Universitat Autònoma de Barcelona

Dipòsit digital de documents de la UAB

This is the **published version** of the bachelor thesis:

Arco Padilla, Antonio; Rico Camps, Daniel, dir. Mitología española y ocio contemporáneo. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2023. (Grau en Humanitats)

This version is available at https://ddd.uab.cat/record/280655

under the terms of the BY-NC-ND license

Universitat Autònoma de Barcelona

Mitología española y ocio contemporáneo

TFG del Grado en Humanidades: Curso 2022/23

realizado por
Antonio Arco Padilla
Y dirigido por
Daniel Rico Camps

Facultad de Filosofía y Letras
Cerdanyola del Vallès, junio de 2023

Índice

Página

1. INTRODUCCIÓN ……..…. 02

1.2. Objetivos …….. 03

2. PROCESO …….. 04

2.1. Aclaraciones ……. 05

3. METODOLOGÍA ……... 06

3.1. Recuperación …… 06

3.2. Adaptación ……... 07

3.3. Reinvención …….. 07

3.4. Nacimiento ……..…….. 08

4. TABLA ……... 09

4.1. Anexo ……... 45

4.2. Observaciones …….. 48

5. CONCLUSIONES …….. 50

6. BIBLIOGRAFÍA …… 51

6.1. Páginas y artículos web …… 52

6.2. Obras utilizadas …… 53

1. INTRODUCCIÓN

Del griego clásico *mŷthos*, la palabra *mito* hace referencia a los cuentos y narraciones, normalmente con elementos fantásticos o seres sobrenaturales, que han ido pasando de generación en generación de manera oral, siendo estos uno de los mejores ejemplos vivos para conocer las formas históricas y tradiciones de los pueblos.

La palabra moderna mitología, del latín tardío *mythologĭa*, y esta a su vez de la conjunción de la palabra griega *mŷthos* y el sufijo *-logía* (que hace referencia al estudio o a la ciencia), puede ser entonces comprendida como el estudio del conjunto de los mitos presentes en un territorio y población determinados.

Si bien cuando pensamos en mitología nuestras mentes tienden a irse a antiguas deidades y héroes de grandes civilizaciones a día de hoy desaparecidas, e incluso podemos llegar a pensar en mitologías extranjeras llegadas a nosotros a través del cine o de los videojuegos, lo cierto es que contamos con cientos de seres de igual, o mayor, capacidad y potencial para formar parte de estos elementos de ocio con tanto peso en la cultura popular.

Si bien la historia de, por ejemplo, el pobre Icaro, como la de tantos otros personajes de la cultura clásica, puede estar presente entre nosotros de manera generalizada y académica, es en nuestra más tierna infancia cuando tenemos por primera vez un contacto con estos seres mitológicos tan cercanos a nosotros.

Y es que, desde la desdibujada y realmente popular figura del *Coco*, hasta figuras mucho más especificas y desconocidas como el *Peladits* o el *Garrules*, estos entes todavía se encuentran entre nosotros, escondidos en las esquinas más oscuras e inesperadas, esperando a ser redescubiertos.

Los mitos, como parte de la cultura que son, en constante cambio e incapaces de mantenerse inmóviles, se enriquecían con cada nueva narración gracias a las experiencias y el contexto de la época del narrador. En la actualidad, esto se encuentra más vivo que nunca gracias a los nuevos elementos de ocio a los que podemos acceder, desde cómics a películas, nos encontramos ante el panorama perfecto para recuperar y emplear estas criaturas. Es decir,

estamos siendo participes y testigos de un proceso de readaptación de los mitos gracias a los elementos de ocio contemporáneo, pues gracias a esa naturaleza propicia a la adaptación, los mitos seguirán mas presentes que nunca en nuestra cultura popular.

1.2. Objetivos

Como ya se ha comentado anteriormente, los elementos de ocio (videojuegos, cómics, juegos de rol, series…) llevan siendo piezas clave en el desarrollo de la cultura popular desde hace más de dos décadas, por ese motivo, estos se convierten en la mejor plataforma posible para dar a conocer el folclore presente, tanto regional como nacional, e incluso aquel proveniente del extranjero.

Junto a estos elementos de ocio ya mencionados, y el proceso de recuperación del folclore que se ha estado dando recientemente, considero que se nos presenta una magnífica oportunidad para dar a conocer aquellos entes y criaturas del folclore, que han estado a la sombra durante tanto tiempo. En otras palabras, uno de los objetivos de este trabajo, es el de dar visibilidad a nuestra cultura popular a través de elementos de ocio como cómics, videojuegos, o series, entre otros; es decir, crear un proceso que mezcle el ocio con la enseñanza.

Como respuesta a estos movimientos, se están dando diferentes procesos secundarios que pueden no ser tan obvios a primera vista, este trabajo pretende también dejar registro de uno de estos sucesos a través de la creación de una propuesta de sistema de clasificación. Este sistema, se encontrará enfocado en señalar como son representados, actualmente, estos seres de la mitología a través de estas plataformas de ocio.

Es decir, el objetivo principal de este trabajo, será el de dejar constancia de este proceso de recuperación y adaptación de la mitología en los diversos elementos de ocio, además de intentar dar visibilidad a aquellos autores que forman parte de estos procesos de recuperación, o de uso, de estas criaturas del folclore.

2. PROCESO

Lo primero que surgió en el momento de empezar a desarrollar este trabajo, fue la necesidad por acotar, o delimitar, el ámbito de estudio que se iba a tratar. Partiendo de una idea original que planeaba abarcar todo tipo de folclore natural de España, desde trajes regionales a música tradicional, y sus nuevas representaciones, fue tomando forma hasta reducir su campo de investigación a la mitología y su representación actual en el ocio.

Estos movimientos de neofolclore*[1], presentes en la gran mayoría de países de alguna forma, son fácilmente observables a través de los elementos de ocio que se exportan, e incluso que otros países deciden utilizar para sus propios desarrollos. Tenemos como ejemplos realmente conocidos, el exitoso caso de Japón y su exportación de folclore a través de la animación, o el uso de la mitología griega y nórdica en la famosa saga de videojuegos estadounidenses *God of War*[*2].

Con estas ideas claras, y sabiendo que la mitología seguía más viva que nunca gracias a las diferentes plataformas de ocio disponibles, el siguiente paso a seguir era investigar obras en las que la mitología española tuviese cierta presencia. Para ello, realicé una investigación en tiendas especializadas en el ámbito recreativo, e internet, con el objetivo de encontrar alguna pista que me llevase hasta a algún ser de la mitología española, encontrando así diferentes rastros en videojuegos, películas, cómics y novelas gráficas, juegos de rol, e incluso en un juego de cartas coleccionables.

Una vez las obras fueron recopiladas, estas pasaron por un proceso de selección y eliminación, en el que los seres pertenecientes al folclore nacional fueron apartados, analizados y comparados, para posteriormente ser recuperados y filtrados con el objetivo de mostrar ejemplos claros del caso de estudio.

Finalmente, y con análisis de los casos particulares de por medio, se diseñó un sistema de *clasificación* con la finalidad de mostrar como estos elementos habían sido mostrados en la

actualidad, pues según Pérez Miranda, Iván y Acosta del Río, Severiano: «Los mitos cambian, se distorsionan, adoptando nuevos ropajes más adecuados a nuestros tiempos, pero no desaparecen» (2015, p. 222).

2.1. Aclaraciones

Creo necesario explicar, para todos aquellos que no se encuentren familiarizados con los términos utilizados hasta el momento, que es lo que podemos comprender por *seres pertenecientes al folclore* (mitología).

Basándonos en la obra de Cuba Rodríguez, Reigosa Carreiras y Miranda Ruíz*[3], podemos comprender como seres míticos a: aquellas criaturas que forman parte de una raza legendaria (ojáncanos, gentiles…); aquellos entes que dan forma a alguna condición propia de los seres humanos (la Muerte…); aquellos personajes que forman parte de la tradición oral, tanto de leyendas como de cuentos populares (el Ratoncito Pérez…); aquellos que, aunque físicamente humanos, poseen habilidades de tipo sobrenatural (nubeiros, lobishomes, meigas…); aquellos personajes históricos que han pasado a ser parte de la tradición oral como asustaniños (Unamuno, María de Padilla…); los animales que, muchas veces mitificados y otras con habilidades sobrenaturales, forman parte de las leyendas (búhos, lobos…); aquellas representaciones de la muerte, a veces en cortejo y otras en soledad, que comparten características generales (Pantaruja, Matuteros, Santa Compaña…); y aquellos seres en los que se hacen creer a otros, ya sea como broma o para infundir terror (gamusinos, el hombre del saco…).

3. METODOLOGÍA

En base a las investigaciones realizadas en las diferentes obras de ocio, observé ciertos patrones que se repetían a la hora de mostrar las diferentes representaciones que se les ha

otorgado a los seres mitológicos, en cada uno de los «mundos propios» del elemento de ocio correspondiente.

Con el propósito de dejar registro de estos procesos secundarios, que tienen lugar durante estos sucesos de recuperación del folclore, es decir, surgen como parte de estos procesos de neofolclore, decidí crear un sistema de clasificación de seres mitológicos, con el objetivo de dejar constancia de estos cambios y adaptaciones de los que están siendo participes estos entes míticos.

Las categorías diseñadas para este pequeño sistema de clasificación son un total de tres, aplicables a todos los seres mitológicos y a cualquier obra (es decir, es aplicable a cualquier mitología y plataforma de ocio), más una cuarta que, si bien no forma parte de la recuperación de la mitología, quería dejar constancia también de este proceso centrado en la parte más cercana al folclore no mitológico.

3.1. Recuperación

Se trata de la categoría más común junto a la *Adaptación*, siendo esta, realmente, la base del resto de categorías. La *Recuperación* consiste en el uso de criaturas mitológicas en los elementos de ocio, pero sin sufrir cambios o modificación alguna en su «esencia». Es decir, se trata de seleccionar y añadir a un ser mitológico al mundo contemporáneo, a través de un elemento de ocio, sin necesidad de modificarlo para hacerlo encajar en el contexto correspondiente.

Tenemos como ejemplos de *Recuperación*: la *Santa Compaña* de la película *O Apóstolo*, el *Ojáncano* en el cómic de *Taxus*, o la *Anjana* en el videojuego de *Maldita Castilla Ex*.

3.2. Adaptación

La *Adaptación* es, realmente, una derivación de la *Recuperación* a la hora de ser representada la criatura mitológica en el elemento de ocio correspondiente, siendo así de uso

más común que la anterior. Esta *Adaptación*, es la modificación de un elemento de la mitología, o del folclore, con el objetivo de integrarlo al elemento de ocio correspondiente, o de darle un nuevo enfoque basado en una reinterpretación.

Como ejemplo de esto, tenemos: el *Colacho* del videojuego *Maldita Castilla Ex*, el *Cuegle* de la serie de televisión *Grimm*, o el *Lobisome* del cómic *Iberia Inc*.

3.3. Reinvención

La *Reinvención* podría tratarse como una suerte de efecto colateral de las categorías anteriores, pues es gracias a estos seres que se dan origen a nuevas criaturas mitológicas. Nos encontramos pues, ante la clasificación que agrupa a aquellas entidades, basadas en elementos propios del folclore, nacidas a partir de estas obras y elementos de ocio varios. Si bien estos seres suelen formar parte de su propia obra, se dan casos en los que estos trascienden y pasan a formar parte de la mitología, e incluso de otras creaciones, llegando a causar una gran confusión entre los estudiosos.

Como ejemplos de esta *Reinvención* en el ocio, nos encontramos con el *Gailán* del juego de rol *Aquelarre*, o el *Alma Guardián* del videojuego *Maldita Castilla EX*.

Si bien esta *Reinvención* se trata de un proceso originado a partir de estas nuevas obras, que utilizan el folclore y los mitos como parte de su «universo»*[4], no se trata de un proceso nacido de la nada, sino que cuenta con una tradición anterior de nuevos mitos creados, tanto en el mundo de la literatura (el *Conde Estruch*, novela escrita por Salvador Sáinz), como en el del folclore (el caso del *Cuegle*, criatura inventada por Manuel Llano y dada por real en muchas ocasiones)*[5].

3.4. Nacimiento

La categoría de *Nacimiento* no existe para designar seres mitológicos, sino para englobar a aquellos nuevos héroes basados en elementos del folclore de España (o, si este está basado en

otro folclore, de su respectiva región o país). Si bien tiene muchas similitudes con la *Reinvención*, nos encontramos ante una categoría que no admite seres mitológicos, sino personajes humanos que tienen un papel similar al de un nuevo héroe de leyenda que debe seguir el *monomito**[6] tradicional. No obstante, su base cultural arraigada al folclore, hace que no pueda ser considerado únicamente como un elemento más de una obra de ocio, pues no es solo un héroe que forma parte de una obra de fantasía o ciencia ficción más, sino una especie de nuevo mito, o héroe popular contemporáneo, cuya historia es contada a través de estas plataformas de ocio.

