

**TRAS LAS HUELLAS DEL BUSCADOR: DIFUSIÓN DEL
PATRIMONIO A TRAVÉS DE LAS SERIES DE ANIMACIÓN Y
SU APLICABILIDAD EN LA CULTURA DEL VIAJE**

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

ESCUELA DE ARQUITECTURA

Autor: Javier Alexander Santana Santana

Tutores: Francisco Domingo González Guerra (Departamento de Arte, Ciudad y Territorio) y Enrique Solana Suárez (Departamento de Expresión Gráfica y Proyectos Arquitectónicos)

Máster en: Gestión del Patrimonio Artístico y Arquitectónico, Museos y Mercado del Arte. Especialidad en Museos.

Curso: 2017-2018

Convocatoria: Junio de 2018

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Objetivos	5
3. Metodología	5
4. Estado de la cuestión	6
5. Comienza la búsqueda	8
5.1. Breve sinopsis aclaratoria	8
5.2. Vida y muerte, una misma palabra: el Gólem de Praga	9
5.2.1. El Gólem de Praga: el mito	9
5.2.2. Plasmación del mito en la serie y contraste	10
5.2.3. Patrimonio referido: Antiguo Cementerio Judío de Praga y Sinagoga Viejo-Nueva	12
5.3. El anillo de la Doncella: Juana de Arco	14
5.3.1. Juana de Arco: el mito	14
5.3.2. Plasmación del mito en la serie y contraste	15
5.3.3. Patrimonio referido: Notre-Dame, Ruán y Puy du Fou	18
5.4. La sierpe pétreo: el Rey Basilisco de Viena	19
5.4.1. El Basilisco de Viena: la leyenda	19
5.4.2. Plasmación de la leyenda en la serie y contraste	20
5.4.3. Patrimonio referido: la Casa del Basilisco	22
5.5. En busca del manto inmortal: Jasón y los Argonautas	24
5.5.1. Jasón y los Argonautas: el mito	24
5.5.2. Plasmación del mito en la serie y contraste	25
5.5.3. Patrimonio referido: Puerto de Volos, Estrecho de Bósforo y Batumi	30
5.6. El eterno guerrero-perro: CuChulainn	31
5.6.1. El gran guerrero-perro: el mito de CuChulainn	31
5.6.2. Plasmación del mito en la serie y contraste	32
5.6.3. Patrimonio referido: Pasaje funerario de Newgrange y Clochafarmore Standing Stone (CuChulainn Stone)	35
6. La búsqueda es sólo el comienzo	36
6.1. Las apps en el turismo patrimonial	36
6.2. El turismo de series: <i>Isabel</i>	38
6.3. La app del buscador: <i>Animage</i>	40
6.3.1. ¿Qué es <i>Animage</i>?	40
6.3.2. Objetivo	41
6.3.3. Contenido y funcionalidad	41
6.3.4. Accesibilidad	42
6.3.5. Ejemplo aplicado: el Rey Basilisco de Viena	43
7. Conclusiones	45
8. Bibliografía y webgrafía	48
9. Anexo	53

Resumen:

Estudio de la serie *Huntik* como ejemplo de serie de animación difusora del patrimonio mítico y legendario. Todo ello mediante el análisis de los distintos capítulos relacionados con algún mito o leyenda, los textos en los que se basan, cómo se relaciona con el patrimonio real y cómo este es referenciado en las guías y páginas web de viajes. Asimismo, mostrar su aplicabilidad difusora a través de las TICs como recurso para el turismo de series mediante la propuesta de creación de una app para móviles y tablets.

Palabras Clave: Animación, Patrimonio, Mito, Leyenda, Turismo.

Resume:

Study of *Huntik* series as an example of animation series like diffusers of mythical and legendary heritage. All of this by the analysis of the different chapters related to some myth or legend, the texts on which they are based, how this is related to the real heritage and how it is indexed in travel guides and tourism web pages. Also, this study want show the diffuser applicability of the animation series through the TICs as a resource for tourism by the proposal to create an app for mobile phones and tablets.

