertos materiales preciosos poseían propiedades curativas y mágicas.

<sup>68</sup> Ver anexo imagen 26.



Fig. 20. Grifo del *Bestiario workshop*, Inglaterra, c. 1180-1190. Fol. 36v.

La concepción actual que se tiene de este ser fantástico es prácticamente idéntica a la que aparece en los bestiarios medievales, como pone de manifiesto la imagen que sigue a estas líneas, con la salvedad de que la cabeza está recubierta por la melena del león en lugar de plumas.



Fig. 21. Grifo de la serie *La saga de Geralt de Rivia*.

## COMPARACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS CRIATURAS EN LAS OBRAS ACTUALES

En este apartado se tomarán algunos de los seres fantásticos expuestos anteriormente y, teniendo en cuenta lo dicho de ellas, se analizará su papel en las obras de literatura fantástica que se van a usar como guías para las actividades que tendrán que llevar a cabo los estudiantes. También se estudiará la función que cumplen en las mismas y si su significado, es decir, el papel que desempeñan dentro de la acción se corresponde con las características que se les otorga dentro de la tradición de los bestiarios. Para llevar a cabo esta tarea de forma ordenada, se seguirá el mismo orden de presentación que en la sección anterior, siendo las criaturas elegidas el unicornio, el dragón, el fénix y la salamandra.

La primera de ellas será, pues, el unicornio. Respecto a su aspecto hay consenso, tanto de lectores como de estudiosos, en que muestra la apariencia propia de un caballo, con la característica de poseer un cuerno en el centro de la frente. Este elemento era muy codiciado, pues se creía que poseía propiedades mágicas, siendo capaz de, por ejemplo, sanar enfermedades<sup>69</sup>. Quizá, el único elemento que varía en su descripción física es su cola, que en algunas fuentes como el Bestiario de Aberdeen (1542) se nos dice que era parecida a la del ciervo mientras que en otras esta era de león como en Malaxecheverría (2002). No puede ser cazado ni apresado a menos que se le engañe, para lo cual es necesaria la participación de una mujer. Cuando esta se adentra en el bosque, el unicornio va junto a ella, momento que aprovechan los cazadores para cerrar su trampa y capturarlo. Los bestiarios mencionados en las líneas superiores también dicen que este animal tiene un horrible gruñido, pero esto no se usa en los libros actuales, en los que el unicornio no se comunica mediante sonidos, sino por gestos o pensamientos.

En la saga *Las crónicas de la Torre* de Laura Gallego, concretamente en el primero de los libros, *El Valle de los Lobos* (2006), el unicornio se convierte en la pieza clave de la historia, al otorgarle a la protagonista los poderes necesarios para derrotar a su enemigo, su Maestro<sup>70</sup>. Pero para que esto ocurra, primero tiene que encontrar al animal, para lo que se adentra en el bosque seguida por su inseparable amigo Kay y su aliado Fenris en una noche de luna llena, única ocasión en la que el unicornio se deja ver. Cuando por fin lo descubren, lo siguen hasta encontrar unas antiguas ruinas subterráneas de las que brota un manantial. Las aguas de este tienen la capacidad de,

---

<sup>69</sup> El cirujano francés Amboise Paré lo nombra en su obra *Discours de la momie, de la licorne, des venins et de la peste* (1582). El autor se posicionaba en contra de la popular creencia de que el cuerno de unicornio tenía poderes sanadores.

<sup>70</sup> Palabra tomada directamente de la fuente original.

al ser tocadas por el cuerno del unicornio, revela el alma de la persona que se mira en ellas. Si esta no es lo suficientemente pura, no obtendrá los poderes necesarios para convertirse en Archimago, representante más poderoso de la magia.

Por su parte, en *Memorias de Idhún* (2004-2006), de la misma autora, el unicornio se muestra bajo una forma totalmente distinta, siendo esta humana. Victoria es una niña huérfana que es adoptada por una anciana italiana que vive en Madrid a la que cariñosamente llama “abuela”. Gracias a los cuidados y el cariño de la mujer, la pequeña consigue dejar atrás la dureza de sus primeros años de vida y disfruta de una vida cómoda y una buena educación sin saber qué era lo que albergaba en su interior ni la verdad de sus orígenes. Años más tarde es descubierta por Kirtash, enviado para asesinarla, debido a que este era capaz de notar la magia que emanaba de ella. Al rescate acuden Alsan y Shail, quienes la protegen y le cuentan lo que no sabía de su propia historia. De esta manera, la joven se interesa por la Resistencia y se une a ellos para salvar Idhún, la tierra natal de su naturaleza fantástica, llamada por Shail, quien la rescató antes de que su tierra fuera totalmente destruida, *Lunnaris*<sup>71</sup>.

Cuando la joven adopta la forma de *Lunnaris* es capaz de, mediante un suave toque de su cuerno, otorgar poderes a quien roce con él y se convierte en víctima de la tan extendida creencia de que las cualidades mágicas residen solo en ese cuerno y no en el animal en sí, de manera que se lo cortan, provocando en la joven un gran dolor y sentimiento de pérdida, aunque más adelante se nos dice que la protuberancia está volviendo a crecer. Es reseñable también el hecho de que las cualidades mágicas de la persona que reciba su gracia se verán afectadas dependiendo del estado de ánimo del ser. Si este se encuentra feliz y en paz, el futuro mago tendrá los poderes propios de la magia blanca, por el contrario, si está sufriendo o triste, aquel a quien toque será un canal para la magia negra. Además, el unicornio es libre de entregar sus poderes a quien elija, ya que si se le presiona se corre el riesgo de convertirse en un mago de artes oscuras, pues la ambición y la pureza del alma del futuro hechicero también afectan al estado anímico del animal.

En lo que respecta a las características psicológicas de esta bestia, estas se caracterizan por ser las propias de una persona tímida, dulce y amable, aunque también algo maleable, pues hay ocasiones en las que las opiniones de los demás le afectan demasiado. Sin embargo, es capaz de demostrar una gran fuerza interior, valentía y lealtad hacia sus amigos y aquellos a los que quiere. Posee además una gran inteligencia y madurez que siempre usa en beneficio y ayuda de sus compañeros, que acuden a la joven Victoria siempre que necesitan consejo u opinión.

Para finalizar el turno del unicornio, llega el momento de comentar la concepción de este animal fantástico en el mundo del escritor polaco Sapkowski. Este animal entra en

---

<sup>71</sup> En el idioma idhunita significa “portadora de magia”.

universo de la *Saga de Geralt de Rivia* a través de un encuentro fortuito con una de las protagonistas principales, Ciri, quien tiene el poder de viajar entre los planos espacio-temporales. En uno de esos viajes, entra en un espacio desértico en el que encuentra a un joven unicornio siendo atacado por un escorpión gigante. Sin pensárselo dos veces, la chica corre hacia ellos y se lanza a por el insecto cuchillo en mano, salvando así al unicornio. Más tarde, descubre que está herido, pues el escorpión ha logrado picarle e inocularle veneno. Ciri lo salva y lo cuida hasta que se recupera, hecho que el animal agradece entregándole su amistad y devolviéndola a su lugar y tiempo correspondientes como muestra de su buena voluntad hacia ella. En cuanto a la descripción física, presenta las mismas características atribuidas al ser descrito en las páginas anteriores, de manera que lo que más llama la atención son sus características psicológicas. Este unicornio se caracteriza por ser desconfiado de manera general, huidizo incluso. Sin embargo, es capaz de enfrentarse a cualquier obstáculo o enemigo con tal de ayudar a sus amigos. Posee también, como el resto de animales de su especie, sabiduría y lealtad.