El mayor exponente de este *Nacimiento*, lo encontramos a través del *Penitente*, protagonista del videojuego *Blasphemous*, cuya armadura se encuentra basada en un traje de nazareno de la Semana Santa, y su universo en la iconografía y la religión popular de la ciudad de Sevilla.

4. TABLA

Con el objetivo de analizar los casos seleccionados de las obras, he diseñado esta tabla donde se nos presenta el lugar de *procedencia* de la criatura concreta (nombre del libro, de la película…), en que plataforma puede ser encontrada (*distinción*: cómic, videojuego…), el *nombre* de la criatura con una descripción de esta (tanto del mito como de la mostrada en el elemento de ocio), la *región* de la que proviene el ser mitológico, y la *clasificación* en base a las categorías creadas, junto a una justificación del porqué se le ha asignado tal etiqueta.

Procedencia	**Distinción**	**Nombre**	**Región**	**Clasificación**
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Anjana** En los mitos, la *Anjana* nos es presentada como una bella joven de medio metro de altura, de largos cabellos anaranjados y trenzados con cintas de seda, y con una hermosa corona de flores ceñida a la cabeza. Visten finas túnicas de seda blanca y, dependiendo de la versión, una capa azul de esclavina o una capa negra de terciopelo. Sobre su frente portan una cruz de color rojo y, dependiendo de la versión de la leyenda, estas llevan sandalias o van descalzas. Aunque prácticamente imperceptibles, tienen también unas delicadas alas con las que pueden volar. Poseen fama de tener grandes capacidades para la magia, que realizan mediante un báculo de mimbre, además, se destacan también por su hermosa voz y buen corazón. En el juego, estas *Anjanas* tienen el cabello rojizo, alas y un vestido azul, además, estas son mostradas como pequeñas hadas que	Cantabria	**Recuperación** Se trata de una *recuperación* en la que, si bien se le ha otorgado un rol de hada acompañante (ser común en otros juegos), mantiene su apariencia y comportamiento con cambios mínimos. Las leyendas originales cuentan que la Anjana ayudará a todo aquel que lo desee y tenga intenciones puras, de tal manera, en *Maldita Castilla* presta sus habilidades mágicas como apoyo para el protagonista.

		acompañan y ayudan al protagonista a combatir contra la maldición.		
Taxus	Cómic	**Anjana** […]. En el cómic de *Taxus*, la *Anjana* nos es mostrada como una joven de piel verdosa, orejas puntiagudas y cabello alargado de color rubio. Esta posee una gran capacidad natural para la magia, tanto es así, que de esta energía se forman un par de alas y antenas, similares a los de una mariposa, en el cuerpo de la *Anjana*.	Cantabria	**Adaptación** Se trata de una *adaptación* propia del mundo de *Taxus*. Nacida de los cadáveres de duendecillos y hadas capturados contra voluntad, sus esencias fueron extraídas y mezcladas para, acto seguido, ser inyectadas y gestadas como un único ser en el ponzoñoso vientre de la *Guajona*. Si bien se trata de un caso que realmente podría rozar la *reinvención*, las características propias de la *Anjana* se conservan en las formas del personaje (naturaleza bondadosa, grandes capacidades mágicas, cabello rubio, alas translúcidas, etc), lo que le otorga la categoría de *adaptación*.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Anjana (maldita)** […]. En el videojuego, sus cabellos, aunque rojizos, ahora son cortos y espinosos, mientras que su cuerpo se ha convertido en una suerte de planta humanoide monstruosa.	Cantabria	**Adaptación** La *Anjana maldita* de *Maldita Castilla* nos es mostrada como víctima de la corrupción de la magia que asola *Tolomera del Rey* (donde tiene lugar la historia de *Maldita Castilla*). Si bien los cuentos populares narran la habilidad de la *Anjana* para transformarse en animales y plantas, parece ser que la magia oscura ha transformado a estas bondadosas criaturas en monstruosas plantas humanoides. Se trata de una clara *adaptación* del mito, pues se ha seleccionado una habilidad de la criatura, en este caso

				transformarse en planta, y se ha creado un monstruoso híbrido utilizando un elemento externo como corrupción de tan bondadoso ser.
Taxus	Cómic	**Anjara** Se cree que *Anjara* fue una antigua diosa, presente en la zona de la actual Cantabria, dedicada a la caza y la guerra. En el cómic se nos presenta como una hermosa joven, de cabello largo y negro, con una enorme fuerza física y capacidades para la lucha.	Cantabria	**Adaptación** *Anjara* nos es presentada como la reencarnación de una diosa (a lo largo de la historia vamos descubriendo nueva información que nos aclara esto). Teniendo en cuenta los datos disponibles sobre esta antigua diosa, y el enfoque que recibe el personaje en la obra, bien podría tratarse de una *reinvención*. No obstante, esa intencionalidad a la hora de poner el nombre, incluso si nos presenta un personaje completamente nuevo, ya es suficiente para poder ser clasificado como *recuperación*.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Antiguo rey de Castilla** Se trata de un esqueleto sentado en un viejo trono de madera, situado en una solitaria habitación olvidada (es probable que antaño fuese la corte). Porta una corona de oro, una túnica roja y un manto de color verde, además, cuando se levanta puede verse como sujeta una enorme hacha de guerra dorada.	…	**Reinvención** Más que criatura mitológica, estamos hablando de un nuevo ser de leyendas, una figura antigua y maldita como tantas otras. Como muestra de esto, podemos encontrar varios ejemplos de personajes históricos que han sido convertidos en asustaniños, como por ejemplo: el *Tío Camuñas* en Castilla-La Mancha, *Aisha Kandisha* en Ceuta y Melilla, e incluso el propio *Miguel de Unamuno* en Castilla y León. Si bien estas personas fueron reales y este *Antiguo rey de Castilla* forma parte de un videojuego, este cumple con los

				mismos patrones que los anteriores. Es entonces una *reinvención* ya que al maldecir a un antiguo rey del Reino de Castilla (que, al ser de nombre desconocido, bien podría haber existido en nuestro mundo), se ha creado un nuevo ser que cumple con las características necesarias para dar vida a un asustaniños.
La Orden Oscura	Cómic	**Bú** Es descrito como un gran búho antropomorfo, de plumas de un profundo color negro, grandes ojos de color rojo, pico y garras duras como el acero y alas enormes y silenciosas. Solía entrar por la ventana y llevarse a los niños que no dormían. En el cómic, este nos es mostrado como un ser humano con alas, plumas en el pecho y los brazos, además de unas piernas de ave. Viste una máscara que le tapa la cara, gafas protectoras y un pico falso.	Castilla-La Mancha	**Adaptación** Nos encontramos ante un interesante caso de adaptación, pues la parte humanoide del mito ha sido potenciada hasta, prácticamente, reducir la parte animal a poco más que rasgos sueltos (alas en la espalda, plumaje en zonas delimitadas del cuerpo y patas de ave). Es decir, nos encontramos ante un claro ejemplo de *adaptación* de la leyenda al contexto del cómic.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Bú** […]. En el juego es representado con un tamaño menor al de los seres humanos, un plumaje de color magenta y la capacidad de hablar. Además, porta una antorcha entre sus garras y toma el rol de iluminar el camino del protagonista, no obstante, también se nos muestra como una criatura de naturaleza despierta y traicionera.	Castilla-La Mancha	**Adaptación** Nos es presentado como un ser más parecido a un búho con características vagamente humanas, que como un gran búho antropomorfo. Elementos como la pigmentación también han sido modificados, presentándonos así un color magenta en el plumaje en vez de negro; también es digno de señalar que su fuerza natural ha sido substituida por una inteligencia y picardía realmente peligrosas. Si bien es cierto que todos estos

				elementos han provocado que nos encontremos, prácticamente, con una nueva criatura, es imposible negar su clara base mitológica; es decir, se trata de una de esas *adaptaciones* que rozan con otra de las categorías presentadas.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Búhos de la Bruja** Búhos de plumaje pardo, similares a un búho real, portan un caldero con llamas entre sus garras. Los *búhos de la bruja* buscan sobrevolar a los objetivos de su señora, para posteriormente dejar caer ese caldero sobre sus cabezas.	…	**Adaptación** Los búhos y las lechuzas han estado, histórica y popularmente, vinculados a la brujería. Si bien se habla de varios papeles dependiendo del cuento o la leyenda, no es extraño encontrar a estas aves como familiar de alguna bruja, es decir, es común encontrar a búhos y lechuzas como servidores de las brujas. En el caso de *Maldita Castilla*, nos encontramos con la transformación, o *adaptación*, de estos animales, presentes en los cuentos populares, como criaturas al servicio de *Moura*.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Buitre bicéfalo** Criatura propia del mundo de *Maldita Castilla Ex*. Tal y como su nombre indica, se trata de un monstruoso buitre de dos cabezas, de gran tamaño y plumaje pardo.	…	**Reinvención** Aún siendo una criatura propia del juego, hay una base cultural en la formación de este ser, tal y como sucede en la gran mayoría de los ejemplos de *reinvención*. En este caso, el *buitre bicéfalo* bien podría estar inspirado en el águila bicéfala del escudo de Carlos I, o bien podría tratarse de la creación de un ser usando como base a un animal tan común, y propio, de Castilla como es el buitre; puede incluso tratarse de un cruce entre ambas.

Taxus	Cómic	**Caballucos del Diablu** Los *Caballos del Diablo* son siete en total: uno de color blanco, otro negro, otro rojo (el líder), otro azul, otro verde, otro anaranjado y otro amarillo. Se dice que solo surgen durante la noche de San Juan, y que se dedican a correr por los cielos en busca de tréboles de cuatro hojas para comer. Cuando estos bajan del cielo para descansar, sus babas caen al suelo y se transforman en barras de oro, que si bien harán rico a quien las encuentre, también lo condenarán al infierno tras su muerte. Físicamente, son descritos como un cruce entre caballos y libélulas, destacando del mito sus alas largas y transparentes. En el cómic estos no poseen una única forma, pues se trata de humanos transformados en seres demoníacos, muy similares a insectos humanoides con exoesqueletos.	Cantabria	**Adaptación** Si bien el mito nos explica que los *Caballucos del Diablu* son humanos castigados por pecar, en el cómic esto es reinterpretado casi como si de un juego de palabras se tratase. Estos *caballos demoníacos* son llamados así, pues los seres humanos que se abandonan al mal, son convertidos en «monturas» para demonios. Es decir, nos encontramos ante una magnífica, y muy original, *adaptación* del mito, que nos presenta una nueva versión que, aunque mantiene los elementos claves de la leyenda, es lo suficientemente original como para presentar una nueva iconografía, comportamiento y objetivo.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Caras de la Torre** Criatura propia del mundo de *Maldita Castilla Ex*. Estos seres nos son presentados como grandes caras humanoides de ojos resplandecientes, que emergen de los muros de piedra, e incluso de los árboles, para atacar al protagonista con una especie de esfera de energía mágica.	…	**Reinvención** Las *Caras de la Torre*, según se nos explica en el manual del jugador, fueron los guardianes de la ínsula de las Bascuas, isla situada en la actual Comunidad Autónoma de Galicia. Parece ser que estos entes hacen referencia a una invocación de algún tipo de guardián mágico; es decir, a la tradición de brujos y hechiceros presentes en la cultura popular de España. Se encuentra dentro de la categoría de *reinvención* por ser una invención que parte de una de las tradiciones propias de la mitología, o cultura popular, y por

				usar un elemento geográfico de España como trasfondo para su creación.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Colacho** El *Colacho* no es una criatura mitológica, sino el personaje principal de una fiesta tradicional que se celebra en Castrillo de Murcia (Burgos). En esta festividad, un hombre ataviado con ropas rojas y amarillas y una máscara, interpreta al demonio mientras corre por el pueblo. Durante el recorrido, este fustiga a los habitantes con una cola de caballo, y los vecinos levantan altares de flores para que el *Colacho* los salte. Finalmente, se celebra una procesión que simboliza el triunfo de la cristiandad sobre el mal. En el juego de *Maldita Castilla* se le entrega un aspecto físico semblante al de un pequeño diablillo de color rojo, de cara alargada, esclerótica negruzca e iris amarillento, con alas de murciélago y cuernos similares a los de una cabra.	Castilla y León	**Adaptación** Se trata de un caso de *adaptación* realmente interesante, pues no nos presenta a una criatura mitológica adaptada al medio correspondiente, sino al personaje principal de una festividad del folclore popular castellano. Se nos dice en el manual del jugador, que estos diablillos vuelan sobre los bebés, haciendo referencia a una de las prácticas de la festividad, que es que el *Colacho* salte a los bebés nacidos en el pueblo durante ese año. Expuesto esto, la *adaptación* de un elemento de una fiesta popular en una suerte de diablillo, es algo realmente original, pues no solo se mantienen las características culturales, sino que se le entrega una nueva forma basada en la misma; es decir, se mitifica un elemento de carácter festivo (en este caso, ya que el *Colacho* original representa a un diablo, podríamos hablar de una representación con base iconográfica).
Grimm	Serie de televisión	**Cuegle** Es descrito como una criatura humanoide y rechoncha, de cara similar a la de un ser humano, pero completamente negra y con una larga barba. Tiene tres brazos acabados en manos sin dedos y un bulto sobre la cabeza, muy similar a un cuerno, que utiliza para escarbar en la tierra en busca de alimento, o	Cantabria	**Adaptación** Se trata de un caso de *adaptación* realmente curioso, pues es, sin lugar a dudas, la criatura del folclore español que más lejos ha llegado, geográficamente hablando. Si bien se nos presentan las características suficientes como para resultar

