

EL MUÉCANO

INDAGACIÓN EN UNA CRIATURA DEL FOLCLORE LINARENSE
ATRAPADA EN EL PASADO

Edición 1.0

ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER

Dña. Nazaret Aparicio Ibáñez:
Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómics
Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística
Iniciada de la Academia de Esgrima Láser

Dirigida por:

D. Marcelino J. Miguel Castro:
Maestro en la disciplina de la Esgrima Láser
Kigen de la Academia de Esgrima Láser

Linares, 2026

Queda terminantemente prohibida la copia y reproducción parcial o total del contenido de este volumen, sin consentimiento expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

Si el permiso de difusión o copia de este libro fuese concedido, se habrá de nombrar este volumen como fuente, así como los autores del mismo.

"Esgrima Láser" y "Academia de Esgrima Láser" son marcas registradas, sujetas a las normas de la propiedad intelectual de España, 2026. Queda prohibido el uso de estos términos para la descripción, publicidad o fines comerciales de entidades terceras, sin permiso expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER - MAESTRO MARCELINO MIGUEL. 2026. ©
(TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS)

NRA: AELMM20260520001

Preámbulo:

Esta que escribe se ve en la tesitura de hacer un aviso a todo aquel que acabe con este artículo entre sus manos, pues la criatura protagonista de esta investigación está rodeada de un halo de misterio, y de poca información o fuentes poco profundas. Sin embargo, embarcarse en la aventura de recuperar una pieza de la idiosincrasia linarense del pasado es siempre un viaje que llena de ilusión, pues uno no tiene siempre la oportunidad de mantener viva una pequeña parte del legado de su tierra natal.

El primer contacto que tuve con el muécano fue hace aproximadamente un año, contando desde el día en el que esta publicación salga a la luz; a manos del Maestro Marcelino Miguel. En su momento, mi conocimiento sobre este peculiar ser se registró como una simple anécdota, un dato curioso sobre el antiguo folclore de Linares. No obstante, este interés resurgió de nuevo gracias a la interacción mantenida con un usuario en una red social, el cual se encontraba realizando una serie de publicaciones sobre criaturas del folclore y la mitología andaluzes; en conmemoración del Día de Andalucía. Mi intercambio con dicho usuario, conocido formalmente como Javier Prado, autor de la obra “Monstruos Ibéricos”; consistió en un comentario por mi parte, haciéndole saber que en Linares contábamos con esta curiosa leyenda sobre un ser que rondaba las minas. Él mostró bastante interés, sugiriendo que le ofreciese más información en el caso de contar con ella.

Así pues, lo que comenzó como un intercambio informal, se ha convertido en esta rudimentaria investigación, la cual ha alimentado mi motivación al avistar que el futuro de ésta podría ayudar a avivar el fuego del interés por la cosmología que rodea esta localidad minera. De igual manera, se considera importante la preservación del pasado, pues éste es un gran pie de apoyo para un potencial futuro.

Por ende, pese a que esta que escribe no se considera una experta ni está notablemente versada en el ámbito del folclore o el cronismo; este artículo se redacta desde un interés y amor genuino por expandir el conocimiento sobre el mundo de lo sobrenatural, pues entender las razones del por qué nacen y mueren las leyendas dice tanto de su medio como cualquier otro tipo de documentación. Así mismo, debe entenderse que parte del contenido que se va a exponer en este artículo nace de la interpretación de la autora a raíz de la información obtenida.

“La fantasía es realidad por afectar.”

Aspectos generales:

El “muécano”, como ya se ha mencionado, es una criatura del folclore linarense; que es descrita como lo que se conoce en términos generales como una especie de duende, al menos la concepción occidental y/o europea que se tiene de éstos. Sin embargo, es menester hacer hincapié en dicha definición y profundizar en lo que hay detrás, pues pese a ser el duende un mito extendido, diluido y reinterpretado por estos lares; su origen no tiene por qué ser exacto a lo que se asocia al muécano. La Academia de Esgrima Láser otorga su propia definición originada en la investigación historiográfica y en los escasos datos que conocemos.

