

PRESENTACIÓN

A partir de tradiciones históricas y orales previas y con el modelo de lo suscrito por los poetas y comediógrafos de los Siglos de Oro, en toda la península se produjo, a partir de 1830, un fenómeno de promoción de la leyenda literaria, perdurable a lo largo de movimientos literarios y estéticos (Romanticismo, Realismo, Modernismo) e intelectuales (nacionalismo, regionalismo, iberismo). La leyenda literaria se demostró un género moldeable y persistente, adaptable a todo tipo de formatos (dramático, poético, narrativo) y, por sus condiciones formales (corta extensión y motivos tipificados), fue un texto altamente demandado por los lectores en las revistas, los periódicos literarios y los libros de viaje. La estrecha relación de muchos de estos textos con tradiciones orales, recuerdos del lugar o motivos del imaginario popular, así como su nexo con la explicación de espacios naturales y culturales, es clave para entender la boga del género, que tuvo gran repercusión también en la configuración del imaginario de los viajeros (españoles o extranjeros). Confeccionaron textos de este tipo autores literarios, más o menos consagrados, eruditos, colaboradores ocasionales y lectores, además de los redactores de las cabeceras.

El libro que presentamos a continuación ha sido concebido para dar cauce a algunas de las reflexiones derivadas de la investigación en el proyecto DLLHO 19 (“Diseño de un legendario literario hispánico del siglo XIX accesible *online*”) aprobado por el Ministerio de Economía y Competitividad, con referencia FFI2013-43241-R y cuyo objetivo fue la confección de un legendario virtual accesible *online* de leyendas literarias publicadas entre 1830 y 1899.

El proyecto pretendía facilitar el acceso *online* a este tipo de textos de gran interés para los investigadores de diversos campos científicos (geografía, humanidades y ciencias sociales, arte, comunicación, estudios culturales, filolo-

gía) y favorecer, simultáneamente, la singularidad de los espacios geográficos configurados por el legendario hispánico. De este modo se buscaba propiciar la deseabilidad de los espacios, condición requerida hoy para el turismo cultural y de experiencia. Se entendía en este proyecto, como punto de partida, que las nuevas posibilidades que ofrecen hoy las TIC brindan la oportunidad de una lectura simultánea de versiones, adscritas a los distintos enclaves geográficos, la cual entendemos como un recurso de gran utilidad no solo para el análisis del pensamiento político y social de creadores y lectores en la España del siglo XIX, sino también para la preservación y recuperación de las tradiciones locales.

Actualmente, en la plataforma <http://www.descubreleyendas.es/> se alojan textos anotados (crítica y bibliográficamente) que representan todas las Comunidades Autónomas de España.

Este corpus de textos es de gran interés como muestrario de las variedades del género legendario (histórico, etiológico, fantástico, novelesco, hagiográfico, geográfico, etc.) y de la diversidad de autores que lo practicaron (noveles, consagrados, de ideología política muy diferente, de distinta procedencia geográfica, con formación académica o simples *amateurs*). La plataforma puede servir de utilidad también como fuente documental de los investigadores de la historia del periodismo español, el discurso narrativo (novela histórica, cuento, crónicas y narraciones de viajes, narración en verso, etc.) y periodístico (artículo literario, de opinión o de costumbres) y la configuración del imaginario simbólico del viajero decimonónico por la península o de eventuales estudios sobre la relación entre el material legendario y la enunciación del relato de viajes.

A la vez, esta plataforma textual puede ser utilizada como banco de materiales para la inspiración de los nuevos creadores, publicistas, artistas plásticos y musicales —para el desarrollo de productos en formato audiovisual útiles para la consolidación de la marca España— y escritores literarios. Los textos pueden aportar a los escritores una variedad de materiales para la ficción, la creación de personajes, la confección de textos de literatura infantil y de novela histórica, etc.

El interés por el legendario es un punto central de las recientes investigaciones de la geografía literaria, del turismo literario o de la enseñanza del español para extranjeros. Los trabajos de muchos investigadores subrayan la

innegable relación del legendario con lo literario, lo histórico y lo cultural (Sarasa, 2012; Terán Salazar, 2018) y como patrimonio que requiere una protección cuidadosa por su propia inmaterialidad (Bataller Català, 2018). Para la confección de rutas literarias, las leyendas son un recurso importante que configura una caminería hispánica (Valero, 2007; González y Tejero, 2016; González Hernández y Torres Martínez, 2018; Vázquez Añel y Araújo Vila, 2018) en una especie de viaje hacia el mito y una predilección creciente por lo fantástico, lo oscuro o lo inexplicable (Francesch Díaz, 2009; Holloway, 2010; Morales Gajete, Hernández Rojas y Dancausa Millán, 2017), y que permite dibujar el perfil del viajero (turista) del siglo XXI, interesado por la singularidad cultural y literaria de los lugares (Redondo, 2017; Martino Alba, 2017). Por otra parte, la leyenda resulta un texto especialmente útil en el aula de ELE por su brevedad, vocabulario y contenidos histórico-culturales, como muestran muchos investigadores (Malo Liébana y Sánchez Urquijo, 2000; Santiago Vigata y Barbosa, 2009; Suárez Robaina, 2010; Lozano Pleguezuelos, 2013; Buitrago y Aponte, 2014; Trigo Ibáñez, 2017; Albert Ferrando, 2017), o en el desarrollo de la comprensión lectora.

