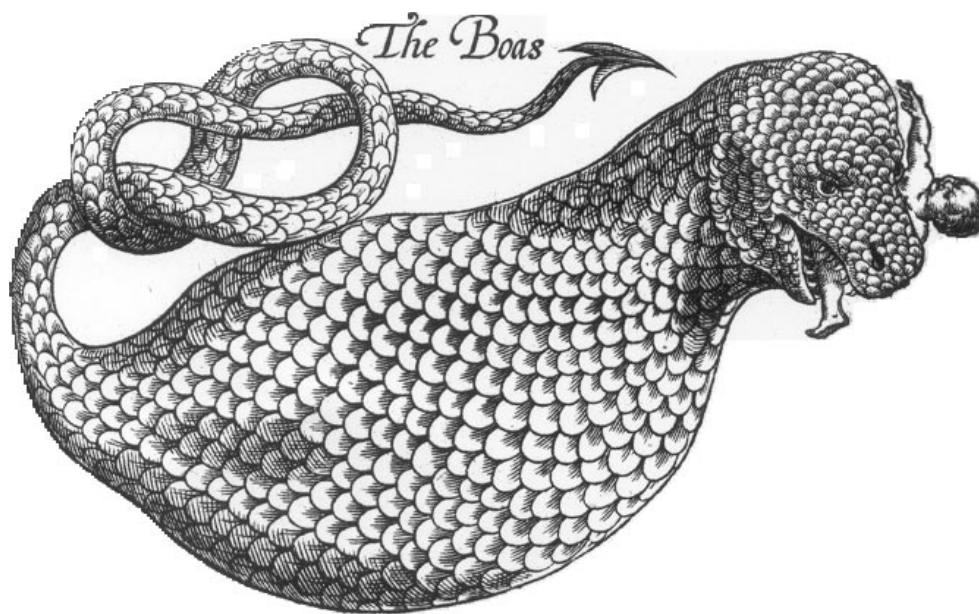


BOFCI

(Boletín Oficial de la Facultad de Ciencias Inútiles)

Nº 27, sep 2000



CÁTEDRA DE ZOOLOGÍA FANTÁSTICA

BOFCI

BOLETÍN OFICIAL DE LA FACULTAD DE CIENCIAS INÚTILES

Dirección en la web:

www.ciudadfutura.com/juegosmensa/carrollia.html

La revista **BOFCI**, abreviada en [B], es el órgano de comunicación de la FCI (Facultad de Ciencias Inútiles) de Mensa España. Su frecuencia de aparición es ya semestral, ya irracional. Se entrega con **CARROLLIA**, el boletín del **CARROLLSIG**.

Es coordinada, dirigida, editada y remitida por:

Josep M. Albaigès i Olivart

e-mail: jalbaiges@caminos.recol.es

Las cartas y colaboraciones se remitirán al editor, siempre que sea posible, en DIN A4 y mecanografiadas con cintas de máquina en buen uso. Mejor todavía en disquete, formato WORD 6.0 ó ASCII. Las fechas tope para su inclusión son los últimos días de los meses de mayo y noviembre. El boletín aparece dentro del mes siguiente.

Permitida la reproducción de los escritos de este boletín, citando la procedencia. Las opiniones expresadas son las de sus autores. Mensa, como tal, no opina.

Índice

Esbozo de un programa para la cátedra de Zoología Fantástica (JM Grijalvo)	3
Los artefactos de la Zoología Fantástica (JM Grijalvo)	6
Pequeño diccionario de Zoología Fantástica Mitológica (JM Albaigès)	8

Esbozo de un programa para la cátedra de Zoología fantástica

Juan Manuel Grijalvo

Comencemos por una definición de la materia. La Zoología fantástica es el estudio de los animales imaginarios. ¿Es preciso demostrar su inutilidad? Si alguien lo pide, estoy dispuesto a hacerlo. Bueno, para eso ya está la cátedra de Anonetología...

Tiene "fronteras comunes" con algunas ciencias útiles. Es fácil deslindarla de la paleontología, que es indudablemente "seria", aunque una fracción no despreciable de sus trabajos sea casi zoología fantástica. Es lo menos que se puede decir de una ciencia que "reconstruye" animales completos a partir de fósiles casi siempre fragmentarios. Pero se basa en objetos materiales. Un cuerno de unicornio no le sirve para maldita la cosa a un zoólogo fantástico: si "existe", ya no es imaginario.

Cabe apostillar que, para el "gran público", el cien por ciento de la paleontología es fantasía: las nociones vulgares sobre el tema no tienen ningún contenido objetivo ni científico. Son "antediluvianas". La prueba más reciente es "Jurassic Park", que es sólo un episodio más de "dinomanía", fenómeno del mismo jaez que la "ufomanía" o la "cometamanía".