MUÉCANO. [Muecano]: Criatura mitológica propia de la comarca de Linares, de la que se decía vivía en las minas de esta ciudad, dedicándose a importunar a los trabajadores de estas. Entre la población minera se usaba este personaje para decirles a los niños que rondaba las minas y los podía raptar, procurando con ello que los niños se alejasen por temor de las zonas de trabajo peligrosas.

Por lo tanto, para poner en contexto, se deberá hablar sobre qué es y qué no es un “duende”, así como mencionar, de igual manera, a otras criaturas de folclores y mitologías aledañas a Linares, o España en general; para averiguar con mayor certeza de dónde ha podido surgir la inspiración para el muécano, y para poder afinar la idea de él o asentar las bases de una definición que pueda ser de utilidad.

DUENDE. [Elf / Goblin]: 1. Ente fantástico que hipotéticamente y figuradamente habita en ciertos lugares y casas, siendo responsable de generar descontrol, obras negativas, travesuras con ruidos y desorden. 2. Encanto misterioso e inefable que atrae de manera inexplicable. 3. Criatura mitológica propia de la Academia de Esgrima Láser, a la que hipotéticamente se le atribuyen las fechorías de colocar erratas en los textos desarrollados por la entidad, con el fin de que la labor de revisión no termine nunca. 4. En Andalucía, cardos secos y espinosos colocados en albardillas para impedir escalos.

El duende, al menos en la actualidad, es un apelativo mayormente genérico usado para describir a criaturas fantásticas que puedan encajar en la categoría de una entidad pequeña, inclinada hacia la actividad escondida de los humanos, la travesura o directamente hacia la maldad, y relacionada al mundo del folclore. Especificando más, también es común ver que la imagen general que el mundo tiene sobre estos seres incluye, así mismo, rasgos como orejas y narices grandes, y trajes llamativos y concretos que los hacen aún más identificables.

Históricamente, y dependiendo del lugar, los duendes han estado presentes como entidades que han servido en varias tareas. Encontramos algunos tipos que sirven como ayudantes del hogar, encargándose de ciertas tareas domésticas, como los *kobolds* originales. También encontramos a los *imps*, que directamente se entienden como diablillos traviesos en el folclore germánico, siendo más retratados como si fuesen una criatura infantil y juguetona, y sin embargo inofensiva; y a los *redcaps*, unos seres directamente malignos, que en el folclore anglo-escocés se decía que asesinaban a las personas.

Si usamos estas tres grandes generalidades para presentar tres distintos tipos de duende conceptualmente; podríamos decir que el muécano asemeja más al tipo *redcap*, pues el hecho

de que sean capaces de destripar y comerse a la gente ya los hace potencialmente malvados e inherentemente peligrosos.

Paralelamente al duende, cuyo origen etimológico es posiblemente castellano; existen otros términos para referirse a grandes rasgos a este tipo de entidades, el goblin y el elfo.

GOBLIN. [Goblin]: Criatura fantástica del folclore europeo, de la familia de los orcos, con aspecto más pequeño que un humano y grotesco.

Se entiende que el “goblin” en su concepción se alinea más con un ser travieso o cruel, a día de hoy habiendo ganado su independencia como entidad propia y habiéndose definido para él unos rasgos que lo concretan y separan del resto de criaturas folclóricas que antiguamente fueron denominadas como tal. En la época moderna, los goblins son unas criaturas más bien parecidas a orcos en miniatura, con tonos de piel verdosos o apagados, grandes orejas y narices, dientes afilados, y que se agrupan para llevar a cabo sus planes. Están muy presentes en la fantasía moderna, en obras como *Dragones y Mazmorras*, entre otras.

Tradicionalmente, los goblins también eran descritos como seres con una piel peluda o similar al cuero, y habitaban túneles o madrigueras subterráneas que usaban para ir de un lugar a otro sin ser avistados.