Llega el turno de la segunda de las criaturas, el dragón. En los bestiarios se le describe como una gran serpiente, rey de las mismas, pero con la capacidad de volar. Tiene la cabeza coronada con una cresta, ojos pequeños y orificios en la boca a través de los cuales saca la lengua y respira. La fuerza de este ser no se basa en su mordida, sino en su cola, que usa para acabar con sus presas de un solo golpe. Es llamativo el hecho de que esta descripción no se acerque demasiado a la imagen general que se tiene en la actualidad de los dragones, pero sin duda, lo que más destaca de este animal es que no usa ni el veneno ni el fuego como se tiene asumido, siendo la capacidad de expulsar fuego por la boca una de sus señas de identidad.

La escritora española Laura Gallego usa a este ser de manera similar en las dos obras de referencia de literatura fantástica reseñadas en este trabajo. En la primera de ellas, *Crónicas de la Torre* (2006), aparecen dos seres de esta naturaleza. Uno es el Maestro, quien regresa para castigar a Dana por su insurrección contra él bajo la forma del dragón que acabó con la vida de Kay. El segundo es el dragón dorado que tanto ella como sus alumnos convocan para derrotar a la aparición. Cuando este fracasa en su intento, es Kay el que entra en el cuerpo de la criatura para después enfrentarse en una dura batalla contra el Maestro. Ambos dragones son descritos de forma parecida, mostrando casi las mismas características, con la salvedad de que el ser dorado posee más fuerza y voluntad, además de más majestuosidad y elegancia en sus formas.

En este caso, lo más llamativo de ambos animales es que, a pesar de su apariencia externa, sus cuerpos están habitados por espíritus que una vez fueron humanos, de manera que poseen todas las cualidades mentales de estos. Así, el dragón poseído por el Maestro es feroz, malvado, rencoroso y se mueve llevado por el odio, de dónde saca

su fuerza. Por otro lado, el dragón dorado es la representación física perfecta del alma de Kay; fuerte y poderosa. Al igual que pasa con su oponente, la psicología de Kay pasa a ser la del animal, de manera que es amable, inteligente, protector y fiel, ya que en todo momento antepone la seguridad de sus compañeros y amigos a la suya propia. Quizá obtengamos pistas de estas características psicológicas a través de los colores de las escamas que cubren los cuerpos de los dos animales, ya que mientras el primero es de un color azul eléctrico oscuro, el segundo parece estar hecho de láminas de oro.

En cuanto a *Memorias de Idhún* (2004-2006), la autora recurre de nuevo a la figura del dragón dorado, cuyo espíritu se encuentra dentro de Jack Redfield. El joven, de origen danés, perdió a sus padres a manos de unos atacantes que lo buscaban expresamente a él, pues sabían que él era la encarnación del último dragón de Idhún, Yandrack. Rescatado por Alsan y Shail, se unió a la Resistencia, en la que conoció a Victoria. Al igual que su compañera, puede adoptar la forma del espíritu animal que forma parte de él, manifestándose como un imponente dragón dorado, con la capacidad de producir fuego. A pesar de compartir un físico parecido, Jack es un personaje mucho más complicado psicológicamente. Aunque es también fiel, valiente y bondadoso, características que se acentúan al final de la trilogía, lo que más destaca de este personaje es que, llevado por la inmadurez propia de algunos adolescentes actúa sin tener en cuenta las posibles consecuencias que tendrán sus acciones, especialmente en aquellas que atañen a Victoria y la Resistencia.

Finalmente, en lo que respecta a Sapkowski, los dragones que aparecen en su obra presentan las características propias de estos animales, incluido el carácter malévolo que se les atribuye popularmente. Las actividades llevadas a cabo por ellos también son las tradicionales, como asalto y destrucción de aldeas y rebaños. Esta imagen se suaviza un tanto en la trilogía de videojuegos inspirados en el mundo fantástico del escritor polaco, ya que en la segunda entrega de este, llamado *The Witcher 2: Assassins of Kings*, aparece el personaje de Saskia<sup>72</sup>, una hembra de dragón<sup>73</sup> que posee, como su padre Tres Grajos, la capacidad de convertirse en humana. Lo que más destaca de su personalidad es que lucha por la justicia, el honor y la defensa de los desvalidos, independientemente de la raza a la que estos pertenezcan.

La tercera de las criaturas es el fénix. Lo más llamativo de ella es que la imagen general que se tiene de ella es prácticamente la misma que se daba en los bestiarios, siendo el animal que, en este trabajo, se mantiene, a pesar de ciertas modificaciones, más fiel a la fuente original. Así pues, el fénix es representado como un animal majestuoso, con plumas que asemejan la coloración de las llamas o, como ocurre en otros casos, dorada.

---

<sup>72</sup> Este personaje aparece también en el libro *La espada del destino*.

<sup>73</sup> Como curiosidad, hay que señalar que el color de sus escamas es de un suave color dorado con tintes verdosos, herencia de sus dos progenitores.

En el libro de Laura Gallego *La llamada de los Muertos* (2006, 179), tercera entrega de la saga *Crónicas de la Torre*, el fénix destaca no por su poder de resurrección, sino por los poderes curativos y mágicos de su sangre, necesaria para devolver su verdadera apariencia a uno de los personajes. En este caso, el ave se encuentra ya enjaulada, puesto que ha sido atrapada por uno de los antiguos alumnos de Dana, el cual tenía la capacidad de comunicarse con los animales. Cuando llega el momento de realizar el sacrificio, la maga no es capaz de arrebatarse la vida al animal, que en todo momento sigue sus movimientos con una mirada serena e inteligente. Es esto lo que hace mella en el corazón de la mujer, que se da cuenta a tiempo de lo valiosa que es la vida del fénix y que no está dispuesta a arrebatarse una vida por un deseo personal. Hay que tener en cuenta también el comportamiento del animal durante todo el proceso. En ningún momento parece asustado, sino sereno. Casi parece entender qué es lo que está a punto de pasar y afronta su destino estoicamente. De esto se puede deducir que algunas de las características psicológicas que caracterizan al fénix son la generosidad y el altruismo. Curiosamente, en lo que se refiere a la manera de comunicación, esta es muy parecida a la del unicornio, ya que con una simple mirada, es capaz de hablarle al alma del interlocutor.

La Señora de la Torre contempló conmovida la magnífica criatura que Morderek<sup>74</sup> había puesto ante sus ojos, encerrada en una enorme jaula de barrotes de oro.

Esta un gran pájaro de plumas rojas y doradas<sup>75</sup>, ojos brillantes como diamantes y una cresta que parecía estar formada por lenguas de fuego.

—Un ave fénix — murmuró ella.

—Tendrás que sacrificarlo tú— dijo Morderek.

—¿Sacrificarlo...? Creía que eran inmortales.

—Hay una manera de matarlos. No me mires así; es necesario para que el fénix muera o, de lo contrario, los poderes de resurrección de su sangre no se activarán.

Dana suspiró y miró al fénix a los ojos. La criatura le devolvió la mirada, una mirada profunda y sabia, que parecía leer el alma de la Señora de la Torre. Ella se estremeció.

En el caso de Sapkowski, es curioso el hecho de que este animal solo aparezca mencionado en uno de sus libros, *La espada del Destino*, mientras que en los videojuegos aparece únicamente como una carta de Gwent, juego inserto dentro de la

---

<sup>74</sup> Antagonista de Dana en este título. Aprovechando una profecía, busca hacerse con el máximo poder posible y superar a su maestra Dana.

