



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Desarrollo de una colección de cartas sobre mitología
cántabra: Un mundo mágico y oculto

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Moral Noriega, Lucía

Tutor/a: Giménez Morell, Roberto Vicente

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Esta colección pretende dar a conocer el mundo tan curioso de las creencias de las gentes que habitaron el norte, y como sus historias han calado en los actuales moradores de esas tierras.

A través de estas cartas, que pretende ser para todos los públicos, se presenta la larga lista de personajes fascinantes y legendarios que habitan Cantabria desde los bosques hasta el mar, comentando su aspecto, su comportamiento y sus hogares.

Un elemento diferenciador a otras recopilaciones ya existentes es el hecho de que incluya a todos los personajes descubiertos durante mi investigación, ya que otras colecciones solo muestran a una parte de la totalidad de estos. También se han realizado muchas lecturas para hacer un diseño de personaje lo más fiel posible a las leyendas para los amantes de los mitos.

PALABRAS CLAVE: Mitología, Ilustración, Cromos, Digital, Leyenda

RESUM

Aquesta col·lecció pretén donar a conèixer el món tan curiós de les creences de les gents que van habitar el nord, i com les seues històries han calat en els actuals habitants d'aqueixes terres.

A través d'aquestes cartes, que pretén ser per a tots els públics, es presenta la llarga llista de personatges fascinants i llegendaris que habiten Cantàbria des dels boscos fins a la mar, comentant el seu aspecte, el seu comportament i les seues llars.

Un element diferenciador a altres recopilacions ja existents és el fet que incloga a tots els personatges descoberts durant la meua investigació, ja que altres col·leccions només mostren a una part de la totalitat d'aquests. També s'han realitzat moltes lectures per a fer un disseny de personatge el més fidel possible a les llegendes per als amants dels mites.

PARAULAS CLAU: Mitologia, Il·lustració, Cromos, Digital, Llegenda

ABSTRACT

This collection aims to show the curious world of the beliefs of the people who inhabited the north, and how their stories have permeated the current inhabitants of these lands.

Through these cards, which are intended for all audiences, the long list of fascinating and legendary characters that inhabit Cantabria from the forests to the sea is presented, commenting on their appearance, their behavior and their homes.

A differentiating element to other existing compilations is the fact that it includes all the characters discovered during my research, as other collections only show a part of the totality of these. A lot of reading has also been done to make the character design as faithful as possible to the legends for those who love myths.

KEYWORDS: Mythology, Illustration, Trade Cards, Digital, Legend

1. ÍNDICE

1. ÍNDICE	4
2. INTRODUCCIÓN	5
3 OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
4. DESARROLLO TEÓRICO	7
4.1. TEMA.....	7
4.1.1. CONTEXTO	10
5. REFERENTES.....	11
5.1. TEMÁTICA MITOLÓGICA	11
5.1.1. GUSTAVO COTERA COMO CREDO	11
5.1.2. OTROS AUTORES.....	13
5.2. GRÁFICA.....	14
5.2.1. PERSONAJES MITOLÓGICOS	14
5.2.2. ESTILO GRÁFICO.....	18
5.2.3. CARTAS.....	19
6. DESARROLLO PRÁCTICO	22
6.1. PREPRODUCCIÓN.....	22
6.2. PRODUCCIÓN.....	26
6.3. POSTPRODUCCIÓN	33
7. CONCLUSIONES.....	35
8. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	36
9. ÍNDICE DE FIGURAS.....	39
10. ANEXOS.....	41

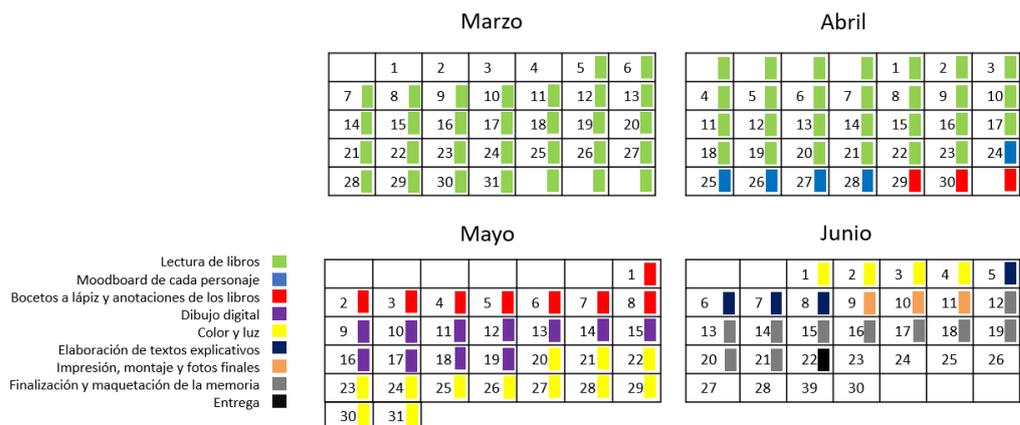
2. INTRODUCCIÓN

Este proyecto consiste en la elaboración de una serie de cartas ilustrativas y explicativas de los más de 40 personajes que componen el panorama mitológico cántabro, sin llegar siquiera a poder abarcarlos todos. Se pretende dar a conocer la cultura de esta región en toda su grandeza de una forma atrayente para todas las edades, con ilustraciones amables y textos explicativos interesantes. Un rasgo diferenciador de otras recopilaciones mitológicas es la inclusión de todos los personajes que se han encontrado durante muchas lecturas e investigaciones sobre el tema y también la mayor fidelidad posible a las leyendas locales, pues se ha buscado representarlos tal y como los describen, aunque por supuesto, siempre con un toque personal.

3 OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal es el de proporcionar al lector la posibilidad de conocer a fondo la rica variedad de seres que son parte de una cultura tan antigua y arraigada como la cántabra, tanto si se trata alguien de esa tierra y quiere ampliar sus conocimientos como si es un total desconocedor del tema, pues precisamente por eso se ha pretendido ser tan exhaustivo con las investigaciones y dar la mayor información posible sobre cada personaje.

Poder transmitir la pasión por algo tan personal y apasionante como es la mitología de mi tierra natal de forma asequible ha sido el motor para realizar unas cartas coleccionables, pues la parte didáctica resulta novedosa en un tema como este, del que solo se conocen relatos y bestiarios. La posibilidad de crear un producto que tanto adultos como niños puedan disfrutar es el propósito más importante de todo esto, pues con una investigación del panorama mitológico se ha comprobado que hubo habido una bajada por el interés mitología en el siglo pasado y que se salvó educando a los niños con las leyendas. Por eso en este proyecto quiere dirigirse a niños que disfrutaran con la parte lúdica de la baraja y que perpetuaran nuestros mitos, pero sin dejar olvidado a cualquier adulto que se haya criado sin conocer todas estas criaturas sobrenaturales.



4. DESARROLLO TEÓRICO

4.1. TEMA



Gustavo Cotera: *Cartel de La Diosa Cantabria*. Extraído de "La Cantabria de Gustavo Cotera", 2005 (p. 230)

Todos los rincones del planeta tienen su propia mitología que esas creencias que superan la barrera de lo lógico y lo racional. Pero hay zonas en las que estos mitos son más famosos o tienen más peso y el norte de España es uno de estos lugares, pues, aunque abunde la magia por todo el país, hay algo en el norte que se aferra a lo sobrenatural, a lo esotérico, a lo que se escapa de la razón. No tenemos más que remontarnos a la caza de brujas medieval para comprobar cuál era la zona donde en la que más se ensañaron los inquisidores, pues coincide con la zona que más respeto infundía.

Ese odio solo lo alimentaba el miedo a lo desconocido, a las mujeres independientes y sabias con conocimientos y virtudes, pues una mujer inteligente solo podía serlo gracias al diablo. Miedo a los bosques norteños, tupidos, profundos donde es fácil perderse y que las paranoias dejen paso a las alucinaciones. Miedo a un mar tan bravo como el Cantábrico, que solo nos hace ser conscientes de nuestro mínimo poder frente a la naturaleza. Miedo también al clima tempestuoso o a las escarpadas montañas. Miedo, sobre todo, a lo incontrolable.

Y es este azar del entorno lo que probablemente haya dado pie a tantas creencias mitológicas en estas tierras, pues los que las habitaron antes que nosotros debían explicar de alguna forma esta brutalidad norteña, y darle nombre a algo que simplemente se halla en el aire. Se respira vida en los bosques, así como te obnubila la majestuosidad del mar. Es algo inexplicable, y que a su vez explica todos los mitos y leyendas que han parido estas tierras, y así lo relata Mercedes Cano:

Para lograr entender la mitología es necesario conocer sus tierras y sus mares. En la franja norte, oscuros bosques; profundos y cerrados, con olor y sabor a tierra húmeda, madera, líquenes, hongos y hojas, dan paso a fragorosos y amplios prados [...] En el mar, acantilados escarpados contra los que rompen las galernas y suaves playas besadas por las olas, que esconden peligros para quienes no los respetan. [...] Viento que suena con el bramido de cien caracolas al pasar por las aberturas de las rocas. [...] Todo esto, unido a las gentes, con su historia y su cultura, son requisito indispensable para el nacimiento, evolución y perduración de los personajes mitológicos." (2007, p. 11-12)



Gustavo Cotera: *El trenti y las mozas*. Extraído de “La Cantabria de Gustavo Cotera”, 2005 (p. 33)

Eso es lo más curioso de la mitología. El saber que pudieron surgir de un intento de explicación a algo tan natural como el viento, las olas, o los aludes de las montañas. Y como esas explicaciones que nacen en tiempos incultura, sin ser siquiera reales y tangibles, pasa durante siglos de generación en generación por el deseo de mantener viva nuestra esencia. Resulta fascinante imaginar que hace siglos pudo ser algo tan palpable para esas gentes como la ciencia misma.

Esto se puede comprobar en muchos dicho y refranes de antaño, y que son prueba de como la arraigada creencia mitológica para las gentes de antes, pues encierran una seguridad pasmosa de algo que no es irreal. Hay explicación para todo, incluso para la repentina rebeldía de algunas muchachas. “...suele decirse en Cantabria de una moza brava y bien puesta: *A esa no la asusta ni el Trenti*” (Hernández y Sánchez, 1994, p 48).

Otro caso, con otro duende como protagonista y recogido por Adriano García Lomas dice: “...cuando una muchacha, habitualmente moderada en sus pasiones, de súbito se hacía díscola y desvergonzada, o se iniciaba en marcados síntomas de sensualismo, se comentaba tan repentino cambio con este dicho: *“¡Esa ya tropezó con el Tentirujo!”* (1964, p 123-124). Referido al mismo duende Mercedes Cano Herrera relata que, en 1975, todavía llegó a escuchar la siguiente frase a una mujer muy anciana: *“Mi madre no quería que fuera sola al monte. Decía: moza, soledad y Tentirujo, llanto seguro”* (2007, p. 53).

No deja de recordar a la religión, pues da explicación a muchos sucesos sin haber podido ser testigo real de los personajes protagonistas de esas historias. Tanto de la fe cristiana, como los mitos griegos, como las creencias cántabras tienen una fe ciega a algo intangible que explique lo que el ser humano en su momento no comprendía, y que pasa a formar parte de la memoria colectiva un lugar mientras pasa de boca en boca durante siglos hasta formar una parte de su cultura. Todo ello lo comenta Mercedes Cano:

Las creencias de un pueblo forman parte de su cultura. [...] A modo de reivindicación cultural siguieron vivas, pese a los intentos de las capas sociales “cultas” por eliminarlas tachándolas de “supersticiosas”, “peligrosas” o “ingenuas”. Ocultas a los ojos y oídos de las clases dirigentes disfrazadas como cuentos y leyendas, consiguieron traer hasta nuestros días personajes del mundo mágico-religioso de épocas anteriores al cristianismo. (2007, p. 5-6)



Gustavo Cotera: *Campo de Estelas*.
Extraído de "La Cantabria de
Gustavo Cotera", 2005 (p. 28)

Y es que la mitología lleva viva tanto tiempo como el ser humano. No dejan de ser unas religiones pasadas de moda, pues comparten características tales como explicar fenómenos que escapaban al entendimiento humano y saber que contaban con la ayuda de criaturas benévolas que, en lugar de habitar en el cielo cristiano habitaban a su alrededor, que en nuestro caso son las "anjanas", los "ventolines", el "duende zahorí" o el "musgosu".

Hay documentos que prueban que las creencias mitológicas de esta zona se remontan a las guerras romanas. Juan Luis de Velarde y Escalante relata en su *Poemario cántabro* de 1892 (Citado por Hernández, 1998, p. 102) como en medio de una batalla, según entendemos, apareció un "ojáncano":

*"Fue por el mostro que corto el aliento,
Surgiendo de repente de la espesura.
El sol oscureció con su envergadura,
Y enrojeció su cuerpo el firmamento."*

Su inspiración y verdadera prueba histórica fueron unos versos antiguos de un poeta griego que narra las dificultades de la avanzadilla romana, pues dice que el grupo se queda horrorizado ante *"El monte rojo que se abre al frente, con ojo inmenso que atormenta"* (Crianágoras de Mitilene citado por Hernández, 1998, p. 102). Se interpreta que "el monte rojo" es el cuerpo gigante y pelirrojo del cíclope, así como el "ojo inmenso" su único ojo en mitad de la frente.

Lo que diferencia principalmente a la mitología cántabra de religiones como el cristianismo basa su fe en la naturaleza. No hay un dios, solo seres con un aparente origen real pero envueltos con una sobrenaturalidad propia de la magia. Son criaturas que habitan cada rincón de Cantabria, pues para los cántabros de antaño, igual que para los actuales, la naturaleza tiene un poder innegable. Todo está vivo, y este paganismo que se basa en el poder de la naturaleza es un caldo de cultivo para todo tipo de criaturas con muy diversas funciones en su entorno, y que componen el imaginario mitológico cántabro. *"En el paisaje cántabro está todo vivo: los arroyos, las fuentes, el viento, las nubes, el fuego, el bosque, las casas, y esto es así porque la naturaleza está toda habitada..."* (Hernández y Sánchez, 1994, p. 45).