Keywords: Animation, Heritage, Myth, Legend, Tourism.

1. Introducción

El uso de las series televisivas, ya sean de ficción o basadas en hechos reales, se han convertido en un complemento esencial en toda ruta de viaje turístico que se precie. Asimismo, algunas agencias de viajes se han subido al carro de este recurso de venta audiovisual. Series americanas como *Juego de Tronos* o españolas como *Isabel* o *Doctor Mateo* son unos claros ejemplos de cómo lo que podría considerarse un mero set de rodaje con una mínima aparición en la pantalla se puede llegar a convertir en un lugar obligado de visita para los turistas y locales del lugar.

En base a esta premisa nace este trabajo, que se constituiría como una pequeña vuelta de tuerca de este proceso de “patrimonialización” que las series llevan a cabo, donde monumentos, lugares, obras de arte como esculturas o pinturas en fachadas de edificios emblemáticos se convierten en referentes para el público receptor que decide viajar o ahondar más en el conocimiento del elemento o país donde el mismo se encuentra. Este pequeño cambio del que hablamos busca introducir las series de animación en este proceso donde únicamente parecen tener cabida las series no animadas, con el fin de aumentar aún más esta idea de un lugar como referente en el llamado turismo de series.

Muchas son las series animadas donde la alusión al patrimonio real es clara: *Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco)* *Sailor Moon*... Todas ellas contribuyen a la idea de difusión patrimonial a través de lo audiovisual, pero no se las considera como posible recurso turístico difusor de patrimonio. Sin embargo, encontramos series animadas donde esta idea se combina con un resultado bastante satisfactorio desde el hemisferio del público receptor. Un claro ejemplo es la serie *¡En busca de Carmen San Diego!*, donde la protagonista de la serie disfruta robando obras de arte y lugares patrimoniales a nivel mundial a los protagonistas con un fin concreto, y todo ello alternado con preguntas directas al espectador sobre los elementos o lugares reseñados en los episodios. Esta combinación de difusión del patrimonio y valor educativo dirigido al espectador, que se constituye como objetivo principal de la serie, constituye una clara muestra del papel que podría jugar este género si se usase como recurso turístico, ya no sólo para jóvenes o niños, sino también para adultos, pues toda persona tiene una serie animada favorita en la que el patrimonio se muestra o se referencia de alguna forma.

Y es en este punto donde sitúo a *Huntik*, una serie animada italoamericana creada por Iginio Straffi. He decidido escoger esta serie como ejemplo para mi trabajo, a pesar de que las nombradas anteriormente se constituirían también como grandes referencias, porque se presenta como un trabajo audiovisual que bebe directamente de los recursos patrimoniales, ya sean obras literarias, lugares representativos, museos, esculturas... los cuales forman parte de las distintas tramas que se desarrollan a lo largo de todos sus episodios. Y ya no sólo por esta idea de la serie como compendio de referencias, sino también con esta premisa de aplicación de la misma como recurso turístico contribuyente a la idea del conocido actualmente como turismo de series, donde el turista busca sentirse como los personajes de sus series favoritas, o que han marcado algún momento de su vida, y visitar esos lugares recorriendo las calles o viendo los monumentos donde las distintas tramas han tenido lugar.

2. Objetivos

En base a lo dicho en la introducción es necesario destacar los objetivos que este trabajo persigue:

- Demostrar la capacidad difusora de las series de animación en lo que al patrimonio se refiere.
- Poner en valor el uso de las fuentes documentales (libros, investigaciones, artículos...) como recurso de contraste y complemento de la información expuesta al público.
- Realizar una propuesta turística poniendo en valor, a través de las TICs (Tecnologías de Información y Comunicación), los datos extraídos de la serie de animación consultada.