		para matar a los animales dormidos que se encuentra en la montaña. Su cuerpo es similar al de un animal, presentando una áspera capa de pelo por todo su cuerpo, además, el *cuegle* tiene cinco filas de dientes realmente afilados. En algunas versiones del mito, éste nos es presentado con tres ojos: uno azul, uno verde y otro rojizo. Se dice que el *cuegle* nace de la unión de una *anjana maldita* y un oso viejo, y que al morir nacen de él unos gusanos de gran tamaño que dan suerte a aquellos que los atrapan. Se dice que el *cuegle* tiene un hambre insaciable, un comportamiento impulsivo y la afición de robar bebés de las cunas; se dice también que la leche es capaz de matarle, y que detesta el acebo. En la serie nos es presentado como un ser humanoide, alto, atlético y de piel grisácea. Si bien no podemos observar ningún cabello o cuerno, mantiene los tres brazos y ojos.		reconocible, desde algunos elementos físicos hasta algunos hábitos de comportamiento, el *Cuegle* de la serie *Grimm* es radicalmente diferente en su base. Si el *Cuegle* original es una criatura autónoma que vive en los bosques, en el universo de la serie se trata de una metamorfosis voluntaria, es decir, se trata de un ser humano con la habilidad de transformarse en el *Cuegle*.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Cuegle** [...]. En el juego se nos presenta como una gran criatura cuadrúpeda, con un cuerno en la cabeza, tres ojos del mismo color y una pequeña cola. Aunque tiene una corta barba y cabellos anaranjados, estos solo se encuentran en la zona de la cabeza. Su cuerpo es de color verde y muestra unas fuertes y grandes patas traseras que contrastan con las pequeñas patas delanteras. Posee la habilidad de lanzar una ráfaga de esferas ígneas.	Cantabria	**Adaptación** Nos es presentado de una forma bastante diferenciada a la de los mitos, tanto de manera física como en su comportamiento y habilidades. Parece ser que los creadores del juego han apostado por una versión más animalizada, es decir, más cercana a su lado paterno/animal que a su lado materno/humanoide. Con todo y con eso, aún conserva algunos puntos en común con el *cuegle* original, como el cuerno o los tres ojos. Esta criatura nos es presentada, en el manual de usuario, con el nombre de *Cuegle de la foresta*,

				lo que nos podría permitir llegar a interpretarlo como una variación de la criatura mitológica, es decir, una *adaptación* de esta.
Taxus	Cómic	**Cuegle** [...]. En el cómic de *Taxus*, el *Cuegle* nos es mostrado como un robusto ser amarillento y cuadrupedo, de fuertes patas traseras, tres débiles patas delanteras (acabadas en muñones), tres ojos amarillentos, barba blanquecina y un enorme cuerno que surge desde su frente.	Cantabria	**Adaptación** Aunque alejado de la descripción de la leyenda, pero manteniendo elementos característicos, este nos presenta un enorme parecido con el *Cuegle* presente en el videojuego *Maldita Castilla EX*, analizado anteriormente. Si bien se trata de una adaptación del *Cuegle*, esta nos presenta algunas características novedosas e interesantes, como podría ser la capacidad de que sus heces sean un repelente natural contra las otras criaturas, o su uso como montura por parte de la *Guajona*.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Cuélebre** Es descrito como una gran serpiente con alas, similares a las de un murciélago, escamas capaces de rechazar balas y ojos toscos e incandescentes. Se cuenta que el *cuélebre*, conocido también bajo los nombres de *culebre*, *culuebro*, *culebrón* o *sierpe*, suele atacar a las personas y al ganado; además, este tiene también fama de guardián de tesoros. En el juego, el *cuélebre* toma un aspecto similar al ya mencionado, exceptuando la falta de alas y añadiendo la habilidad de lanzar bolas de fuego.	Asturias, León y Cantabria	**Adaptación** El *Cuélebre* de *Maldita Castilla* nos es presentado de manera similar a la de los mitos, pero sin las alas y con la habilidad de lanzar esferas de fuego. Aunque de tamaño mucho menor al de las leyendas y más parecido a un pequeño dragón asiático, mantiene, en cierta manera, su carácter de protector, guardando así la entrada al próximo nivel.
Taxus	Cómic	**Cuélebre** […].	Asturias, León y Cantabria	**Recuperación** Se trata, incluso si el autor se ha

		Nos es presentado como una gigantesca serpiente de escamas amarillentas por todo su cuerpo, azuladas por la cabeza y rojizas a modo de cejas. Sus ojos, del color de las brasas, hacen destacar sus cuernos azulados, además, llaman la atención sus dos patas delanteras y sus enormes alas. Demuestra inteligencia, un carácter grave y la capacidad de lanzar fuego por la boca.		permitido interpretar a su manera la representación física de las leyendas, de una magnífica *recuperación* del folclore en el ámbito del ocio actual.
La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro	Juego de rol	**Duendes** Término que engloba a varios entes de la mitología española: *Maniñeiros* y *Tardos* en Galicia, *Etxajaun* en Euskadi, *Follet* en Cataluña, *Barruguet* en Baleares, etc. En el juego nos son descritos como pequeñas criaturas de aspecto grotesco y humanoide. Nos son presentadas características generales como sus grandes orejas, normalmente puntiagudas, narices marcadas y rojizas, e incluso pequeños cuernos sobre su frente. En lo que respecta a su comportamiento, estos son caseros (en ocasiones llegan a sentirse uno más de la familia, uniéndose a esta incluso si se mudan) y traviesos, pero no malvados.	España	**Recuperación** Los *Duendes* son seres presentes en el folclore de toda España (y, por qué no decirlo, de toda Europa) que, si bien poseen unas características físicas y de comportamiento comunes entre ellos, no sería correcto describirlos como miembros de una única raza de seres. Ya que en el juego nos entregan una descripción general para propiciar la imaginación del maestro de mazmorra (el director del juego), esto nos impide determinar de forma correcta a qué *Duende* hace referencia en concreto de la amplia lista presente en toda España. No obstante, creo digno de mención esta *recuperación* de la leyenda en un juego de rol, ya que debido a esa libertad y seres mencionados, se nos permite recuperar estas criaturas y sus variantes regionales a voluntad.
La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro	Juego de rol	**Espectros** Espíritus y almas que no han logrado encontrar descanso, en ocasiones vagan por la tierra sin destino, y en otras en la búsqueda de los vivos.	España	**Recuperación** La tradición de almas y espíritus presente en España es, no solamente amplia y rica en variedad, sino también

		Estos *Espectros*, descritos de muchas maneras, se encuentran presentes en gran parte del folclore de España, pudiendo ser señal de buena o mala fortuna dependiendo de la región. Nos encontramos, por ejemplo: las *Animas* gallegas, los *Esperits* catalanes, la *Bubota* valenciana, el *Bubú* balear o los *Matuteros* andaluces, entre muchos otros. En el juego de rol son descritos como seres incorpóreos de gran inteligencia y poder. Se dice también, que los *Espectros* más poderosos y malignos son capaces de drenar la energía de sus víctimas.		antigua como pocas. Desde las *Ánimas* de forma humana y etérea a los ensabanados por una mortaja, las descripciones físicas presentes son muchas y variadas. En el caso del juego, si bien nos muestran una descripción sólo con rasgos generales, la riqueza de estas apariciones nos permite recuperar, a voluntad, el *Espectro* regional que más convenga para la partida. Por ese motivo, y por la poca precisión de la descripción, he optado por clasificarlo como una *recuperación*.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Espíritu guardián** En el juego de *Maldita Castilla*, las almas son representadas como una especie de fuegos fatuos con rasgos faciales humanoides; el *espíritu guardián* es, realmente, una versión mucho mayor y poderosa. Se nos muestra un fuego fatuo de gran tamaño, mucho mayor a un humano, con las facciones realmente exageradas, dando la apariencia de una calavera azulada y monstruosa. En lo que a comportamiento se refiere, esta *Alma guardián* aparece y desaparece frente a la estatua de su señora, la *Gran Dama*, mientras lanza una especie de esferas parpadeantes de energía contra los intrusos.	…	**Reinvención** Precedido por las *almas olvidadas*, el *Espíritu guardián*, o *Alma guardián*, hizo un juramento para defender a su señora, la *Gran Dama*. Estas almas de *Guerreros de la antigua iberia* han mantenido su promesa tras el paso de los siglos, e incluso ha trascendido su propia muerte. Se trata de una *reinvención* que utiliza la historia peninsular como base, pues no solo nos muestran las almas de leales guerreros íberos que defienden a su señora incluso estando muertos, sino que los desarrolladores del juego nos han presentado un lugar, que bien podría ser una tumba o un templo, claramente basado en la cultura ibérica; de hecho, la *Gran Dama*, figura central del pacto de estas almas, se encuentra basada en la *Dama de Elche*.

Monstruos Ibéricos: Tras los pasos de la Quarantamaula	Novela gráfica	**Fraile Motilón** Conocido también con los nombres de *Mortilón* o *Botilingo*, se trata de un monstruoso ser humanoide vestido con hábitos de monje. Estas ropas oscuras tapaban el rostro de este asustaniños, no obstante, sus llameantes ojos seguían siendo visibles para aquel que se cruzase con este. En el cómic, el *Fraile Motilón* nos es mostrado como un monstruoso ser antropomorfo y deforme, vestido con unos oscuros y sucios hábitos de monje, ceñidos al cuerpo por unas cadenas de hierro que le sirven como cinturón. Además, este lleva una enorme azada/guadaña que utiliza para atacar a todo aquel que se ponga en medio de su carga.	Castilla-La Mancha y Comunidad Valenciana	**Recuperación** Si bien su forma de actuar ha sido mostrada para favorecer al cómic, en ningún momento se le ha hecho ningún tipo de modificación o añadido, si a eso se le añade la representación física, nos encontramos ante un claro caso de recuperación.
Aquelarre	Juego de rol	**Gailán** Es descrito como un enorme gato de cara humana, fauces de león y la habilidad de caminar sobre sus dos patas (aunque prefiere hacerlo a cuatro). Su cola es dura, y puede ser utilizada como un látigo, además, es de carácter maligno e inteligente, siendo habitual que ataquen al ganado y a las personas solo por placer.	… (Según el juego, este puede ser encontrado en los alrededores de la ciudad de Granada).	**Reinvención** Se trata de un caso de *reinvención* realmente curioso, pues esta criatura, que ha sido creada por los escritores del juego, ha sido tomada como verídica en ciertos artículos de internet. Es decir, nos encontramos ante un ejemplo de *reinvención* que ha llegado a traspasar el ámbito del juego, para instalarse, de manera muy limitada, en el ámbito popular.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Gamusino** Los *Gamusinos* son una especie de criaturas ficticias, o animales imaginarios, que son utilizados para gastar bromas nocturnas en los bosques. Estas bromas, principalmente hechas a niños, consisten en mandarles a dar caza a unos seres que solo pueden ser encontrados por	España	**Adaptación** Nos encontramos ante un caso de *adaptación* realmente curioso, pues los creadores del juego han seleccionado una criatura sin forma o historia delimitada, y le han otorgado una apariencia y contexto propios. Parece

		la noche, es decir, a los *Gamusinos*. Se recogen varias denominaciones a lo largo de toda la península, tenemos por ejemplo: *gangüezno* en Extremadura, o *gambutzí* en Cataluña y Valencia. Si bien no tiene una forma definida, dependiendo de la zona se suele hablar de un ser parecido a un animal, o de una especie de pequeño duendecillo. En el juego, estos *Gamusinos* nos son representados como unos pequeños seres humanoides de color azulado, e invisibles al ojo humano sin intervención de algún objeto mágico, que viven en un pequeño poblado subterráneo.		ser que, para crear esta versión autóctona del juego, se han basado en las variantes recogidas en Cataluña y Valencia, donde estos pueden llegar a adoptar una forma similar a la de un duendecillo o un pequeño espíritu familiar.
Taxus	Cómic	**Guajona** La *Guajona* es descrita, según Manuel Llano, como una anciana que viste un largo manto negro, que utiliza para ocultar sus patas de ave. Este ser puede ser clasificado como una bruja chupasangres, logrando esto último gracias a un alargado diente que sobresale de su boca y que clava en sus víctimas. En el cómic, nos encontramos una descripción tanto física como de habilidades exactamente igual a la ya explicada.	Cantabria	**Recuperación** Si bien el nacimiento de la *Guajona* en el mundo de *Taxus* es una creación del autor del cómic, sus características físicas y sus habilidades, son exactamente iguales a las del mito. Es decir, nos encontramos ante un caso de *recuperación* de este ser, no por su historia, si no por su apariencia y capacidades.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Gusanos** Enormes gusanos de cara monstruosa, se arrastran por las bodegas y se alimentan de las viejas vigas de roble. Sirven a la *Zarrampla* como sus lacayos.	…	**Adaptación** No es raro encontrar animales en mitos y leyendas populares, por ese motivo, la utilización de estos seres no corresponde a una *reinvención*, si no a una *adaptación* al videojuego del animal correspondiente; en este caso, se trata de la conversión de los *gusanos* en servidores de la *Zarrampla*.