4.1.1. CONTEXTO



Tejo milenario de la iglesia de Santa María de Lebeña, Liébana. (Cantabria)

La semilla que lleva a realizar este trabajo es mi lugar de nacimiento. Todo el mundo se siente muy arraigado a su tierra, pero en la gente del norte, generalmente, se nota un apego diferente. Casi se podría decir que hay un orgullo colectivo, una sensación muy fuerte de pertenencia. Ha sido así desde que el mundo es mundo, pues solo hay que recordar cual fue el territorio más rebelde en cuanto a ser conquistado por el imperio romano en las ya mencionadas guerras romanas.

Los cántabros y astures de entonces se resistieron tanto a dejar que su cultura fuera absorbida por otra y eran tan indomables que es sabido que luchaban hasta el final, y que, en casos extremos, se suicidaban antes de ser capturados. El método más utilizado era comer hojas de tejo, que son venenosas, y se ha convertido en un árbol sagrado precisamente por esto.

Creo fielmente que esto, de alguna forma, se queda impregnado en el aire, y los moradores de estas tierras, así como cualquier otra, heredan estos sentimientos. A muchos se les pone la piel de gallina al pensar nuestros bosques, nuestro mar, nuestra cultura, nuestras creencias.

Llevar a cabo este trabajo no ha sido más que el colofón de toda una vida de inquietudes al respecto, ya que desde bien pequeños conocemos gran parte de los habitantes mitológicos de nuestra tierra. Habrá quien sienta más o menos curiosidad, pero no es un tema desconocido para nadie. Esto es gracias a un resurgimiento en las últimas décadas, pues durante el siglo pasado la gente apenas hablaba de nuestra mitología.

A los niños les gusta pensar en la magia de que pueden existir todas esas criaturas, como es mi propio caso. Para la mayoría es algo normal, simplemente una parte más de nuestra cultura, y asique no fue hasta que comencé a vivir fuera de Cantabria cuando fui consciente del peso que mi cultura tenía en mí. Uno no es consciente del orgullo cántabro que siente hasta que se aleja, y fue entonces cuando comencé a tener más curiosidad por la mitología, por saber más sobre las creencias de mi tierra natal.

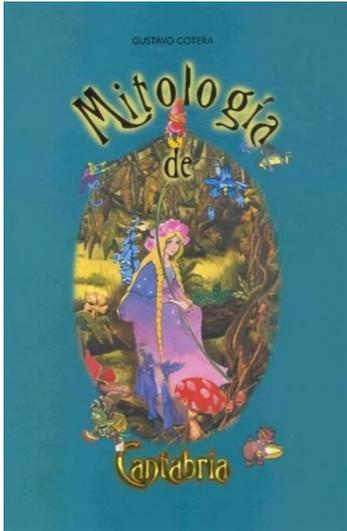
El propósito ha sido darle un toque personal algo que ha formado parte de mi infancia y de muchas otras, pues hacer un rediseño de todos los personajes mitológicos ha sido tanto un reto como una especie de recorrido por mi niñez. Se ha querido llevar a cabo un producto que yo hubiera deseado tener, y que creo que muchos otros niños hubieran querido.

El concepto de colección es algo llamativo en la infancia, algo lúdico, pues aparte de aprender algo nuevo se plantea también un objetivo, que es el de tener todas las cartas de esa colección. Por eso, es la mejor manera de llevar a cabo a este proyecto, enfocar el descubrimiento del mundo mitológico desde otra perspectiva.

5. REFERENTES

5.1. TEMÁTICA MITOLÓGICA

5.1.1. GUSTAVO COTERA COMO CREDO



Los niños cántabros nos hemos criado con la imagen colectiva de los dibujos de este ilustrador, pues siempre ha sido el más conocido por su empeño en mantener vivos los mitos y las costumbres cántabras. Hasta el siglo pasado nuestra mitología fue una gran desconocida, teniendo mucho más peso la vasca o la gallega. Cotera supuso indudablemente un antes y un después. No es que no hubiera autores que hablaran de nuestras leyendas, pero siempre se mantuvo en un segundo plano. Fue importante García-Lomas con “Mitología y supersticiones de Cantabria” en 1964 o el poeta Manuel Llano, quien relató con delicadeza y cariño muchas de las historias que impregnan nuestros valles, sacándolos del olvido. Cotera relata como *“habría de ser la lírica prosa de Manuel Llano quien elevase tal hueste antigua a un lugar preeminente en el tenebroso y magnífico panteón cántabro”* (2005, p. 11).



Gustavo cotera: *Mitos de Cantabria*, 1999

Gustavo cotera: *La Cantabria de Gustavo Cotera*, 2005

Pero nuestros mitos no consiguieron calar lo suficiente en la gente, ya que el mismo Cotera se preguntaba *“¿Por qué se ha perdido la magia poética de los mitos en aras de un progreso ramplón?”* (2005, p. 11). Posteriormente fue el quien llegó a la conclusión de que la forma de salvar esos mitos “desvanecidos” era dirigiéndose directamente a los niños. Por eso realizó numerosas ilustraciones mitológicas y en 1999 publicó “Mitología de Cantabria”, una recopilación que tuvo acogida en muchos hogares, como fue mi caso. Fue este libro el que nos hizo conocer a toda una generación toda vida mitológica que bulle en nuestros bosques y adoptarla como no habían hecho nuestros padres. Por eso, cualquier persona que naciera rondando esos años tiene las representaciones de Cotera en la cabeza cuanto se habla de mitología, y es por eso por lo que lo considero imprescindible a la hora de hablar de referentes.

Es de mucho agradecer todo esto a Cotera, pues el mismo relata que a raíz de sus ilustraciones y de diseñar un mapa mitológico cántabro que acabó por todos los colegios hubo un cambio radical. Los mitos pasaron de estar dormidos a incluso poner nombres de seres mitológicos a bares y tiendas, o incluso a los niños que nacían.

El acierto de enfocar la salvación de los mitos en los más jóvenes reside en que estos habrán crecido sintiendo tan suyas estas creencias que no dejarán que mueran en el futuro de una forma que no pasó con nuestros padres. La fascinación por las leyendas habrá llegado a sus vidas cuando aún creen que todo es posible.

Cuando crezcan no podrán despegarse del sentimiento de que sus bosques y mares están llenos de vida sobrenatural, pues se empaparon de ello cuando los niños aun creen en la magia.

En el siglo pasado, por lo que he podido deducir en las lecturas, se produjo un olvido en cuanto a la mitología, producido posiblemente por ese progreso que menciona Cotera y que alejó a la gente de los pueblos donde se conocían estos mitos. Si bien es cierto que actualmente nunca se creará en la veracidad de las leyendas como antaño (sino más bien se verán como un legado cultural), las generaciones de los 90 hacia delante tiene más inquietudes en este tema que sus padres, así como estos tienen mucho menos conocimiento que sus padres o abuelos. No hace mucho tiempo que se tomaban como verdades objetivas. Una prueba de esta creencia ciega que tenían hace unas generaciones es la correspondencia de Emilia Pardo Bazán en la que comenta sus impresiones de las pinturas de Altamira diciendo:

...todo lo pudimos ver gracias al valor de José Miera, única persona que se ofreció a guiarnos hasta la gran sala de las pinturas. Los demás lugareños eran reticentes a acompañarnos, pues pensaban que una bestia, aquí llamada ojáncana, habitaba en el interior y custodiaba sus secretos (Citado por Herrera, 1998, p. 100)

Entristece pensar que hay generaciones que desconocen, aunque a su vez es reconfortante como han sido rescatado en el inicio del siglo XIX. Hace apenas dos décadas la gente miraría extrañada al oír el nombre ser un ser mitológico, no que decir de creer en ello.

...pocas gentes quedan ya que crean en ellas, o que las hayan escuchado de primera mano. Hoy, al pasear por un hayedo al atardecer, no podemos sentir la presencia del “busgosu” o del “trenti” o la “anjana”. Y cuando hay tormenta, no esperamos ver al “ojáncano”. [...] Y si un niño se mueve mucho, le llevaremos al psicólogo, para que le trate la hiperactividad, sin pensar que nuestros abuelos seguramente hubieran creído que tenía “el duende en el cuerpo”, por haberse tragado accidentalmente al duende de las aguas. (Cano, 2007, p.9)

Es curioso esto que cuenta Mercedes Cano, pues ahora con perspectiva podemos ver ese salto, que no desvanecimiento generacional pues sabemos que años después de la publicación de su libro sí que se produjo el resurgimiento de la mitología gracias a Cotera. Y precisamente por todo esto este proyecto busca acercarse a los niños, si, pues veo mucha verdad en creer, como él, que sean mantengan viva la cultura, pero sin abandonar la intención de atraer a un público adulto que ha sido víctima del olvido de las leyendas.

Por otro lado, esta influencia de Cotera también ha supuesto, en el caso de este proyecto, un deseo de rotura del esquema a la hora de enfocarlo, tanto en la gráfica como en la información. Realizó su recopilación con descripciones escuetas, lo que provocó que todos los que hemos sentido ese libro como una biblia mitológica tengamos muy poca información al respecto.

Conocemos a los personajes, sí, pero apenas sabemos historias, o leyendas que estos protagonizan, y tampoco teníamos ampliar descripciones de su aspecto, simplemente asumíamos que eran como cotera los dibujaba. A su vez existen personajes que se escaparon a las ilustraciones de Cotera y que se pueden descubrir leyendo otros libros.

5.1.2. OTROS AUTORES

A raíz de ser consciente de esta poca información de la que disponía si me basaba únicamente en las descripciones de Cotera se procedió a reunir cuantos libros y relatos estuvieron fueron posibles. Tras alguna búsqueda en internet se pudo comprobar que la mayoría de las páginas describen a los personajes con las mismas palabras de Cotera, por lo que se deduce que no abunda la información fuera de este conocido autor. Por esos se recopilaron, en un inicio, libros propios de mi familia. Los más relevantes han sido los ya mencionados libros de cotera *“Mitología de Cantabria”* (1999) y *“La Cantabria de Gustavo Cotera”* (2005). Los otros dos libros que más relevancia han tenido en este proyecto han sido *“Ojáncanos”* de Jesús Herrera (1998) y *“Monstruos, duendes y seres fantásticos de la mitología cántabra”*, con textos de Pollux Hernández e ilustraciones de José Ramón Sánchez (1994)

Este último ha sido el que más nuevos conocimientos ha aportado a la investigación, pues cuenta con exhaustivas descripciones de los personajes que menciona, así como las historias que estos han protagonizado, ya que es un libro de texto más que ilustrativo. Muchos no somos conocedores de estas historias, por lo que ha sido muy nutritivo y apasionante leer leyendas en las que los personajes de nuestras infancias son protagonistas.

Pollux relata historias de personajes que Gustavo Cotera nunca representó, por lo que han sido unos grandes desconocidos para la mayoría de nuestra generación. Cotera no habló de la “monuca”, ni de los “espumeros”, ni del “roblón”, mientras Pollux a su vez nunca comenta nada sobre los “mengues”, los “nuberos” o sobre los “diablillos de Colio”. En cambio, sí que ambos hablan de los personajes más célebres como son los “ojáncanos”, las “anjanas”, el “musgosu” o los “ventolines”.

Lo que se pretende decir con esto es que el procedimiento, a fin de cuentas, ha sido reunir la información de diferentes fuentes, pues no se ha encontrado ninguna que aúne a todos con el mismo grado de descripción.

El libro de “Ojáncanos” de Jesús Herrera ha sido también muy enriquecedor, pero solo amplía los conocimientos sobre nuestro personaje más famoso, el más cruel, dueño y señor de los bosques, y de la hembra de este, la “ojáncana”, aunque con ello se han encontrado referencias de cuan antiguos son nuestros mitos y hasta donde se remontan las creencias.

Otro libro que ha resultado revelador por lo conciso pero exhaustivo de sus descripciones es el “Mitos de Cantabria: Cuaderno de campo” de Enrique V. Vegas y Jesús Herrera. Este libro ha sido de gran ayuda para condensar la información, pero tiene una clara influencia del libro de Pollux Hernández, pues se centra en los mismos personajes que este. Es cierto que menciona al final, de manera breve y anecdótica a muchos otros personajes en los que no se centra, haciendo alusión a Cotera.

5.2. GRÁFICA

5.2.1 PERSONAJES MITOLÓGICOS

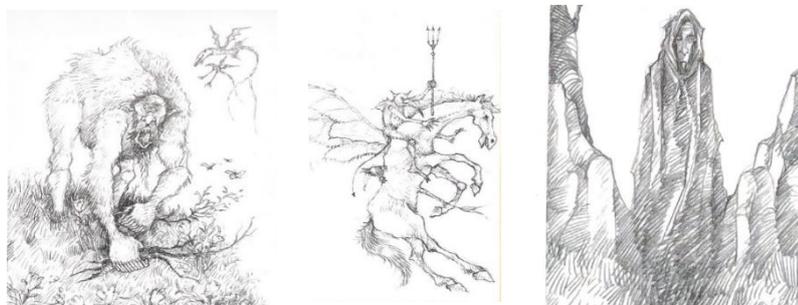
En este proyecto hay una pretensión consciente a huir del estilo de Cotera, a su iconografía, aunque muchas veces sea casi imposible, pues supone a su vez una gran influencia. El estilo simplificado que sus personajes ayuda a darle un enfoque infantil cuando algunos son más bien grotescos en esencia. No llega a la caricatura ni al estilo excesivamente simplificado para edades muy tempranas, pero representa de manera amable a personajes tan abominables como los “ojáncanos” o las “guajonas”. Y es que, a pesar de la intención de escapar de la influencia de este autor, es el perfecto ejemplo de lo que se ha pretendido con este trabajo en cuanto a la gráfica. Él simplifica las formas sin restarles veracidad anatómica y sin llegar a la caricatura. Es el punto medio entre la amabilidad de la infancia y el toque de realidad más adulta. Es un excelente y versátil dibujante, y no se encasilla en la gráfica simplificada, sino que ha realizado representaciones mitológicas muy elaboradas.