También con relación a los usos creativos del legendario se advierte un interés creciente en la bibliografía crítica en español y los proyectos creativos, tanto sobre las posibilidades de innovación narrativa (Villena Scaccia, 2017) como en la confección de nuevos productos como el videojuego, con una reflexión sobre la factibilidad de un desarrollo creativo (Negrillo-Cárdenas, 2016; Aragundi Paredes, 2016; Mayor Molinares, 2017; Loza Garzón, 2018), su valor narrativo y estético (Moreira González, 2018), su utilidad didáctica (Marqués, 2017) y su capacidad de perpetuar los mitos y de preservar el patrimonio (Aragundi Paredes, 2016; Vidal Caicedo *et al.*, 2017; Asla y Barragán, 2018; Loza Garzón, 2018; Moreira González, 2018).

Tomando en cuenta este contexto de apreciación por los nuevos usos culturales del patrimonio (su mejor sistema de dinamización) y desde un carácter interdisciplinario y disruptivo, en este volumen se aportan algunas reflexiones de los investigadores del proyecto DLLO_19 acerca de la naturaleza y características del género de la leyenda literaria y su reactualización en usos culturales posibles. El marco de valoración y análisis del género inspira los trabajos de las profesoras Rubio Álvarez y Vega Rodríguez, que han contextualizado el fervor decimonónico por el género al hilo de entusiasmos

nacionalistas y la moda del viaje turístico y cultural. Tras el detalle de los procedimientos retóricos que orientan la escritura de la leyenda y la recepción de estos textos, este volumen pasa a la revisión de las posibles aplicaciones actuales de los textos legendarios en la cultura contemporánea. Desde esta perspectiva, Schreiber analiza el tópico de lo legendario en la publicidad de interés turístico cultural, Cazorla se ocupa de la rentabilidad de este tipo de textos en la enseñanza del español como lengua extranjera y Valera reflexiona sobre el uso del género en la enseñanza de la historia de España en los manuales educativos. Finalmente, la propuesta de Mainer evalúa las condiciones de transformación del texto legendario en nuevos productos interactivos como el videojuego.

OBRAS CITADAS

- ALBERT FERRANDO, Lorena (2017): “Aprendizaje Integrado de Contenido y Lenguas Extranjeras en contexto de inmersión: la leyenda ‘El beso’ de Gustavo Adolfo Bécquer en un curso de ELE de nivel B2”, *Mosaico. Revista para la Promoción y Apoyo a la Enseñanza del Español* 35, pp. 74-80.
- ARAGUNDI PAREDES, Juan Martín (2016): *Creación del arte de un videojuego en un libro ilustrado basado en cinco leyendas ecuatorianas*. Tesis de licenciatura. Quito: Universidad de las Américas.
- ASLA, Alberto y BARRAGÁN, Verónica (2018): “La pervivencia del mito artúrico en el cine y en los videojuegos”, *Quaderns de Cine* 13, pp. 11-21.
- BATALLER CATALÀ, Alexandre (2018): “La ruta literaria como actividad universitaria vinculada al territorio y al patrimonio”, *Revista Asabranca* [s.n.], pp. 1-11. <<https://www.uv.es/asabranca/encontre/bataller.pdf>> (20/06/2019).
- BUITRAGO, Andrea y APONTE, Lorena (2014): “El texto narrativo para fortalecer la competencia comunicativa del ELE”, *Rastros Rostros* 1, p. 30.
- FRANCESCH DÍAZ, Alfredo (2009): “Peligro en la kasba. Leyendas, miedos y seguridades en los consumidores de turismo”, *AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana* 4.2, pp. 245-268.
- GONZÁLEZ, Andrés y TEJERO, Fernando (2016): “Turismo de mitos y los mitos milenarios de la provincia de Huelva: Posibilidades tecnológicas”, *International Journal of Information Systems and Tourism (IJIST)* 1.1, pp. 54-75.
- GONZÁLEZ HERNÁNDEZ, M.^a Fernanda y TORRES MARTÍNEZ, Erika Camila (2018): *Propuesta recorrido turístico en torno a historias, mitos y leyendas urbanas de La*