3. Metodología

Para llevar a cabo tal labor el ámbito metodológico habrá de verse desde dos puntos:

En primer lugar, desde el punto de vista teórico será necesario el uso del medio audiovisual, ya que la serie *Huntik* es la base de la que parte este TFM. Aun así, será primordial acudir a las fuentes bibliográficas pertinentes para aportar todos los datos y contextos que dicho patrimonio requiera, ya sean lugares, textos u otros documentos nombrados a lo largo de los distintos episodios. Por lo tanto, en esta parte del presente trabajo me valdré tanto de lo audiovisual como de los recursos escritos.

Y, en segundo lugar, llevaré a cabo su aplicación como recurso turístico basándome en datos extraídos de distintas páginas de viajes, ya sean agencias o webs relacionadas con el tema, apostando así por el formato de presentación más ideal para el público actual. Todo ello mediante la creación de una app para móvil y tablets que permita al usuario ahondar en la información que dicho lugar ofrece en base a los datos extraídos de la serie *Huntik* en este caso. Por lo tanto, para esta parte me valdré principalmente de medios digitales, así como de los resultados extraídos en el bloque anterior.

4. Estado de la cuestión

Partiendo del elemento base, en este caso las series animadas, bien es cierto que han sido estudiadas desde diversos frentes, tales como el referente al lenguaje televisivo o bien la plasmación de la figura femenina. En base a esta línea general habría que señalar las tesis doctorales de Concepción Alonso Valdivieso, *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión: Personajes, Estilos y Mensajes*¹, y la de Judit García Cuesta, *Las representaciones audiovisuales de los cuentos tradicionales europeos como recurso didáctico de la educación artística en la formación de formadores*². También destaca el trabajo de Wenceslao Castañares, *La televisión y sus géneros: ¿una teoría imposible?*³

¹ ALONSO VALDIVIESO, Concepción, 2014. *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión: Personajes, Estilos y Mensajes* [en línea]. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada [consulta: enero 2018]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10481/34001>

² GARCÍA CUESTA, Judit, 2011. *Las representaciones audiovisuales de los cuentos tradicionales europeos como recurso didáctico de la educación artística en la formación de formadores* [en línea]. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid [consulta: enero de 2018]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/11162/41659>.

³ CASTAÑARES BURCIO, Wenceslao, 1997. *La televisión y sus géneros: ¿una teoría imposible?* *CIC: Cuadernos de Información y Comunicación* [en línea] Madrid: número 3, pp. 167-182 [consulta: enero de 2018]. ISSN 1135-7991. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=188593>.

así como el artículo de Ricard Huerta, *Aprender a ser docentes con el cine de Miyazaki*⁴, una investigación que muestra cómo afectan de manera positiva el uso del cine de animación en la enseñanza. Y, por último, resaltar un trabajo bastante próximo a nuestro segundo objetivo, como es el de Eloy Martos Núñez y Alberto Matos García, *Las narraciones como nexos entre el turismo y el patrimonio cultural*⁵.

Y ya en el caso específico de nuestra línea de investigación, la aplicabilidad de lo audiovisual como recurso turístico, se puede considerar una línea o campo de investigación en alza por lo que para afrontar esta cuestión podemos acudir a diferentes trabajos como el de Noelia Araújo Vila, *De la economía de experiencias al turismo experiencial. Las series de ficción como creadoras de experiencias e inductoras a la visita de destinos turísticos*⁶, donde se nos da una muestra de cómo la industria audiovisual se ha convertido en un potencial recurso para el turismo mundial. Esto último se puede conectar a otro texto de esta autora, *Las series audiovisuales como herramienta promocional de un destino turístico: el caso de España*⁷, en el que, junto a José Antonio Fraíz Brea, da una clara muestra de cómo las series audiovisuales, mediante la realización de diversas entrevistas sobre el tema, son un producto que llevan a sus espaldas grandes visiones optimistas sobre su aplicabilidad, pero que aún es una vertiente del sector turístico con mucho recorrido por hacer. Y estos dos investigadores realizarán como colofón de su investigación un artículo titulado *Las rutas turísticas vinculadas a series de ficción. Análisis de las rutas de “Doctor Mateo” y “Gran Reserva”*⁸, donde se ve la