ELFO. [Elf]: 1. Criatura de la mitología nórdica y germánica, asociada originalmente a las fuerzas de la naturaleza, la fertilidad y la magia, dividida tradicionalmente entre elfos de la luz y elfos de la oscuridad o negros. 2. En la literatura de fantasía moderna, ser antropomorfo caracterizado por su notable longevidad, agilidad, elegancia y agudeza sensorial, frecuentemente representado como maestro de la arquería, el sigilo y la custodia de saberes antiguos. 3. En la jerga de la Esgrima Láser, tirador caracterizado por una agilidad destacable y una prosodia esgrimística lacia y moderada, que prioriza los movimientos danzados y la precisión de la ofensa por encima del uso de la fuerza o de la colisión inelástica de las masas. 4. En ciertos entornos de ficción y ópera espacial, entidad de notable sofisticación tecnológica y espiritual, que actúa como puente conceptual entre el plano material y lo trascendente. 5. En la tradición popular europea occidental, criatura fantástica de pequeña estatura, orejas puntiagudas y carácter travieso o benévolo, habitante de hogares, bosques o cuevas, que suele interferir de forma oculta en las actividades humanas. 6. En la narrativa fantástica moderna y la cultura popular navideña, ser diminuto dotado de habilidades mágicas y artesanales que trabaja de forma colaborativa o servil en la confección de objetos, juguetes o tareas domésticas.

Por otro lado, el elfo está más relacionado a la labor, a la bondad, y a lo infantil, hasta el punto de ser los ayudantes de Santa Claus, o concebidos como tales. Sin ser confundidos con su contraparte presente en la alta fantasía; estas criaturas son más suaves, fieles y no buscan causar un daño, incluso si pueden ser capaces de gastar alguna jugarreta.

Suelen verse descritos con rasgos más amables, redondeados e inofensivos. Un ejemplo conocido de este tipo de elfo, que aunque por descripción física se salga más de lo común sí que sigue cumpliendo con el carácter definido, sería Dobby, de la saga *Harry Potter*.

Así pues, si entendemos estas dos grandes categorías como “subtipos” del duende genérico, sería correcto clasificar al muécano como un tipo de goblin, más aún sabiendo que éstos eran en su origen seres que habitaban el subterráneo.

Sin embargo, si concretamos aún más, encontramos a una curiosa criatura del folclore cónico, un grupo étnico asociado a la actual Cornualles, en Inglaterra; llamada *knocker*. Los knockers, o tommyknockers como se les conocía en Estados Unidos, son una especie de duende que habitaba en las minas, y cumplían una importante función. Estos seres se dedicaban a dar golpecitos en las paredes de túneles (de ahí el nombre, debido a la onomatopeya inglesa *knock, knock*; de golpear algo sólido) donde era muy posible que ocurriera pronto un derrumbamiento, avisando a los trabajadores del peligro para que se retiraran de la zona.

Los knockers llegaron a ser vistos como algún tipo de espíritu protector, que pese a ser un poco bromista en ocasiones, velaba sobre la seguridad de los mineros. Debido a eso, éstos mostraban su agradecimiento dejando ofrendas a estos duendecillos, principalmente pastas y dulces. Podemos entender que esta superstición no era más que la explicación fantasiosa e irracional que aquellas personas daban al ruido que es común escuchar antes de que se produzcan los derrumbamientos, provocado en realidad por movimientos de placas o piedras y tierra desplazándose y rozando contra otras superficies.

“El humano ha tendido a dar entidad humanoide a aquello que ha creído intencional y no ha encontrado explicable.”

Paralelamente, al otro lado del mundo, en Perú; encontramos otro duende “minero”. El *muqui* o *muki* pertenece a la mitología andina, mucho más posterior al ser anteriormente mencionado, y su nombre es la castellanización del vocablo quechua “*murik*”; “el que asfixia”. Debido a eso, antiguamente los mineros pensaban que este término hacía referencia al polvo de sílice. El sincretismo de la cultura indígena con la cristiana dio lugar, así mismo, a que este ser se relacionara con la creencia occidental de duendecillos o demonios que raptaban a niños no bautizados.