<sup>75</sup> Es destacable el hecho de que con solo unas pequeñas pinceladas, quede tan bien representada la imagen del fénix, muy presente en el imaginario popular.

propia plataforma virtual. También es reseñable el hecho de que en esta saga, el fénix es considerado como una especie de dragón con características de ave, tales como las plumas. Debido a que son criaturas casi completamente desconocidas, el avistamiento de una de ellas es todo un acontecimiento ya que lo poco que se sabe de ellas proviene de antiguas historias, pero se sabe que son muy longevos y que cuando envejecen se prenden fuego, para renacer después de sus propias cenizas. Por otro lado, todo lo relacionado con ellos es supuestamente ficticio, de manera que incluso los propios brujos tienen dudas de si de verdad son criaturas reales. Por su propia naturaleza el fénix era ya un ser fantástico, pero los humanos, especialmente aquellos de cunas nobles, lo buscaban no por sus supuestas propiedades curativas, sino por sus plumas, ya que las usaban para adornar sus vestidos y tocados. Esto se constituye como una crítica al ser humano, ya que lo único que se buscaba era utilizar a este maravilloso animal en lugar de protegerlo.

El último de los animales es la salamandra. Al igual que el fénix, pertenece al grupo de animales ígneos, pero por distintas razones que el primero, ya que allí donde va no provoca incendios o fuegos, sino que los apaga. Para atribuir estos hechos al reptil, se tiene en cuenta que es de sangre fría y necesita el calor para poder sobrevivir pero, teniendo en cuenta la tradición que se toma como base, todos los relatos sobre esta criatura están adornados con datos ficticios y, por tanto, falsos. Entre estos se encuentra la creencia de que con solo caer a un pozo, envenenaban toda el agua, o que con solo un mordisco, podían llegar a acabar con la vida de un hombre.

En la tercera entrega de su saga *Crónicas de la Torre*, que lleva por título *La llamada de los Muertos* (2006), Laura Gallego utiliza los poderes de la salamandra para dar forma a uno de los personajes, una joven humana con habilidades pirománticas, capaz de crear fuego y moldearlo a su voluntad. La chica, una huérfana llamada Eliah, es salvada de morir quemada en la hoguera por practicar la brujería<sup>76</sup> *in extremis* por Fenris, elfo lobo amigo de Dana, y Jonás, un aprendiz de magia de la Torre. Gracias a ellos y a su Maestra Dana, la joven comprende que lo que alberga dentro de sí no era malvado, sino que simplemente tenía que aprender a controlarlo. Al igual que el elemento que controla, es impetuosa, muy independiente, indómita y testaruda, pero todo ello lo compensa por su compromiso con sus amigos, a los que siempre protegerá y a quienes estará eternamente agradecida por aceptarla tal y como es. La chica recibe su nuevo nombre poco después de haber sido rescatada<sup>77</sup>:

Ella era una chica normal; lo único que hacía era... encender el fuego. Con suma facilidad. Con

---

<sup>76</sup> Teniendo en cuenta que la tetralogía está ambientada en el mundo medieval, esta práctica era ampliamente utilizada y reconocida por aplicarse a todo aquel que era declarado culpable por brujería, y por tanto, de tener alguna relación con el diablo.

<sup>77</sup> *La maldición del Maestro* (2006, 20).

demasiada facilidad, había dicho el presidente del tribunal.

La muchacha no entró en detalles, y Fenris se dio cuenta en seguida de que no le gustaba hablar de ello.

[...]

—Sí. Es tal y como yo sospechaba. Cruzó el círculo de llamas ella sola, y salió indemne, como si fuera una salamandra.

—¿Qué es una salamandra? —preguntó la chica.

—Es un bicho que aguanta el fuego sin quemarse—explicó Jonás<sup>78</sup>.

[...]

—Pequeña Salamandra —dijo—. Sí, creo que ese será tu nombre a partir de ahora. Te queda muy bien.

—Yo no me llamo así.

—Ya lo sé. Pero tu vida ya no va a ser igual a partir de ahora, y eso bien se merece un cambio de nombre, ¿no crees? Aunque no es obligatorio. Puedes quedarte con tu nombre, por supuesto. Por cierto, ¿cuál es?<sup>79</sup>

Su apodo, sin embargo, nace en una época posterior a la de estudiante. Cuando termina sus estudios, Eliah abandona la Torre en busca de aventuras y se une a un grupo de tramperos de buen corazón que acogen más que encantados a la hechicera. Aunque fue Fenris el que bautizó a la joven como Salamandra, es el jefe de los tramperos, Oso, el que le otorga el broche final a su nombre, ya que se dirige a ella como “La bailarina del fuego”. Este sobrenombre completa perfectamente y termina de definir la personalidad de Salamandra, pues es como una llama de su propio elemento, impredecible, arriesgada y fiera, y lo más importante es que hace que ella misma se dé cuenta de su poder y empiece a creer más en su propia persona.

Una vez analizados de forma más profunda las características psicológicas de los personajes relacionados con algunos de los animales fantásticos más representativos, llega el momento de responder a las preguntas más importantes sobre ellos; ¿su significado dentro de la obra se ajusta a sus rasgos, sean estos los que se les atribuyen por tradición o los más modernos? Y, ¿qué función cumplen dentro de la misma? Respecto a si siguen teniendo las mismas características, ya sean estas físicas o psicológicas, este apartado se ha dedicado especialmente a ello, por lo que esta incógnita está ya resuelta.

---

<sup>78</sup> Personaje que participa en el recate de la joven y que más adelante se convertirá en su mejor amigo.

<sup>79</sup> No se desvela el verdadero nombre de este personaje hasta la tercera entrega de esta saga. Después de que el elfo formulara la pregunta, ella acepta Salamandra sin dar más información sobre sí misma.

Respecto a la primera cuestión, se puede decir que todos los personajes relacionados con criaturas fantásticas se ajustan perfectamente al significado global de las obras, ya que todos ellos están creados a partir del contexto general de la novela. En el caso de las dos sagas de Laura Gallego, los personajes que crean tienen bastante relación los unos con los otros, a pesar de pertenecer a historias distintas. Además, cabe señalar que, en la mayoría de las historias, los personajes más importantes son aquellos que guardan una relación muy estrecha con algún animal fantástico, como es el caso de Kai o Jack, ambos dragones, Victoria y Salamandra. Por su parte, la saga de Sapkowski, sabiendo que se centra en la historia de los protagonistas, constituye también en sí misma un bestiario que se ve ampliado en los videojuegos que nacieron inspirados en ella. Teniendo en cuenta esto, es significativo también el hecho de que algunas de los acontecimientos más importantes que tienen lugar en la historia son aquellos relacionados con bestias, que determinan, de forma directa o indirecta, el futuro de los protagonistas.

Finalmente, respecto a la función que cumplen dentro de cada una de las novelas, esta es principal y capital. Esto se debe a que la mayoría de los personajes principales, especialmente los creados por Laura Gallego, suelen tener una relación muy estrecha con uno o varios animales fantásticos o estos forman directamente parte de ellos. En las dos sagas de esta escritora usadas en este trabajo, queda reflejado este aspecto. Esto convierte a las criaturas en las directas estrellas de la narración en lugar de ser meros recursos que utilizan el resto de personajes para cumplir sus objetivos. Este es un nuevo enfoque sobre la función de los seres fantásticos en la literatura de este género que aporta una nueva visión sobre ellos, ya que pasan de ser herramientas a protagonistas. Sapkowski mantiene en su saga un enfoque más tradicional al respecto ya que todas y cada una de las criaturas fantásticas que aparecen en sus narraciones tienen la función de conducir a los protagonistas a sus metas, teniendo una función más utilitaria, como es el caso del unicornio Ihuarraquax, quien a pesar de ser decisivo en la historia, es utilizado como mensajero para advertir a Ciri de un posible futuro.