⁴ HUERTA RAMÓN, Ricard, 2012. Aprender a ser docentes con el cine de Miyazaki. *Archivos de Ciencias de la Educación* [en línea] Argentina: número 6, pp. 69-79 [consulta: enero de 2018]. ISSN 0518-3669. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4669532>.

⁵ MARTOS NÚÑEZ, Eloy y MARTOS GARCÍA, Alberto, 2011. Las narraciones como nexos entre el turismo y el patrimonio cultural. *Documentación de las Ciencias de la Información* [en línea]. Madrid: volumen 34, pp. 369-388 [consulta: febrero de 2018]. ISSN: 0210-4210. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/36464/35312>.

⁶ ARAÚJO VILA, Noelia, 2015. De la economía de experiencias al turismo experiencial. Las series de ficción como creadoras de experiencias e inductoras a la visita de destinos turísticos. *Pasos: Revista de Turismo y Patrimonio Cultural* [en línea] Vigo: volumen 13, no. 4, pp. 959-964 [consulta: febrero de 2018]. ISSN-e 1695-7121. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5259691>.

⁷ ARAÚJO VILA, Noelia y FRAÍZ BREA, José Antonio, 2013. Las series audiovisuales como herramienta promocional de un destino turístico: el caso de España. *Investigaciones europeas de dirección y economía de la empresa* [en línea] Vigo: volumen 19, no. 1, pp. 8-15 [consulta: febrero de 2018]. ISSN 1135-2523. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4119542>

⁸ ARAÚJO VILA, Noelia y FRAÍZ BREA, José Antonio, 2017. Las rutas turísticas vinculadas a series de ficción. Análisis de las rutas de Doctor Mateo y Gran Reserva, *Cuadernos de gestión* [en línea] Vigo:

aplicación total de todo lo expuesto en el artículo anterior en base a dos casos concretos, los cuales contribuyen a corroborar aún más dos premisas: las buenas perspectivas sobre la aplicabilidad de este formato audiovisual y la necesidad de seguir ahondando en esta línea de investigación.

Y, por último, como otro caso de serie aplicada al sector turístico se encuentra el trabajo de Isabel Navarro Gala, *Influencia de las series de televisión en el turismo: El caso de "Isabel"*⁹, donde mediante la muestra de datos extraídos de cada uno de los lugares de la serie nos muestra cómo un producto audiovisual puede ser rentable para un lugar relacionado con dicha ficción, ya sea en la creación de rutas o de visitas guiadas, pero que aún falta un seguimiento por parte de las administraciones turísticas con el fin de corroborar en largos periodos de tiempo tal hecho.

5. Comienza la búsqueda

5.1. Breve sinopsis aclaratoria

La serie *Huntik* fue creada por Iginio Straffi en el año 2009 siendo emitida en Estados Unidos y posteriormente en diversos lugares de Europa como España a través de los canales Clan TVE y Neox. Dicho formato se compone de dos temporadas, con un total de 52 episodios divididos en dos sub-temporadas de 26 episodios. En cada uno de los capítulos podemos ver cómo se van desarrollando diferentes búsquedas de artefactos antiguos llamados "Amuletos", los cuales albergan criaturas de gran poder llamadas "Titanes", quienes se convierten en seres conectados espiritualmente o próximos a personajes de la historia o de la literatura como Juana de Arco, Lancelot y Jasón y los Argonautas. Para afrontar dicha tarea se crea el autodenominado Equipo Huntik, conformado por dos personajes adultos, Dante Vale y Zhalia Moon, y dos adolescentes, Sophie Casterwill y Lok Lambert, quien será el principal protagonista del grupo y de la serie. Todo este equipo irá acompañado de una suerte de gárgola voladora viviente

volumen 17 no. 1, pp. 37-55 [consulta: febrero de 2018]. ISSN 1131-6837. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6063457>.