Otra ciencia "vecina" es la criptozoología. Su utilidad es discutible, aunque eso habría que preguntárselo a los hoteleros del Loch Ness. Difiere radicalmente de la zoología fantástica, porque sus enfoques tienen raíces "realistas". Estudia unos animales que quizá existan, pero se mantienen ocultos a la ciencia "convencional". Sus máximas "estrellas" son los antropoides como el yeti, que quizá sea otra especie del género "Homo". Pero también se interesan por todos los seres con aspecto de dinosaurio, por las serpientes gigantes, por todos los animales supuestamente extinguidos, etcétera. Los criptozoólogos se han apuntado bastantes éxitos cazando bichos raros cuya existencia negaban los científicos "oficiales". Y es que dichas bestezuelas eran demasiado astutas para caer en los burdos lazos de según qué aprendiz de trampero. En general, los animalitos muestran una deplorable falta de ganas de dejarse disecar por los naturalistas. E.g., los calamares gigantes tienen los ojos más grandes de toda la fauna del planeta; es improbable que corran al encuentro de un batiscafo, que es como una falla valenciana en inmersión, sólo por salir retratados en "National Geographic". En fin, lo más prudente será no rechazar nada "a priori". Es seguro que hay muchas especies desconocidas en los mares de este planeta llamado "Tierra"; quizás "Agua" sería un nombre más adecuado.

Volviendo a la zoología fantástica, su materia es inmaterial por definición. Es la tradición oral y escrita; el mundo de las leyendas, tan inmensamente rico en todo el mundo, como nos demostró el amigo Fernando Martínez. Y Cataluña, sin ir más lejos, está familiarizada con los dragones desde siempre.

Hay algunos autores modernos, pero dignos de estudio. Aunque sus obras quizá carezcan de la fuerza mítica que sólo dan los siglos, no hay por qué privarse de su lectura. Por no citar sino algunos entre los pocos que han llegado a mi conocimiento, han incluido animales fantásticos en sus obras Albanell, Benni, Carroll, Eddison, Ende o Tolkien, que bien merece un párrafo aparte.

A pesar de, o quizá por haber vivido en el desgraciado siglo XX, Tolkien es una de las máximas autoridades en la materia de todos los tiempos. Su subcreación mítica es de primer orden, y sus animales imaginarios son tan terribles como los que más. Por no citar más que unos pocos, ahí están Smaug, Shelob, Glaurung, Carcharoth, Huan, Thorondor o Chrysophilax Dives. De la obra de Tolkien se puede sacar un bestiario; la prueba es que ya se ha hecho.

Bastantes libros modernos se enmarcan en eso que se ha dado en etiquetar como "ciencia ficción". Para mí, la literatura se divide en buena y mala. En este "género" hay obras excelentes y obras pésimas, como en todos los demás. No es cosa de no leer ninguna porque sean "libros de evasión". Generalmente, la "ciencia" es sólo un recurso para hacer un poco de antropofugismo y presentarnos otra Humanidad de "ficción", en un planeta muy lejano, en una época muy futura... El caso es que suelen tener unos problemas sospechosamente parecidos a los nuestros. Es que si no, no los entenderíamos y no nos interesarían.

Algunos ejemplos: Frank Herbert, Stanislaw Lem, Cordwainer Smith, Olaf Stapledon, H. G. Wells. Y no puedo dejar de citar aquí un par de relatos. Uno es "Sandkings", de George R. R. Martin. Hay traducción castellana como "Los reyes de la arena" en "Canciones que cantan los

muertos", Martínez Roca, ISBN 84-270-1008-7. Y el otro es "Beyond Lies the Wub", de Philip K. Dick. Yo lo tengo en "Constellations", una antología publicada por Penguin con el ISBN 0 14 00.6734 5. No sé si hay traducción castellana. Ambos tienen una característica que aprecio mucho, a saber, están laboriosamente amañados para que el lector no vea de qué iba la broma hasta las últimas frases. Como en aquel relato de García Márquez, "Blacamán el bueno, vendedor de milagros". Tiene un final como un trallazo, y son dos palabras.

Y también hay que beber de las fuentes secundarias: las obras de los muchos estudiosos que nos han precedido. Los bestiarios antiguos y medievales, las gárgolas de las iglesias, y la insistencia de los periódicos en publicar noticias sobre "serpientes de verano" dan testimonio del interés que despierta la materia desde que el mundo es mundo.

A mí me ha sido muy útil el "Manual de zoología fantástica" de Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero, publicado por el F.C.E., ISBN 968-16-0404-0. Otros recopiladores son Cunqueiro, Claudio Eliano, cuya "Historia de los animales" recomiendan Albaigès y Borges, y Roger Lancelyn Green.

Las fábulas tocan de cerca nuestro campo de estudio. Muchas veces las protagonizan animales parlantes, pero casi nunca fantásticos. Es fácil distinguirlas como género literario, porque tienen unos caracteres de fondo y forma muy marcados, desde sus orígenes antiquísimos hasta la "Animal Farm" de Orwell.

En épocas modernas, varios autores se han ocupado de la Zoología fantástica desde el punto de vista de la Psicología, que es (probablemente) una ciencia útil. Aquí cabe mencionar las aportaciones de Fromm, Jung y Steiner: el inconsciente colectivo, los arquetipos, etcétera.

Otros autores han tratado la temática en el marco del simbolismo tradicional de raíz más o menos esotérica: Cirlot, Dumezil, Eliade, Guenon, Wirth, entre otros. Hay muchas oscuras menciones de animales fantásticos en las obras de los alquimistas.