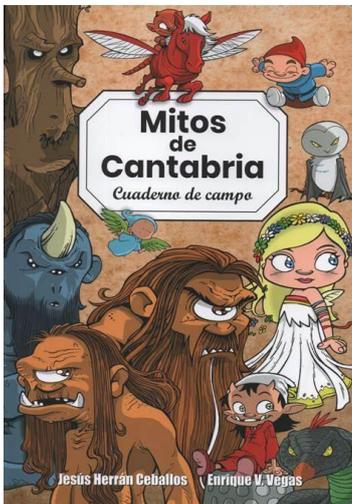
Gustavo Cotera: Ilustraciones extraídas de “La Cantabria de Gustavo Cotera”, 2005

Hay muchas criaturas que multitud de autores han ilustrado, pero muchas otras no, y es difícil imaginar apariencia diferente de un ser mitológico irreal cuando solo se tiene una imagen de él. Es difícil no dar por sentado que esa es la apariencia verdadera. Por eso la investigación tenía como propósito empaparse cuanto más posible fuera de otras representaciones, para romper esa imagen predefinida de Cotera. Para ello, todos los libros en general fueron de ayuda, ya que todos tenían su propio enfoque.

El ilustrador que más se ha alejado de la búsqueda gráfica es José R. Sánchez, que ilustra los textos de Pollux Hernández. Tienen un matiz diabólico, con la línea muy vibrante y nada redondeada, lo que aparta de la sencillez que ayuda a sentir cercanía hacia los personajes. Es posible que se trate del momento de realización de este libro, pues es cierto que tiene un sabor al siglo pasado, antes que volviera a estilarse la sencillez de las formas.



José. R. Sánchez: Ilustraciones extraídas de “Monstruos, duendes y seres fantásticos de la mitología cántabra”, 1994



Jesús Hernán y Enrique V. Vegas: Mitos de Cantabria, Cuaderno de campo, 2021

Enrique V. Vegas: Ilustraciones extraídas de "Mitos de Cantabria, Cuaderno de campo", 2021

Esto lleva al extremo opuesto, siendo el "Mitos de Cantabria: Cuaderno de campo" de Jesús Herrán y Enrique V. Vegas. Siendo una de las representaciones más amables que he recopilado. El descubrimiento de este libro ha supuesto una bocanada de aire fresco en el mundo iconográfico que se tenía mente, pues todo se basaba en las ilustraciones de Cotera o en representaciones tirando a lo grotesco. Este libro lleva la mitología cántabra al estilo cartoon actual y ha sido de gran ayuda para simplificar personajes y amabilizarlos. Además, ha sido una de las representaciones más fieles a los mitos, que también era uno de los grandes objetivos del trabajo.



Isaac Sánchez: Ilustración sacada de "Taxus, la historia completa" 2019

El mayor descubrimiento ha sido Isaac Sánchez, un youtuber conocido como Loulogio. Este dibujante sacó un comic basado en la mitología cántabra, a pesar de ser catalán. Él cuenta que daba clases de dibujo a señoras, y que fue de esta forma como conoció el panteón cántabro, y le resultó digna de un escenario de Tolkien. "Cuando descubrí la tradición del norte, lo vi como El Señor de los Anillos, pero de aquí. [...] Una vieja vampiresa, con un sólo diente y patas de ave hasta bestias como la ciclópea Ojáncana o el maloliente Cuegle" (Isaac Sánchez citado por Guillermo Altarriba, 2017 párr. 2)

Su primer comic publicado fue "El regreso del hombre pez", que justamente se basa en la leyenda cántabra que tiene lugar en Liérganes, aunque con otro enfoque. Tiempo después sacó Taxus, un comic que se compone de 3 tomos. Cuenta la historia de como en un mundo paralelo algunos hombres y mujeres que acaban de morir tienen una segunda oportunidad al aparecer por el hueco de un árbol, que dudando que sea casualidad, es un tejo. Ese mundo esta plagado de criaturas fascinantes y sobrenaturales, algunas que suponen un peligro, como los "ojáncanos", los "caballucos del diablo", la "guajona" o el "cuegle", u otros benévolos como las "anjanas", los "trastolillos" o el "musgosu". Ha resultado ser todo un descubrimiento por el hecho de no ser una recopilación de personajes, si no una historia que cuenta con la participación de estos, incluso con personajes pocos conocidos como la "monuca".

Pero sobre todo ha sido una influencia en la parte gráfica. La representación de estos seres de manera que no fuera ni grotesca ni muy infantil, sino asemejándose a los comics de héroes fue todo un cambio de miras. Ha influenciado mucho a la hora de rediseñar personajes que el también representa, como la “guajona”, el “cúlebre” o la “monuca”. Sobre todo, ha ayudado a darle dimensión humana y realista a los personajes sin salirse de la ilustración.



Isaac Sánchez: Páginas extraídas de “Taxus, la historia completa”, 2019

La última mención es a los carteles de mitología de Pablo Morales de los Ríos. La gráfica ha supuesto otra visión más sobre los personajes, pero sobre todo ha servido de ayuda en cuanto a la clasificación, pues en un principio no sabía cómo organizar u ordenar las cartas. Parece complejo dividirlos, pues no hay buenos o malos, sino neutrales o animales, y él lo divide por un lado en personajes malignos, por otro los animales fantásticos y en tercer lugar une a los benévolos y los traviesos.



Pablo Morales de los Ríos: Carteles de Mitología cántabra, 2015

5.2.2 ESTILO GRÁFICO

Saliendo del mundo de la mitología también cabe mencionar algunos autores que han supuesto una inspiración en cuanto al desarrollo gráfico de los personajes. Hay una clara simplificación, aunque no extrema. Se ha buscado reducir la complejidad de las formas con una línea gruesa y continua, pero sin caricaturizar mucho los personajes con el fin de infantilizar y amabilizar los diseños sin perder el interés de un público más adulto.



En esto los dibujantes de comic son grandes ejemplos, pues muchos simplifican las formas manteniendo la proporción humana y utilizan sombras delimitadas, como se ha pretendido con este proyecto. Uno de los más claros ejemplos es Paco roca, que aún estas características y es una gran inspiración. Otro dibujante del gremio y de reconocimiento mundial es Hergé, el padre de Tin tin. De él comparto el interés por las formas simples sin perder la proporción humana al igual que Paco Roca. Me interesa la búsqueda de la reducción sin llegar a caricatura infantil. Y un elemento que compartimos es la representación de los ojos como puntos. En mi caso, suelen ir acompañados de unas ojeras bajo ellos que le aportan cierto cansancio al personaje, por lo tanto, algo de tristeza y nostalgia. Esto se debe a no querer renunciar al toque adulto a pesar del estilo simple de los dibujos.

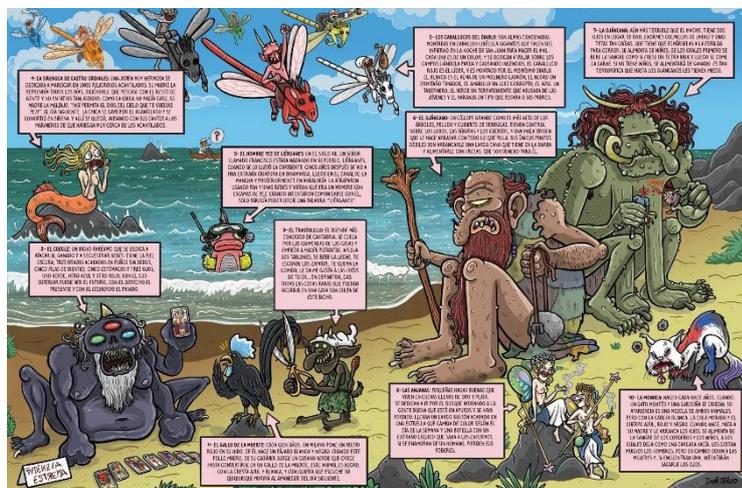
En esta simplificación adulta debo mencionar a Don Julio, un dibujante del comic con un toque muy macabro, pero con un estilo muy cartoon y simple y que resulta de inspiración. Además, este dibujante realizó una representación de mitología cántabra para una viñeta de “El Jueves”

Paco Roca: *La Casa*, 2021.

Paco Roca: *Arrugas*. 2007.

Hergé: *The Adventures of Tintin*, *The Castafiore Emerald*, 2002

Don Julio: *Mitología de Cantabria*, para *El Jueves*, 2022



5.2.3 CARTAS



Ya en el ámbito de la representación mitológica mediante cartas he podido encontrar varios autores que han representado sus deidades en naipes, pero la fuente principal de inspiración siempre han sido las cartas de tarot. Algunas resultan de gran belleza visual, sobre todo las modernas. Este proyecto se ha inspirado en la sencillez de la representación de las figuras, el marco a su alrededor y en muchos casos la reducción de la paleta cromática, además de la presentación de los personajes indicando su nombre. Una autora de barajas de tarot que reúne estas características es Caire Goodchild, por su sencillez y reducción de los colores.

La baraja que más ha resultado ser una inspiración es la de Amrit Brar, una ilustradora residente en Canadá autora de "The Marigold Tarot". Son unas cartas bellísimas, con unos dibujos preciosos y una reducción de tonos hasta usar solo el negro, el blanco y el dorado. Tienen un aspecto místico perfectamente conseguido y en el que se nota el estilo de la ilustradora.

Caure Goodchild: *Tarot Anatomía y botánica antigua*, 2020

Amrit Brar: *The Marigold Tarot*, 2017



Entrando en el mundo de la representación de la mitología mediante barajas de cartas, ha habido una página web que ha hecho posible conocer varios autores, pues se dedica a promocionar y ayudar a pequeños artistas de naipes, llamada "Max Playing Card". Aquí se hará una mención especial a unos cuantos ilustradores, todos ellos creadores de naipes de juego.



El primero es Tom Anderle, un profesor de matemáticas que ha representado una de las mitologías más conocidas, la griega, en su baraja "Olympus". Resulta interesante la simplicidad, pero sobre todo la reducción de color y el esquema común de todos los personajes. Todos los autores que se van a mencionar realizan un juego de cartas basado en los palos de la baraja (Picas, tréboles, corazones y diamantes)

Siguiendo con la reducción de la forma y la simplicidad resulta muy inspirador el ilustrador Julien Riesen, que ha denominado a su baraja "Walhalla", pues se ha centrado en la mitología nórdica. Sigue un mismo esquema de posición para las figuras cambiando solo su apariencia, de la misma manera que Tom Anderle, y las reúne por los cuatro palos de la baraja. A diferencia de "Olympus" no tiene toda la baraja los mismos colores, pero cada personaje se compone únicamente por dos o tres, un rasgo que he intentado aportar a este proyecto, aunque con formas más orgánicas que huyen de la rectitud y con un sombreado que de profundidad.

Otros autores que han optado por un diseño de personaje más complejo son Tautvydas Kaltenis, un artista lituano y Jody Eklund, representando este último a su vez la mitología nórdica.



Kaltenis llama a su baraja "Dausos", que el nombre que recibe el lugar donde moran los dioses bálticos, de la misma manera que el Walhalla es para los nórdicos y el Olimpo para los griegos. Representa a toda la jerarquía de deidades con estilo simple pero humanizado y correcto, y reduce la paleta de colores a dos o tres, sin usar sombras y dejando la piel blanca, así como utiliza todos los elementos e iconografía de la carta para hablar de la historia y características del personaje.

El otro artista, Jody Eklund utiliza un estilo mucho más complejo en su baraja "Luminosity". Es un ilustrador que se dedica a crear barajas personalizadas bajo la marca "Black Ink". Este autor utiliza más colores y sombras que los anteriores y cuenta la lucha entre el bien y el mal con la inspiración de la mitología nórdica con textos de Ricky Cassford. Las ilustraciones son más elaboradas, realizadas con acuarela.