Como conclusión a este apartado es necesario decir que todos los seres fantásticos que aparecen en las narraciones utilizadas tienen un espacio propio dentro de las mismas, e incluso algunos están creados expresamente para la historia, pues son los protagonistas, de manera que no son estos los que se adecúan a la temática de la historia, sino que es esta última la que se crea alrededor de las bestias.

## ACTIVIDADES

En este apartado se detallan las posibles actividades que serían útiles para ayudar al alumno a comprender este trabajo y aplicar toda su información en la enseñanza. La

mayoría de las propuestas se basarán en el aprendizaje y trabajo cooperativo, aunque también se desarrollarán ejercicios individuales, que buscarán además de que el alumno adquiriera todos estos conocimientos, que se implique en su propio proceso de aprendizaje ya que uno de los objetivos es fomentar su curiosidad. Para ello, se utilizarán ejercicios en los que los estudiantes tendrán que utilizar su ingenio e imaginación. El periodo de tiempo en el que se realizarán estas actividades será de dos semanas y cuatro de ellas se evaluarán mediante rúbricas, mientras que las demás se basarán en un sistema de retroalimentación pues los evaluadores serán los mismos compañeros.

## ACTIVIDAD 1

La primera tarea que se llevará a cabo después de haber mostrado a los alumnos las distintas criaturas con sus características, se propondrán distintas situaciones ambientadas en la época medieval en las que los seres fantásticos jueguen un papel fundamental. Ellos tendrán que contestar, en este caso de manera individual, cómo reaccionarían y por qué actuarían de esa manera. Algunos ejemplos de las mismas serían:

- Vives en un pequeño pueblo cercano a una montaña. Te dedicas a la ganadería y eres el dueño de un numeroso rebaño de ovejas. Al llegar la mañana, llevas a tus animales a la falda de esa montaña porque allí los pastos son más ricos y verdes. A mediodía, decides descansar y dormir un poco mientras las ovejas comen tranquilamente. Apenas has cerrado los ojos cuando oyes un zumbido muy fuerte por encima de tu cabeza. Asustado, levantas lentamente la cabeza y ves cómo un imponente dragón vuela en círculos acechando a tus animales. Te quedas paralizado unos segundos sin saber qué hacer. De repente, el dragón se lanza en picado sobre tus mejores ovejas, la más fuertes, dejando de lado a las demás. ¿Qué harías? ¿Intentarías salvar a todos los animales o sacrificarías a algunos para salvar a las demás y a ti mismo?
- Tus padres son campesinos que trabajan al servicio del noble de la zona, famosa por sus hermosos bosques. Como se tienen que ir a trabajar muy temprano, tu vecina, una señora mayor muy amable, es la que te cuida. Un día, mientras la ayudas con las tareas de la casa, la mujer empieza a sentirse muy cansada y algo mareada. Tras consultar al curandero del pueblo, descubres que la única forma de salvarla es obteniendo el cuerno de un unicornio. Pero para ello, deberías obligar a una doncella a internarse en el bosque de noche, sola y sin protección, para que el animal se acerque a ella y consiga su cuerno, lo que los pondría en peligro a los dos,

pues ella estaría indefensa, y el unicornio perdería su poder. ¿Cuál sería tu decisión? ¿Salvarías a la anciana? ¿Serías capaz de dañar al unicornio?

- Cuando terminas de ayudar a tus padres con las tareas, sales a pasear por el campo y te encuentras un objeto ovalado de un color blanco muy brillante. Intrigado, te acercas para verlo mejor, y descubres que se trata de un huevo. Pensando en la cría que puede haber dentro, y viendo que no hay ninguno más por los alrededores, decides llevártelo contigo. Cuando por fin eclosiona, descubres que se trataba de un grifo al que alimentas durante los primeros meses de vida. Desafortunadamente, crece muy rápido, y pronto se te hace imposible esconderlo. Cada vez necesita más comida y eres consciente de que su presencia supone una amenaza para tus vecinos. ¿Cuál sería tu siguiente paso? ¿Dejarías a tu amigo en libertad?
- Mientras estás de excursión con tus amigos, oís detrás de vosotros un fuerte golpe contra el suelo. Os asustáis tanto que echáis a correr sin pararos a mirar qué era lo que había hecho tanto ruido. Pasado un rato, reunís el valor suficiente para regresar al sitio, y lo que descubris os deja sin palabras. Una mantícora con el ala rota yace a vuestros pies. A pesar de esto sigue siendo muy peligrosa. Algunos de tus amigos consideran que lo mejor que podéis hacer es avisar a los mayores y matar a la bestia. Otros argumentan que acabar con un animal indefenso es muy cruel y que la mantícora no ha hecho daño a nadie. Los dos grupos se giran hacia ti, sabiendo que tu opinión es decisiva porque tu voto decidirá el destino del animal. ¿A qué grupo te unes? ¿Te quedarías al margen del asunto?

## ACTIVIDAD 2

Este ejercicio potenciará la capacidad creativa e inventiva de los alumnos ya que consiste en transformar una bestia, de las presentadas al inicio, en un ser humano por medio de un dibujo. Esta será la primera de las tareas que se desarrollarán en grupos cooperativos. Para ello, se basarían en las características físicas y psicológicas de los animales y diseñarían un personaje que compartiera el mayor número posible de elementos con ellos. Por ejemplo, el color del pelaje o escamas de la bestia para representar el cabello, color y forma de ojos similares, y elementos como alas, garras o cuernos, representados a modo de accesorios como cinturones, carteras, mochilas o zapatos<sup>80</sup>.

---

<sup>80</sup> Esta actividad se inspira en el siguiente artículo: Un *scriptorium* en el aula: propuestas educativas relacionadas con los bestiarios medievales, de Carmen Moral Ruiz, María Aurora García Ruiz y José Quesada Quesada.

### **ACTIVIDAD 3**

A colación de la tarea anterior, todo aquel alumno que quisiera, y obteniendo una recompensa de un punto adicional al final de la evaluación, podrá participar en un concurso de disfraces que se celebrará con motivo del “Abril cultural”, una iniciativa mediante la cual se promueve la cultura y el conocimiento en el IES Santísima Trinidad a lo largo del citado mes. Los grupos que anteriormente diseñaron la representación humana de un animal fantástico deberán recrear su propio diseño y convertirlo en un disfraz. Un jurado compuesto por varios profesores del centro decidirá cuál de los grupos es el ganador y recibe la bonificación. Además, los alumnos participantes también recibirán los comentarios anónimos de sus compañeros, tanto de su propio grupo como de otros, para conocer otras opiniones dentro de su propio entorno.

### **ACTIVIDAD 4**

Este ejercicio buscará desarrollar la competencia escrita de los alumnos, se llevará a cabo de manera individual y será evaluada mediante una rúbrica. En este caso tendrán que crear una composición, a modo de redacción, con una extensión de entre cien a ciento veinte palabras. En ella deberán desarrollar un tema propuesto por el docente, en esta ocasión, será una descripción de sus vidas si fueran ellos mismo una de las bestias fantásticas, siendo dicho animal de su elección dentro de aquellos estudiados en clase como parte del bestiario. Por lo tanto, el alumno debe ser capaz de explicar con brevedad cómo actuaría, dónde viviría, de qué se alimentaría, cuál sería el tipo de relación que le gustaría tener con sus vecinos humanos y cuál creen ellos que sería la reacción de estos al saber quiénes son en realidad.

### **ACTIVIDAD 5**

Esta actividad será un debate que irá ligado a la actividad anteriormente propuesta, esto es la redacción en la que los alumnos describían su día a día como las criaturas del bestiario. A partir de dichas redacciones, las cuales serán leídas por sus respectivos autores en voz alta delante del resto de sus compañeros, los alumnos valorarán el esfuerzo realizado por los demás, destacando aquello que más haya llamado su atención de cada uno de los proyectos y puntualizado aquellos aspectos que

consideren mejorables. Esta será la segunda de las actividades que se evaluará mediante rúbrica.