Y podemos concretar algo más el campo de investigación poniendo algunos ejemplos de bestias fantásticas. La condición a cumplir es, obviamente, que han de ser animales, aunque piensen y hablen. Esto excluye todo tipo de seres sobrenaturales, incluso si se materializan con aspecto de macho cabrío.

Hay varios textos en forma de catálogo más o menos sistemático. A mí me gusta mucho el "Manual" de Borges arriba citado.

Valgan, pues, como ejemplos el Ave Fénix, el Basilisco, el Dragón, el Grifo, la Hidra, el Hipogrifo, el Kraken, el Leviatán, el Manticora, la Quimera, la Serpiente de Mar, la Serpiente Ouroboros, la Tarasca y, "last but not least", el Unicornio.

Por el contrario, entiendo que no son competencia de la zoología fantástica los seres humanoides, aunque no hablen ni piensen. Como dice Borges, "deliberadamente, excluimos ... las leyendas sobre transformaciones del ser humano". Así, no trataremos de Androides, Berserkers, Cíclopes, Cocos, Duendes, Elfos, Enanos, Espectros, Extraterrestres, Gigantes, Gnomos, Hadas, Incubos, Licántropos, Momias, Monstruos del Dr. Frankenstein, Ogros, Sacamantecas, Súcubos, Trolls de una o más cabezas, Vampiros, Zombis...

Tolkien también trata este tipo de seres con grandísima competencia. Por cierto, la "fandom" de la Tierra-media lleva décadas debatiendo si los Orcos tienen alma. Si no, tal vez habríamos de encuadrarlos en la zoología fantástica.

Por supuesto, abundan los casos dudosos: seres con cuerpo humano y cabeza de animal o viceversa, como centauros, esfinges, minotauros, sátiros y varios dioses egipcios. Una de las asignaturas de esta cátedra será un debate, cuanto más bizantino mejor, sobre su correcta ubicación clasificatoria.

Las obras de Lovecraft y sus continuadores describen una amplia variedad de entidades que van de lo monstruoso a lo sobrenatural. Yo diría que sólo unos pocos se podrían calificar como animales, fantásticos o no. En muchos casos, no hay suficiente información en el texto como para determinar de qué o de quién se trata: es parte de su técnica para "ambientar" las historias. Los animales imaginarios no son sobrenaturales. Comen, vuelan, defecan y mueren siguiendo unas leyes físicas y químicas que sólo incumplen cuando no hay más remedio.

Swift también propone diversos seres dignos de mención, especialmente en su "Viaje al país de los Houyhnhms". Le es de plena aplicación lo que le dijo el rey Genialón al constructor Trurl: "Sigues ocultando al mundo las verdades demasiado crueles para él, y dándoles, para disimular, el aspecto de unos cuentos..." (Stanislaw Lem, "Ciberiada", Ed. Bruguera, Col. Nova, pág. 246).

Resumiendo: la zoología fantástica es el estudio de los animales imaginarios. Pero como dice Tolkien, 'Do we walk in legends or on the green earth in the daylight?'

'A man may do both,' said Aragorn. 'For not we but those who come after will make the legends of our time. The green earth, say you? That is a mighty matter of legend, though you tread it under the light of day!'

'¿Caminamos por las leyendas o sobre la tierra verde a la luz del día?'

'Un hombre puede hacer ambas cosas', dijo Aragorn. 'No seremos nosotros, sino los que vengan después, los que hagan las leyendas de nuestro tiempo. ¿La tierra verde, decís? Esta es una gran materia de leyenda, aunque la holléis bajo la luz del día!'

Con ese espíritu hay que viajar a la Tierra-media y a los mundos de la fantasía, donde moran los Dragones.

Los artefactos en la Zoología fantástica

Juan Manuel Grijalvo

Se ha especulado bastante en torno al origen de las leyendas sobre animales fantásticos. Podríamos proponer la hipótesis de que algunas, muy pocas, deriven de avistamientos de artefactos. Los testigos habrían de relatar tales sucesos en sus propias palabras. Es decir, con un vocabulario restringido a los límites de su propia lengua, que es la de su gente y su época, y a su experiencia previa.

Veamos un ejemplo actual. Buscamos un pueblo donde no haya aún televisión; tarea difícil, tal vez imposible. Una vez hallado, convencemos a uno de los rústicos para que venga con nosotros, y lo llevamos a un aeropuerto. Le dejamos que se lo mire todo el tiempo que haga falta. Y le devolvemos al lugar, para que explique la experiencia a sus paisanos. Probablemente no lo conseguiría. No tendría palabras para nombrar lo que ha visto, y si le enseñáramos las nuestras, no tendrían sentido para sus vecinos. Así que acabaría hablando de enormes pájaros del trueno que sueltan grandes nubes de humo por el, por la parte de atrás, y levantan el vuelo corriendo sin mover las alas por caminos de tierra negra que no van a ninguna parte, etcétera. Al cabo de los años llega un antropólogo y le explican que en la antigüedad había grandes pájaros del trueno y la gente se paseaba por los aires subiéndose en su lomo, y ya está, ha nacido una leyenda. Al parecer, esto es poco más o menos lo que ocurrió en Nueva Guinea cuando los naturales vieron aviones por primera vez. Llegaron a montar un culto organizado y todo.