Tom Anderle: Naipe de "Olympus", 2015

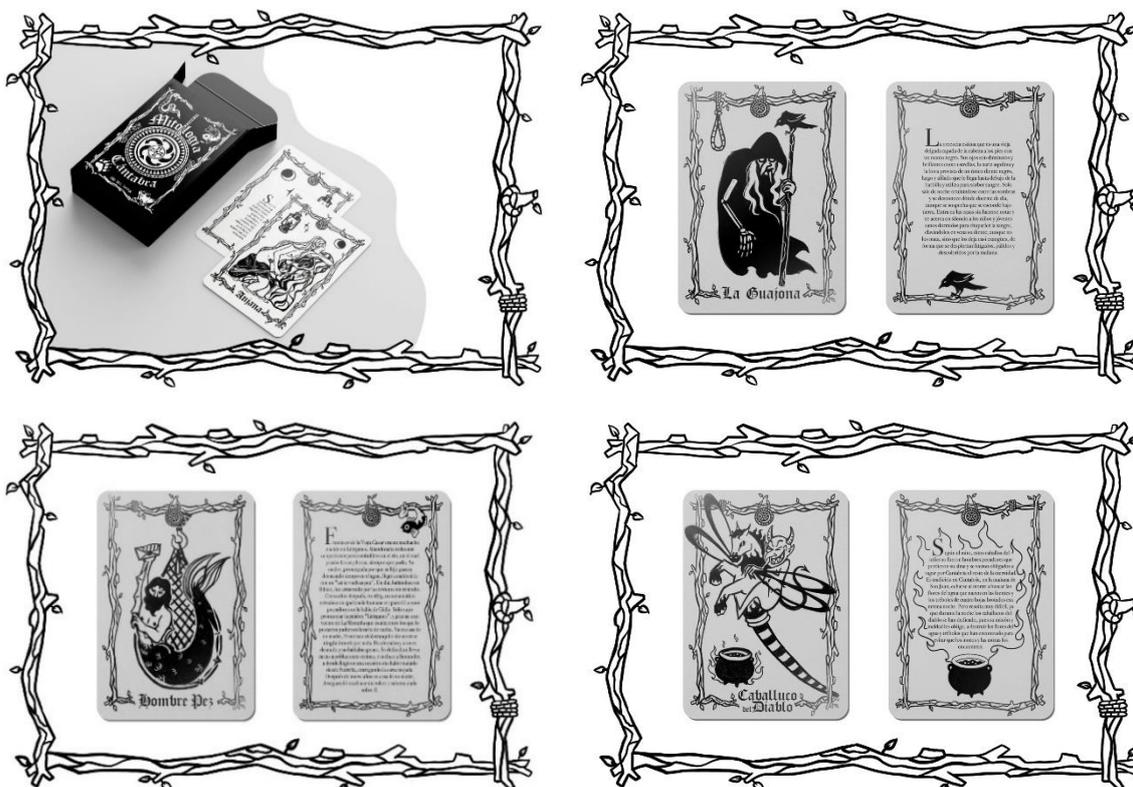
Julien Riesen: Naipe de "Walhalla", 2019

Tautvydas Kaltenis: Naipe de "Dausos". 2019

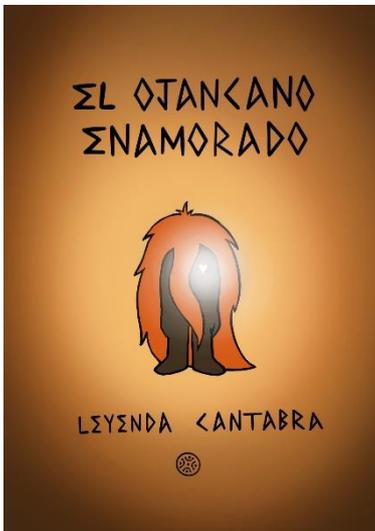
Jody Eklund: Naipes de "Luminosity". 2020



Por último, se debe mencionar a una artista que he descubierto recientemente, y que no solo aúna la representación de la mitología en una baraja de cartas y la simplificación de la forma, sino que precisamente representa la mitología cántabra. Paz del Carre es una chica cántabra que estudia en la Universitat Politècnica de Valencia. Ha realizado un prototipo de baraja de cartas informativas sobre los seres de la mitología de nuestra tierra, con las descripciones en la parte trasera. Son cartas monocromas, con aspecto de serigrafía y con unas formas simples y rectas. Supone una renovación de la iconografía cántabra, pues utiliza un estilo totalmente alejado a lo ya existente y que da frescura. Ha sido un gran descubrimiento y una gran inspiración. La utilización de blanco y negro, el margen alrededor de las figuras...



Paz del Carre: Mitología Cántabra. 2021



6. DESARROLLO PRÁCTICO

6.1 PREPRODUCCIÓN

6.1.1 TRABAJOS ANTERIORES

En el último año de carrera he utilizado la temática en un par de trabajos, ya que ha ido aumentando mi curiosidad. Uno de ellos fue un comic relatando la leyenda de un ojáncano enamorado. Así comprobé que me gustaría contar más historias de esas tan propias de mi tierra, aunque el verdadero trabajo que sembró la semilla de este TFG fue el proyecto final de la asignatura de Ilustración aplicada.

Realicé una serie de cromos coleccionables de 6 seres sintetizados en una forma simple y en dos colores representativos de la criatura, con un estuche de cartón y sobres de compra, todo decorado con símbolos típicos de la zona (Estelas cántabras). Eran cartas más pequeñas que un naipe, de 7 cm de ancho y 11 cm de alto. Todo el proyecto se realizó mediante serigrafía, estampando tanto los cromos por ambas caras (todos con 3 tintas) como los sobres y el estuche.

Este proyecto dejó un buen sabor de boca y unas ganas de retomarlo con técnicas que otorgaran más libertad. La serigrafía da un aspecto manufacturado que combina genial con la temática, pero al no ser una experta de la técnica había una necesidad de simplificación de la forma y los colores, así como la complicación de manufacturar los 36 cromos estampando la parte delantera y la trasera y pegándolas entre sí.

Se tuvieron claro dos conceptos gracias a este trabajo. Si se continuaba con el proyecto, la técnica utilizada sería digital para tener total libertad gráfica, y que se mantendría el concepto de la reducción de colores.

Lucía Moral: *El ojáncano enamorado*, 2022

Lucía Moral: *Mitología cántabra*, 2022

Lucía Moral: *Mitología cántabra*, 2022



Lucía Moral: *Mitología Cántabra*, 2022

6.1.2 BÚSQUEDA

El primer paso para llevar a cabo la colección de cartas informativas fue hacer un diseño de personaje nuevo para cada criatura mitológica. Como uno de los requisitos fundamentales en el planteamiento era ser lo más veraz posible a como los describen los mitos, se comenzó leyendo todos los textos que se pudieron reunir, se tomaron apuntes y se reunió todo el material gráfico posible. Principalmente los libros de Gustavo Cotera y los textos de Pollux Hernández resultaron de gran ayuda.

Se hizo una búsqueda tanto en libros como en la web, para tener el mayor número de representaciones mitológicas y así no encasillarse en la manera de representación de Gustavo Cotera, el más reconocido. De esta forma se podrían reunir características de varios autores e idear una nueva representación lo más cercana posible a las leyendas, siempre con el gusto personal inherente a un trabajo de ilustración como este.

Con todas estas imágenes se consiguió un panel de inspiración de cada uno de los 46 personajes representados, aunque desgraciadamente en algunos casos no contaba con más que de un único autor. Hay personajes muy conocidos que cuentan con multitud de variaciones, como los “ojáncanos”, las “anjanas”, la “guajona” o el “cuegle”, pero otros son unos grandes desconocidos incluso para los lugareños. Seres como las “hechiceras de Valderredible”, los “menges” o los “diablillos de Colio” con suerte han sido ilustrados por cotera.



Paneles de inspiración: *Musgosu*, *Caballucos del diablo*, *Ojáncano*, *Hombre pez de Liérganes*, *Anjana*, *Guajona*

De igual forma que ocurre con la grafica ocurre con la información, pues poco se sabe de casos como estos. Apenas se ha podido encontrar algún relato en la web para conocer un poco a estos seres, pues a veces ni el mismo Cotera, el mayor ilustrador de mitología cántabra del ultimo siglo, ha dado mucha información sobre ellos.

6.1.3 BOCETOS

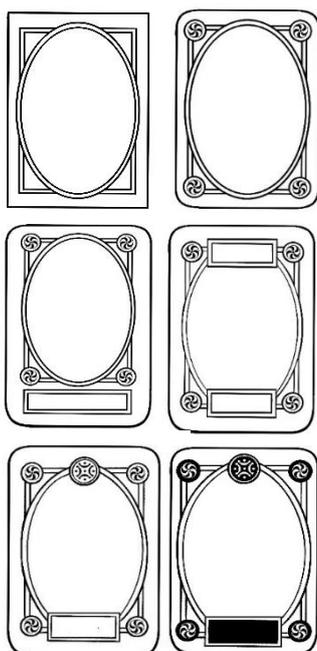
El siguiente paso fue con lápiz en mano para llevar a cabo ese diseño de personaje tan meditado para cada caso específico. Fue un proceso largo, pues se sopesó mucho cada caso, teniendo delante los textos y los paneles de representaciones. Para cada uno se cogieron unas características que se consideraron más adecuadas a como los describían las leyendas, y por eso cada personaje ha podido ser influenciado por un autor o por autores diferentes. Por ejemplo, para las “anjanas” se ha seguido más el ejemplo de Cotera, así como para el “musgosu”, o “el sol de los muertos”, aunque en otros se ha huido más de este autor pues no se ha considerado del todo fiel a los textos.

En el caso del “hombre pez de Liérganes”, el “cuegle” o el “alicornio” en los que se ha tomado más de referencia las ilustraciones de Enrique V. Vegas en el libro “Cuaderno de campo” y en otro el comic “Taxus” ha sido innegablemente una gran inspiración, como es con los “ventolines”, la “guajona”, el “cúlebre” o la “monuca”.

En alguna ocasión se han mezclado representaciones, pues varios autores parecían acertar, como en los “nuberos” o en “los caballucos del diablo”, así como en algunos se ha huido de todas las representaciones ya existentes la “sierpe de peñacastillo” o “Lantarón”. En el caso de este último incluso se ha tomado como referencia el personaje acuático de filme “La forma del Agua” al tratarse de un rey del mar del que apenas existen representaciones.

6.2 PRODUCCIÓN

6.2.1 LINEA



Todo el trabajo que quedaba por hacer era ya en digital, y el programa que se ha estado utilizado es “Procreate”. El proceso que se ha seguido fue, en primer lugar, pasar el dibujo a limpio y ubicarlos de forma que cuadrara con el cromo, para el que también se hizo una búsqueda del diseño final.

En esta parte del proceso también hubo que elegir una tipografía. En una primera instancia se sopesó una letra manual, e ir escribiendo a mano los nombres en cada carta como se hizo con el proyecto de serigrafía. Tras algunas pruebas se llegó a la conclusión de que no solo sería muy costoso, si no que no saldría exactamente la misma tipografía en todas y que le restaría formalidad.

Se optó por elegir una tipografía de estilo antiguo, que imitase una escritura del norte de Europa. Esto se debe a la reivindicación de la cultura cántabra, que nace de la celta. Se hicieron pruebas con varias tipografías, desde algunas de palo seco a otras de estilo gótico, y la elegida fue la tipografía “Norse bold”

También se planteó escribir en la parte superior del cromo “Mitología Cántabra”, pero resultaba muy pequeño a la vista para el espacio y no quedaba bien en muchas de las cartas, por lo que se optó por decorar esa parte con otra estela cántabra.

ALICORNIO
 ALICORNIO
 ALICORNIO
 ALICORNIO
 ALICORNIO
 ALICORNIO

Pruebas de las cartas

Pruebas de la tipografía

Dibujo Digital: *Musgosu, Caballicos del diablo, Ojáncano, Hombre pez de Liérganes, Anjana, Guajona*



6.2.2 COLOR

Se hizo una primera elección de color, sin sombras ni fondos, para tener en claro los colores que el personaje tendría. Después se realizaron sombras y unos fondos simples o solo con color, para poder elegir los colores para el marco del cromo. Así se puede ver la intención de acotar en la menor variedad de colores el diseño final del cromo. Esto se ha realizado de esta manera porque se ha enfocado cada cromo como un elemento único a la par que una parte de una colección. Todo siguen la premisa de la reducción de colores y simplificación, así como la lección de dos colores pertenecientes a la propia ilustración para el marco y el mismo diseño de cromo, pero los colores no se han centrado en crear una serie, o en reunir a los personajes.

Se podían haber aunado los personajes malignos, por un lado, los benévolos por otro, después los traviesos, los animales fantásticos y las leyendas sobre personas reales, y colocar un color a cada categoría. En lugar de eso se ha pretendido que cada cromo sea único en sí mismo, y que la adquisición de solo uno de ellos no necesite de otros para su comprensión ni haya confusiones sobre la disparidad de colores entre el personaje y el marco.



Gama de color: *Musgosu, Caballucos del diablo, Ojáncano, Hombre pez de Liérganes, Anjana, Guajona*

La última parte de la parte delantera de los cromos fue el diseño final del fondo, y los efectos de luz y sombra. Darle un ambiente, en definitiva, con sombreados y toques de luz para dar profundidad a los colores planos de la escena. El objetivo ha sido crear un espacio para el personaje con pocas pero efectivas herramientas. Los colores son planos, y no hay muchos tonos. Las sombras en el personaje no se difuminan, sino que están delimitadas, y en el fondo se ha utilizado principalmente el degradado sobre los colores planos para pasar de oscuro a claro. Prima la reducción de tonos, por lo que en los fondos apenas se han utilizado dos colores, con diferente brillo, y las formas son muy básicas. Esto ha ayudado a crear una imagen amable de los personajes, aunque fueran grotescos, ya que este proyecto se enfoca también a los niños.



Diseño final: *Musgosu, Caballos del diablo, Ojancano, Hombre pez de Liérganes, Anjana, Guajona*

6.2.3 TEXTO

Ya solo quedaba crear la parte trasera de los cromos, donde irían las breves descripciones de los personajes. La parte destinada a esto es la misma en la que va el personaje en la parte delantera, por lo que el cromo tiene el mismo diseño. Se rellena el espacio con un color plano, que será el mismo que el del fondo que tiene detrás el personaje. Dependiendo del tono, las letras serán oscuras o claras, pues en algunos los fondos son negros o grises.

Una vez preparado el espacio se sintetizó el texto, lo que también tuvo un proceso largo, pues contaba con mucha información de muchos de los personajes. Hay algunos en los que no hubo problema porque el texto era breve, como en la “luna de Cantabria”, los “cuines de Silió” o los “diablillos de Colio”, pero en otros como las “anjanas”, “ojáncanos” y otros personajes más célebres fue un reto contar lo máximo en el menos espacio posible.