De manera casi exacta a los knockers, los muquis servían como una explicación fantástica y una personificación del terror ante eventos extraños ocurridos en las minas, y por la parte cristiana; un aviso y recordatorio de que se debía bautizar a los infantes.

Qué se sabe del muécano:

Debido al halo de misterio que rodea a este ser, ya sea por su poca mención en su época, su naturaleza tan de nicho, o la dilución de información a lo largo del tiempo; es difícil tener una imagen muy exacta del muécano. Existen un par de fuentes por escrito que hablan sobre esta criatura, y la definen como “una especie de duende malévolo, de aspecto indefinido, que empujaba a los incautos al fondo de las minas”.

Los muécanos, como criaturas fantásticas, servían principalmente dos funciones: La primera de ellas siendo una herramienta de precaución para los infantes, a los cuales se les contaban historias sobre éstos para que se asustaran y no andasen cerca de las minas, previniendo así algún accidente. Debido a ello, también se les conocía como “asustaniños”.

Por otro lado, también eran un recurso típico de novatadas realizadas por mineros veteranos a los más nuevos, advirtiéndoles de que “tuviesen cuidado con los muécanos” al bajar a la mina.

Esta información, que define a grandes rasgos su comportamiento y su repercusión en la vida real, se encuentra en los libros *Vocabulario minero-metalúrgico Linares - La Carolina*, publicado en 2010 por Tomás Cerón Cumbreiro; y *Glosario de terminología Minera de la Cuenca de Linares*, publicado en 2009 por Valentín del Olmo Navarrete.

Otro dato que se conoce sobre este ser, que lo tiñe de una luz más violenta, es que al parecer, el muécano también era conocido por atribuirle el hecho de destripar y, en ocasiones, también comerse a aquellos que arrastraba al fondo de las galerías de las minas. Este dato ha sido proporcionado por Javier Soler Belda y Cristina Escudero Nieto, propietarios de la librería *Entre Libros* de Linares.

Por último, tuve la suerte de poder contactar con dos de los miembros de la ya difunta asociación cultural linarense El Muécano; en busca de obtener toda la información posible. Dichos miembros son Javier Catalán, quien me facilitó el contacto de la otra persona, Elena Ortega; la cual me hizo saber lo que ella conocía sobre la criatura en cuestión. Gracias a Elena, se sabe que existía una expresión antiguamente, oída de boca de su madre, la cual era “tienes la cara como los muécanos”; lo que da a entender que estos seres deberían suponerse o imaginarse con un aspecto desagradable, feo y/o gracioso a la vista.

Adicionalmente, en las redes sociales de dicha asociación, encontramos como imagen de perfil una ilustración de lo que el grupo se imaginó como un muécano. Es representado como un ser aparentemente pequeño, con cuerpo rechoncho y peludo, orejas grandes típicas de tragos y elfos, cuernos, dientes y uñas afiladas, una nariz comparable a la de un cánido, cola similar a la de un diablillo; y una expresión de maleante, rematada con una cresta y pendiente estilo “punky” que dota del dibujo de un aire gamberro y juvenil, propio de una asociación de este talante.

Al momento de la escritura de este artículo, ésta es la única representación gráfica del muécano encontrada. A continuación, la ilustración realizada por Sandra Martín García.



Asociación Cultural EL MUÉCANO

Conclusión:

En este apartado, esta que escribe va a usar los datos conocidos, la extrapolación a otras criaturas y leyendas similares, y el “principio de mediocridad” para formular una posibles teorías en cuanto al nacimiento del muécano en la vieja Linares.