La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro	Juego de rol	**Hadas** Término que hace referencia a un conjunto de seres presentes en el folclore de España, son descritas como hermosas criaturas de aspecto femenino, de altura variable y carácter juguetón. Según se narra, estos seres poseen una amplia variedad de habilidades, entre la que se incluye la de ser invisible a voluntad (habilidad que pierden en la noche de San Juan). Tenemos como ejemplo de estas: las *Xanas* de Asturias, las *Moras* de Aragón, o las *Anjanas* cántabras, entre otras.	España (Las descripciones más similares al término *Hada*, se encuentran, principalmente, en las zonas del norte).	**Recuperación** Si bien este es un término generalizado para una serie de criaturas que encajan con la descripción de *Hada*, las descripciones y los ejemplos expuestos en el manual, hacen que estos sean casos de *recuperación*.
La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro	Juego de rol	**Lamias** Las *Lamias*, conocidas también con los nombres de *Lamiak* o *Laminak*, son seres con apariencia femenina, de baja estatura y con patas de pato. De belleza extraordinaria, vivían en cuevas cercanas a los ríos y grandes fuentes de agua, donde pasaban las horas cepillando sus melenas con peines de oro. De carácter generalmente amable, no es extraño encontrar historias en las que estas traban amistad con humanos, especialmente pastores, llegando incluso a enamorarse y tener hijos con estos. En el juego de rol, estas son representadas como jóvenes de gran belleza y ojos rojos, pero con algún rasgo de ave. De pelo largo, sedoso y rubio, al llegar la noche este se vuelve blanco y su cara se envejece, además, estas viven en los bosques de toda la península y se alimentan de carne humana.	País Vasco (Euskadi)	**Adaptación** Se trata de una clara *adaptación* del mito, pues aunque mantiene una apariencia similar a la presente en las leyendas originales, sus habilidades y comportamiento han sido cambiadas en pos de crear un enemigo para el juego.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**La Muerte** La *Muerte*, conocida como concepto en todo el mundo, cobra forma como entidad en Asturias	Asturias y Cataluña	**Adaptación** Este psicopompo se aparece cuando el personaje muere un gran número de

		y Cataluña. Si bien no era mencionada de forma directa, pues se pensaba de mal gusto o mala suerte, se le otorgó el papel propio de una especie de hombre del saco, asignándole así, en Cataluña, ciertos sobrenombres como: *la Blanca*, *la Seca* o *la Pelada*. En el caso de Asturias, la gente recurría a la *Muerte Mesada*, una entidad que salía de los árboles huecos, guadaña en mano, para llevarse a los jóvenes que se retrasaban al volver con el ganado. Si bien en estas dos zonas se le otorga una representación física, *la Muerte* se encuentra presente en gran parte del imaginario global de todo tipo. Dicho esto, en el juego nos es presentada como un esqueleto vestido con el hábito típico con el que se le suele representar, además, se le han otorgado unas alas y una trompeta, ambas representaciones iconográficas comunes que hacen referencia a la muerte. Su comportamiento en el juego es de tipo pasivo, de psicopompo que avisa el fin de la partida tras la muerte del protagonista.		veces en el mismo nivel, perdiendo así el número de vidas disponibles para continuar con la partida. Cuando eso ocurre, *la Muerte*, volando y trompeta en mano, anuncia el siguiente mensaje: «Has usado 4 créditos, ¡Vended vuestra alma para seguir adelante!». Incluso si nos encontramos ante un caso de representación iconográfica que bien podría ser una *recuperación*, su función ha sido adaptada al mundo del juego, es decir, se trata de una *adaptación* debido al comportamiento que nos es presentado. Además, es digno de mención que, por el mensaje que nos expone al morir nuestro personaje, parece ser la única entidad de *Maldita Castilla*, consciente de que se trata de un videojuego.
Iberia Inc.	Cómic	**Lobisome** Se dice que si un matrimonio tiene siete hijos varones (o nueve dependiendo de la versión), sin que nazca ninguna mujer de por medio, este séptimo hijo nacerá marcado por el estigma del hada, lo que provocará que se transforme en un licántropo y huya hacia el bosque durante seis años (depende de la zona, el tiempo varía entre seis y nueve años). Otras versiones hablan de que esta marca aparece, solo, en el séptimo hijo de un séptimo hijo; que esta transformación es debida a una maldición impuesta como castigo (no necesariamente merecido); o que se trata de	Galicia	**Adaptación** Esta criatura ha sido adaptada a un mundo de superhéroes, otorgándole la capacidad de transformarse y de destransformarse a voluntad. Nos encontramos ante un *Lobisome* realmente similar al de los mitos, no obstante, este ha sido modificado levemente para encajar en este contexto. Es decir, incluso si nos encontramos con una versión que podría ser prácticamente sacada de las leyendas, el hecho de poder controlar tal

		una condición de nacimiento aleatoria. En el caso de *Iberia Inc*., *Lobisome* es el nombre de un superhéroe gallego de apariencia humanoide con rasgos de lobo.		transformación es suficiente como para poder ser considerado una *adaptación*.
La Orden Oscura	Cómic	**Lobisome** […]. Físicamente, el *Lobisome* de *La orden oscura* nos es presentado como un enorme y oscuro lobo antropomorfo, además, posee un carácter fiero y sanguinario propio al narrado en los mitos.	Galicia	**Recuperación** Este *Lobisome* forma parte del mito del séptimo hijo de un séptimo hijo. Se trata de una *recuperación* tanto en comportamiento como en aspecto físico y habilidades.
La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro	Juego de rol	**Los Mariños** Cuenta la leyenda que en el siglo XIII/XIV, un joven conde de nombre don Froyaz, o don Froilán, paseaba a caballo por un monte cercano al mar, cuando descubrió en la lejanía a una joven desnuda tumbada en la playa. Movido por la curiosidad, cuando este se acercó a la joven, descubrió que la mitad inferior de la muchacha era propia de un pez. Los escuderos del conde, siguiendo sus órdenes, capturaron a la sirena, a la cual bautizaron bajo el nombre de *Mariña*. Con el tiempo, la joven sirena y el conde se enamoraron, decidiendo así casarse y, al poco de convivir juntos, tuvieron un primogénito de apariencia humana, al cual decidieron poner el nombre de Juan (se narra que *Mariña* era incapaz de pronunciar palabra pese a los esfuerzos de su marido por enseñarle a hablar. Una noche de San Juan, el conde cogió a su hijo en brazos y corrió hacia el fuego de la hoguera como si estuviese poseído, momento en el que la madre gritó aterrorizada: «¡Fillo!». Tras eso,	Galicia	**Adaptación** Nos encontramos ante una curiosa, y original, fusión entre un mito tradicional gallego y unos seres surgidos de las obras de H.P. Lovecraft. De esta manera, una leyenda que habla de la unión entre un ser humano y una sirena, es transformada en el origen de una raza de extrañas criaturas con la habilidad de transformarse. Es decir, se trata de la imaginativa *adaptación* de una leyenda al contexto del mundo de *La Piel de Toro* (si bien han inventado las habilidades presentes y sus características para encajar a *Los Mariños* en el mundo del juego, su base es una leyenda tradicional de origen gallego).

		todos lloraron de alegría y festejaron, decidiendo así poner al joven el nombre de Juan en honor a este evento). En el juego de rol, los *Mariños* son humanos que descienden de esta unión, siendo su única característica física diferencial el ser más pálidos y tener la piel ligeramente más fría que el resto de humanos. Además, cuando estos se encuentran bajo el agua, parece que poseen la habilidad de transformarse en horribles criaturas de apariencia entre los hombres y los peces (similares a los *Profundos* narrados en las obras de Lovecraft).		
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Malismo** Los *Malismos*, también denominados como *Mala Cosa*, son una especie de duendes de aspecto feroz, temperamento agresivo y, aproximadamente, metro y medio de altura. Se dice que son realmente feos, poseedores de grandes y babeantes bocas, y que sus cuerpos se encuentran cubiertos por una gran capa de pelo grasiento y enmarañado. De comportamiento nocturno, viven en oscuras cuevas o en profundos valles donde la luz del sol nunca llega, pues son incapaces de soportarla debido al daño que les produce. Parece ser que estos seres, de naturaleza huraña y malvada, son realmente hábiles en brujería; además, hay quienes señalan que estos *Malismos* se encargan de custodiar tesoros escondidos bajo tierra. En el juego, estos nos son presentados exactamente como en el mito, cargando un garrote entre sus manos y atacando al protagonista nada más verlo.	Castilla y León	**Recuperación** El *Malismo* de *Maldita Castilla* nos es presentado exactamente igual al del mito. Se trata de una criatura que vive en lo más profundo de una cueva, de boca grande y cuerpo cubierto de pelo, además de un carácter violento y un rechazo a la luz. Si bien es cierto que se le ha añadido un basto con el que realiza una carga contra el protagonista, la figura es claramente una *recuperación* del mito.

Monstruos Ibéricos: Tras los pasos de la Quarantamaula	Novela gráfica	**María Enganxa** En algunas leyendas descrita como una bruja y en otras como una anciana, este monstruoso ser de apariencia vagamente femenina habita en el fondo de los pozos. *María Enganxa* porta en su mano, como su propio nombre da a entender, un enorme gancho con el que arrastra del cuello a aquellos que se atreven a asomarse al borde del pozo donde reside, con el objetivo de ahogarlos. En el cómic nos es mostrada como una criatura humanoide, vagamente femenina y deforme, similar a una bruja, de cabello largo, escaso y enmarañado. De ojos blanquecinos y sin vida, dientes afilados y gancho en mano, nos es mostrada cerca de un pozo.	Islas Baleares	**Recuperación** Se trata de un claro ejemplo de *recuperación*, su comportamiento es el presentado en las leyendas, y físicamente se ha optado por el mito de la bruja (es una representación que recuerda a un cadáver ahogado, pero con claras deformidades y elementos propios de las leyendas).
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Martinico** El *Martinico* es un duende físicamente descrito como de baja estatura, feo y rechoncho. Poseedor de deformidades varias, que pueden ir desde una gran nariz a una joroba, viste con ropajes similares a los de la orden de los franciscanos, motivo por el que también se les conoce como *frailecillos*. De carácter bromista, que no malvado, se trata de un ser familiar y agradecido, aunque de fácil enfado. En el juego, estos nos son mostrados como seres humanoides de baja estatura, armados y vestidos con unos ropajes similares a unos hábitos anaranjados, aunque abiertos como una capa de ladrón; debido a que lleva puesta la capucha, solo son visibles dos ojos amarillentos.	Aragón, Castilla-La Mancha, Extremadura y Andalucía	**Adaptación** Este es un caso de *adaptación* realmente claro, pues podemos observar con relativa sencillez, como los puntos principales del apartado físico han sido conservados *grosso modo*, no obstante, este personaje ha sufrido grandes cambios en su comportamiento y naturaleza. Estos cambios en la historia de la criatura, han sido realizados con el objetivo de encajar a este ser en el mundo de *Maldita Castilla*, recibiendo así unas características propias de un enemigo clásico de los videojuegos, como es el caso del ladrón.
La Orden Oscura	Cómic	**Meiga**	Asturias, Castilla y	**Adaptación**

		Las *Meigas* son aquellas brujas que forman pactos con el demonio y que, por lo tanto, buscan hacer el mal a las personas, simplemente por el placer de hacerlo. Representan la envidia y la injusticia, y se las describe con la capacidad de poder controlar a las personas, hacer perder el sentido, o maldecir a familias enteras, entre otras habilidades. En el caso de *La orden oscura*, *Meiga* es una poderosa bruja de cabello largo y negro, seguidora de la diosa Mari (deidad principal de la mitología vasca precristiana).	León y Galicia	Se trata de una *adaptación*, pues tanto en carácter como en la fuente de sus poderes, ésta ha sido modificada para el beneficio de la obra (el carácter maligno narrado en las leyendas no se encuentra presente en la obra).
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Monstruo «Tras la Cruz está el Demonio»** Nos es presentado como una especie de serpiente de gran tamaño, con dos garras delanteras y una cabeza más propia a la de un ave que a la de un reptil. En lo que a comportamiento se refiere, este ser puede encontrarse enroscado en una cruz de piedra, lanzando pequeñas bolas de fuego y resguardando la entrada al siguiente nivel.	…	**Reinvención** Se trata de una criatura propia del juego, aunque pueden encontrarse algunas similitudes en aspecto y comportamiento con otros seres del folclore español, como el *cuélebre*, demostrando así la base cultural ya existente. Es interesante señalar que la denominación de esta criatura, y puede que su creación incluso, viene dada por un refrán, citado en la obra magna de Miguel de Cervantes, que dice así: «Detrás de la cruz está el diablo». Aunque este refrán haya sido tomado de manera literal, es realmente interesante ver un proceso de *reinvención* como este, pues no juega un único factor a la hora de la creación, si no que se trata de una suma de elementos culturales que, como un rompecabezas, se han unido para dar vida a una nueva criatura mitológica.