La intención ha sido ser lo más fiel posible tanto en la gráfica como en la representación por la falta de información con la que muchos nos hemos criado, por lo que se dedicó mucho tiempo a tener una descripción fiel, interesante y concisa. Estos textos buscan presentar con amabilidad al personaje, pero no tratan de evitar la crueldad. Este rasgo lo diferencia del trabajo de Cotera, que como hemos hablado se centro en los niños para salvar la mitología, y lo consiguió. Por eso él siempre ha omitido la información más grotesca y cruenta de nuestras criaturas, que no es poca. Él evitaría comentar que el marido de la “sirenuca” se suicidó, o que la “monuca” arrancó los ojos a su madre. Para un público exclusivamente infantil es algo lógico, pero se puede comprobar como hemos crecido sin saber a ciencia cierta que se dedicaban esos personajes, o se ve como los adultos ni siguiera los conocen. Por ello en este proyecto, ya que el principal objetivo era ser fiel a los mitos, no se ha omitido esa información. Con esto se pretende alcanzar a cualquier público que tenga interés, llamando la atención de los niños con la gráfica y la de los adultos con la información.

El texto se adapta al cromo con forma curva, y el tamaño de letra es de 9, para ser legible pero no extremadamente grande por la falta de espacio. Se pueden ver los 46 cromos, tanto por delante como las descripciones traseras en el Anexo.



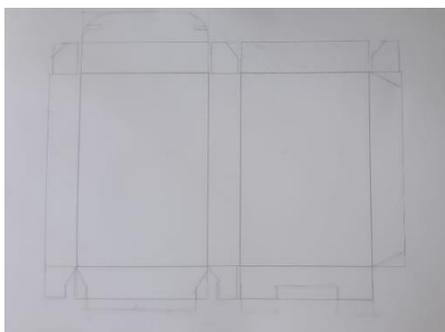
Parte trasera: *Musgosu, Caballucos del diablo, Ojáncano, Hombre pez de Liérganes, Anjana, Guajona*

6.2.4 IMPRESIÓN Y PRESENTACIÓN

La parte final de toda la producción de la baraja de cartas fue la impresión y el packing. Se preparó un documento de folios en A3, con 8 cartas en cada uno, y a doble cara y teniendo en cuenta que coincidiera el reverso. Una vez impreso, se guillotinaron las cartas y se recortaron a mano las esquinas redondeadas. Hubo un problema con las cartas horizontales, pues salieron con la trasera dada la vuelta y se repitieron. Cada carta tiene un tamaño de 9x14 cm.

Finalmente se imprimió en un A3 el diseño para la caja, con el que se ha apostado por un diseño muy minimalista y sobrio. Lleva la misma tipografía celta que las cartas, así como un intricado de esta cultura y las estelas cántabras que llevan todas las cartas. La parte trasera es igual, incluyendo una pequeña explicación y preámbulo de lo que consiste la baraja de cartas.

Con ese A3 impreso, siguiendo el plano de la cara de una baraja, se construyó un estuche clásico para cartas.



Imágenes del proceso de impresión

6.2.5 PRODUCTO FINAL







Lucía Moral: *Mitología Cántabra*. 2022

6.3. POSTPRODUCCIÓN

6.3.1 VENTA

El objetivo, como se ha ido mencionando al largo del proyecto es llegar hasta la gente de todas las edades. Por eso ese punto medio entre la caricatura y la proporción humana de las figuras, así como un texto amable al mismo tiempo que descriptivo y sin omitir información.

El proyecto tiene el propósito de informar y de comprarse a modo de colección, por lo que toda la baraja de compraría como pack. Por supuesto que este trabajo puede tener muchas proyecciones, como mismamente una de las primeras ideas que se sopesó para este proyecto, que fue realizar un álbum de cromos para pegar. Este proyecto sería más correcto si se enfocase para edades más tiernas, por lo que las descripciones de los personajes probablemente variarían. Se plantearía colocar un texto al lado de cada hueco para pegar el cromo, y se esta manera siguiera cumpliendo con el cometido de informar y ampliar la información que ya tienen los niños.

Se diseñaría un álbum con un orden descriptivo, juntando a los personajes por su comportamiento. Se comenzaría con los seres malignos con una pretensión consciente de realizar maldades (“ojáncanos”, “nuberos”, “guajona”), después los animales fantásticos, que incluiría tanto a seres buenos como malignos, solo que se reduciría a su naturaleza y no su lógica (“alicornio”, “monuca”, “ramidreju”, “pájaro de ojos amarillos”) Lo siguiente serían los seres traviesos y revoltosos, que incluiría a aquellos que no son malos, pero tampoco buenos, los que hacen maldades desde el juego y la broma (los “diablillos de Colio”, las “Ijanas de Aras”, el “trastolillo”, el “trenti”) pasaríamos a los seres benévolos, los que buscan ayudar y hacer el bien aunque sean justos con los que no lo merecen (“anjanas”, “arquetu”, “mozas del agua”, “espumeros”, “ventolines”) Y por último se presentarían a los personajes que aún con su parte sobrenatural, son humanos en esencia (el “hombre pez de Liérganes”, la “osa de Ándara”, las “moras”, las “brujas”)

Quizás también se plantearía elaborar un mapa autonómico colocando a una serie de personajes en su hábitat para ir en la primera o ultima página. Aparte se diseñarían los sobres de venta, y una parte trasera para los cromos, ya que las descripciones irían en el libro.

Otro proyecto que puede barajarse es el de la creación de un juego, tanto para niños como para adultos. Se podría plantear una opción de juego colocando números a los personajes, jugar a las parejas, algún tipo de jerarquía o enfrentamiento para que los niños interaccionaran con ellos... Esto podría seguir incluyendo las descripciones traseras.

Si se plantease más para una edad adulta podría desarrollarse una jerarquía más compleja que para un juego infantil, en el que no solo hubiera personajes de menos a mayor importancia, sino que podrían dividirse en los cuatro palos de la baraja. Siguiendo con la clasificación del álbum de cromos esos palos podrían ser seres malignos, seres benévolos, seres neutrales/traviesos y animales fantásticos.

7. CONCLUSIONES

Este proyecto ha resultado más enriquecedor de lo que se pensaba en un principio, pues ha sido muy nutritivo investigar tanto sobre las tradiciones de mi tierra. Siento un gran apego al norte, y a toda nuestra cultura, por lo que sumergirme en tantas historias llenas de magia y fantasía que tienen tanta seña de identidad mientras resido en Valencia ha despertado mucha morriña.

Uno de los objetivos principales del trabajo era tanto ampliar la información que mucha gente de Cantabria desconoce como abrir un mundo nuevo a los de fuera, y se ha alcanzado con creces. Personalmente he aprendido más de lo que podría haber supuesto, y además cuanto más descubría más quería saber. Y todo ese conocimiento adquirido se refleja en los textos explicativos, con lo que se ha pretendido que fueran concisos pero descriptivos, así como con los diseños de personaje, que se han adaptado lo máximo posible a las descripciones de los mitos. Ha supuesto un reto, pues en muchos casos no estaba del todo conforme con algunas características, pero ha primado dar una visión fiel de las leyendas, y creo que se ha conseguido. Mismamente todo mi entorno durante estos meses ha aprendido mucho sobre mitología y ha tenido muy buen recibimiento el concepto de cartas informativas. Estoy convencida, gracias a lo que he observado a mi alrededor, de que esta baraja puede tener muy buena repercusión, tanto a modo informativo como si se adaptase a algún juego. Y con eso considero haber alcanzado el mayor objetivo, que es crear interés y curiosidad por la mitología cántabra creando cartas visualmente atractivas y textos sencillos y rápidos de leer, y que pueden interesar tanto a niños como adultos.

He disfrutado mucho de todas las etapas del proceso, desde la investigación hasta la materialización de las cartas, pasando por los 46 diseños de personaje realizados. Por eso considero muy factible comenzar alguno de los proyectos ya mencionados, como la baraja para jugar o el álbum de cromos, así como podría intentar comercializar este proyecto. Se podría sopesar incluso utilizar otros estilos gráficos, pues, aunque considero muy vistoso este resultado, hay un mundo de posibilidades por explorar. Por ejemplo, las texturas más artesanales podrían cuadrar más la iconografía antigua.

No hay intención de dejar este proyecto en el tintero ya que le encuentro mucho potencial, tanto en mi tierra como fuera de ella. Además, no he encontrado ninguna ilustradora femenina en mi investigación que represente nuestra mitología, y este proyecto sería perfecto para cambiar ese hecho.

8. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Libros:

Cotera, G (1999) *Mitología de Cantabria*. Cantabria. Tantin Ediciones.

Cotera, G (2005) *La Cantabria de Gustavo Cotera*. Cantabria (España) Editorial Valnera S.L

García Lomas, A (1964) *Mitología y supersticiones de Cantabria*. Santander, Cantabria (España). Editorial Excma. Diputación Provincial

Hernández, P y Sánchez, J. R (1994) *Monstruos, duendes y seres fantásticos de Cantabria*. Cantabria (España). Editorial Anaya.

Herrán Ceballos, J (1998) *Ojáncanos*. Cantabria (España) Editorial Anaya.

Herrán Ceballos, J y V. Vegas, E (2021) *Mitos de Cantabria. Cuaderno de campo*. Cantabria, España. Editorial Valnera S.L.

Llano, M (1982) *Mitología y leyendas de Cantabria*. Santander, Cantabria (España) Artes Gráficas Resma.

Martín Sánchez, M (2002). *Seres míticos y seres fantásticos españoles*. Madrid (España) EDAF.

Sánchez, I (2019) *Taxus. La historia completa*. Palma de Mallorca (España) Editorial Dolmen.

Libro Electrónico:

Callejo Cabo, J (1995). *Hadas. guía de los seres mágicos de España*.
<https://es.scribd.com/doc/279358304/Guia-de-Los-Seres-Magicos-de-Espana>
[Consulta: 14-05-2022]

Cano Herrera, M (2007) *Entre Anjanas y Duendes. Mitología tradicional ibérica*. Valladolid (España) Castilla Ediciones.
https://www.academia.edu/es/36595529/Entre_anjanas_y_duendes_Mitologia_tradicional_ibrica_pdf [Consulta: 14-05-2022]

Webs:

Altarriba, G (22 de diciembre 2017). *Tolkien no pisó Cantabria*. El Mundo. Cataluña
<https://www.elmundo.es/cataluna/2017/12/22/5a3d2f1f468aeb653e8b46a3.html> [Consulta: 30-04-2022]

Don Julio (17 de abril 2022). *Deshechos históricos: Mitología de Cantabria*. El jueves.
https://www.eljueves.es/vinetas/mitologia-cantabria_7732?register=google [Consulta: 02-06-2022]

Franco, J (2016). *LA PARTE «LOS DIABLILLOS» EN COLIO*. La Liébana.
<https://www.laliebana.com/cillorigodeliebana/la-parte-los-diablillos-en-colio/> [Consulta: 21-05-2022]

Max (7 de octubre de 2019). *Naipes DAUSOS. La mitología báltica en 108 cartas llenas de detalles*. Max Playing Cards
<https://www.maxplayingcards.com/es/2019/10/07/naipes-dausos-la-mitologia-baltica-en-108-cartas-llenas-de-detalles/> [Consulta: 10-06-2022]

Max (17 de abril de 2019). *Naipes LUMINOSITY. Mitología nórdica y una épica historia de lucha entre el bien y el mal*. Max Playing Cards
<https://www.maxplayingcards.com/es/2019/04/17/naipes-luminosity-mitologia-nordica-y-una-epica-historia-de-lucha-entre-el-bien-y-el-mal/> [Consulta: 10-06-2022]

Max (19 de agosto de 2019). *Naipes WALHALLA. Una nueva visión de la épica mitología nórdica en unas lujosas barajas*. Max Playing Cards
<https://www.maxplayingcards.com/es/2019/08/14/naipes-walhalla-una-nueva-vision-de-la-epica-mitologia-nordica-en-unas-lujosas-barajas/> [Consulta: 10-06-2022]

Max (14 de noviembre 2015). *Naipes OLYMPUS. La mitología griega con un toque humorístico*. Max Playing Cards
<https://www.maxplayingcards.com/es/2015/11/14/naipes-olympus-la-mitologia-griega-con-un-toque-humoristico/> [Consulta: 10-06-2022]

Morales de los Ríos. P (7 de marzo de 2016). *Dibujando el Mundo: Cantabria 2015*. Morales de los Ríos. <https://www.moralesdelosrios.com/dibujando-el-mundo-cantabria-2015/> [Consulta: 02-06-2022]

Peña Vieja (8 de febrero 2021). *La leyenda de la Osa de Ándara*. De Santander a Peña Vieja.

<https://desantanderapeniavieja.home.blog/2021/02/08/la-leyenda-de-la-osa-de-andara/> [Consulta: 14-05-2022]

Peña Vieja (9 de abril 2020). *La leyenda del hombre pez de Liérganes*. De Santander a Peña Vieja.

<https://desantanderapeniavieja.home.blog/2020/04/09/la-leyenda-del-hombre-pez-de-lierganes/> [Consulta: 14-05-2022]

Santos Briz, G (23 de mayo 2022). *Los desprendimientos de 1902 del Cancherral de Hormas y "Los Diablillos de Colio"*. Valle de Liébana. <http://valledeliebana.info/historias/diablillos.html> [Consulta: 21-05-2022]

9. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. “Cartel de la diosa Cantabria” de Gustavo Cotera sacado del libro “La Cantabria de Gustavo cotera” 2005. Página 203.

Figura 2. “El trenti y las mozas” de Gustavo Cotera sacado del libro “La Cantabria de Gustavo cotera” 2005. Página 33.

Figura 3. “Campo de Estelas” de Gustavo Cotera sacado del libro “La Cantabria de Gustavo cotera” 2005. Página 28.

Figura 4. Tejo milenario de la iglesia de Santa María de Lebeña, Cantabria.

Figura 5. Portada de “Mitología Cántabra”, Gustavo Cotera, 1999.

Figura 6. Portada de “La Cantabria de Gustavo Cotera, Gustavo Cotera, 2005.