- Candelaria*. Trabajo de grado. <<http://www.repositorio.uniagustiniana.edu.co/handle/123456789/31>> (10/4/2019).
- HOLLOWAY, Julian (2010): “Legend-tripping in Spooky Spaces: Ghost Tourism and Infrastructures of Enchantment”, *Environment and Planning D: Society and Space* 28.4, pp. 618-637.
- LOZA GARZÓN, Daniel Darwin (2018): *Desarrollo de un videojuego con captura de movimiento, para representar la leyenda de Cantuña [Quito]*. Tesis de licenciatura. Quito: UCE. <<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/16267>> (29/06/2018).
- LOZANO PLEGUEZUELOS, Raquel (2013): “Turismo literario hispánico y su influencia en el interés por el español”. *Hispanic Studies in the XXI Century*. <<http://www.fil.bg.ac.rs/wpcontent/uploads/obavestjenja/iberijske/ehes21/25Raquel%20Lozano%20Pleguezuelos.pdf>> (29/06/2018).
- MALO LIÉBANA, Marta y SÁNCHEZ URQUIJO, Ana (2000): “La enseñanza del español a través de internet, una propuesta: cuentos y leyendas”. M. Franco Figueroa et al.: *Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera: actas del X Congreso Internacional de ASELE (Cádiz, 22-25 de septiembre de 1999)*, pp. 639-646.
- MARQUÉS IBÁÑEZ, Ana. (2017) “Art games medios digitales artísticos interactivos para la educación” *Redmarka: Revista Académica de Marketing Aplicado*, 19.1, (Ejemplar dedicado a Videojuegos), pp. 47-69.
- MARTINO ALBA, Pilar (2017): “La literatura como recurso cultural para la creación de nuevos productos turísticos”, *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales* 5.1, pp. 48-61.
- MAYOR MOLINARES, Sebastián Andrés (2017): “Diseño e implementación de un videojuego bajo la propuesta de la leyenda del guerrero Malibú”. <<http://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/7298>> (29/9/2018).
- MORALES GAJETE, Jose Manuel, HERNÁNDEZ ROJAS, Ricardo David y DANCAUSA MILLÁN, María Genoveva (2017): “Turismo oscuro: estudio de la oferta y potencial en Córdoba y provincia”, *International Journal of Scientific Management and Tourism* 3.1, pp. 177-190.
- MOREIRA GONZÁLEZ, Kael Sebastián (2018): *Elaboración del concept art sobre la leyenda del Guaguanco*. Tesis de licenciatura. Quito: Universidad de las Américas.
- NEGRILLO-CÁRDENAS, José (2016): “Desarrollo de un videojuego: Jose’s Legend”. <<http://www.tauja.ujen.es/handle/10953.1/2965>> (29/9/2018).
- REDONDO, Rubén (2017): “Un viaje desde lo imaginario a lo real. Una aproximación al perfil del turista literario en España”, *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales* 5, pp. 119-129.

- SANTIAGO VIGATA, Helena y BARBOSA, Lúcia Maria de Assunção (2009): “Quem arrancou essa planta do meu jardim? Argumentos a favor do uso de legendas interlinguais no ensino de língua estrangeira”. *Revista Horizontes de Linguística Aplicada* 8.2, pp. 220-237.
- SARASA, Andrés (2012): “El paisaje literario como mito turístico para el desarrollo rural”, *Nimbus: Revista de Climatología* 29-30, pp. 35-45.
- SUÁREZ ROBAINA, Juana-Rosa (2010): “¿Adivinas, cuartetas, trabalenguas...? La literatura tradicional en el aula de ELE: sugerencias didácticas”. J. Herrera, M. Abril y C. Perdomo (coords.): *Estudios sobre didácticas de las lenguas y sus literaturas. Diversidad cultural, plurilingüismo y estrategias de aprendizaje*. Santa Cruz de Tenerife: Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna, pp. 409-421.
- TERÁN SALAZAR, Darwin Patricio (2018): *Las leyendas del cantón Montúfar y el turismo cultural local*. Carchi: Universidad Politécnica Estatal del Carchi. <<http://www.repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/590>> (26/06/2019).
- TRIGO IBÁÑEZ, Ester, and ROMERO OLIVA, Manuel Francisco (2017): “Geografía literaria en el aula de ELE. Una aproximación al Cádiz de 1812 desde la ruta literaria de las libertades”, *Studia Iberystyczne* 16, pp. 283-303.
- VÁLERO, Antonio Martínez (2008): “Aplicaciones prácticas de lo legendario y el desarrollo rural: una propuesta de ruta aragonesa del Grial”, *Revista de Desarrollo Rural y Cooperativismo Agrario* 11, pp. 83-104.
- VÁZQUEZ AÑEL, Ilda y ARAÚJO VILA, Noelia (2018): “Revisión del turismo literario y su estado en la actualidad. Análisis del caso de Galicia (España)”, *Cuadernos Geográficos* 57.1, pp. 305-329.
- VÍDAL CAICEDO, M. I. *et al.* (2017): “Héroes y leyendas de Popayán: un juego serio basado en realidad aumentada para la apropiación del patrimonio”. *Conaic* IV.1, enero-abril, pp. 64-74.
- VILLENA SCACCIA, Anahí (2017): *Creación de una obra de teatro a partir del estudio Allan García*. Tesis de licenciatura. Universidad del Azuay. <<http://www.dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7167>> (26/06/2019).