Taxus	Cómic	**Monuca** Nacida cada once años de la unión de un gato montés y una garduña, la *Monuca* nos es descrita como un ser muy parecido a una rámila con ciertos elementos de felino. Su cabeza es de color blanco, su rabo morado y su cuerpo de muchos colores, aunque puede imperar el color negro o el rojo. La *Monuca* nace ciega, al poco tiempo de nacer huye hacia el monte hasta que consigue abrirlos, momento en el que regresa a la cueva para matar a su madre bebiéndose su sangre y arrancándole los ojos. Cuando el padre regresa y encuentra a la garduña asesinada, éste decide perseguir a la *Monuca* para vengarse, proceso que dura cinco años, pues para entonces este ser ha crecido demasiado por beber sangre de cordero y de algún niño pequeño. Cuando el gato montés alcanza a su vástago, le arranca los ojos para cegarlo, cumpliendo así su venganza; tras eso, éste vuelve a la cueva y fallece de pena. La *Monuca*, ahora cegada, vaga por los montes hasta despeñarse o morir a manos de otro animal, no obstante, se dice que si un hombre decide hacerse cargo de esta, éste tendrá buena suerte para toda su vida, en cambio, si es una mujer quien encuentra a la *Monuca*, ésta intentará atacar y cegar a su salvadora. Si la *Monuca* es hembra, este proceso es al revés, salvo que al final, cuando la garduña la alcanza, ésta devora sus patas para arrebatarle la capacidad de caminar. En el cómic, ésta *Monuca* nos es mostrada como un gran felino de cabeza blanca, cuerpo azulado con rayas rojas y la cola morada.	Cantabria	**Recuperación** Nos encontramos ante un caso en la frontera entre *recuperación* y *adaptación*. Si bien físicamente es una clara *recuperación*, su comportamiento e historia es una *adaptación* al mundo de *Taxus*. Debido a esto, he optado por clasificar a la *Monuca* como una *recuperación*, pues se ha presentado una historia anómala a la del mito, impidiendo así a la criatura realizar ese ciclo. Es decir, las características físicas y rasgos, en este caso, pesan más que la historia presente en el mito y el cómic.

Maldita Castilla EX	Videojuego	**Moura** Los «moros y moras», presentes en la mitología de gran parte de España, no hacen referencia a los musulmanes en la gran mayoría de los casos, como muchos creen, sino que denominan a diferentes razas de criaturas mitológicas esparcidas por toda la península ibérica que, realmente, no tienen por qué tener nada que ver entre ellos. De esta manera, en Andalucía nos encontramos con la *Reina Mora*, protagonista de varias canciones de cuna y secuestradora de niños que no duermen; en Aragón nos encontramos con las *Moras*, una especie de hadas que vivían en las cuevas y ríos de las montañas aragonesas, y que se dedicaban a peinar sus cabellos y a lavar la ropa; en Cataluña, nos encontramos dos casos, el primero es el de la ogresa conocida como *Mora Muça*, el segundo es el del *Moro Muça*, éste si, asustaniños basado en un personaje histórico de origen musulmán. En el caso que nos atañe, el de las *Mouras* presentes en Cantabria y Galicia, estas nos son representadas como jóvenes hechiceras de cabellos rojizos y tez blanquecina. Normalmente visten lujosos ropajes, poseen grandes fortunas y viven bajo tierra. En el caso de *Maldita Castilla*, esta nos es presentada con el nombre de *Moura, la bella hechizada*. Si bien al principio cumple con la descripción de joven de cabellos rojizos, usuaria de hechicería y elegante vestido, rápidamente rompe con esto y se transforma en una especie de mujer con la parte inferior de una gigantesca serpiente, a esta versión se le ha denominado como *Serpiente Moura*.	Cantabria y Galicia	**Adaptación** Se nos explica en el inicio del juego que *Moura, la bella hechizada*, lloraba la muerte de su amado en la guerra, cuando sus lamentos fueron escuchados por un antiguo demonio. Este, con promesas y mentiras, consiguió seducir a Moura para hacer un contrato con él, de esta manera, las lágrimas de *Moura* fueron convertidas en cinco llaves mágicas que abrieron las puertas de Castilla a los demonios. Se trata de un caso de *adaptación* en el que *Moura* es el nombre de la joven y no una denominación de criatura, no obstante, esta cumple con las características propias de las leyendas. Nos presenta, no solo los rasgos físicos propios de las *Mouras*, sino también las habilidades como la hechicería. Además, hay que mencionar su relación tan cercana con las serpientes (animal normalmente relacionado con la simbología del mal y los demonios), siendo esta capaz de invocarlas, controlarlas, e incluso transformarse en una forma híbrida de estas.

La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro	Juego de rol	**Mujeres de agua** Término que engloba a ciertas criaturas del folclore que comparten características físicas y de comportamiento, las *Mujeres de agua* nos son descritas como bellas jóvenes de ojos verdes, cabello largo y rubio, o negro, que visten bellos vestidos de color blanco y viven en lugares cercanos a fuentes de agua. Tenemos, como ejemplo de esto: las *Mozas de agua* en Cantabria, las *Alojas* de Cataluña, o las *Xanas* de Asturias, entre otras. En el juego se nos describen bajo esta descripción física, aunque le otorgan la costumbre de seducir a los incautos para ahogarlos en el agua.	Asturias, Cantabria, Castilla y León, Cataluña, Galicia y País Vasco (Euskadi)	**Adaptación** Estas criaturas, al compartir ciertas características generales, tanto físicas como de comportamiento, sí pueden ser englobadas en una misma categoría. En este caso, se trata de una *adaptación*, no por algún cambio físico, sino por el cambio de comportamiento que han recibido.
La Orden Oscura	Cómic	**Musgosu** Conocido también como *Busgosu*, se trata de un ser bípedo de apariencia humana y con la parte inferior del cuerpo de cabra, además, dos cuernos surgen de su espesa cabellera. El mito presenta dos variantes del comportamiento de este ser: en el primero el *Busgosu* es un benefactor para los pastores, en el segundo se le conoce como el Señor del Bosque, siendo el temor de los leñadores y cazadores. En el cómic, el *Busgosu* nos es representado como un humano con la parte inferior del cuerpo de cabra, y con unos cuernos que surgen de su cabeza.	Asturias y Cantabria	**Recuperación** Nos encontramos ante una clara *recuperación* del mito, tanto de manera física como en comportamiento, siendo este mostrado como una suerte de sátiro del bosque (algunos estudiosos del tema mantienen que el *Musgosu* es, realmente, una supervivencia en el tiempo del mito del antiguo dios griego Pan, y posteriormente de los sátiros).
Taxus	Cómic	**Musgosu** […]. En el cómic se nos muestra como un gran ser humanoide, de ojos negros y piel similar a la del tronco de un arbol, si bien las piernas no son	Asturias y Cantabria	**Adaptación** Físicamente hablando, el *Musgosu* de *Taxus* no se parece en nada al de los mitos, no obstante, su comportamiento sí que es propio del Señor de los

		de cabra, sí que poseen una forma que recuerda a estas.		Bosques anteriormente mencionado. Demuestra un gran control sobre la naturaleza, un amplio conocimiento de todo cuanto le rodea y un carácter templado, aunque cruel de ser necesario; por estos motivos, este personaje ha sido enmarcado en la *adaptación*.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Nuberu** Los *Nuberus*, también conocidos bajo los nombres de *Nuberos, Nubeiros, Ñuberos, Renuberus* y *Nubleros*, son seres malignos con la apariencia de un anciano de tez morena, barba poblada y grisácea y ojos hundidos del color de las brasas. Se dice que viste un traje de pieles grises, un sombrero de ala ancha acabado en punta, zuecos de madera, y que porta un bastón largo. De personalidad compleja, se dice que poseen la capacidad de controlar el clima a voluntad, especialmente las nubes y aquello que tenga que ver con estas. De esta manera, se narra que el *Nuberu* provocaba grandes precipitaciones, tormentas, rayos y granizos, con el único objetivo de divertirse destruyendo cosechas y molestando a personas y animales. En el juego, salvo por el color de sus ropajes, nos encontramos con una representación completamente fiel al mito.	Asturias, Cantabria, Castilla y León y Galicia	**Recuperación** Se trata de una muestra de *recuperación*, en la que se debe destacar el papel de los creadores del juego a la hora de otorgarle la capacidad de batallar, usando solo las habilidades ya presentes en las leyendas. Así pues, en el juego podemos enfrentarnos a un *nuberu* que monta sobre las nubes, lanza pequeños remolinos de viento e invoca varios rayos contra el protagonista; convirtiéndose así, sin necesidad alguna de cambio o añadido, en un magnífico ejemplo de potencial mitológico español en el ámbito del ocio actual.
Taxus	Cómic	**Nuberu** […]. El *Nubero* de *Taxus* es más parecido a una especie de duende, o pequeño diablillo, que a la descripción presente en los mitos originales. De	Asturias, Cantabria, Castilla y León y Galicia	**Adaptación** Estamos ante una *adaptación* en la que se ha reforjado al personaje de la leyenda para otorgarle un nuevo enfoque en el mundo de la obra. Aun

		piel morada, poca estatura, cabellos escasos y de color verde, este demuestra unas poderosas habilidades mágicas a la hora de controlar algunos de los elementos de la naturaleza. Este es mostrado montando sobre una pequeña nube de tormenta, además, posee un carácter bullicioso y retorcido.		así, este ser mantiene algunas características fijas del mito original, como sus habilidades mágicas o su carácter malvado. Con todo y con esto, resulta interesante señalar esa ruptura con la apariencia física tradicional del personaje, pues nos presenta una reconstrucción de la leyenda realmente curiosa.
La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro	Juego de rol	**Ogros** Los *Ogros*, palabra utilizada para referirse a un grupo de entes antropófagos y de aspecto, más o menos, humanoide, son un grupo de criaturas que tienen en común el papel de ser asustadores para niños, e incluso de algunos adultos. Si bien este término es excesivamente amplio, pues recoge desde seres imaginarios y sin descripción física común, como *El Coco*, a antiguos personajes históricos y geográficamente delimitados, como el *Tío Camuñas*, es cierto que estos forman parte de una tradición oral fuertemente arraigada a la cultura española (aunque el listado de *Ogros* es amplio y difícilmente comparable entre ellos, existe un marco común reconocible, presente en el imaginario de todos nosotros). En el juego, estos adoptan la forma de un robusto vagabundo, medianamente mugriento, y de mirada huidiza. Su habilidad principal consiste en ser visto como la peor pesadilla de aquellos a quienes atemoriza (se trata de un cambiaformas).	España	**Adaptación** Es el silencio de la media noche, el suave crujir de origen desconocido mientras intentamos dormir, la oscuridad y lo ignoto que hace volar nuestra imaginación de las maneras más retorcidas. El término *Ogros* hace referencia al temor en sí mismo, desde el *Hombre del saco* presente en nuestra más tierna infancia al ruido en la cocina que nos impedirá dormir esta misma noche, si bien estos toman cientos de formas, se trata de un concepto que engloba un tipo muy concreto de entes asustaniños. Se trata de una *adaptación*, ya que se les ha otorgado una forma física fija, además de la habilidad de cambiar de forma a voluntad. (Dependiendo del lugar donde ambientemos nuestra partida, estos pueden tomar una forma u otra, es más, debido a la capacidad de estos *Ogros* de cambiar de forma a aquello que más atemoriza al objetivo, se conserva la esencia propia de estos seres, no