Figuras 7, 8, 9, 10, 11 y 12. Ilustraciones de Gustavo Cotera extraídas del libro “La Cantabria de Gustavo Cotera” 2005

Figuras 13, 14 y 15. Ilustraciones de José Ramón Sánchez extraídas del libro “Monstruos, duendes y seres fantásticos de la mitología cántabra” 1994

Figuras 16, 17, 18, 19, 20 y 21. Ilustraciones de Enrique V. Vegas extraídas del libro “Mitos de Cantabria: Cuaderno de Campo” 2021

Figura 22. Ilustración del primer tomo de “Taxus, la historia completa”, Isaac Sánchez, 2017.

Figuras 23 ,24, 25, 26, 27 y 28. Páginas extraídas de “Taxus la historia completa”, Isaac Sánchez, 2017-2019

Figuras 29 30 31. Carteles de Pablo Morales de los Ríos, 2015

Figura 32. Portada de “La casa”, Paco Roca, 2021

Figura 33. Portada de “Arrugas” Paco Roca 2007

Figura 34. Portada de “The Adventures of Tintin. The Castafiore Emerald” Hergé, 2002

Figura 35. Páginas de Don Julio para “El jueves” 2022

Figuras 36 y 37. Tarot “Anatomía y botánica antiguas”, Claire Goodchild, 2020

Figuras 38 y 39. Tarot “The Marigold tarot”, Armit Brar, 2018

Figura 40. Naipes de la baraja “Olympus”, Tom Anderle, 2015 (Zeus)

Figura 41. Naipes de la baraja “Walhalla”, Julien Riesen, 2019 (Odín)

Figura 42. Naipes de la baraja “Dausos”, Tantuyday Ralkens, 2019

Figura 43. Naipes de la baraja “Luminosity” Jody Eklund, 2020

Figuras 44, 45, 46 y 47. Baraja de mitología cántabra, Paz de Carre, 2020.

Figura 48. Portada del comic “El ojáncano enamorado, Lucía Moral, 2022.

Figuras 49, 50 y 51. Proyecto “Cromos coleccionables de mitología Cántabra”, Lucía Moral, 2022.

Figura 52. “Cromos coleccionables de mitología Cántabra”, Lucía Moral, 2022.

Figuras 53, 54, 55, 56, 57 y 58. Paneles inspiracionales del musgosu, caballucos del diablo, ojáncano, hombre pez de Liérganes, anjana y guajona.

Figuras 59, 60, 61, 62, 63 y 64. Bocetos del musgosu, caballucos del diablo, ojáncano, hombre pez de Liérganes, anjana y guajona.

Figura 65. Proceso de la carta

Figura 66. Proceso de la tipografía.

Figuras 67, 68, 69, 70, 71 y 72. Dibujos a digital del musgosu, caballucos del diablo, ojáncano, hombre pez de Liérganes, anjana y guajona.

Figuras 73, 74, 75, 76, 77 y 78. Gama de color del musgosu, caballucos del diablo, ojáncano, hombre pez de Liérganes, anjana y guajona.

Figuras 79, 80, 81, 82, 83 y 84. Diseño final del musgosu, caballucos del diablo, ojáncano, hombre pez de Liérganes, anjana y guajona.

Figuras 85, 86, 87, 88, 89 y 90. Dorso con texto del musgosu, caballucos del diablo, ojáncano, hombre pez de Liérganes, anjana y guajona.

Figura 91. Proceso de guillotinado

Figura 92 y 93. Diseño y fabricación de la caja.

Figura 94. Cromos sin cortar.

Figuras 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105 y 106. Producto Final.

10. ANEXOS

10.1 En esta parte de la memoria se muestra la totalidad de las cartas realizadas en este proyecto, los 46 personajes y sus 46 dorsos, con los cromos horizontales al final.



ALIKORNIO

Unicornio cántabro, completamente blanco, excepto por el cuerno retorcido que tienen en la frente, el cual es rojo en la punta, negro en el centro y blanco en la base. Tienen cola de león, y una parte de gema con alas en la parte de la pezuña, lo que les permite correr velocemente por el suelo, casi flotando.

Se dice que vivía en las cumbres más altas, donde las nubes no llegan y el sol brilla siempre, que bebía solo de los manantiales puros y cristalinos y se alimentaba de las flores más tiernas.

Su cuerno tiene unas poderosas propiedades curativas si se bebía de él convertido en un vaso, y eso le ha llevado casi a la extinción. Le cazaban poniendo como cebo a doncellas hermosas, pues se quedaban inmóviles ante ellas.

ALIKORNIO



ANJANA

Hadas muy pequeñas, más que una flor, pero tienen la capacidad de crecer hasta el tamaño humano. De piel pálida y cabellos largos y rubios que peinan cada mañana con peines de oro plata y marfil, y que trenan y adornan con coronas de flores. Visten con túnicas blanquísima decoradas con perlas y estrellas brillantes, y con mantos azules o negros. Tienen los ojos rasgados, con una mirada serena y amorosa. Son niñas buenas y bondadosas que bendicen las aguas y los árboles protegen a los animales, ayudan a los pastores con su ganado y a los extraviados guiándolos con la luz de su báculo de mimbre o espino. Pero son justas, y solo ayudarán a quien merezca, y castigará a quien no. Viven en grutas recónditas de paredes y suelo de plata y oro, y en palacios que tienen en fuentes y manantiales, donde tienen muchos tesoros que donan a quien los necesite de verdad.

ANJANA



ARQUETU

Un viejo de larga melena y barbas pelirrojas con un cándido verde dibujado en la frente, que viste con un hábito blanco de pintas moradas y lleva bajo el brazo izquierdo lleva un arco dorado decorado con plata y bronce. Camina despacio por el bosque y ayuda a la gente a gestionar sus bienes, pues nada le irrita más que quien despilfarra sus riquezas.

Es severo, pero también compasivo. Regrende los malos actos de la gente, pero también consuela, da consejos y presta unas onzas de oro a quienes han derrochado su dinero y se arrepienten, para que lo invierta y usen con cabeza. Si despilfarra ese dinero, el arquetu le condenará a pasarse la vida pidiendo limosna o a algo peor.

Al cabo de unos años el arquetu espera que le devuelva parte de ese dinero para dar a otros necesitados.

ARQUETU



BASILISCO

Este ser no es tan único, pues sabemos que habita en más partes del mundo. Es difícil de ver (por suerte) porque se tiene que dar una situación muy específica para su nacimiento. Cuando un gallo viejo pone un huevo justo antes de morir, en una noche de luna llena, nace un basilisco. El gallo lo cubre de mierdo y hehechos. El basilisco mata con la mirada desde que sale del huevo.

Tiene cuerpo de reptil, con pico, patas y cresta de gallo. Su mirada es fulminante, incluso para el mismo, pues si se viese reflejado en el agua, moriría. Por suerte para él, no tiene que acercarse a ella, pues el agua lo mataría también. Solo se libran de su maldicio las salamandras, ya que son inmunes al agua en general, y las comadrejas, ya que les aterrorizan.

BASILISCO



BRUJAS

Todos los sábados, entre las 12 de la noche y el amanecer, traen orinar en las cunetas y gritar "¡Sin dios y sin santa maría, por la chimenea arriba!" las brujas cántabras montan en escobas, caras o cualquier utensilio, o transformadas en carabos, y suben por las chimeneas a surcar la oscura noche. Alborotadas van camino a la cueva de Ongayo, o a Cérnegula (En burgos) a realizar sus ritos y algunas más aventureros parten hacia la torre del oro de Sevilla. Como suele decirse en cántabra: "cuando las brujas van a Cérnegula, ota a tu viejo por si acaso lo sea".

No son hechiceras, pero sí son conocedoras de los poderes curativos de muchas plantas, y son buenas curanderas con los que comían en ellas. Eso sí, eso no quita el hecho de que se diviertan haciendo el mal, incendiando cultivos, o robando el ganado de la gente.

BRUJAS



CABALLUCOS DEL DIABLO

Solo salen en la noche de san Juan, y son siete, uno de cada color del arcoiris. Parecen libélulas gigantes, pues tiene unas grandes alas transparentes. Son increíblemente rápidos y echan un fuego ardiente por la boca, dejando una estela de azufre irrespirable a su paso. Los cabalgan demonios, que son las almas de hombres que pecaron en su vida castigados para la eternidad y el basilisco central de color rojo, se dice que lo cabalga en mismo diablo. La gente se protege bailando alrededor del fuego sagrado de las hogueras, o con una rama de verbená recogida el san Juan anterior. Se olvidan a quemar los cultivos de la gente buena y a comerse todos los árboles de hojas para que nadie tenga suerte.

Por la mañana fatigados y sudorosos dejan caer una baba que se convierte en barras de oro al enfriarse en el suelo, y se sabe que quien las recoge va irremediablemente al infierno.

CABALLUCOS DEL DIABLO



CUEGLE

Ser con características rarísimas, que nace cada 30 años cuando una anjana perversa, y tiene un hijo con un oso anciano. El ser que nace se vergue sobre dos patas, tiene una cabeza grande con rostro humano y una barba que le llegue hasta el suelo. En su rostro de color negro azulado hay 3 ojos, uno rojo, otro azul y otro verde, y hay quien dice que le sirven para ver el futuro, el presente y el pasado. Tiene un cuerno en mitad de la frente, y un collar rojo en el cuello que parece fuego. En los pies tiene pezuñas, y en lugar de 2 brazos tiene 3, aunque sin dedos, y que usa como mazas, y el derecho tiene mandas verdes. Posee 3 estómagos, lo que le hace tener un apetito insaciable. Ya puede comer cualquier animal que encuentre, desvalijar las despensas de las casas, comerse el ganado de los pueblos, personas e incluso comerse niños con la cuna incluida, aunque el acebo lo ahuyenta.

CUEGLE



CÚLEBRE

Los cúlEBres tienen características de dragón, pero también de serpiente. Su cuerpo es largo, cubierto de escamas, pero con unas patas y unas alas que pega al cuerpo para reptar por las cuevas en las que vive. Habita por las grutas de los acantilados de la costa, y normalmente se alimenta de ganado.

Hubo uno, el más recordado, que tenía aterrorizado al pueblo de San Vicente de la Barquera. Había en una cueva cercana, y pedía el sacrificio de un joven al año a cambio de no destruir el pueblo hasta una que, de tan aterrorizada que estaba, rezó a Santiago para que acudiese en su ayuda, y este apareció con su caballo blanco blandiendo una espada que cortó la cabeza del cúlEBre de cuajo, que rodó hasta hundirse en el mar con un sonido aséante.

CÚLEBRE



DIABLILLOS DE COLIO

En los montes de Liébana hay una garganta perpendicular en la roca llamada "El Candorral de Hormas", y es el lugar donde se origina una leyenda muy conocida entre las gentes que viven a los pies de estas montañas.

Y es que, durante la noche, se oyen estruendos que provienen de allí, así que cree que en estos picos habitan unos diablillos muy travisos que juegan con las rocas, lanzándolas y provocando desprendimientos, y que tron chinas a los tejados de la gente muy entrada la noche.

La explicación lógica es que la composición de las rocas provoca que se desprendan fácilmente, y que caigan al cauce del río provocando un gran estruendo. Pero la historia de los diablillos resulta mucho más divertida.

DIABLILLOS DE COLIO



DUENDE ZAHORÍ

También conocido como duende de los extraviados, se dedica a encontrar cosas que la gente a perdido cuando estos imploran su ayuda. Pero solo ayudara a quien de verdad sea bueno y honrado. Si quien se lo pide es un egoista, un mentiroso, o un ladrón, solo recibirá a cambio una sonora catrajada del duende Zahorí.

Es un duende rubio, con la cara morena, ojos negros y grandes y nariz larga y afilada. Es bonachón, siempre está de buen humor, pero siempre parece que camine acilerrado y con prisas. No tiene una vivienda fija, duerme en las copas de los árboles. Se viste con una zamarra roja y unas sandalias de piel amarillas. Lleva su catalejo para los objetos perdidos en la mano derecha y una honda de cuero de muniélagos en el hombro izquierdo, para defenderse si es necesario.

DUENDE ZAHORÍ



HERMANO DEL DUENDE ZAHORÍ

El duende Zahorí, duende los extraviados, benevolo y justo que se encarga de buscar las cosas que la gente ha perdido tiene un hermano gemelo, aunque es menos conocido. Este viste con una camisa verde y unas botas de madera de fresno con suela de piedra.

No lleva catalejo ni honda, pero sí un bastón para caminar. Este también busca cosas, pero con más calma. Por eso es menos conocido y se recurre mas a su hermano, que encuentra las cosas más rápido por ir más acelerado.

HERMANO DEL DUENDE ZAHORÍ



ENANOS

En Cantabria nos encontramos colonias de enanos sobre todo viviendo bajo tierra, donde elaboran metales y guardan riquezas que han ido acumulando durante siglos. A veces tientan la codicia de los humanos, a los que ofrecen objetos de oro y plata y que transforman el hojós mustias o piedras si los acepta.

No son mas grandes que un puño pero físicamente son iguales a los humanos, aunque normalmente no son muy agradados. Viven en familia, se casan, tienen amigos, se visten con ropa como nosotros... Viven muchos años, pero no son inmortales. Se cuenta que lo consigue el que se une sexualmente con un humano, algo que no se ha comprobado.

ENANOS



ENANUKOS
BIGARISTAS

Hay un tipo de enano muy característico y que solo existe en Cantabria. Viven en toperas, en huecos de los árboles o en minas abandonadas, y se comunican entre ellos con silbidos parecidos a los de los pájaros y además tienen bigaritos (Caracolas) con las que entonan preciosas melodías. Tienen el rostro muy arrugado, y son mas bien feos.

Son regordetes, no más grandes que un puño, y llevan gorros de colores y calzas rojas. A veces hay alguno tan travieso, como los duendes pero son, en su mayoría, muy buenos y bondadosos, valientes y dispuestos a ayudar.

ENANUKOS
BIGARISTAS



GALLO DE
LA MUERTE

Un gallo que es apariencia es como cualquier otro, pero que no deas encontrarte nunca.