⁹ NAVARRO GALA, Isabel, 2015. *Influencia de las series de televisión en el turismo: El caso de "Isabel"* [en línea]. Trabajo de fin de grado. Valladolid: Universidad de Valladolid [consulta: febrero de 2018]. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/13002>

llamada Cherit, quien hará muchas veces de fuente de información para el equipo, y para el espectador. Cabe destacar que muchas de las búsquedas que se realizan vienen dadas por la información que Lok encuentra en el diario de su padre desaparecido, un antiguo buscador, de ahí el alto protagonismo que este personaje cobra. Por lo tanto, la misión de este equipo protagonista será encontrar dichos amuletos y, además, impedir que La Organización, el bando enemigo, consiga hacerse con ellos y dominar el mundo.

Asimismo, en la página web oficial de la serie podemos encontrar un pequeño resumen de esta con el fin de dar al público visitante una idea clara del formato:

¡Después de siglos, una nueva generación de valientes exploradores llamados Buscadores va a traer a la luz algunos artefactos ocultos y arcanos! Los Buscadores compiten para obtener el control de los Amuletos y convocar a los legendarios Titanes, criaturas mágicas y poderosas. Enfrentando desafíos impresionantes en todo el mundo, el Equipo Huntik luchará para derrotar a la malvada Organización que quiere gobernar la Tierra...¹⁰

5.2. Vida y muerte, una misma palabra: el Gólem de Praga

5.2.1. El Gólem de Praga: el mito

El mito del Gólem procede de textos tan antiguos como la Biblia, sin embargo, en el caso que nos ocupa nos trasladamos a los años del gueto judío de Praga durante los años del Romanticismo¹¹. En estos años se creó un mito que databa del siglo XVII y contaba que un sabio rabino llamado Judah Loew insufló vida a una masa de arcilla, conocida posteriormente como el Gólem, mediante la escritura de la palabra “Verdad” en la frente de la criatura inerte¹². Esta criatura presentaba forma humana, aunque con una corpulencia semejante a la de un gigante. La creación de este ser pudo venir dada por la intención del rabino de proteger a los judíos de Praga en caso de peligro. Tras adquirir la vida, el Gólem acompañó al rabino y defendió a los judíos, pero un sábado, día de

¹⁰ Sinopsis de la serie extraída de la página web oficial de Rainbow Group:

<http://www.rbw.it/en/properties/huntik/>

¹¹ LÓPEZ MARTÍN, Ana María, et al., 2009. *Praga*. Madrid: Anaya Touring Club. ISBN: 9788497765640. p. 49.

¹² WALDMAN, Guilda, 1990. El Golem: una metáfora de los tiempos modernos. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* [en línea]. México: Nueva Época, v. 36, no. 140, pp. 95-98 [consulta: junio de 2018]. ISSN: 2448492X. Disponible en:

<http://www.revistas.unam.mx/index.php/rmcyps/article/view/52171/46490> pp. 95-96.

descanso para los judíos, el rabino no dio descanso al Gólem y este comenzó a destruir todo lo que se encontraba a su paso, poniendo en peligro así a quienes había de proteger. Ante tal error, el rabino decidió quitar la vida al Gólem mediante la eliminación de la primera de las tres letras de la palabra “Verdad”, algo que hizo que dicha palabra se convirtiese, según el alfabeto hebreo, en la palabra “Muerte”. Por lo tanto, el Gólem dejó de tener vida para volver a transformarse en una masa de arcilla inerte, y sus restos según se cuenta, fueron guardados por el sabio rabino en un ático de una sinagoga de la Praga del momento¹³.