				obstante, el arrebatarles la esencia etérea propia de los cuentos, ha provocado que sea una *adaptación*).
Taxus	Cómic	**Ojáncana** También conocida como *Jáncana* o *Juáncana*, es la versión femenina del *Ojáncano*. Se trata de una gigante ciclópea de gran fuerza física y crueldad; de cara fea y achatada, se narra también que posee dos largos pechos que debe colgarse en la espalda para correr. Posee un cabello alborotado de color oscuro, y una enorme boca de la que surgen unos grandes y afilados dientes. La leyenda narra que, cuando un *Ojáncanu* envejece, aquellos más jóvenes lo matan y entierran bajo un roble (el cual posee una connotación mística en la tradición cántabra). Pasados nueve meses, seis gusanos enormes y amarillos emergen del cadáver de su padre, es en ese momento en el que la *Ojáncana* alimentará a sus crías con leche agria, sangre y angustia; tras varios meses de sufrimiento de la *Ojáncana*, estas larvas se desarrollaran hasta ser nuevos *Ojáncanos* y *Ojáncanas*. En el cómic, la *Juánca* nos es mostrada como una gigantesca criatura de un solo ojo, dientes afilados que sobresalen de su boca y pelo enmarañado.	Cantabria	**Recuperación** Desde su apariencia a su comportamiento, nos es presentada como una *recuperación* de la criatura, que bien podría estar directamente sacada de uno de los mitos de la tradición popular.
La Orden Oscura	Cómic	**Ojáncano** Criatura ciclópea de cabeza circular y amarillenta, se trata de un enorme ser humanoide de largas barbas toscas y rojizas. Se dice que estos seres poseen diez dedos en cada mano y pie, además de dos hileras de afilados	Cantabria	**Adaptación** Se trata de una *adaptación* realmente curiosa, pues no utiliza las descripciones propias de las leyendas de Cantabria, sino que nos presenta una versión más parecida al mito clásico del

		dientes que utilizan para devorar la carne humana. Se narra que su voz se asemeja al bramido de un toro, y que solo puede ser asesinado al arrancarle la única cana presente en su barba. Representa lo negativo, la maldad y la violencia. En el cómic nos muestran al *Ojáncano* como un humano gigante de tres ojos, el tercero de ellos en la frente.		cíclope (en las leyendas presentes en la Antigua Grecia, los cíclopes eran humanos gigantes con tres ojos y gran fuerza física. Algunas teorías, mantienen que el origen del *Ojáncano* se encuentra en la supervivencia, y lenta transformación, de estos seres a través de la cultura popular. Es decir, en el caso del cómic nos encontraríamos ante una supervivencia más literal por parte del mito).
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Ojáncano** […]. En el juego, nos encontramos con una de las versiones del mito, observando un *Ojáncano* con, aproximadamente, unos diez pies de altura y un cuerpo cubierto de un largo cabello; además, porta una rudimentaria lanza con la que ataca a quienes se cruzan en su camino.	Cantabria	**Recuperación** Si bien el *Ojáncano* es un ser con unas características, por lo general, bien delimitadas y descritas en varias obras, hay dos versiones que conviven en cuanto a la altura se refiere. La primera es la del ser de tamaño gigante, casi como una montaña; la segunda es la de la criatura con unos diez pies de altura, es decir, poco más de tres metros. En el caso de *Maldita Castilla*, nos encontramos con la segunda opción. Se trata de un magnífico ejemplo de *recuperación*, pues no solo nos presenta una gran representación física de una de las versiones del mito presentes, sino que también nos muestra los hábitos propios de este ser, como puede ser el carácter violento, o su hábitat natural en el fondo de las grutas.
Taxus	Cómic	**Ojáncano** […]. En el cómic de Isaac Sánchez, el *Ojáncano* nos	Cantabria	**Recuperación** Se trata de una *recuperación* sin ningún tipo de dudas, pues nos muestra una

		es mostrado como un monstruoso gigante humanoide. Con diez dedos en cada una de sus manos y pies, dos filas de puntiagudos dientes, un enorme ojo amarillento y una frondosa barba rojiza donde se esconde una única cana.		versión que bien podría estar directamente sacada de los mitos y leyendas tradicionales de Cantabria. Desde su aspecto físico, hasta su comportamiento (violencia, temor a los sapos voladores…), todo nos ha sido presentado como un magnífico ejemplo de mitología española en el mundo del ocio actual.
Taxus	Cómic	**Ojáncano (Gusanos)** Se dice que sólo existe una forma de matar al poderoso *Ojáncano*, arrancándole la única cana oculta en su frondosa barba. No obstante, incluso si tal hazaña pudiese llegar a realizarse, eso no haría más que complicar el problema todavía más, pues al matar al *Ojáncano*, unos gusanos monstruosos nacerán del cadáver de éste. Estos gusanos, amamantados por la *Ojáncana* y ciegos de rabia hacia el asesino de su padre, crecerán hasta convertirse en nuevos y peligrosos *Ojáncanos* y *Ojáncanas*. En el cómic se nos muestran varios gusanos gigantescos y monstruosos, de pieles rugosas, dientes afilados y un único ojo.	Cantabria	**Recuperación** Se nos muestra un caso de *recuperación* realmente original e interesante, pues esta fase de «larva» del *Ojáncano*, no suele ser representada en las diversas obras de cariz mitológico. Aun así, en esta obra se nos muestra cómo esta fase, y su proceso de maduración, puede ser tan intimidante como su fase final.
Bilbae Nagusi	Cómic	**Olentzero** Conocido también como *Olentzaro*, *Orantzaro* o *Onontzaro*, entre muchos otros, se trata del último de los *Gentiles*, una raza de poderosos gigantes paganos que, al nacer *Kixmi* (Cristo), decidieron ocultarse bajo la tierra; se cree que estos *gentiles* representan al propio pueblo vasco antes de la llegada del cristianismo. Las representaciones del *Olentzero* han ido variando con los siglos (se tienen referencias	Navarra y País Vasco (Euskadi)	**Adaptación** Se trata de una *adaptación* en la que se ha moldeado al *Olentzero* en el mundo de la obra en gran manera. Aun así, el personaje mantiene algunas características fijas del mito original, por ejemplo: en la primera aparición del personaje, este se nos muestra leyendo cartas de Navidad de niños; a lo largo de los diferentes números, se muestran

		desde el siglo XVII), siendo en un origen representado como un gigante de trescientos sesenta y seis ojos (uno por día de año bisiesto); esto ha ido variando hasta el presente, donde este es descrito como cabezón (*buruhandia*) y como puerco barrigudo (*urde tripaundia*). En Euskadi y en algunas zonas de Navarra es común que este carbonero, o leñador según la versión, baje de su aislada casa en las montañas para dar regalos a los niños y niñas en Navidad. En el cómic, este personaje está físicamente basado en Iñaki Azkuna, antiguo alcalde de Bilbao, además, lleva una *txapela* negra y ropas basadas en los trajes tradicionales vascos.		ciertas capacidades relacionadas con la magia; finalmente, durante la batalla final, éste demuestra una gran fortaleza física propia de los *gentiles*.
Monstruos Ibéricos: Tras los pasos de la Quarantamaula	Novela gráfica	**Quarantamaula** Conocida también como *Cucamaula*, *Quicamaula* o *Corantameula*, se trata de un asustaniños sin forma definida, del cual podemos encontrar varias descripciones físicas a lo largo de la Comunidad Valenciana (estas van desde una bruja con la habilidad de transformarse en gato, hasta un enorme gallo humanoide con cuello de buitre y garras afiladas). En el cómic, nos encontramos con una bruja de piel verdosa y largos cabellos negros, con un vestido verde decorado con plumas negras y calaveras de niños. Posee la habilidad de transformarse en un extraño ser similar a un enorme león con rasgos de gallo.	Comunidad de Valencia	**Recuperación** Debido a la naturaleza indeterminada de la *Quarantamaula*, la descripción física, y de habilidades, presentada en el cómic es perfectamente viable como una *recuperación* del mito. Además, su representación como bruja y como bestia están, claramente, basadas en los mitos y descripciones de varias zonas de Valencia.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Quijote loco** Criatura propia del mundo de *Maldita Castilla Ex*, se trata de un pobre hidalgo enloquecido por leer demasiadas novelas de caballería.	…	**Reinvención** Claramente basado en el personaje de la obra magna de Cervantes, este ser nos presenta uno de esos casos en los que

		Consumido por su locura, este ha adoptado una forma monstruosa, metálica y de ojos enrojecidos, atacando así al protagonista con lanzas, hachas, páginas de libros y fuego. Este *Quijote loco* puede ser encontrado en una gran biblioteca prendida en llamas.		puede haber más ambigüedad en el momento de ser clasificado. Si bien es cierto que utiliza un personaje conocido a nivel mundial, teniendo así similitudes claras con la *adaptación*, el hecho de otorgarle una nueva forma, comportamiento y contexto ya le ha separado lo suficiente del personaje original, incluso si su referencia e inspiración es más que clara. Es decir, por haber sido convertido en un monstruo, se le ha otorgado un carácter similar al de una nueva criatura propia de la mitología, rompiendo así con el carácter del personaje original.
O Apóstolo	Película	**Santa Compaña** Procesión de ánimas en pena, se dice que estas salen del purgatorio a las doce de la noche, siendo su único testigo un aire, o niebla, que los acompaña hasta su hora de descanso. Cada uno de los difuntos porta una vela que no se ve, pero que se percibe por el olor a cera quemada. Esta reunión de almas es dirigida por una persona viva, reconocible por encabezar la comitiva, portar una cruz entre las manos y no ser consciente de sus actos. Éste sólo podrá librarse de su cometido si logra entregar la cruz a otra persona, si no lo logra, se irá debilitando hasta fallecer de cansancio. En la película, desde su forma hasta su comportamiento, se nos muestra una representación propia de las leyendas, sin adaptaciones por parte de los creadores.	Andalucía, Asturias, Castilla y León, Extremadura y Galicia	**Recuperación** Se trata, tal y como se ha explicado en el segundo párrafo del *nombre*, de una *representación* completamente fiel a las narraciones tradicionales. Partiendo desde su apariencia, hasta llegar a su comportamiento, nos encontramos con una clara muestra de *recuperación*.
Iberia Inc	Cómic	**Santa Compaña**	Andalucía, Asturias,	**Adaptación**

		[…]. La *Santa Compaña* de *Iberia Inc*. es liderada por la misma muerte, siendo esta un esqueleto con hábito, un estandarte y un reloj de arena entre sus manos. A esta, le siguen varios espíritus (a modo de guiño por parte de los autores, pueden reconocerse personajes del mundo del cómic como: Mortadelo, el Capitán Trueno o Zipi y Zape, entre otros) y una densa niebla que los rodea.	Castilla y León, Extremadura y Galicia	Se trata de una clara *adaptación* del mito, pues no sólo no están liderados por un vivo, sino que también salen y entran del infierno debido a que Cerbero está muerto y no puede guardar las puertas de este.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Santa Compaña** [...]. En el juego, la *Compaña* se nos aparece con la forma de unas tristes ánimas de fuego azul, una especie de fuegos fatuos con rostro que marchan en grupo de cuatro para atacar a los vivos.	Andalucía, Asturias, Castilla y León, Extremadura y Galicia	**Adaptación** Nos encontramos ante un caso de *adaptación* bastante claro. Elementos clave, como las ánimas que marchan en grupo, o la búsqueda de un vivo, se mantienen como base. No obstante, su apariencia, habilidades y comportamiento general, han cambiado en gran manera, casi construyendo un nuevo relato.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Sapo** El Sapo de *Maldita Castilla* nos es presentado como un ser antropomorfo, ligeramente más pequeño que un ser humano y con la capacidad de estar sobre sus dos patas. Viste una especie de camisa blanca y lanza unas esferas anaranjadas contra el protagonista.	…	**Adaptación** Al igual que otros animales, estas criaturas han sido ligadas a los cuentos y leyendas relacionadas con la brujería. En algunas ocasiones como ingrediente para el caldero, o en otras como familiar de la bruja, es indudable que estos animales se han hecho un nombre en la tradición de la brujería española. Podemos intuir que se trata de la *adaptación* de la versión del sapo como familiar de la bruja, relacionando así a estos seres con la brujería presente en el mundo del juego.