Von Däniken le ha sacado mucho partido a esta línea de razonamiento, sólo que él supone un origen extraterrestre a los artefactos. Yo sigo sin ver qué tiene de particular este planeta perdido en la periferia de la galaxia para que vengan estos enjambres de naves a vernos. Tal vez seamos de una comicidad irresistible.

Volviendo a la tierra, los helicópteros también podrían dar lugar a unas cuantas elaboraciones sumamente vistosas como animales fantásticos.

Otro caso histórico de observación de artefactos se dio cuando los veleros europeos llegaron a América; los "indios" creyeron que eran nubes que habían bajado del cielo, tripuladas por seres divinos. Tampoco interpretaron correctamente la relación entre el caballo y el jinete, que les parecían un solo ser de extraña constitución. Tal vez una experiencia similar esté en el origen de nuestro mito de los centauros. Podría ser el recuerdo deformado de los primeros jinetes, vistos por las víctimas de las primeras cargas de caballería.

Otras leyendas que nos han llegado también pudieran proceder del avistamiento de artefactos. El dragón chino que vuela y escupe fuego quizá fuera una gran cometa con un tripulante que dispara

cohetes. Lógicamente, los poseedores de esta tecnología la habrían guardado en secreto. El valor militar de un dragón en el cielo es muy superior al de una simple cometa. Las guerras también se ganan con psicología.

Los artefactos náuticos también merecen una mención. Una galera, decorada con grandes ojos en la proa, y propulsada por muchos remos que se mueven a compás, bien pudo parecer un monstruo marino a gentes que sólo conocieran la navegación a muy pequeña escala. Los estudiosos aún debaten el origen del nombre del Bucintoro, en castellano Bucentauro, la nave de ceremonia en que el Dux de Venecia renovaba cada año los esponsales de la ciudad con el mar.

Los submarinos también tienen su lado zoológico. Es sorprendente ver cuántos de ellos llevan nombres de animales. Mayormente de cetáceos, pero también de pinnípedos o de peces. Y hasta de moluscos: quizá el más famoso sea el "Nautilus" de "Veinte mil leguas de viaje submarino"; más que los de verdad. Otra relación zoológica que le asigna Verne es que todo el mundo lo toma por un cachalote u otra bestia similar, y por eso va Ned Land en la expedición, para arponearlo y matarlo.

Deliberadamente he dejado para el final el artefacto más animalesco que hemos inventado: la locomotora de vapor. Una máquina que respira, ruge, silba y mueve brazos y piernas, mientras expulsa nubes de vapor y humo. Incluso las que se fabricaron en serie poseían una idiosincrasia individual, y los maquinistas tenían que familiarizarse con las manías de cada una; como si fueran caballos. Y a nuestro rústico seguramente le habría interesado ver una locomotora saliendo a todo vapor de un túnel... igual, igual que un dragón saliendo a la carrera de su cueva.

Bueno, que yo sepa, los trenes no han dado todavía ninguna figura legendaria, pero su impacto sobre la fantasía humana ha sido enorme. Aparecen en cuadros, en novelas, en películas y, naturalmente, en obras musicales, que se inspiran en sus múltiples ritmos. Han conseguido infiltrarse hasta en los libros del mismísimo Profesor Tolkien.

Seguramente habrá otras leyendas en que se pueda especular sobre un origen de este tipo. Si conocéis alguna, no dejéis de contármela.

PEQUEÑO DICCIONARIO DE ZOOLOGÍA FANTÁSTICA MITOLÓGICA (JMAiO)