5.2.2. Plasmación del mito en la serie y contraste

El mito del Gólem se desarrolla durante el segundo y tercer episodio de la serie a raíz de unas anotaciones que Lok encuentra en el diario de su padre desaparecido. Estas llevan al equipo a comenzar su búsqueda de un amuleto de gran poder, llamado el Amuleto de la Voluntad, en Praga, concretamente siguiendo el mito del Gólem, del que Sophie afirma que “se originó en Praga”. Ya en el lugar, Dante habla sobre la misión que han de llevar a cabo:

Basándonos en la información que nos ha dado Sophie, nuestro objetivo es la tumba del sabio de Praga, Judah Loew. Nuestra misión: llegar al cementerio central de Praga, encontrar el acceso a la tumba de Judah Loew y recoger pistas sobre el Gólem.

Al introducirse de noche en el cementerio, Sophie añadirá más información a la enunciada en anteriores momentos del episodio: “Según la leyenda, Judah Loew creó el Gólem con arcilla del río Moldava y luego le dio vida escribiendo en su frente la palabra verdad”. Y tras buscar por entre el gran número de tumbas amontonadas (Imagen 1 en el Anexo) por el cementerio encontrarán la que parece ser la tumba del sabio. Cuando se acercan a la lápida vislumbran una inscripción, pero no le atribuyen nada destacable (Imagen 2 en el Anexo). Al no saber cómo seguir, Lok decide sacar el diario de su padre

¹³ Referencia extraída de la página web de turismo de República Checa: <http://www.czechtourism.com/sp/c/prague-old-new-synagogue/>

donde lee “sangre de Gólem”, a lo que Sophie afirma que “el Gólem no es de carne y hueso. Está hecho de arcilla”. Acto seguido, la joven coge en su mano tierra del suelo sobre el que están y la extiende por la lápida y escribe la palabra “Verdad” usando símbolos (Imagen 3 en el Anexo), lo que consigue que la tumba se abra hacia un pasadizo subterráneo por donde el equipo se introduce.

Al descender por el pasadizo se encuentran con una gran sala donde hay arcilla de dos tipos diferentes repartida por los tabloncillos de madera que conforman el suelo. Dante toma la delantera e insta al grupo a que sólo camine por las partes más claras pues “el Gólem se hizo con arcilla del río Moldava ¿recordáis? Y cuando se seca, se aclara”. Sin embargo, al atravesar la trampa mágica son sorprendidos por La Organización, quienes derrotan al equipo y abren una puerta situada más allá de la trampa y roban la llave del sabio, dejando a un equipo derrotado en el pasadizo subterráneo.

Cuando el equipo se recupera, y derrota a los guardias de La Organización que les vigilaban, decide investigar la habitación donde estaba la llave y, en ese momento Dante da muestras de tener un plan para arrebatársela a sus enemigos, los cuales se encuentran en la Calle de los Alquimistas, donde se dice que está el ático del sabio y el lugar, según uno de los antagonistas, donde el Gólem fue enterrado. En este lugar (Imagen 4 en el Anexo), el equipo Huntik, quien había conseguido acceder antes que La Organización mediante el uso de una copia de la llave robada, le tiende una trampa a estos últimos y se produce un largo enfrentamiento entre los dos grupos. Finalmente, en medio de la batalla, Dante encuentra un gran jarrón que parece ser de arcilla y al tocarlo entabla vínculo con el titán del Gólem, llamado Metagólem, algo que descompensa la balanza a favor de los protagonistas, quienes consiguen vencer en la batalla, acabando así la misión del mítico titán del sabio Judah Loew.

Con respecto al contraste con el mito hay que destacar que existen estudios que afirman que no existe conexión entre el sabio de Praga con la creación del Gólem¹⁴. Sin embargo, para este proceso partimos de la premisa de que el mito conecta a ambas figuras, que es el elemento del que la serie se vale para crear el argumento de estos capítulos.