La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro	Juego de rol	**Ser de los bosques** Este término hace referencia a un tipo de criaturas humanoides de gran tamaño, peludos y tímidos, aunque bastante territoriales. Tenemos, como ejemplo de estos: el *Simiot* catalan, el *Basajaun* vasco-navarro, el *Basajarau* aragonés, o el *Musgoso* cántabro, entre otros. La descripción física presentada en el juego es la ya explicada, aunque se le añade un comportamiento protector hacia algunos campesinos, los cuales le entregan los restos de sus cosechas a cambio de su protección contra bestias e intrusos.	Aragón, Asturias, Cantabria, Cataluña, Navarra y País Vasco (Euskadi).	**Recuperación** Si bien la descripción física puede variar dependiendo del lugar (tenemos por ejemplo al *Musgoso*, que se separa de la descripción de ser similar a un gran simio), hay unos rasgos y comportamientos comunes presentes en todos estos seres. Se trata de una *recuperación*, pues dependiendo del lugar donde sea ambientada la partida de rol (y debido a la vaga descripción física), estas criaturas serán las propias de la región.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Tarasca** *La Tarasca* es descrita como un enorme monstruo similar a un dragón, con la cabeza de un león y orejas de caballo, un torso similar al de un buey con caparazón de tortuga, seis patas cortas similares a las de un oso y una cola escamosa acabada en un aguijón similar al de un escorpión. Se dice también que tenía una expresión desagradable en el rostro, los ojos de color rojo y un aliento putrefacto. Cuenta la leyenda que esta bestia vivía en los alrededores de la ciudad francesa de Tarascón, atacando a los habitantes y arrasando el territorio sin piedad. Se narra que esto no se detuvo hasta que *Santa Marta*, por petición de los vecinos de la ciudad, marchó al bosque en busca de la bestia, logrando así domarla gracias a sus plegarias. Tras eso, la santa regresó a lomos de esta criatura al pueblo, dónde acabarían con la vida del monstruo. En el juego, *La Tarasca* toma el aspecto de una	Andalucía, Castilla-La Mancha, Castilla y León, Cataluña, Galicia, Madrid, Navarra y Valencia.	**Adaptación** La *Tarasca* de *Maldita Castilla* nos es presentada de manera muy diferente a la de la leyenda. Parece ser que se ha adoptado, únicamente, la parte de la descripción física en la que se habla del caparazón, diseñando así una enorme tortuga con pinchos. Es necesario destacar también, que la habilidad principal de este monstruo consiste en lanzar una especie de esferas anaranjadas que rebotan contra el suelo para atacar al protagonista, pudiendo interpretarse esto como una solidificación del aliento putrefacto narrado en la leyenda. Se dice en el manual del jugador, que esta *Tarasca* no es otra sino la original del mito, que ha sido liberada de la prisión impuesta por *Santa Marta* gracias a la intervención de *Moura* «*la*

		gigantesca tortuga con pinchos en su caparazón, y con la habilidad de lanzar una especie de esferas anaranjadas que rebotan contra el suelo.		*bella encantada*». Tras su derrota a manos del protagonista, esta criatura vuelve a ser sellada, adoptando así el tamaño de una tortuga normal y huyendo hacia el río cercano.
La Orden Oscura	Cómic	**Tío Martinito** Se trata de un espíritu maligno que habita las conducciones subterráneas de la ciudad de Carmona (Sevilla), desplazándose a través de estas hasta los pozos del municipio, lugar de donde emerge para llevarse a los niños y comérselos. En el cómic se nos muestra como un ser humanoide con rasgos de pez (como aletas, branquias o escamas verdosas) por todo su cuerpo.	Andalucía	**Adaptación** El *Tío Martinito* de las leyendas no posee descripción física como tal, sino una serie de habilidades como el poder respirar bajo el agua o el nadar a grandes velocidades. Ante tal definición, los autores del cómic han decidido otorgarle un cuerpo físico a esta criatura, por lo tanto, nos encontramos ante una *adaptación*.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Tragaldabas** El *Tragaldabas*, probablemente uno de los monstruos españoles más conocidos, es una especie de ogro humanoide, de boca grande y estómago todavía mayor, conocido por su voracidad insaciable. Se cuenta que este habitaba en las bodegas y alacenas de los hogares, amenazando con comerse a todo aquel que se acercara. Según uno de los cuentos populares más extendidos, una anciana envió a sus tres nietas a la despensa, lugar donde se encontrarían con el monstruo. Este les advertiría: «¡No subáis aquí arriba, que soy el Tragaldabas y te tragaré!», no obstante, las niñas no hacen caso del aviso y acaban siendo devoradas. Posteriormente, dependiendo de la versión, este mismo *Tragaldabas* engulliría un buey, un	Castilla y León	**Adaptación** El *Tragaldabas* de *Maldita Castilla* nos es presentado como una *adaptación* basada en la exageración de las características físicas principales de la leyenda original: el cuerpo voluminoso, ligeramente amorfo y con una gran boca con afilados dientes. Si hay algo que destacar en esta *adaptación*, es la decisión de diseñar al ogro castellanoleonés como un gigante devorador de humanos. Además, el diseño de sus brazos, los cuales utiliza para intentar agarrar al protagonista, hace referencia a la flexibilidad que se le atribuye en los cuentos populares.

		rebaño de ovejas, e incluso, a un grupo de soldados. Finalmente, este monstruo sería confrontado por una hormiga, que sin temer a sus amenazas picaría el trasero del ogro, haciendo que este expulsase a todos los seres que había tragado. En el juego, nos es presentado como un gigantesco monstruo vagamente humanoide, orondo y con una enorme boca y unos grandes y afilados colmillos que salen de ella. De color entre el marrón y el amarillo, el *Tragaldabas* de *Maldita Castilla* intenta cazar al protagonista con sus gigantescas manos para poder engullirlo.		
La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro	Juego de rol	**Trasgos** Físicamente similares a los duendes, son criaturas que gustan de la soledad del bosque. Encuentran placer en gastar bromas a los humanos, aunque su sentido del humor puede llegar a ser realmente retorcido, causando consecuencias irreparables e incluso mortales. Tenemos como ejemplos: los *Trasnos* gallegos, el *Martinico* castellano-manchego, los *Trasgus* asturianos o los *Trastolillos* cántabros, entre otros.	España (Presentes principalmente en el norte, aunque hay relatos por toda la península e islas).	**Recuperación** Pese a ser un término que engloba a un grupo realmente variopinto de criaturas, estas poseen una serie de características comunes que permiten englobarlas bajo esta etiqueta. Se trata de una *recuperación*, ya que dependiendo del lugar donde se encuentren los personajes, estos tomaran una denominación y forma regional concreta.
Iberia Inc.	Cómic	**Trasnu** […]. Nos es presentado como un humano de baja estatura, de orejas puntiagudas y grandes poderes psíquicos.	Asturias	**Adaptación** Se trata de un *Trasgo* de origen asturiano que forma parte de un grupo de superhéroes. Posee unos potentes poderes psíquicos, con los que puede levitar y mover objetos a voluntad. Se trata de una clara *adaptación*, pues racionaliza a este ser mitológico dentro de un mundo de superhéroes (tanto de

				manera física como en habilidades).
Taxus	Cómic	**Trenti** Duendecillo humanoide de baja estatura, viste con hojas, musgo y raíces. Según se narra, el *Trenti* es un ser de carácter travieso, que si bien gusta de gastar bromas a las jóvenes del bosque, también está dispuesto a ayudar a aquel que lo necesite. En el cómic, este es representado como un pequeño ser humanoide de piel rosada, grandes orejas y un traje hecho de hojas.	Cantabria	**Recuperación** Si bien este ser, en el cómic, posee un protagonismo prácticamente inexistente, su apariencia física es claramente una *recuperación*.
Maldita Castilla EX	Videojuego	**Zarrampla** Conocido también como *Zamparrón*, es descrito como una especie de ogro humanoide devorador de niños. En las versiones extremeñas, este posee la habilidad de estirar y encoger su cuerpo tanto como lo requiera, para así entrar en los hogares de sus víctimas. En el juego, esta criatura toma el aspecto de una suerte de gusano monstruoso, con la capacidad de escupir una especie de ácido gástrico usado como ataque contra el protagonista.	Castilla y León y Extremadura	**Adaptación** Parece ser una *adaptación* de la versión extremeña del mito, cogiendo la parte dónde se estira para entrar en las casas, para así representarlo como una criatura alargada y monstruosa. Del monstruo original, además de su habilidad transformada en cuerpo fijo, sólo se conserva la cara propia de un ogro.

4.1. Anexo

A continuación, y con el objetivo de ser utilizado como índice de categorías, dejo el listado de las criaturas presentes en la tabla, ordenado por orden alfabético, con los datos de identificación y sin análisis escrito:

Anjana. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Recuperación**.

Anjana. Taxus [Cómic]. **Adaptación**.

Anjana maldita. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Anjara. Taxus [Cómic]. **Adaptación**.

Antiguo rey de Castilla. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Reinvención**.

Bú. La Orden Oscura [Cómic]. **Adaptación**.

Bú. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Buhos de la Bruja. Maldita Castilla Ex [Videojuego]. **Adaptación**.

Buitre bicéfalo. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Reinvención**.

Caballucos del Diablu. Taxus [Cómic]. **Adaptación**.

Caras de la Torre. Maldita Castilla Ex [Videojuego]. **Reinvención.**

Colacho. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Cuegle. Grimm [Serie de televisión]. **Adaptación**.

Cuegle. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Cuegle. Taxus [Cómic]. **Adaptación**.

Cuélebre. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Cuélebre. Taxus [Cómic]. **Recuperación**.

Duendes. La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro [Juego de rol]. **Recuperación**.

Espectros. La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro [Juego de rol]. **Recuperación**.

Espíritu guardián. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Reinvención**.

Fraile Motilón. Monstruos Ibéricos: Tras los pasos de la Quarantamaula [Novela gráfica]. **Recuperación**.

Gailán. Aquelarre [Juego de rol]. **Reinvención**.

Gamusino. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Guajona. Taxus [Cómic]. **Recuperación**.

Gusanos. Maldita Castilla Ex [Videojuego]. **Adaptación**.

Hada. La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro [Juego de rol]. **Recuperación**.

Lamias. La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro [Juego de rol]. **Adaptación**.

La Muerte. Maldita Castilla EX. [Videojuego]. **Adaptación**.

Lobisome. Iberia Inc [Cómic]. **Adaptación**.

Lobisome. La Orden Oscura [Cómic]. **Recuperación**.

Los Mariños. La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro [Juego de rol]. **Adaptación**.

Malismo. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Recuperación**.

María Enganxa. Monstruos Ibéricos: Tras los pasos de la Quarantamaula [Novela gráfica]. **Recuperación**.

Martinico. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Meiga. La Orden Oscura [Cómic]. **Adaptación**.

Monstruo «Tras la Cruz está el Demonio». Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Reinvención**.

Monuca. Taxus [Cómic]. **Recuperación**.

Moura. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Mujeres de agua. La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro [Juego de rol]. **Recuperación**.

Musgosu. La Orden Oscura [Cómic]. **Recuperación**.

Musgosu. Taxus [Cómic]. **Adaptación**.

Nuberu. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Recuperación**.

Nuberu. Taxus [Cómic]. **Adaptación**.

Ogros. La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro [Juego de rol]. **Adaptación**.

Ojáncana. Taxus [Cómic]. **Recuperación**.

Ojáncano. La Orden Oscura [Cómic]. **Adaptación**.

Ojáncano. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Recuperación**.

Ojáncano. Taxus [Cómic]. **Recuperación**.

Ojáncano (Gusanos). Taxus [Cómic]. **Recuperación**.

Olentzero. *Bilbae Nagusi* [Cómic]. **Adaptación**

Quarantamaula. Monstruos Ibéricos: Tras los pasos de la Quarantamaula [Novela gráfica]. **Recuperación**.

Quijote loco. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Reinvención**.

Santa Compaña. *O Apóstolo* [Película]. **Recuperación**.

Santa Compaña. Iberia Inc [Cómic]. **Adaptación**.

Santa Compaña. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Sapo. Maldita Castilla EX. [Videojuego]. **Adaptación**.

Ser de los bosques. La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro [Juego de rol]. **Recuperación**.

Tarasca. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Tío Martinito. La Orden Oscura [Cómic]. **Adaptación**.

Tragaldabas. Maldita Castilla EX [Videojuego]. **Adaptación**.

Trasgos. La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro [Juego de rol]. **Recuperación**.

Trasnu. Iberia Inc [Cómic]. **Adaptación**.

Trenti. Taxus [Cómic]. **Recuperación**.

Zarrampla. Maldita Castilla EX. [Videojuego]. **Adaptación**.

4.2. Observaciones

Creo necesario dejar claro, antes de comentar algunas observaciones interesantes del estudio realizado a través de la tabla, que no se han analizado a todas las criaturas presentes en

los elementos de ocio estudiados, sino que se han seleccionado aquellas que pueden ser utilizadas como un mejor ejemplo a la hora de mostrar los casos de categorización.

Del análisis realizado, se puede observar que la categoría que impera sobre las demás es la *Adaptación*, seguida de cerca por la *Recuperación*, siendo la *Reinvención* la que posee menor presencia en los elementos de ocio. Esto puede deberse a la dificultad que puede presentar el crear una criatura mitológica, capaz de, no solo encajar en un folclore concreto, sino también en el mundo correspondiente del elemento de ocio de una forma coherente.

