

El nacimiento de un nuevo ser siempre trae consigo dos efectos encontrados, como una espada de doble filo. Por un lado, el autor o escritor desea crear criaturas nuevas y únicas para añadir ambiente o transferir emoción en su mundo o en su historia, pero por otro la lado, aquellos que se encuentran con estos seres, totalmente nuevos, necesitan tener un punto de referencia para poder vislumbrarlos. **Los seres humanos tendemos a abstraer los mundos imaginarios, con sus criaturas, hacia el mundo que nos rodea,** hacia el mundo real, y por eso se nos hace difícil hacer encajar todos estos seres en un universo que no es el nuestro. Por eso nos cuesta imaginarnos todas aquellas bestias creadas en la mente de otra persona.

La forma más sencilla de imaginarnos criaturas nuevas es combinarlas. Si nos remontamos a los confines de las civilizaciones, a su nacimiento, y vemos toda su mitología, podemos ver la diversidad de criaturas que salieron de las mentes de aquellos hombres que intentaban dar una explicación al cosmos que les rodeaba. Así nacieron las mantícoras, —cuerpo de león, cabeza de hombre y cola de escorpión—, los sátiros o faunos, los centauros o los grifos.



Animales legendarios – Mantícora

**Otra forma es simplemente agrandar un animal o darle cualidades especiales.** Por ejemplo, hace más de cien años Robert E. Howard, en sus libros de Conan, imaginó un caracol gigante cuyos cuernos eran mazas y se guiaba por un sensible olfato. El “*gigantismo*” es una técnica para crear verdaderos monstruos, cogiendo un ser diminuto y convirtiéndolo en un ser enorme, potenciando todas las cualidades de un mundo minúsculo y llevándolas a otro nivel.

El mero hecho de aumentar la inteligencia de una criatura o cambiar su comportamiento puede convertir a un animal soso y aburrido, en un monstruo poderoso y excitante. ¿Un perro que habla?, ¿un león que no caza?, ¿un ganso que ataca a todo lo que se le acerca? Las posibilidades son infinitas. Si a esto le unes la posibilidad de añadir nuevas capacidades a criaturas existentes, puede dar lugar a un ser aparentemente familiar que causará sorpresa y será una novedad para todos aquellos que se topen con él. Volar,

saltar, nadar, el uso de venenos, un aliento fétido, poderes mentales... Y por qué no, la magia. ¿Un erizo capaz de lanzar sus envenenadas púas?, ¿una ballena que controla la mente de los marineros que intentan atraparla? La imaginación vuelve a no tener límites.

**No nos detengamos aquí. ¿Por qué tienen que ser animales?** También podemos generar nuevas especies en el mundo de la botánica, incluso dos razas que convivan en armonía una con otra, o sencillamente que una de ellas sea un parásito del otro. El siguiente extracto llamado “*El jardín de Junna*” describe dos nuevas razas, una de ellas vegetal, que conviven la una con la otra:

*...observó cómo se abría ante sus ojos otra inmensa caverna invadida por extrañas plantas que crecían de la polvorienta tierra y que no se parecía en nada a las que había visto en la superficie. Flora abundante y en la que la característica principal resaltaba la ausencia de tallo. Las propias raíces hacían labores de tronco y sostén de cada planta, hundiéndose levemente en aquella especie de suelo inerte. Carecían de color que las identificase como plantas... fue al acercarse a una de aquellas plantas, que se enroscaban sobre sí mismas y se elevaban como si fueran numerosas ramas unificadas en otra de mayor tamaño... daban una especie de fruto que se encontraba en su punto exacto de maduración... el animal había hecho una maniobra similar a la de sus congéneres y cuando cogía con sus patas traseras el fruto de uno de aquellos inmensos árboles, chocó levemente con una pequeña rama que sobresalía de una de las raíces, emitiendo un leve chasquido. La planta reaccionó con la velocidad de un rayo y las raíces se movieron sobre sí mismas atrapando al incauto murciélago... pasados unos minutos las ramas volvían a su estado original y el cuerpo del animal quedaba con la misma forma que la de un trapo... en las raíces, por la parte interior, colgaban unos hilillos que se le habían incrustado al desgraciado animal a través de la piel, succionándole todo líquido de su cuerpo; era como si lo hubieran puesto a secar al sol... cuando un animal era atrapado y succionado todo el jugo que en él se encontraba, un pequeño ejército de hormigas del tamaño de una uña, avanzaba hasta el cadáver y se lo llevaba trozo a trozo hasta el interior de una de aquellas plantas, convirtiéndose ambas especies en una perfecta máquina depredadora...*

**Lo verdaderamente difícil es crear una criatura original** y, por supuesto, es imposible explicar cómo hacerlo. Cuando en mi mente surgieron los Mirdalirs, fue un cúmulo de cosas y de influencias lo que acabó por moldear su rostro, sus costumbres, su historia y su cultura. Crear una nueva raza implica ir más allá que el mero aspecto físico y mental para que sea creíble, hay que trazar las vivencias de un pueblo, la geografía y la climatología del lugar donde habitan, su mitología para saber qué es lo que veneran, lo que odian y lo que temen. En resumen, deberíamos formar parte de ellos para poder entenderlos y conocerlos, y así poder transmitir lo que es una nueva raza. ¿Quizás con un avatar?

**Sergio García**