Tiene un plumaje muy negro, moteado con pintas rojas y azules, y una cresta blanquísima. Nace, por suerte, solo cada 100 años, cuando un milano pone un huevo rojo y esférico. De este sale una pájara blanca más grande que una gallina, y cuando esta muere, del cuerpo sale un gusano verde que se convierte en este peligroso gallo.

Nunca te atacará, pero mata con su canto, pues quien tenga la desgracia de oírlo morirá a amanecer del día siguiente.

GALLO DE
LA MUERTE



GUAJONA

Nuestros vampiros cántabros se conocen como Guajonas. Aparentemente tienen un aspecto de vieja alta y delgada, que se cubre con una túnica oscura y rajada que oculta sus piernas de pájaro. Tiene el rostro muy arrugado y cubierto de verrugas, de un tono pálido y amarillento.

Sus ojos son pequeños, hundidos y brillantes, su nariz agujaña y de su boca sale un sónico viento largo y negro, que le llega por debajo de la barbilla y que es tan estibado como un puñal. Lo usa para chupar la sangre de los niños por las noches, y por eso si un niño en Cantabria amanece descolorido y con mala cara, se sabe que ha sido por culpa de la Guajona.

GUAJONA



HECHIKERAS DE
VALDERREDIBLE

Las hechiceras son unas hadas parecidas a las anjanas, pero sin tantos poderes mágicos como estas, y únicamente habitan en Valderredible. Son características por su pelo largo y oscuro, que adornan con espigas de trigo. Visten túnicas largas y caminan descalzas.

Se dedican a repartir alegría y dicha en los hogares de los miserritos, así como en los corazones de los que sufren pena. Suelen frecuentar en silencio las ruinas, los caminos apartados y las orillas de los arroyos, pues les gusta la paz y el sosiego de estos lugares.

HECHIKERAS DE
VALDERREDIBLE

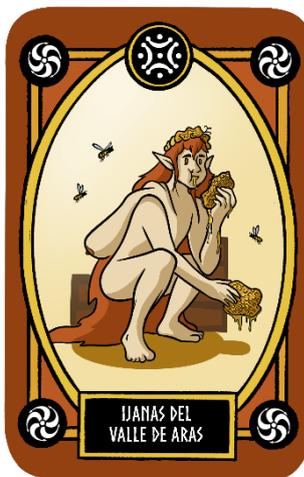


HOMBRE PEZ
DE LIÉRGANES

Francisco fue un hombre real que nació en Liérganes en el siglo XVII. Desde niño sentía devoción por el agua, y se volvió un experto nadador en el río Miera. Una noche de san Juan en Bilbao se zambulló en el agua para no volver a salir. Volvió a aparecer años después en el puerto de Cádiz, encontrado por unos pescadores, cubierto de escamas y con la piel blanquecina. Había perdido el habla, pero consiguió decir "Liérganes" y allí le llevaron. Volvió a la vida humana, pero nunca lo consiguió del todo.

Un día alguien le encargó llevar una carta hasta Santander, y en cuanto volvió a ver el mar, enloqueció de alegría y corrió hasta zambullirse en él y no aparecer nunca más. Se cuenta que los hombres pez deben habitar las aguas de su tierra natal, de la que Francisco se alejó jugando con un grupo de delirios. De esta forma el rey del mar hizo que Francisco volviera a su lugar.

HOMBRE PEZ
DE LIÉRGANES



LIJANAS DEL
VALLE DE ARAS

Son unas hadas que en cuanto a apariencia son hermosas, gráciles y con largas melenas, pero al mismo tiempo, algo grotescas pues solo tienen un pecho demasiado grande que también se echan a la espalda. Algunas visten túnicas negras, pero en su mayoría van desnudas.

Se sabe que vivían en el valle de Aras, en el municipio de Voto, y entraban a las casas a robar comida. Su comida predilecta era la miel que cogían directamente de las colmenas, pues eran muy golosas. Viven en cuevas, son revoltosas, juguetonas y pícaras, y es mejor no meterse con ellas pues, aunque no tengan maldad se sabe que tienen mucho poder.

LIJANAS DEL
VALLE DE ARAS



JUÁNCANA DE SIETE VILLAS

Todas las juáncanas comparten las mismas características, pero hubo el caso de una muy curiosa, pues era igual a las demás, pero además, contaba con rasgos de cabra y alas de murciélago.

No se sabe cómo pudo ocurrir, pero se sabe que cuando volaba, si orinaba sobre la cabeza de alguien, este se quedaba calvo irremediablemente.

JUÁNCANA DE SIETE VILLAS



LANTARÓN

Nuestro Neptuno particular, pues es el rey del mar Cantábrico. Viene poco a la costa, pero se le ha visto alguna vez cuando hay bajamar, inmóvil como una estatua en alguna roca, observando el varán de las olas.

Es bastante feo, incluso da miedo. Su cuerpo es robusto y musculado, con la piel brillante, verdinegra como las algas. Sus pies son planos, unidos con una membrada, y sus manos nervudas y fuertes. Su cabeza es ovalada, con unos verdes ojos saltones. Su único alimento son los pulpos, que come con calma.

Llevo con él un báculo, que es una rama de saúco. De este árbol coge unas bolitas negras que mezcla con leche de sirena para fabricar una pócima que le hace fluorescente por la noche y le confiere todos sus poderes sobrenaturales.

LANTARÓN



LAVANDERAS

En las noches cántabras hemos de tener cuidado con unos espíritus que se aparecen en los ríos y en las lavanas, aunque es conocido por todo el norte, y donde más abundan es en Galicia.

Son ancianas pesari, las noches lavantu sabanas con manchas de sangre que no se limpian nunca. Suelen implorar ayuda, y lo mejor que podemos hacer es pasar de largo, pues pueden traernos muchas desdichas o incluso la muerte si no lavamos de la manera correcta. Nunca se ha de retorcer la ropa en el mismo sentido que ellas.

No se sabe quiénes son, de quién son estas almas, solo que se lamentan tan alto que se las escucha incluso con el viento más huracanado.

LAVANDERAS



LUNA DE CANTABRIA

Durante la noche, si no la ocultan las nubes podemos ver la luna en el cielo en la que si agudizamos la vista podemos ver una viaja a la que la luna absorbió por robar leña.

LUNA DE CANTABRIA



MOZAS DEL AGUA

Viven en los ríos y las fuentes, donde tienen palacios ocultos llenos de inmensas riquezas, pues son unos seres riquísimos. Durante el día salen a la superficie, y extienden al sol unas madejas de hilo de oro que han estado tejiendo durante la noche para que sequen al sol. También bailan, canturrean, y charlan chapoteando en el agua.

Sus cabellos son largos y rubios, y son bellísimas. Llenen una estrella brillante en la frente y se visten con túnicas de plata y oro. En la mano derecha llevan unos anillos blancos, y un brazalete dorado con franjas negras en la muñeca izquierda. Son benévolas, y un encuentro con ellas puede traer mucha dicha.

MOZAS DEL AGUA



MUSGOSU

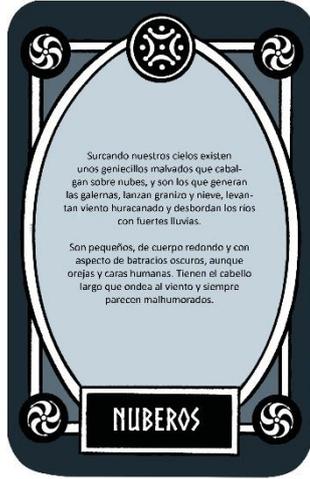
Es un hombre, alto, delgado y desgarbado, que camina sin descanso por los bosques, muy lento, como cansado, con las manos en el pecho como si tuviera frío. Toca una flauta de maderosa negra, de las que saca unas notas tristes y nostálgicas. Viste con una zamarra larga de musgo seco, unos escarpines de piel de lobo y un gorro de hojas verdes que oculta su rostro. En la espalda lleva un zurrón de cuero amarillo. Se dedica a cuidar del bosque, a arreglar los destrozos, mantener limpias las cabañas de los pastores durante el invierno, avisar a la gente de los peligros y a guiar a los que se pierden.

Se comunica con potente silbido, el son de su flauta o el golpe de una vara contra un árbol, pues nunca se ha escuchado su voz ni se le ha visto de cerca, pero es muy querido por los pastores y las gentes del monte.

MUSGOSU



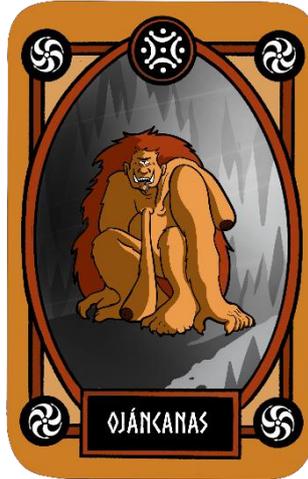
NUBEROS



Surcando nuestros cielos existen unos geniecillos malvados que cabalgan sobre nubes, y son los que generan las galernas, lanzan granizo y nieve, levantan viento huracanado y desbordan los ríos con fuertes lluvias.

Son pequeños, de cuerpo redondo y con aspecto de batracios oscuros, aunque orejas y caras humanas. Tienen el cabello largo que ondea al viento y siempre parecen malhumorados.

NUBEROS



OJÁNCANAS



Son muchísimo más temidas que los machos. Son más crueles y despiadadas, pues su alimento preferido son los niños, y se enfada mucho cuando no tiene ninguno. Las madres de los pueblos, en intentan sacrificar dejando cuernos de sangre y boronas en las cuevas.

Estos seres comparten rasgos con los ojancanos, pues tienen el mismo pelo sucio y rojizo por todo el cuerpo, manazas de 10 dedos, así como un tamaño y fuerza monstruosos. Pero también hay diferencias, pues se ha conocido alguna ojancana con dos ojos en lugar de uno y aún no se sabe por qué. Tiene unos colmillos curvos como de jabalí que le impiden cerrar la boca, unos pechos desmesurados que se echo a la espalda para poder correr. La ausencia de barba y, por lo tanto, la ausencia de punto débil es lo que les hace más terroríficas aún.

OJÁNCANAS



OJÁNCANOS



Estos gigantes ciclopes son el terror de los habitantes de las montañas, pues destroran todo a su paso. Son brutos y violentos. Les divierten azotar a los pastores al aire, y secuestrar a las mozas más bellas.

Se entretienen arrancando árboles, aplastando casas y destruyendo todo, pues son increíblemente fuertes. Se alimentan de todo tanto animales como frutas, y viven solos en cuevas. Tienen todo el cuerpo cubierto de un pelo enmarañado y rojizo, con unas manazas de 10 dedos en cada una y una cabeza pequeña, en la que solo tiene un ojo legañoso y una frente con una arruga roja y otra azul, y entre ellas un puntito verde. Está lleno de verrugas de colores, y tiene una larga y áspera barba pelirroja en la que se halla su punto débil y la única forma de vencerlos: un pelo blanco. Si alguien consiguiera la gran hazaña de hallarlo y arrancarlo, este monstruo caería fulminado.

OJÁNCANOS



OSA DE ÁNDARA



Mujer muy bruta y tozuda, que habitaba salvaje en los Picos de Europa.

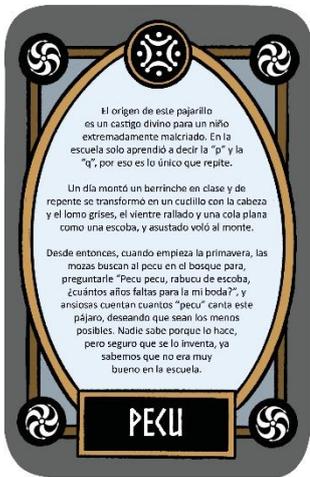
Fue una pastora real, pero muy grande, vasta y cubierta de pelo grueso como de oso. Se cree que esto supuso un complejo para ella y se redujo a una vida ermitaña en las montañas. Allí cuidaba un rebaño de ovejas, cabritos y rebecos, y que se comía crudas. Normalmente se alimentaban de maíz, miel, raíces, leche y castañas. Vestía con un traje raído y cortas de piel de cabrito, y llevaba el pelo oscuro largo y enmarañado. Su rostro de mujer madura tenía las facciones desdibujadas, y bizqueaba cuando se enfadaba.

Hay quien dice que volvió a la sociedad, que supero su complejo y se caso felizmente.

OSA DE ÁNDARA



PECU



El origen de este pajarillo es un castigo divino para un niño extremadamente malcriado. En la escuela solo aprendió a decir la "p" y la "q", por eso es lo único que repite.

Un día montó un berrinche en clase y de repente se transformó en un cuclillo con la cabeza y el lomo grises, el vientre rallado y una cola plana como una escoba, y asustado voló al monte.

Desde entonces, cuando empieza la primavera, las mozas buscan al pecu en el bosque para preguntarle "Pecu pecu, rabucu de escoba, ¿cuántos años faltas para la mi boda?", y ansiosas cuentan cuantos "pecu" canta este pájaro, deseando que sean los menos posibles. Nadie sabe porque lo hace, pero seguro que se lo inventa, ya sabemos que no era muy bueno en la escuela.

PECU



RAMIDREJU



Nace cada 100 años de una comadreja y una gerdifia. Tiene un cuerpo delgado y fino, casi como de serpiente, pero cubierto de pelo a rayas negras y verdes y con patas como una comadreja. Tiene unos ojos amarillos y un morro de jabalí. Vive bajo tierra en grutas y galerías muy profundas y estrechas.