Como ya he explicado, los casos expuestos en la tabla de análisis, son ejemplos seleccionados con el objetivo de mostrar el sistema de clasificación con la mayor claridad posible. No obstante, algunos de los casos analizados, poseen unas características únicas que le otorgan un interés particular, por ejemplo:

El caso del *Colacho*, presente tanto en el videojuego *Maldita Castilla EX* como en el juego de rol Aquelarre, nos presenta un ejemplo de *Adaptación* realmente interesante. Originalmente, el *Colacho* forma parte de una fiesta popular, siendo un personaje que representa a un demonio a través de un disfraz, no obstante, en ambas obras se nos muestra con una forma física propia; es decir, se trata de un caso en el que un elemento del folclore, pasa a formar parte de la «mitología».

Este caso es un magnifico ejemplo, no sólo de la recuperación del folclore como parte de una obra de ocio, sino también de como algunos de los casos tienen las líneas entre categorías muy difusas, siendo realmente complejo asignarle una clasificación. Si bien la creación de este nuevo diablillo podría encajar con la *Reinvención*, pues se le ha otorgado un cuerpo completamente nuevo y una historia propia, se trata de un curioso caso de *Adaptación*, debido a su base cultural claramente basada en el folclore de la fiesta popular presente en Castrillo de Murcia.

Otro caso de interés es el del *Cuegle*, pues nos encontramos con que en las obras de *Maldita Castilla EX* y en *Taxus*, este posee una representación física muy similar, destacando esto por

ser ambas una *Adaptación* de la criatura original, físicamente alejadas del mito de Manuel Llano. Es decir, nos encontramos ante un lento proceso de cambio en la forma de narrar el mito, siendo así capaces de contemplar como nace una nueva versión del *Cuegle* en base a las obras de ocio contemporáneas a nosotros.

Estos casos aquí presentados, son dos particularidades realmente interesantes por sus diferencias con el resto, no obstante, incluso si hay otros casos que también serían dignos de mencionar, es importante destacar que el grueso de los análisis comparte ciertas características, en lo que a su relación con su mundo y representación se refiere, que permiten la implementación del sistema de categorías de forma correcta y sin grandes dudas.

Son también dignas de mención, pues presentan un contexto de gran originalidad, aquellas obras que utilizan «universos» ya existentes como base para el reconocimiento de los seres mitológicos autóctonos, pues se trata de una magnifica mecánica a la hora de dar visibilidad a las criaturas de mitologías menos comerciales gracias al uso de obras de éxito.

Esto puede ser observado, por ejemplo, en el complemento de rol *La Llamada de Cthulhu: La Piel de Toro*, donde se nos presentan criaturas y organizaciones originales de las obras de H. P. Lovecraft, pero también se adaptan seres de la mitología nacional para encajar en este nuevo contexto, siendo ejemplo de ello los *Mariños* como equivalentes a los Profundos presentes en las obras del autor.

5. CONCLUSIONES

Para comenzar, y con el objetivo de hacer autocritica y mejorar a futuro, creo necesario exponer las dificultades encontradas a la hora de desarrollar este trabajo. El punto principal en lo que a complicaciones se refiere, sería la búsqueda de bibliografía disponible sobre este tema en concreto, que si bien he podido encontrar un buen numero de obras que hablen acerca de la

mitología, los textos específicos centrados en su aplicación en el mundo del ocio son más bien escasos, y centrados en su mayoría en aplicaciones escolares de algún tipo.

De la misma manera, las obras de ocio que contienen elementos de la mitología española son también escasas si las comparamos con otras mitologías mucho más comerciales, destacando así la calidad sobre la cantidad. No obstante, debo admitir mi sorpresa al descubrir obras tan completas y desarrolladas en lo que a la fantasía mitológica española se refiere, permitiéndome así crear un listado realmente extenso con la capacidad de ejemplificar las categorías diseñadas.

Un punto que, sabiendo lo que se ahora, me habría gustado darle un nuevo enfoque, es la creación del sistema de clasificación de seres mitológicos presentes en las obras de ocio. Si bien es cierto que me encuentro contento con el resultado final y su correcta aplicación, me habría gustado exponer esta propuesta a algunos de los autores mencionados en este trabajo. Es decir, considero que la opinión de alguno de los autores, o autoras, de las obras analizadas podrían haberme dado un punto de vista clave a la hora de analizar los casos y exponer estas propuestas.

Finalmente, y en lo que respecta al apartado práctico del trabajo, podemos concluir tras el análisis de las obras y de los casos concretos, que el sistema de clasificación principal (es decir, el que se encuentra conformado por las categorías de *Recuperación*, *Adaptación* y *Reinvención*) es funcional y aplicable a cualquier obra contemporánea que contenga mitos, leyendas y folclore de un territorio.

Es más, el análisis de los casos concretos ha demostrado que estos seres presentes en los elementos de ocio contemporáneo, no solo le dan visibilidad a un folclore que ha sido poco empleado hasta la llegada de los nuevos movimientos de recuperación, sino que también este sistema de categorías forma parte de estas obras, incluso si el autor no es consciente de ello.

Además, y para concluir con el trabajo, queda también demostrado como los seres mitológicos empleados en las diversas obras de ocio, siguen siendo susceptibles de cambios

gracias a las nuevas narraciones; es decir, la naturaleza cambiante de la cultura popular, se encuentra más presente que nunca gracias a los elementos de ocio, que poseen la capacidad de dejar registro de ello y crear un nuevo relato común.

6. BIBLIOGRAFÍA

Anyó Sayol, Lluís. (2013). *Género y cultura global en el videojuego español*. Pasavento: revista de estudios hispánicos, vol. 1, nº 2, 247-263.

Arruns Panaro, Luca. (2021). *Ludos in mythos: god of war and the subversion of snorri*. Scandia: journal of medieval norse studies, nº 4, 52-95.

Callejo Cabo, Jesús. y Díez Pernía, Manuel. (2005). *Gnomos y otros espíritus de la naturaleza. Guía de los seres mágicos de España*. EDAF.

Cuba Rodríguez, Xoán Ramiro; Reigosa Carreiras, Antonio; Miranda Ruíz, Xosé. (2006). *Diccionario de los seres míticos gallegos*. XERAIS.

Dies Valls, Clara. (2021). *Bestiario de Tierra y Tinta*. Autopublicación.

Hernández Torres, Ervey Leonel. (2017). *El rol del diseñador de videojuegos en la difusión de la cultura regional*. Zincografía. Revista de comunicación y diseño, nº 1, 40-51.

Herrero Martínez, David. (2020). *No sólo videojuegos. Una etnografía del uso educativo de videojuegos en un Instituto de Educación Secundaria* [Programa de Doctorado en Educación. Universidad de Alcalá].

J. Espino, Israel. (2022). *Gente de muerte y otros cortejos sobrenaturales*. Almuzara.

Llano, Manuel. (1982). *Mitos y leyendas de Cantabria*. Edición especial para la CAJA DE AHORROS DE SANTANDER Y CANTABRIA.

Pérez Miranda, Iván. y Acosta del Río, Severiano. (2015). *Mitología, cultura popular y juegos de rol*. El Futuro del Pasado, nº 7, 219-237.

Prado, Javier. (2021). *Monstruos ibéricos. Ogros y asustaniños españoles*. Maldragón.

Ruiz Osuna, Pablo. y Ander Ramírez, Ion. (2021). *Dragones. Serpientes, lagartos, dragones y otros engendros de la mitología ibérica*. Autopublicación.

Sendino, Iñaki. «Ikan» y Ugarte, Naroa. (2017). *Basakume*. NEUH.

Unceta Gómez, Luis y González Vaquerizo, Helena. (2022). *La cara b de la mitología grecolatina: sobre monstruos, seres liminales y personajes en busca de su identidad*. Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, nº 38, 443-448.

6.1. Páginas y artículos web

Abertal. (…). *Los Mariños*. Britonia. http://www.pangalaica.com/britonia/historia/marino.htm

Antonio Lage-Seara. (03 de enero de 2023). *Los Mariño, descendientes de una sirena de la isla de Sálvora*. Mundodiario. https://www.mundiario.com/articulo/eurorregion/marino-descendientes-sirena-isla-salvora/20230103035754259800.html

Apartamentos Cañardo. (28 de mayo de 2015). *Basajarau: la leyenda del "Señor de los Bosques"*. Apartamentos Cañardo. https://www.apartamentosorosalto.com/basajarau-la-leyenda-del-senor-de-los-bosques

Benjamin Veschi, 03/2019, en https://etimologia.com/mito/

Charro Gorgojo, Manuel Ángel. (…). *Lechuzas y búhos ¿Aves de mal agüero?*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. https://lc.cx/zlQsR0

Curiosidades y Cofradías. (29 de mayo de 2018). *El Tío Martinito*. Curiosidades y Cofradías. https://criosidadesycofradias.blogspot.com/2018/05/el-tio-martinito.html

Federico García Lorca. (…). *Las nanas infantiles* (Conferencias). OBRAS FEDERICO GARCÍA LORCA. https://federicogarcialorca.net/obras_lorca/las_nanas_infantiles.htm

Fernando Borjas. (09 de septiembre de 2016). *Leyendas del camino de Santiago: El lobo protector de peregrinos*. Vive el Camino. https://vivecamino.com/leyendas-del-camino-de-santiago-el-lobo-protector-de-peregrinos-no-217/

Graciela Paula Caldeiro. (…). *Abelardo y Eloisa*. Idoneos. https://mitosyleyendas.idoneos.com/mitologia_medieval/abelardo_y_eloisa/

Hiru.eus. (…). *Lamia*. euskadi.eus. https://www.hiru.eus/es/cultura-vasca/lamia

Javier Prado. (20 de febrero de 2023). *¿Existen las leyendas "fake"?*. @JaviertPrado. https://twitter.com/JaviertPrado/status/1624138363967049749?t=PNU7l5QyUso5-gvy0mshSw&s=03

McMullan, Thomas. (07 de octubre de 2019). *How Video Game 'Blasphemous' Embraces the Catholic Gothic Tradition*. Frieze. https://www.frieze.com/article/how-video-game-blasphemous-embraces-catholic-gothic-tradition

Miguel Guillén. (…). *Iberia Inc Superheroes ibericos*. Diario de Cádiz. https://especiales.grupojoly.com/especiales/comic-cadiz-superheroes/

Wiki Mitología Ibérica. (30 de noviembre de 2012, última actualización). https://mitologiaiberica.fandom.com/es/wiki/Wiki_Mitolog%C3%ADa_Ib%C3%A9rica

6.2. Obras utilizadas

Cordero Postigo, R; Donaire, S; Ramírez Barba, B. (2023). *Monstruos ibéricos. Tras los pasos de la Quarantamaula*. Maldragón.

Cortizo, Fernando (Director). (2012). *O Apóstolo* [Film]. Autofinanciación.

Gojenola, D. (2021). *Bilbae Nagusi*. Autopublicación.

Ibáñez, R. (2004). *La Piel de Toro* (2ª ed). CROM.

Ibáñez, R. (2011). *Aquelarre* (3ª ed.). Nosolorol Ediciones.

Jiménez, R; MB, Juanfra; MB; Sollero, J.A. (2022). *La Orden Oscura, volumen 1*. Asociación Juvenil Carmona en Viñetas.

Kouf, B. (Escritor), & Ávila, C. (Director). (2017, 27 de enero). El Cuegle (Temporada 6, Episodio 4) [Capítulo de serie de televisión]. Por Buckland, M; Kouf, J; Greenwalt, D; Hayes,

S; Milliner, T. Oster, S. (Productor ejecutivo), *Grimm*. Hazy Mills Productions, GK Productions, Universal Pictures Television.

Locomalito. (2016). Maldita Castilla EX. (Versión para computadora) [Videojuego]. Locomalito y Abylight.

Sánchez, I. (2019). *Taxus, La historia completa*. Dolmen.

Pacheco Perujo, C; Marín Trechera, Rafael; Fronteriz, R. (1997). *Iberia Inc*. Planeta.

---

*[1] Si bien el término «neofolklore» hace, originalmente, referencia a un genero musical que renovó los sonidos tradicionales de Chile, en este trabajo nos servirá para señalar todos los movimientos de revitalización del folclore presentes en la actualidad (trajes, música, arte…), aunque centrándonos en los casos de la mitología.

*[2] Arruns, 2021.

*[3] Cuba Rodríguez, Xoán Ramiro; Reigosa Carreiras, Antonio; Miranda Ruíz, Xosé. (2006). *Diccionario de los seres míticos gallegos*. XERAIS.

*[4] Al hablar de «universo», debemos comprender este término como el mundo propio de la obra, separado del nuestro y de sus bases lógicas.

*[5] Javier Prado. (20 de febrero de 2023). *¿Existen las leyendas "fake"?*. @JaviertPrado. https://twitter.com/JaviertPrado/status/1624138363967049749?t=PNU7l5QyUso5-gvy0mshSw&s=03

*[6] El *monomito* es el patrón básico de muchos relatos épicos, presentes en todo el mundo, que debe seguir un héroe para llegar a cumplir su misión. Es un término acuñado por el antropólogo Joseph Campbell, y se trata de un modelo de mucha popularidad en películas y obras literarias de fantasía y ciencia ficción.