El objetivo de este trabajo es que los estudiantes contrasten sus propias producciones con las de sus acólitos, a fin de que consigan explotar su creatividad y valorar los esfuerzos realizados por aquellos que los rodean, así como ayudar a los demás a mejorar y ser capaces de expresar sus opiniones respetando las creencias de las personas de su entorno.

## ACTIVIDAD 6

En esta ocasión, se pedirá a los alumnos que elaboren de su propia inventiva, una frase hecha o refrán que incorpore a uno de los animales estudiados durante el curso como parte de la programación. Como ejemplo, se les dará la expresión “ponerse hecho un basilisco”. Tal como se aprecia en este caso, las características psicológicas de la bestia sirven para establecer un símil con el comportamiento de una persona extremadamente furiosa y enojada.

Siguiendo esta línea, los estudiantes deberán crear sus propias frases de tal forma que estas tengan sentido en relación con lo trabajado durante las clases. Se les otorga absoluta libertad de creación y además deberán poner a sus compañeros en la situación en la que su frase tenga sentido.

Una vez presentadas todas las frases, los estudiantes las escribirán en cartulinas tamaño póster que más tarde se colgarán en las paredes del aula a modo de mural decorativo. De esta forma, los alumnos verán sus propias creaciones representadas gráficamente como un vocabulario propio que puede ser admirado y usado por todos.

## ACTIVIDAD 7

La siguiente actividad propuesta, en la que volverán a trabajar en grupos cooperativos y será la cuarta evaluada con rúbrica, consiste en que los alumnos comparen el bestiario tradicional europeo con el de otras culturas, como por ejemplo, la asiática. Podrían partir del modelo de dragón chino y buscar las diferencias y similitudes que este comparte con el prototipo de dragón arraigado en nuestra cultura europea. Esta investigación no queda reducida solo a una figura, sino que pueden investigar todas aquellas que puedan ser comparadas con criaturas pertenecientes a otros lugares del mundo. A su vez, podrán elegir de entre dos bestias comparadas cuál es su favorita, desarrollando los motivos que le han llevado a esta conclusión: descripciones físicas, alimentación, forma de actuar, hábitat y consideración actual.

El modo de presentación de dicho proyecto será a través de un PowerPoint con el fin de que el alumno desarrolle tanto sus competencias referentes a la investigación como aquellas relacionadas con las tecnologías. Dicha presentación podrá incluir fotografías o dibujos, música y elementos interactivos como enlaces a Internet. Al final de la misma, podrán realizar juegos y preguntas a sus compañeros con el fin de que todos los niños atiendan, aprendan y respeten al estudiante que en ese momento esté presentando su proyecto. Se trata de una actividad interactiva que potenciará la capacidad de los alumnos para hablar ante un público y mejorar su retentiva.

## ACTIVIDAD 8

El octavo trabajo propuesto en esta batería de ejercicios consiste en la realización de una tabla donde aparezcan reflejados cuatro animales fantásticos de su elección y los cuidados que estos necesitarían, según sus criadores, mientras aun son pequeños. De esta forma, la alimentación, horas de sueño y entrenamiento variarán en función del tipo de bestia que los alumnos elijan, por lo que tendrán que tener en cuenta las características físicas y psicológicas, así como si estas suponen una potencial amenaza o peligro tanto para ellos como para sus vecinos.

Esta actividad probará sus conocimientos sobre el tema tratado y servirá como precedente de la actividad que propondremos a continuación, ya que los alumnos competirán con los animales que hayan elegido para este ejercicio y su actuación se verá influida por la forma en la que han decidido criar a sus fantásticas mascotas.

## ACTIVIDAD 9

Teniendo en cuenta lo realizado en el ejercicio anterior, los alumnos deberán crear sus propias cartas de juego, siguiendo un mismo patrón para que partan de la misma base, y así tener una competición justa. El docente les otorgará las herramientas necesarias para crear su mazo de bestias<sup>81</sup>. A continuación, realizarán un pequeño torneo en el aula, concebido como actividad de entretenimiento, aunque deben de aplicar todos los conocimientos anteriormente aprendidos. Competirán de forma individual, celebrándose la final entre aquellos dos alumnos que hayan superado previamente a sus compañeros en las fases anteriores. Como recompensa por haber superado todas las fases, el alumno ganador recibirá un diploma que lo acredite como el vencedor, además de un libro de su elección.

---

<sup>81</sup> Siguiendo la herramienta [HTTPS://WWW.FATERIA-CARDS.COM/CREATE/](https://www.fateria-cards.com/create/) propuesta por el profesor y tras haber conocido los diseños de la ilustradora polaca Anna Podedworna, apodada Akreon.

## ACTIVIDAD 10

En esta actividad el alumno, de manera individual, deberá elaborar un breve texto en el que exponga, según su propio criterio, cuál es la importancia de todas las criaturas estudiadas en el aula en las obras seleccionadas. Con este ejercicio se pretende que el estudiante profundice en su propia concepción del género fantástico y sus protagonistas, siendo capaz de presentar las ideas de forma ordenada y coherente.

## ACTIVIDAD 11

En este caso, los alumnos trabajarán en equipos cooperativos en los que tendrán que elaborar un pequeño guion en el que tendrán que señalar las diferencias y compatibilidades de las distintas criaturas a lo largo del tiempo, teniendo en cuenta las descripciones, tanto físicas como psicológicas, que se mostraron en el aula. Más tarde, deberán presentarlas a sus compañeros de forma oral, haciendo una pequeña presentación con una duración mínima de cinco minutos y una máxima de siete. Una vez que todos los grupos hayan intervenido, se analizarán conjuntamente todos los elementos señalados por ellos para comparar qué características han sido comentadas por todos los grupos y cuáles han pasado desapercibidas. Esto servirá para recordarles todos los aspectos, así como permitirle al profesor tomar medida del proceso de interiorización de la lección.

## ACTIVIDAD 12

Antepenúltima actividad. En esta ocasión, los alumnos trabajarán con una de las leyendas más conocidas de la provincia de Jaén: la del Lagarto de la Magdalena. Mediante la lectura del texto<sup>82</sup>, los estudiantes deberán establecer una serie de paralelismos y discordancias con las características expuestas relacionadas con el dragón. Además, deberán posicionarse en si la denominación “lagarto” es un sinónimo de dragón o son dos criaturas completamente distintas y argumentar su respuesta.

---

<sup>82</sup> Véase el Anexo II.

## ACTIVIDAD 13

Antepenúltima actividad. En esta ocasión, los alumnos tendrán que comparar los textos en los que se describen a los unicornios, siendo estos los de Laura Gallego y Andrzej Sapkowski. Los estudiantes tendrán que leer ambos fragmentos y señalar cuáles son los puntos en común y en cuáles hay diferencias. Además deberán señalar si el espacio en el que tienen lugar los encuentros con los personajes principales contribuye o no a mitificar la figura, ya de por sí fantástica, del animal.<sup>83</sup>

## ACTIVIDAD 14

Para finalizar esta batería de ejercicios, esta tarea en la que los estudiantes deberán trabajar en grupos cooperativos y que será evaluada mediante una rúbrica, consistirá en la creación del argumento de una película, serie o videojuego. Cada uno de los grupos deberá elegir uno de los medios y desarrollar una historia con un máximo de cuatro personajes y cuatro seres fantásticos. Se evaluará la creatividad, la coherencia, la construcción de los personajes, especialmente los de las bestias y el lenguaje utilizado dependiendo de en qué período temporal lo ubiquen.