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Ahau Kin (Jaguar)	El dios del sol maya ('Señor de la Cara de Sol'), que por la noche se convertía en el Dios Jaguar, señor del mundo de las tinieblas.
Amaltea (Cabra)	Ninfa con aspecto de cabra que amamantó a Zeus cuando niño en Creta.
Amón (Serpiente)	Una de las ocho fuerzas divinas en Egipto, representado en forma de serpiente como primer ser existente en las aguas primigenias.
Amon-Amaunet (Babuino-Rana-Serpiente)	Una de las cuatro parejas del grupo Ogdoad (v), deificaciones masculina y femenina de las fuerzas invisibles.
Ananta (Serpiente)	Serpiente gigante que vela el descanso de Vishnú en las aguas cósmicas durante los intervalos entre las emanaciones del cosmos. Su nombre significa 'El Infinito'. V Manasa.
Antaboga (Serpiente)	En las tradiciones balinesas, gran serpiente que existía antes del cielo y de la tierra (v Bedawang).
Anubis (Chacal)	En Egipto, el dios de los embalsamamientos, representado con cabeza de chacal.
Apep (Dragón/Serpiente)	Gran serpiente o dragón del Infierno, gran enemigo del Sol. Llamado también Apophis.
Apophis (Dragón/Serpiente)	V Apep.
Ara e Irik (Pájaro)	Primitivos espíritus creadores en forma de pájaros en la mitología de Borneo.
Areop-Enap (Araña)	La araña original, que en las mitologías de Nauru (Indonesia) inició la creación del mar y el cielo.
Argos (Pájaro)	Gigante en perpetua vigilia por sus cien ojos. Fue muerto por Hermes, quien había conseguido dormirle pese a todo.
Atenea (Lechuza)	Diosa griega de la inteligencia, simbolizada por la lechuza, animal en perpetua vigilia.
Atum (Serpiente)	Una de las cuatro deidades creadoras (con Amón, Khnum y Ptah), que emergió del caos inicial en forma de serpiente.
Bastet (Gato)	Diosa egipcia del amor, el sexo y la fertilidad, representada como una mujer con cabeza de gato. V Sekhmet.
Basuki (Serpiente)	En la cosmología balinesa, gran serpiente que vive en la gruta de los infiernos.
Bedawang (Tortuga)	Tortuga cósmica que, en la cosmología balinesa, fue creada por la meditación de la serpiente cósmica Antaboga.
Bintu (Antílope)	Antílope divino en la mitología del Sahara Occidental, asociado con la invención de la agricultura.
Bodhbh (Cuervo)	Diosa de la guerra irlandesa, que asusta a los guerreros con sus graznidos cuando toma la forma de un cuervo.
Brer (Oso)	Conejo del folklore estadounidense (Brer, derivado de <brother>, 'hermano'). Derivado de la liebre hechicera de la mitología africana.
Brigante Ruiseñor, el (Pájaro)	Monstruo de la mitología folklórica rusa, medio pájaro y medio humano, que asaltaba a los viajeros en ruta hacia Kiev.
Caballo de Troya, el (Caballo)	Caballo gigantesco de madera diseñado por Ulises, con el que se engañó a los troyanos. Éstos, creyéndose a salvo de los aqueos, lo introdujeron en su ciudad. Por la noche, del vientre del caballo salieron unos soldados aqueos escondidos, que causaron la ruina de Troya.
Calais y Zetes (Ave)	Héroes alados de la mitología griega, hijos de Bóreas (el viento del Norte). Participaron en la expedición de los Argonautas (v Vellochino de Oro).
Calisto (Oso)	La ninfa Calisto, seducida y embarazada por Zeus, fue convertida en oso por Hera, la celosa esposa de éste, y acabó cazada y muerta por Arcas.
Caribdis (Monstruo)	V Escila.

Cavador de la Tierra, el (Tortuga)	Nombre dado a la criatura que cargó con la tierra salida del barro originario, en la mitología Lakota (USA). Ésta fue una tortuga.
Centauros (Caballo)	Fabulosas criaturas de Tesalia, mitad caballo y mitad hombre. Han sido asociados con el sexo y la violencia; ésta alcanzó su máximo en la Centauromaquia, en que fueron derrotados por los lapitas.
Centzon Totochtin (Conejo)	Los 'cuatrocientos conejos', un grupo de pequeños dioses aztecas asociados con el pulque. Incluyen Tepoztecatl, el dios de la embriaguez.
Cernunnos (Toro)	'El cornudo', nombre dado a una divinidad céltica, deidad de la fertilidad y abundancia.
Chinawezi (Serpiente)	Nombre dado en el África central y meridional a la serpiente cósmica, que gobernaba la tierra y las aguas.
Cíclopes (Monstruo)	Raza de gigantes con un solo 'ojo redondo' (significado de su nombre), encerrados por Cronos en el Tártaro. Uno de ellos fue Polifemo (v).
Cierva de Cerinea (Ciervo)	Bestia con cuernos de oro y pezuñas de bronce que vivía en el monte Cerinea, en Arcadia. Fue capturado por Hércules como uno de sus doce trabajos.
Corneja y Cangrejo (Cangrejo/Corneja)	Animales míticos en la mitología australiana, de cuya lucha surgió el mundo.
Coyote (Lobo)	Miembro de la familia de los cánidos usual en Norteamérica. Aparece en los mitos jugando diversidad de papeles.
Dionisio (León/Toro)	En Grecia presidía los estados excitados, como la embriaguez, y aparecía a menudo disfrazado de animal (un toro o un león) o persona (masculina o femenina).
Dragón (Dragón)	Es la más universal de las criaturas míticas, presente en Europa y China. Representado en forma de reptil, serpiente, salamandra, etc. Suele ir asociado a los poderes supremos, benefactores o malefactores.
Escila y Caribdis (Monstruos)	Monstruos asociados a los peligros del paso del estrecho de Mesina. Escila tenía seis cabezas y atraía a los navegantes para devorarlos; Caribdis era un remolino gigante que atraía los barcos.
Esfinge (Pájaro/León)	Monstruo griego con cabeza de mujer, alas de pájaro y cuerpo de león. Se suicidó cuando Edipo descubrió su enigma.
Fafnir (Dragón)	Personaje central en la mitología escandinava. Mató a su padre Hreidmar para apoderarse de su tesoro y tomó la forma de dragón para guardarlo. Fue muerto por Sigfrido.
Fenrir (Lobo)	Lobo monstruoso en las mitologías germánicas, que devoró a Odín. Fue muerto por el hijo de éste, Vidar.
Ganado de Gerión, el (Ganado)	Gerión, monstruo de tres cuerpos, guardaba un valioso ganado que fue arrebatado por Hércules tras matarlo; fue su décimo trabajo.
Ganesh (Elefante)	En la India, hijo de la diosa Parvati, esposa de Shiva, representado con cabeza de elefante. ésta rocedía de una sustitución hecha por el dios de la cabeza de un hijo muerto previamente.
Garuda (Águila)	'El Devorador', águila celestial que es la montaña del dios Vishnú. Implacable enemigo de los Nagas (v), la raza de serpientes.
Gong Gong (Serpiente/Tortuga)	En China, dios del agua, con el cuerpo de serpiente y cabeza humana. Tras provocar el hundimiento del mundo, la diosa creadora Nü Gua le dio patas de tortuga gigante.
Gorgona (Serpiente)	Una de las tres Gorgonas, horrorosos seres nacidos de Forcis y Ceto. Acabó muerta por Perseo. Se decía que sus cabellos eran serpientes.
Hanuman (Mono)	Mono que en el <Ramayana> figura como el amigo más leal de Rama para ayudarle a rescatar a su esposa Sita.
Hathor (Vaca)	Diosa egipcia protectora de las mujeres y la lactancia, pues había amamantado al dios Horus de niño bajo la forma de una vaca.
Heh-Hehet (Babuino-Rana-Serpiente)	Una de las cuatro parejas del grupo Ogdoad (v), deificaciones masculina y femenina del infinito.