PRINCIPIO DE MEDIOCRIDAD. [Mediocrity principle]: 1. Enunciado elemental que dicta que no existe observador privilegiado. 2. Enunciado elemental que indica que no existe nada totalmente especial, siendo todo resultado de la naturaleza típica que las cosas pueden tener. Siendo así, se deja claro que un ente puede ser especial en un aspecto concreto, mas en otros, pertenecerá a un grupo común, siendo esto mismo propiedad de otros entes, que también poseerán otros aspectos particulares, pese a que en general, serán mediocres. Esto dará base a la paradoja de la particularidad.

AXIOMA DE MEDIOCRIDAD. [Mediocrity axiom]: Principio fundamental que dicta que un ente, al ser medido en su conjunto o aspectos particulares, ofrecerá unos datos que mostrarán una naturaleza general estadísticamente común.

Estas teorías se basan en tres pilares fundamentales; los cuales son el uso de la explicación sobrenatural ante fenómenos naturales, la creación de un peligro inexistente para conseguir que un ajeno consiga un propósito, y el intercambio de conocimiento.

Durante el auge de la industria minera linarense en los siglos XIX y XX, estas zonas repletas de recursos eran principalmente explotadas por empresas extranjeras, siendo las más destacables las inglesas. Resulta plausible que trajesen consigo sus leyendas locales, apareciendo los knockers entre ellas; y siendo este conocimiento transmitido a patrones o jefes, y a su vez al resto de trabajadores del lugar. Puede ser que, del boca en boca, la historia se deformara o adaptara a lo que se pretendía de ellos, dando lugar a una contraparte peligrosa del knocker.

“Los humanos tienden a aplicar lo conocido al medio en que se relacionan.”

Es y era también típico que personas, como nobles o ricos empresarios, inventasen historias espeluznantes o nombres siniestros sobre sitios que controlaban, como herramienta para mantener a raya a los incautos y a aquellos ajenos a sus negocios e interés. Podría haberse dado este caso en las minas de Linares, para asustar a los ladrones.

Simultáneamente, debemos contar con el uso del muécano como “asustaniños”, como se ha mencionado en una de las fuentes. Las minas y canteras eran lugares extremadamente peligrosos para aquellos sin la experiencia y equipación debida, y los niños, por su naturaleza rebelde y curiosa, querían acercarse a ellas a jugar o explorar. Así pues, familiares adultos de éstos podrían haber inventado a esta criatura para provocarles terror y una aversión genuina a querer acercarse a estos terrenos; evitando así accidentes.

“La ficción ha sido, es y será un recurso para manipular la voluntad de otros.”

En resumen, cabe la posibilidad de que el muécano nazca como una versión local de otras leyendas folclóricas, y haya sido aprovechado como una herramienta de control para un grupo específico de personas; sufriendo una evolución natural desde su concepción como “copia” de los duendes ingleses hasta lo que se conoce hoy en día.

Por último, me gustaría dejar mi pequeña huella respecto a esta leyenda; a modo de una ilustración nacida de mi interpretación personal de esta criatura.



Nazaret Aparicio Ibañez - Muécano - 2026

BIBLIOGRAFÍA

- CERÓN CUMBRERO, Tomás. (2010). *Vocabulario minero-metalúrgico Linares - La Carolina*.
- COOK, D. (1989). Dungeons & Dragons. *Player's handbook* (2ª ed.). TSR.
- COOK, D. (1989). Dungeons & Dragons. *Dungeon master's guide* (2ª ed.). TSR.
- DEL OLMO NAVARRETE, Valentín (2009). *Glosario de terminología Minera de la Cuenca de Linares*.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. (2026). *Glosario general de la Esgrima Láser. Recopilación de términos y voces con particular significado y uso en el contexto esgrimístico*. v0.1096. Linares: Academia de Esgrima Láser. Número de Registro Académico: AELMM20230301001. Consultado el 20/05/2026.
- TWEET, J., COOK, M., & WILLIAMS, S. (2000). Dungeons & Dragons. *Player's handbook: Core rulebook I* (3ª ed.). Wizards of the Coast.