Al ser la última actividad de la unidad, que servirá como tarea final, y en la que tienen que exponer todo lo aprendido de los seres fantásticos, su peso en la evaluación será mayor, de un punto y medio como máximo, ya que necesitan demostrar su habilidad a la hora de redactar y elaborar un guion coherente y atractivo, así como gramatical y ortográficamente correcto. Además de las observaciones del profesor, los alumnos escucharán también las opiniones de sus compañeros y tendrán la oportunidad de justificar su elección ante ellos, a fin de poder exponer su motivación a la hora de realizar el proyecto.

## MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Como se adelantaba al inicio del apartado anterior, el método de evaluación más utilizado serán las rúbricas, que se utilizarán en las actividades de más peso y que más trabajo requieran por parte del alumno. El resto de los ejercicios se basarán en notas tomadas por el docente durante el desarrollo de las mismas y una vez compartido el producto final. Además se tendrán en cuenta las opiniones de los demás compañeros

---

<sup>83</sup> Ver Anexo III

de clase a fin de que se potencien sus habilidades comunicativas y las relaciones interpersonales en el ambiente del aula.

A continuación se muestra un ejemplo de rúbrica, en este caso la de la última actividad. Así, en el siguiente ejemplo se muestran los aspectos evaluables de la actividad y la secuencia numérica que servirá de guía para puntuar el resultado final del producto, yendo este de menor a mayor éxito.

<b>Aspectos evaluables</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Coherencia</b>					
<b>Cohesión</b>					
<b>Ortografía y vocabulario</b>					
<b>Construcción de personajes</b>					
<b>Defensa de su opinión</b>					
<b>Explicación de la elección del medio</b>					

Fig. 22. Ejemplo de rúbrica de creación propia.

El número uno indica que el alumno no ha conseguido alcanzar los niveles básicos que se piden para esta actividad; el dos muestra que el alumno ha comprendido algunos conceptos, pero no ha sido suficiente para superar el ejercicio; el tres significa que el estudiante ha asimilado los conceptos mínimos para superar la tarea; el cuatro suma a lo indicado en el punto anterior, la demostración de un buen nivel de conocimientos y finalmente el cinco que el alumno ha realizado un gran trabajo ya que ha demostrado haber comprendido los conceptos expuestos durante las clases y los ha manifestado con un buen nivel.

## CONCLUSIÓN

Como colofón a este proyecto, es necesario destacar de nuevo la importancia que la literatura fantástica ha tenido en todo el mundo literario y artístico a lo largo de los siglos, llegando a ser considerada como fuente indiscutible de conocimiento en los tiempos medievales, y constituyendo a día de hoy uno de los géneros literarios y cinematográficos más explotado por las más importantes figuras en el ámbito cultural.

Uno de los objetivos que se persigue con este trabajo es demostrar a los alumnos la importancia de los bestiarios en la literatura medieval y su relevancia en las composiciones actuales, demostrando que es una rama literaria que no entiende de edades ni de género, que puede ser disfrutada por todos y que, pese a presentar un mundo irreal, puede ayudarnos a entender mejor la sociedad en la que vivimos. Esto se debe a que, gracias a las narraciones fantásticas creadas en nuestros días, podemos ver la evolución del pensamiento humano, convirtiendo al lector en espectador privilegiado del paso del tiempo.

Hemos de tener en cuenta la evolución de los monstruos tratados. Es cierto que físicamente mantienen la mayoría de las características que se les atribuyen desde los bestiarios y las leves modificaciones que sufren se deben a la contribución personal del autor de la obra, para que las bestias se adecúen a la historia y así subrayar su condición antinatural. Sin embargo, lo más llamativo no son las modificaciones físicas, sino las psicológicas, puesto que en los bestiarios medievales este aspecto no se refleja. En esas obras, consideradas científicas en su época, se habla de los seres fantásticos como simples animales, pero en la literatura fantástica sí se da cuenta de la psique de las bestias mediante sus acciones. Esto dota a estos animales de una nueva entidad, ya que al otorgarles la condición de seres que piensan y sienten, se les acerca más a los seres humanos. Quizá en este aspecto se fundamente la principal diferencia entre los dos medios; mientras los hombres medievales proclamaban su superioridad frente a los animales, fantásticos o no, privándolos de inteligencia, los autores actuales rompen esa barrera y demuestran que la línea que separa ambas razas es más difusa de lo que creemos.

Esta propuesta didáctica busca ser atractiva para los jóvenes en general y los alumnos en particular. Ellos no son conscientes, pero la mitología y más concretamente los bestiarios están más presentes en su día a día de lo que creen debido a la presencia de las criaturas mitológicas y fantásticas en videojuegos, series y películas. Así, la relación de los adolescentes con la literatura y el arte es muy directa, a pesar de que esta se les muestra en un soporte distinto, aunque no por ello pero, al tradicional papel o lienzo, al que estamos más acostumbrados. Hemos de explotar estos nuevos recursos para ofrecer a los alumnos la información adecuada a través de los medios más interactivos

e innovadores para apelar a la curiosidad de los estudiantes y fomentar su gusto por la investigación, mostrándole un nuevo modo de ver la historia y hacerle comprender que esta y todos los movimientos, tanto literarios como artísticos, que tienen lugar en cada una de las diferentes épocas están relacionados íntimamente con las corrientes anteriores. De esta manera, se les hará darse cuenta de la importancia de la tradición de la que somos herederos.

También se busca demostrar a los estudiantes la importancia de la investigación y la planificación a la hora de escribir. No solo es importante tener planteada una historia y saber cómo se quiere desarrollar, sino que además es imprescindible hacer una profunda búsqueda para que nuestros personajes, sean humanos o no, encajen a la perfección en nuestro universo, que independientemente del tipo de narración que se cree, es tan irreal y fantástico como las criaturas medievales. Finalmente, no podemos olvidar al público al que van dirigidas, en su mayoría, las narraciones fantásticas; los jóvenes. Estos se acercan a dicho tipo de obras buscando un medio de escape de la rutina, carente de emoción y llena de opiniones prefijadas, como es el caso de ciertos sectores de la población lectora. En nuestro mundo actual, plagado de elementos vibrantes e interactivos, la lectura de este tipo de género, sobre todo por parte de los sectores más jóvenes, ofrece la misma emoción y entretenimiento que los videojuegos, solo que se muestran en un soporte distinto. Esto no es un inconveniente, ya que ponen en funcionamiento el ordenador más potente que jamás poseeremos; nuestro propio cerebro y todas sus herramientas, ayudándonos a expandir los horizontes de nuestra mente, convirtiéndonos en los verdaderos y únicos protagonistas de nuestra propia historia.

Para finalizar, cabe señalar las siguientes palabras de Emilia Kiehnle<sup>84</sup>, en las que defiende la importancia de la literatura fantástica: “La literatura fantástica no debe considerarse un distractor o una pérdida de tiempo para la educación de un joven, sino que, al contrario, contribuye de manera insustituible en su forma de percibir el mundo”. El vasto género fantástico, aun sin explorar, ofrece grandes posibilidades para los docentes en cualquiera de sus formatos. Está en las manos del profesor aprovechar al máximo los recursos que este ofrece, independientemente del soporte en el que se nos presenten para así invitar a los alumnos a disfrutar de su educación.

---

<sup>84</sup> Mujer filósofa, profesora y empresaria fundadora de la empresa Eudoxa.

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Arroyo Cuadra, S. (2012). La iconografía del dragón y del grifo: mismo origen, distinto destino. *Eikón/Imago*, 1, 108-118. Obtenida el 28 de abril de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/revista/20360/V/1>

Carrión-Rosa, H. (2015). *La literatura fantástica y su contribución al desarrollo cognitivo-imaginativo del niño: propuesta de actividades*. Obtenida el 28 de abril de 2019 de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3232>

Cerezo Martín, I. (2017) Fantasía e historia en la trilogía de las guerras husitas de Adrezj Sapkowski. *La teoría ante la narrativa actual/* coord. por Manuel Martínez Arnaldos y Carmen Pujante Segura, 103-113.