Hidra de Lerna, la (Monstruo)	Gran serpiente o dragón de nueve cabezas; fue muerto por Hércules en su segundo trabajo.
Honoyeta (Serpiente)	Divinidad en forma de serpiente en la isla de Goodenough, en Melanesia. Se disfrazaba de hombre sacudiendo su piel, hasta que ésta fue destruida por una de sus esposas. Honoyeta se vengó lanzando el hambre y la sequía contra la humanidad.
Horus (Halcón)	Dios con cabeza de halcón en el antiguo Egipto, hijo del dios Osiris y de la diosa Isis.
Huitzilopochli (Pájaro)	Dios del sol y de la guerra entre los incas. Su nombre significaba 'Rui señor del sur'.
Hunaphu (Tortuga)	Hermano genelo de Xbalanque en la mitología centroamericana. Decapitado por un murciélago, Xbalanque reemplazó su cabeza por una tortuga.
Ío (Vaca)	Princesa griega, que mantuvo relaciones amorosas con Zeus. Éste, para protegerla de los celos de su esposa Hera, la convirtió en un novillo, hechizo del que no pudo librarse sino huyendo a Egipto.
Irik (Ave)	Uno de los dos primordiales espíritus (el otro era Ara, v), que según la mitología de Borneo, fueron los primeros seres.
Ix Chel (Serpiente/Jaguar)	Diosa maya de la fertilidad y medicina, representada como una mujer vieja con serpientes en su cabello y a veces colmillos de jaguar.
Kaliya (Serpiente)	Serpiente venenosa de muchas cabezas que infestaba el río sagrado Yamuna (Jumna). Fue dominada por el dios Krishna.
Kek-Keket (Babuino-Rana-Serpiente)	Una de las cuatro parejas del grupo Ogdoad (v), deificaciones masculina y femenina de la oscuridad.
Khephry (Escarabajo)	Escarabajo divino en Egipto, manifestación matutina del sol. Es representado empujando éste hacia arriba.
Khnum (Carnero)	Uno de los cuatro dioses creadores egipcios (con Amón-Ra, Atum y Ptah). Era representado como un hombre con la cabeza de carnero.
Kurma (Tortuga)	Segundo avatar (encarnación) del dios indio Vishnú, en forma de tortuga, que soportaba en su espalda el monte Mandara.
León (León)	Como rey de las bestias, el león figura en todas las mitologías en la imagen de fuerza y nobleza.
León de Nemea, el (León)	Hércules recibió como encargo en su primer trabajo matar este león, que aterrorizaba la comarca de Nemea. Siendo todas las armas ineficaces, Hércules lo abatió con una gran porra y se cubrió seguidamente con su piel, imagen con que es representado siempre el héroe.
Llama (Llama)	Animal sagrado en las civilizaciones precolombinas de Sudamérica; asociado siempre a los cielos y la lluvia.
Mahisha (Búfalo)	'Búfalo', nombre de un demonio muerto por la diosa hindú Durga.
Manasa (Serpiente)	Serpiente hermana de Ananta (v).
Mantis (Mantis)	Insecto que aparece siempre como hechicero en las culturas africanas. Se la asocia al hallazgo del fuego para los humanos, que él arrebató a una ostra.
Manuk Manuk (Pájaro)	Es el pollo cósmico que inició la Creación, en la mitología de Sumatra.
Matsya (Pez)	Primera encarnación de Vishnú en forma de pez; salvó al primer hombre, Manu, del diluvio universal.
Meresger (Serpiente)	Benevolente diosa egipcia en forma de serpiente en la montaña situada sobre las tumbas reales de Tebas.
Minia (Serpiente)	Serpiente cósmica en la mitología del Sahel, primera cosa hecha por el creador divino.
Minotauro, el (Toro)	Monstruo hijo de la reina Pasifae y un toro, en forma de hombre con cabeza de toro. Vivía en el Laberinto de Creta, donde fue muerto por Teseo.
Morríghan (Cuervo)	Diosa irlandesa de la guerra ('Reina Fantasma'), cuyos poderes mágicos le permitían transfigurarse a voluntad, especialmente en cuervo, considerado como heraldo de la muerte.