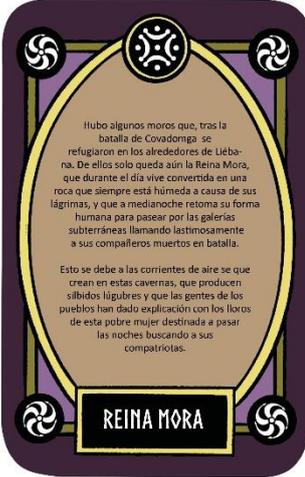
No supone un peligro, pues nunca ha atacado a nadie, aunque el sí que es un tesoro preciado, ya que se cree que su hiel cura las enfermedades.

RAMIDREJU

e



REINA MORA



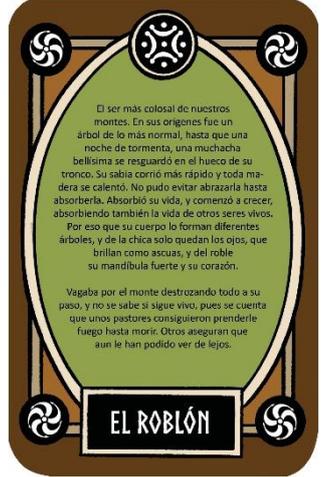
Hubo algunos moros que, tras la batalla de Covadonga, se refugiaron en los alrededores de Liébana. De ellos solo queda aún la Reina Mora, que durante el día vive convertida en una roca que siempre está húmeda a causa de sus lágrimas, y que a medianoche retoma su forma humana para pasear por las galerías subterráneas llamando lastimosamente a sus compañeros muertos en batalla.

Esto se debe a las corrientes de aire se que crean en estas cavernas, que producen silbidos lígubres y que las gentes de los pueblos han dado explicación con los lloros de esta pobre mujer destinada a pasar las noches buscando a sus compatriotas.

REINA MORA



EL ROBLÓN



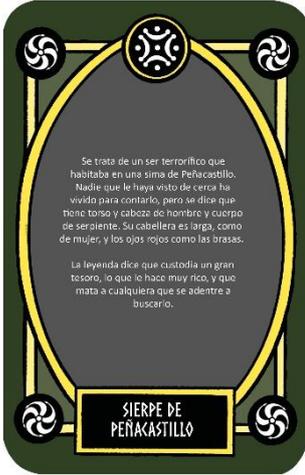
El ser más colosal de nuestros montes. En sus orígenes fue un árbol de lo más normal, hasta que una noche de tormenta, una muchacha bellísima se resguardó en el hueco de su tronco. Su sabia corrió más rápido y toda madera se calentó. No pudo evitar abrazarla hasta absorberla. Absorbió su vida, y comenzó a crecer, absorbiendo también la vida de otros seres vivos. Por eso que su cuerpo lo forman diferentes árboles, y de la chica solo quedan los ojos, que brillan como ascuas, y del roble su mandíbula fuerte y su corazón.

Vagaba por el monte destruyendo todo a su paso, y no se sabe si sigue vivo, pues se cuenta que unos pastores consiguieron prenderle fuego hasta morir. Otros aseguran que aún le han podido ver de lejos.

EL ROBLÓN



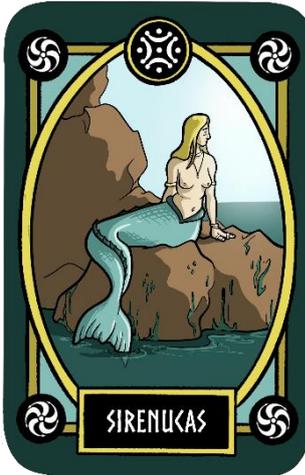
SIERPE DE PEÑACASTILLO



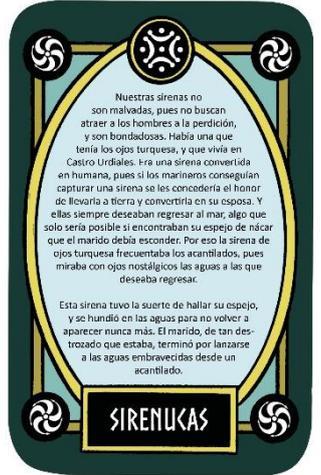
Se trata de un ser terrorífico que habitaba en una sima de Peñacastillo. Nació que le haya visto de cerca ha vivido para contarlo, pero se dice que tiene torso y cabeza de hombre y cuerpo de serpiente. Su cabellera es larga, como de mujer, y los ojos rojos como las brasas.

La leyenda dice que custodia un gran tesoro, lo que lo hace muy rico, y que mata a cualquiera que se adentre a buscarlo.

SIERPE DE PEÑACASTILLO



SIRENUKAS



Nuestras sirenas no son malvadas, pues no buscan atraer a los hombres a la perdición, y son bondadosas. Había una que tenía los ojos turquesa, y que vivía en Castro Urdiales. Era una sirena convertida en humana, pues si los marineros conseguían capturar una sirena se les concedería el honor de llevarla a tierra y convertirla en su esposa. Y ellas siempre deseaban regresar al mar, algo que solo sería posible si encontraban su espejo de nácar que el marido debía esconder. Por eso la sirena de ojos turquesa frecuentaba los arcañidos, pues miraba con ojos nostálgicos las aguas a las que deseaba regresar.

Esta sirena tuvo la suerte de hallar su espejo, y se hundió en las aguas para no volver a aparecer nunca más. El marido, de tan destrozado que estaba, terminó por lanzarse a las aguas embravecidas desde un arcañido.

SIRENUKAS



SOL DE LOS MUERTOS



Se llama así en algunas zonas de Cantabria al sol cuando va a llegar el ocaso, al último sol del atardecer, ese que tiene una luz rojiza y mortecina, pues se cree que es el que nos envían los difuntos y al que se rezaba una oración mirando al poniente.

En otros lugares de la región se llama así al sol del atardecer que sale al mismo tiempo que cae una lluvia muy fina que no moja, y entonces resucitan los muertos y lloven ranas.

SOL DE LOS MUERTOS



TENTIRUJO



Se cree que es un familiar cercano del Trenti, pues son muy parecidos e igual de pícaros. En cambio, este viste con hojas de aliso, que son de color rojo, y es probable que su nombre venga de "Trenti-rojo" hasta derivar a Tentirujo. Tiene la cara oscura y los ojos verdes y se dedica a molestar a las muchachas igual que el Trenti. Pero este, en cambio, usa el poder de la raíz de mandrágora para general malos pensamientos en las jóvenes puras y obedientes, que vuelven a casa trastornadas e inquietas. Cuando una muchacha se vuelve descarada de un día para otro se suele decir:

"¡Esa ya se tropezó con el tentirujo!"

TENTIRUJO



TRASTOLILLO

Un duende muy casero al que en algunas zonas se le conoce como Tragu. Es muy pequeño, del tamaño de un dedal. Su cara es negra como el hollín, así como sus cabellos. Tiene los ojos verdes y picaros, unos cuernos retorcidos y unos pequeños cuernos en la frente, aparte una pequeña colita al final de la espalda. Se viste con un gorrito blanco en la cabeza y con cortezas de aliso de color rojo, cosidas entre sí con hiedra. También lleva un bastón de madera, ya que cojea de la pierna derecha, lo que no le impide ser increíblemente rápido. Él es el responsable de esas cosas inexplicables que suceden en las casas. Esconde o las mueve las cosas de sitio, derrama las bebidas, hace chirriar las puertas, quema la comida cuando te despistas, hace ruiditos para asustar...

TRASTOLILLO



TRENTI

Es un duende muy pequeñajo y que vive en el bosque. Se camufla perfectamente, pues se viste con una túnica de musgo y hojas de castaño y sus brazos y piernas parecen ramas finas. Su cara es oscura, y con ojos verdes y travisios. Se alimenta de maíz, andrinas y leche, pues no puede beber agua. Su principal afición es tirar piedritas desde los árboles a los helechos para que los pastores que pasan se sobresalten pensando que es un animal, y pellicar en las pantorrillas a las muchachas que pasan cerca de él para asustarlas. De las mozas bravas y sin miedo se suele decir: "¡A esa no la asusta ni el trenti!" Si sientes un pinchazo inexplicable, te cae algo de un árbol o te tropiezas con una rama que antes no habías visto, es probable que sea culpa de este bribón.

TRENTI



VENTOLINES

No viven en el mar propiamente dicho, si no en las nubes rojas del atardecer sobre el mar Cantábrico. Son unos geniecillos pequeños, de color azulado con mejillas sonrosadas y con unas grandes alas verdes, que visten con caperuzas de distintos colores. Quienes más aprecian sus favores son los marineros viejos, pues los ventolines acuden en sí se encuentran en apuros cuando se les piden ayuda. Entonces, acuden en bandada, y soplan las velas, cogen los remos, o abrigan al anciano pescador. También se dedican a dispersar las nubes de tormenta que crean los ruberos sobre el mar para evitar que las galernas.

VENTOLINES



VIEJUKA DE VISPIÈRES

No es más que una bruja anciana descolorida e inofensiva eternamente solitaria que pasea en las noches de luna llena, y que es muy difícil de ver pues se vuelve invisible cuando alguien intenta sorprenderla. Se viste con una túnica roja y unas corizas de piel de comadreja. Se apoya en un báculo de oro con un regatón plateado donde este toca el suelo.

VIEJUKA DE VISPIÈRES



CUINES DE SILIÓ

Dentro de las casas habitan en ocasiones otros duendes que no son bromistas, si no que se dedican a cuidar de los niños, a los que entretienen y hace reír con sus muecas, birruetas y ruiditos. Tienen rayos como de erdillo pequeño, y por eso resultan tan adorables. Se visten con zapatos blancos y gorros rojos, y van siempre por parejas.

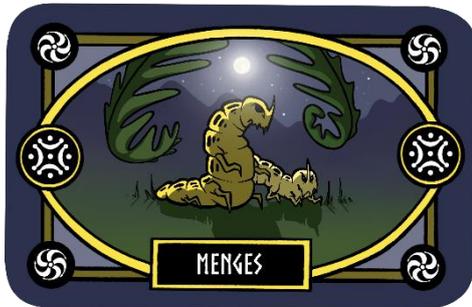
CUINES DE SILIÓ



ESPUMEROS

Viven saltando entre la espuma del mar y se dedican a ayudar. Pequeños seres regordetes y buenos que se visten con túnicas de color de alga. Hacen collares para las sirenas, y ellas les regala hermosas caracolas. Con ellas avisan a los marineros cuando va a haber tormenta, soplando al unsono. Ayudan a los agricultores a los que se les secan los sembrados rellenando sus caracolas en el mar y vaciándolas en sus campos. Los hay morenos, que tienen ojos luminosos con lo que iluminan el camino a los pescadores cuando hay niebla, y rubios, que van a los pueblos. Estos se cuelan en las casas de los marineros para enterarse de las noticias e informarles, y les llevaban los suspiros de añoranza de sus seres queridos envueltos en pañuelos.

ESPUMEROS



MENGES

Los menges son unas larvas diminutas, que se pueden encontrar en el monte bajo los helechos en las noches de luna llena. Quien los halle, quedará hipnotizado y será preso de su voluntad. El ducho los guarda en un alfilerete, y estos le proporcionan poderes extraordinarios con la condición de ser alimentados con dos libras de carne al día, o se comerán a su dueño. Solo será inmune al hechizo quien lleve en una bolsa rózpede (lenguas) de culebra.

MENGES



MONUCA

Nace de la mezcla de una garduña y un gato montés, que solo pueden aparearse cada 11 años. Su cadera es blanca como la nieve, el cuerpo rojo, negro y azul, y la cola morada. Es un animal despiadado, y que a los pocos días de nacer mata a su madre, le saca la sangre y le arranca los ojos, para después vivir por el monte alimentándose de animales. El gato montés se vuelve loco de rabia y le arranca los ojos, que entierra en la madriguera junto a la garduña. Si una monuca chupa la sangre y saca los ojos de un niño, la única manera de devolverle la vida es buscar los ojos de alguna monuca en las guaridas de gato montés. Este revivirá, pero cuando crezca, matará a su madre y sacará sus ojos, como hizo la monuca.

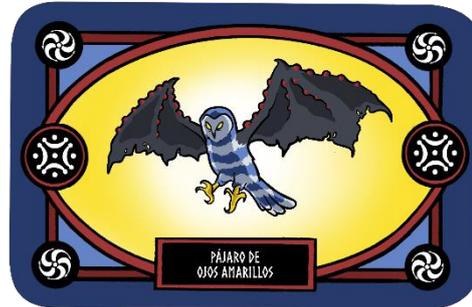
MONUCA



MORAS DE RIONANSA

Tras perder la batalla de Covadonga, muchos moros se refugiaron en cuevas en las montañas, y hubo un grupo en Rionansa, en el cual las mujeres bajaban al pueblo los domingos cuando todos estaban en misa a robar las boroncas que estaban enfriando en las ventanas. Las gentes del pueblo quisieron darles un escarmiento, y un día colocaron piedras candentes cubiertas de harina en lugar de las boroncas, y por todo el pueblo se escucharon sus gritos mientras comían espavoridas "Quimimi quimimi, peldá peldá..." aunque no tenemos muy claro que querían decir con eso.

MORAS DE RIONANSA



PAJARO DE OJOS AMARILLOS

Si se aparean un murciélago y una lechuza el último día del invierno, después de 5 años juntos, la lechuza pone un huevo esférico y negro, del que sale un ser con cuerpo de lechuza a rayos azules y blancas, y con alas de murciélago llenas de bultos rojos. Sus garras son afiladas, y sus ojos como ascuas amarillas y extremadamente mortales. Sus padres desaparecen antes de que nazca, pues es despiadado desde sale del cascarón. Por sus venas corre aceite, por lo que afortunadamente, se pasa el verano escondido, pues con el calor hervirá. Lo malo es que al llegar el otoño es cuando más cruel y voraz. Su peligro dura únicamente 10 años. Se caen sus alas, y se va a vivir al río, del que no sale nunca más. Muere exactamente 100 años después de salir del huevo.

PAJARO DE OJOS AMARILLOS