Darbord, B. (2015). El unicornio como animal ejemplar en cuentos y fábulas medievales. *Estudios de literatura medieval en la Península Ibérica/* coord. por Carlos Alvar Ezquerro, 15-36.

Gallego García, L. (2000-2004). *Las crónicas de la Torre*. Madrid: Editorial SM.

Gallego García, L. (2004-2006). *Memorias de Idhún*. Madrid: Editorial SM.

García Arranz, J. J. (1997). Texto clásico e imagen medieval: una aproximación a la incidencia de la literatura antigua en el bestiario ilustrado. *Norba-Arte XVII*, 27-40. Obtenida el 28 de abril de 2019 de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=107542>

García Fernández, M. (1997). La evolución de la leyenda del unicornio en la Baja Edad Media. Historia de una pareja. *Actas del VI Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval* (Alcalá de Henares, 12-16 de septiembre de 1995)/coord. por José Manuel Lucía Megías, Vol. 1, 639-652. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá. Obtenida el 18 de abril de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=2691>

García García, J. (2002). *Los cuentos de Jaén (tradiciones, leyendas y romances de la ciudad)*. Jaén: Servicio de publicaciones del Patronato Municipal de Cultura y Turismo.

Gómez Espelosín, F. J. (1994). Estrategias de veracidad en Ctesias de Cnido. *Polis. Revista de ideas y formas políticas de la Antigüedad Clásica*, 6, 143-168. Obtenida el 28 de abril de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=148816>

González García, F. (2016). Nuevos bestiarios en la literatura española contemporánea. *Lectura y Signo*, 11, 83-93. Obtenida el 28 de abril de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/revista/7633/A/2016>

Guglielmi, N. (Ed.) (2002). *El Fisiólogo*. Madrid: Ediciones Eneida.

Herrero Ferrio, D. (2016). La gárgola en el mundo hispano bajomedieval. *Revista Digital de Iconografía Medieval*, vol VIII, nº16, 67-97. Obtenida el 28 de abril de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6055491>

Horcajo Díez, I. (2013). Propuestas de educación de género a partir de la fantasía épica de Laura Gallego. *Didácticas Específicas* (Ejemplar dedicado a: Didáctica de la Lengua y la Literatura). Nº 8, 99-119. Obtenida el 28 de abril de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4363270>

Linares Valcárcel, F. (2007). Algunas conexiones ente el cuento maravilloso y la literatura fantástica actual: memorias de Idhún, de Laura Gallego. *Garozza: revista de la Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular*. Nº 7. Obtenida el 28 de abril de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2377970>

Louzada Fonseca, P. C. (2009). A nobreza cristológica de animais no bestiario medieval: o exemplo do Leão e do Unicórnio. *Mirabilia: Revista Eletrônica de História Antiga e Medieval*, Nº 9, 108-132. Obtenida el 28 de abril de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/revista/8550/A/2009>

Malaxecheverría, I. (Ed.). (2000). *Bestiario medieval*. Madrid: Siruela.

Moral Ruiz, C., García Ruiz, A. y Quesada Quesada, J. J. (2019). Un *scriptorium* en el aula: propuestas educativas relacionadas con los bestiarios medievales. *7th International Congress of Educational Sciences and Development*. Granada: Universidad de Granada.

Morales Muñoz, D. C. (1998). Los animales en el mundo medieval cristiano-occidental: Actitud y mentalidad. *Espacio, Tiempo y Forma*, Serie III, Hª Medieval, t. 11, 307-329. Obtenida el 28 de abril de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=129074>

Podedworna, A.<sup>85</sup>. *Artstation*. (2015): <https://www.artstation.com/akreon>

Real Academia de la lengua Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.). Consultado en <https://www.rae.es/>

Ruiz López, A., Calahorro Peinado, M. y García Donaire, M.C. (2018). Bestias y monstruos. Desde la Tradición clásica a Harry Potter. *La literatura como fuente para la Historia del Arte. Investigación y difusión de una perspectiva*. Jaén: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Jaén. Servicio en prensa.

---

<sup>85</sup> Las imágenes referentes a *La saga de Geralt de Rivia* han sido extraídas de la página de la página personal de la artista Anna Podedworna, ilustradora de la compañía CD Projekt, creadora de los videojuegos inspirados en la obra del escritor polaco. Firma sus obras bajo el pseudónimo Akreon.

Sapkowski, A. (Trad.). (2003-2010). *La saga de Geralt de Rivia*. Madrid: Alamut Ediciones.

## ANEXO I



Fig.23. Dos pavos reales. Según la descripción del bestiario, el fénix se asemejaría al de la izquierda, siendo completamente blanco y diferenciándose así del pavo real común.



Fig. 24. Pavo real albino con las plumas de la cola desplegadas en todo su esplendor.



Fig.25. Concepción del Ave Fénix para el juego de cartas del videojuego *The Witcher*. En la imagen puede verse cómo el animal, a pesar de las plumas, es más parecido morfológicamente a un dragón, especialmente la cabeza. Además, en su tórax se puede apreciar la forma del nuevo ser, casi como si estuviera en un vientre maternal.



Fig.26. Grifo atacando a unos caballos para alimentarse en una carta de la saga de videojuegos inspirados por Sapkowski. El punto de vista desde el que se muestra la acción acentúa la poderosa imagen del grifo, con las garras listas para apresar a su víctima.



Fig. 27. Dragón presente en la fachada del Nuevo Ayuntamiento de Múnich. El edificio fue proyectado por Georg von Hauberrisser en estilo neogótico. La construcción se prolongó desde 1867 hasta 1908, siendo un magnífico ejemplo del esplendor alemán a principios del siglo XIX.

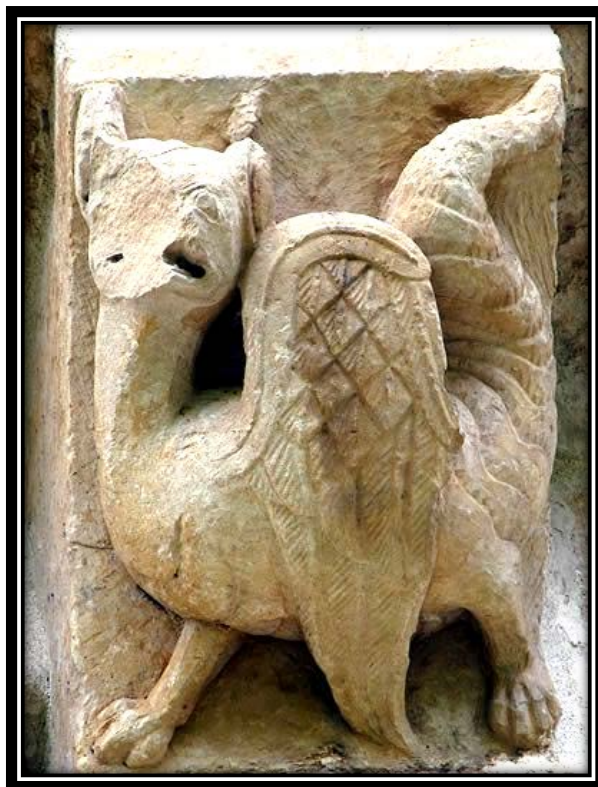


Fig. 28. Canecillo o cabeza de viga de estilo románico presente en Santa Catalina de Azcona, ubicada en el Valle de Yerri, Navarra.