Naga (Serpiente)	Raza de serpientes, descendientes de Jkadru, la hija del dios hindú Daksha. Mortales enemigas de Garuda (v).
Naga Padoha (Serpiente)	Serpiente reina del mundo subterráneo en la mitología de Sumatra. De origen hindú (v Naga).
Narasimha (Hombre/León)	Cuarta encarnación de Vishnú, en forma de hombre y león; mató al demonio Hiranyakashipu.
Nekhbet (Pájaro)	La diosa en forma de buitre de la ciudad de Nekheb (hoy al-Kab) en el Alto Egipto.
Neso (Centauro)	Fue el centauro que ocasionó finalmente la muerte de Hércules. Al raptar a Deyanira, mujer del héroe, la convenció de que le diera un brebaje para terminar con sus infidelidades. Hércules murió de resultas del mismo, y fue seguidamente elevado a la inmortalidad.
Nkongolo (Serpiente)	Tirano rey en la mitología de África central. Ejecutado al fin por sus muchas maldades, su espíritu vive en forma de gran serpiente que aparece a veces en el cielo en forma de arco iris.
Nü Gua (Serpiente)	Diosa creadora china, de origen oscuro, cuyo nombre deriva del melón, fruta relacionada con la divinidad. Representada con cabeza de mujer y cuerpo de serpiente.
Nun (Pájaro)	Primera existencia del Creador, en forma de pájaro, en el antiguo Egipto.
Nun-Naunet (Babuino/Rana/Serpiente)	Una de las cuatro parejas del grupo Ogdoad (v), deificaciones masculina y femenina de las aguas primigenias.
Odín (Águila/Serpiente)	Rey de Asgard, morada de los dioses germánicos. Se manifestaba de variadas formas, por ejemplo como hombre tuerto, como serpiente y como águila.
Ogdoad (Babuino/Rana/Serpiente)	Un grupo de ocho deidades egipcias primigenias, los Ogdoad (del gr. <okto>, 'ocho'), formado por cuatro parejas: Nun-Naunet (v), Amon-Amaunet (v), Heh-Hehet (v) y Kek-Keket (v). Eran representados como ranas, serpientes y babuinos.
Oisín (Cierva)	Guerrera y poetisa de las mitologías célticas, procedente del otro Mundo, que a veces tomaba la forma de un ciervo.
Pájaro del Trueno (Águila)	Divinidad alada norteamericana, representativa del espíritu del trueno.
Pájaros Estinfálicos, los (Ave)	Hércules terminó, en su sexto trabajo, con una raza de monstruosos pájaros caníbales con colmillos de hierro que infestaban el lago Estinfalo, en Arcadia.
Pan (Cabra)	Dios griego de los bosques y pastos, responsable de los ruidos en ellos que causaban el terror <pánico>. Nacido de Hermes o Zeus, y dotado de pies en forma de patas de cabra.
Pegaso (Caballo)	Caballo alado de la mitología griega, nacido del dios Poseidón y la medusa Gorgona.
Polifemo (Monstruo)	El más famoso de los cíclopes (v), hijo de Poseidón. Aparece como personaje de <La Odisea> engañado por Ulises.
Poseidón (Caballo/Toro)	Rey de las profundidades marinas, hermano de Zeus en la mitología griega. Era representado con su tridente o como caballo o como toro.
Quetzalcoatl (Serpiente)	Una de las más importantes deidades aztecas ('Serpiente de Plumas'), ya reverenciado por los toltecas (siglos IX-XII), gran dios creador.
Quimeras (Cabra/León/Serpiente)	Monstruosos hijos de Equidna y Tifón, en la mitología griega. Tenían la cabeza y el cuerpo de león, tronco de serpiente y otra cabeza de cabra que emergía del centro de su espalda. Representativos de lo fantástico, extravagante y perverso.
Quirón (Centauro)	Centauro de la mitología griega, de fama universal por su sabiduría, prudencia y carácter. Fue tutor de Aquiles y Jasón, y enseñó a Asclepios el arte de la medicina.
Ra (Escarabajo)	El dios supremo en los antiguos egipcios, que se presentaba en multitud de formas, como la de niño o también como Khephry (v).
Renenutet (Serpiente)	Diosa-serpiente de las cosechas en Egipto, asociada con los graneros y con el campo.
Rey Mono, el (Mono)	Personaje mitológico de la China, que robó las ciruelas de la inmortalidad a la emperatriz Wang Mu Niang Niang.
Sátiros	Seguidores masculinos del dios Dionisios, mezcla de hombres y cabras, con colas de

(Cabra/Caballo)	caballo, perpetuamente en erección. relacionados con el vino y el sexo.
Sekhmet (León)	Diosa leona egipcia. En contraste con otra diosa felina, Bastet (v) era una deidad terrorífica.
Selketh (Escorpión)	Diosa escorpión que presidía los nacimientos en Egipto y vigilaba los cuerpos momificados durante el entierro.
Serpiente (Serpiente)	Una figura muy presente en todas las mitologías, con variedad de implicaciones, benéficas o maléficas. asociada a menudo al dragón.
Seth (Asno/Cerdo)	Dios personificador de las fuerzas del desorden y la esterilidad en Egipto, siempre en lucha con los partidarios de Horus, dios del orden. Representado como un animal híbrido, en parte cerdo y en parte asno salvaje.
Sirenas (Ave/Pez)	Monstruos femeninos de lamitología griega, dibujados habitualmente con cuerpo de ave y cabeza de mujer. Posteriormente fue asociado el cuerpo al pez.
Sobek (Cocodrilo)	El dios cocodrilo de la mitología egipcia, hijo de la diosa Neith. Presidía los ríos y los lagos.
Sugriva (Mono)	Mono rey en India, destronado por su hermano Valin. Ministro suyo era Hanuman (v).
Sun Wukong (Mono)	El Rey Mono, protagonista de la novela del siglo XIV <Viaje al Este> por Wu Cheng'en.
Surabhi (Vaca)	Vaca divina de la riqueza, madre de todo el ganado en la India.
Tepoztecatl (Conejo)	V Centzon Totochtin.
Tezcatlipoca (Jaguar)	La principal de las divinidades centroamericanas, 'El señor del Espejo Humeante': los dioses restantes eran vistos como un mero reflejo suyo. Identificado con el jaguar.
Thoth (Babuino/Pájaro)	Dios de la Luna en Egipto, creado por Ra. Representado como un babuino, un ibis o un hombre con cabeza de ibis.
Tiamat (Dragón)	Diosa representativa del primitivo océano salado en la mitología babilónica. Imaginada como un dragón o bestia similar.
Tishtrya (Caballo)	Dios persa de la lluvia. Tomó la forma de un caballo blanco para luchar contra Apaosha, el demonio de la sequía. Derrotado, acudió al dios Ahura Mazda en busca de ayuda, que le fue concedida. Vencido finalmente Apaosha, volvieron las lluvias.
Toro de Creta, el (Toro)	Séptimo trabajo de Hércules. Consistió en traer prisionero un toro que aterrorizaba la isla de Creta.
Twrch Twyth (Verraco)	En las leyendas célticas, verraco gigantesco, inicialmente un rey convertido por Dios en ese animal por su maldad.
Vamana (Enano)	Quinta encarnación de Vishnú, en forma de enano; venció al demonio Bali.
Vampiro (Vampiro)	Animal presente en las mitologías de las regiones eslavas; asociado a las categorías sociales indeseables como asesinos, ladrones, prostitutas, herejes, brujas, etc.
Vanir, los (Verraco)	Las deidades escandinavas de la tierra, asociadas con las profundidades de ésta y del agua, tenían como símbolo el verraco y el barco.
Varaha (Verraco)	Verraco divino, tercer avatar (encarnación) del dios Vishnú.
Vellocino de Oro, el (Ganado)	En la mitología griega, la piel del Vellocino de Oro de la Cólquida, guardada por un dragón que nunca dormía. Fue robada por el héroe Jasón, jefe de la expedición de los Argonautas.
Verraco de Erimanto (Verraco)	Monstruoso verraco que vivía en el monte Erimanto, en Grecia. Hércules lo capturó; fue uno de sus doce trabajos.
Widjingara (Gato)	Fue el primer humano en morir en la mitología australiana, por causa de los <wandjina>. Se convirtió posteriormente en el gato nativo del país (<Dasyrus>), un marsupial nocturno.
Wodan (Águila)	Dios germánico predecesor del escandinavo Odín. Era representado por el águila.
Yamato-takeru (Pájaro)	Máximo héroe de la mitología japonesa, convertido tras su muerte en un pájaro blanco.
Yeguas de Diomedes, las	Octavo trabajo de Hércules: capturar un rebaño de malévolas yeguas propiedad de Diomedes, rey de los Bitones, que las alimentaba con la carne de extranjeros.

(Yegua)	
Yggdrasil (Caballo)	Divinidad germánica; su nombre significa 'Caballo de Ygg', que es uno de los nombres de Odín.
Yurlunggur (Serpiente)	Gran serpiente de la mitología australiana, procedente del mito original del pueblo Yolngu. Se manifiesta en el arco iris.
Yurupary (Serpiente)	Héroe sudamericano que robó fuego para la humanidad. Su nombre significa 'Anaconda de la mandioca'.
Zeus (Águila/Toro/etc.)	Zeus, el padre de los dioses de la mitología griega, se transfiguró de mil formas, generalmente para llevar a cabo sus aventuras amorosas. Era simbolizado por el trueno y el águila.
Zorro Pálido (Zorro)	Hechicero en la cultura dogo, en África. Era el responsable del crecimiento de la humanidad a través de la agricultura.
Zu (Pájaro)	Pájaro de las tormentas babilónico. Robó la Tabla del Destino del dios Enlil, por lo cual fue castigado por el dios Ea.