## ANEXO II

### EL LAGARTO DE LA MAGDALENA<sup>86</sup>

García García, J. (2002). *Los cuentos de Jaén (tradiciones, leyendas y romances de la ciudad)*. Jaén: Servicio de publicaciones del Patronato Municipal de Cultura y Turismo.

Hace muchos, muchísimos años, en la misteriosa cueva de la que nacía el agua de la Magdalena, que todavía hoy sigue manando, tenía su refugio una fiera que parecía un grande y monstruoso lagarto, de fauces enormes e insaciables.

Las pobres gentes de Jaén, sobre todo las de los parajes próximos a aquella cueva del agua, padecían continuamente los estragos que la fiera ocasionaba. Cuando ésta<sup>87</sup> sentía hambre, cosa que era casi continua, salía de su antro y no cejaba hasta devorar algún animal de los más grandes o varios de los más pequeños que encontrara. El ganado menguaba alarmantemente y si el monstruo, por mala fortuna, se encontraba en su camino a alguna persona, hombre o mujer o niño, se lanzaba sobre ella, la desconyuntaba entre sus horribles y potentísimas mandíbulas y se la tragaba en un instante. Sólo<sup>88</sup> con el vientre repleto, satisfecho y atiborrado de carne, ya fuera animal ya fuera humana, aquella salvaje bestia de las profundidades regresaba a su cubil y dejaba en paz el entorno hasta que digería la carga de su enorme estómago.

Únicamente, cuando se extendía la noticia de que la fiera había logrado devorar una nueva presa, los aterrorizados habitantes se atrevían a salir de sus casas y refugios para realizar sus labores o sacar a pastar a sus animales.

El temor era tan inmenso que nadie se atrevía ya a enfrentarse a aquella monstruosa fiera porque, cada vez que alguien lo había intentado, el monstruo había devorado al osado. Las pérdidas eran muy considerables entre los hatos de ganado —cabras y ovejas— que pastaban por los feraces parajes verdes de los alrededores y cuyos pastores no se percataban del tiempo transcurrido desde la última fechoría. El lagarto salía de improviso, sorprendía al pastor y a sus reses, se abalanzaba sobre la más próxima, a la que retenía con su boca y, con su ágil y fortísima cola, golpeaba alguna otra a la que después devoraba también.

---

<sup>86</sup> También denominado de la “malena”.

<sup>87</sup> Forma acentuada puesto que es transcripción de la fuente original.

<sup>88</sup> La forma aparece acentuada debido a que es una transcripción de la fuente original.

Así estaban las cosas hasta que, un día, un joven pastor, cuyo viejo padre, por sus achaques y torpeza, ya no salía con el ganado, y al que la fiera había sorprendido una fría mañana de invierno y le había devorado varios corderuelos, se propuso enfrentarse y matar al insaciable y cruel enemigo. Habló en su casa de lo que iba a hacer. Su padre se opuso; su madre se abrazó a él desconsolada y diciéndole que nadie había podido antes ponerse delante de aquella bestia y seguir vivo, que era el único hijo que tenían, que qué sería de ellos, tan viejos, si él desaparecía, y muchas otras razones. Todas fueron en vano. El muchacho estaba decidido y había preparado, con gran astucia, una trampa en la que esperaba que el monstruo cayera. Al final, dejando a su madre desesperada de dolor y de miedo y al padre con una paralizante duda sobre el éxito de la aventura, nuestro joven héroe se dirigió a las proximidades de la cueva del agua. Hacía varios días que el monstruo no había salido, de modo que su voracidad lo tendría a punto de aparecer.

El pastor había sacrificado una oveja, le había sacado las tripas y, en su lugar, había puesto yesca y pólvora con una mecha; había vuelto a coser el vientre y, con ella a cuestas, a una distancia prudencial, aguardaba pacientemente y no sin cierto miedo, a que el lagarto asomara.

Cuando así lo hizo, nada más aparecer la enorme cabeza por el agujero del algar, nuestro joven dio voces, mostró su oveja en alto y caminó rápidamente hacia las casas. La fiera que lo vio de inmediato, se dirigió pesadamente hacia él, tal vez confianza en que su pitanza estaba segura y no tendría escape. Aumentó la velocidad al ver que el muchacho se alejaba y, poco a poco, se le fue acercando. Todas las puertas y ventanas de las calles por las que pasaban estaban cerradas y aseguradas con retrancas. Nadie se atrevía siquiera a mirar por alguna rendija. Lo que esperaban y temían era el golpetazo de las quijadas al cerrarse en torno a la víctima y el pesado arrastre del lagarto de regreso a su cueva.

Cuando el pastorcillo observó que la boca se abría peligrosamente tras él, aprovechó la ocasión y, tras encender la mecha, le lanzó dentro la oveja muerta. El monstruo cerró brutalmente sus mandíbulas y se tragó el ceo en un santiamén; el tiempo justo que aprovechó el pastor para alejarse nuevamente un trecho y, vuelto hacia la fiera, llamar su atención nuevamente. Como la oveja le parecía poca cosa para su comida y allí, a poca distancia, estaba el muchacho, el lagarto continuó su persecución, aunque ya no iba tan rápido como al principio.

Así llegaron junto a la iglesia de San Ildefonso, que por entonces tenía una verja alrededor y, en aquel lugar, con una horrible explosión, reventó el lagarto de la Magdalena, entre la alegría del pastorcillo y de los vecinos que, tímidamente al principio y en oleadas después, tras oír el enorme ruido y las risas y gritos del héroe salvador, fueron apareciendo por el lugar.

### ANEXO III

Fragmento de <i>Crónicas de la Torre</i>	Fragmento de la <i>Saga de Geralt de Rivia</i>
<p>El unicornio bebía agua del arroyo. Era blanco como la nieve y como la espuma del mar, no mucho más grande que un poni, pero infinitamente más bello y elegante. Sobre su largo cuello se desparramaba una crin blanca y suave, que parecía reflejar la plateada luz de la luna. Su larga cola de león batía el aire con calma, y su delicado cuerpo se sostenía sobre cuatro finas patas que acababan en pequeños cascos hendidos, como los de una cabra.</p> <p>Pero lo más hermoso era su cuerno; largo y firme, parecía estar hecho de una aleación de plata, cristal, marfil, rocío y luz de luna. Emitía un suave resplandor argentino que alumbraba la penumbra y desafiaba todas las tinieblas de la tierra.</p> <p>[...]</p> <p>El unicornio alzó la cabeza, y Dana descubrió que lucía una pequeña barba que señalaba su condición de macho.</p> <p><i>El Valle de los lobos</i>, (Gallego, 2006, 124-125)</p>	<p>A unos pocos pasos delante de ella había un caballo. Pestañeó. No era una alucinación. Era un caballo de verdad. Un caballito. Un caballito joven, casi un potrillo. [...]. El caballo retrocedió y correteó, haciendo chirriar la gravilla con sus cascos. Se movía de forma muy extraña y su capa era también atípica: ni bayo ni gris. Pero puede que tan sólo pareciera así porque estaba de espaldas al sol.</p> <p>El caballejo bufó y dio unos cuantos pasos hacia ella. Ahora lo veía mejor. Tanto que además de la capa, que era en verdad atípica, percibía otras extrañas anomalías en su cuerpo: una cabeza pequeña, la extraordinaria esbeltez de su cuello, las oscuras cuartillas, la larga y copiosa cola. El caballo se detuvo y la miró, volviendo la testa de perfil. Ciri lanzó un sordo suspiro.</p> <p>De la frente abombada del caballejo salía un cuerno de al menos dos cuartas de largo.</p> <p><i>Tiempo de odio</i> (Sapkowski, 2008, 274)</p>