¹⁴ IDEL, Moshel, 2008. *El Golem. Tradiciones mágicas y místicas del judaísmo sobre la creación de un hombre artificial*. Madrid: Siruela. ISBN: 9788498412420. p. 251.

Si contrastamos ambos formatos, nos damos cuenta de que existen algunas discrepancias. Pero en primer lugar destacamos una coincidencia, pues la palabra usada para insuflar vida a la criatura es la misma que se usa en la versión del mito que usamos para este contraste, es decir, la palabra “Verdad”. Aun así, destacar que existen versiones del mito donde se afirma que se escribió el llamado “inefable nombre” en un pergamino introducido en la boca de la criatura (entiéndase como el nombre verdadero de Dios)¹⁵.

Por otro lado, también hay coincidencia en cuanto al elemento creador, pues tanto en el mito como en la serie se afirma que fue creado de arcilla. Sin embargo, si atendemos al momento en que se abre la tumba hay que recordar que Sophie usa tierra del suelo del cementerio, algo que remite a otras variaciones del mito, donde se enuncia que el Gólem fue creado a partir de una masa de barro¹⁶. Por lo tanto, estaríamos ante un mito del que la serie bebe de todas las variaciones que ha podido ir adquiriendo hasta la actualidad, creándose así un compendio de referencias alrededor de la figura y el mito del Gólem.

Y por la parte que respecta a la muerte, los mitos no contemplan el lugar de tal acontecimiento, pero la serie hace referencia a la Calle de los Alquimistas, donde también afirman que se encuentra el ático del sabio judío. Sin embargo, en el mito no aparece dicho lugar y no se encuentra ninguna referencia al Gólem o al sabio, por lo tanto, podría ser un recurso argumental que pretende poner en relieve una de las calles más famosas de República Checa, donde residieron autores como Kafka¹⁷.

5.2.3. Patrimonio referido: Antiguo Cementerio Judío de Praga, Sinagoga Viejo-Nueva

En el caso de los elementos patrimoniales referidos en la serie, y contrastados en el epígrafe anterior, este punto debería únicamente referirse a uno de ellos, el Antiguo Cementerio Judío de Praga, pero por su conexión con el mismo y, por consiguiente, con

¹⁵ WALDMAN, Guilda, 1990. El Golem: una metáfora de los tiempos modernos. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* [en línea]. México: Nueva Época, v. 36, no. 140, pp. 95-98 [consulta: junio de 2018]. ISSN: 2448492X. Disponible en:

<http://www.revistas.unam.mx/index.php/rmcpys/article/view/52171/46490> p. 96.

¹⁶ LÓPEZ MARTÍN, Ana María, et al., 2009. *Praga*. Madrid: Anaya Touring Club. ISBN: 9788497765640. p. 49.

¹⁷ *Ibídem* pp. 87-88.

el Gólem debemos hacer referencia a la sinagoga que colinda con el mismo, por razones que explicaremos a continuación.

El Antiguo Cementerio Judío de Praga, situado en Josefov (conocida como la ciudad judía) es el primer y principal elemento referenciado en la serie y se encuentra en pleno núcleo de la ciudad. Está compuesto por unas 11.000 tumbas¹⁸ las cuales se encuentran muchas veces amontonadas o pegadas unas a otras, como si la falta de espacio o las construcciones colindantes hubiesen hecho que el terreno del cementerio se viese mermado. De entre todas las tumbas, destacamos la que pertenece al rabino creador del Gólem, Judah Loew. Esta tumba presenta mayor señalización que las otras¹⁹, quizás por el hecho de ser quien fue y lo que constituyó para Praga, ya no sólo en el tema del Gólem sino por ser uno de los rabinos más famosos del lugar. Estos detalles de las tumbas, el gran número y la diferenciación de unas y otras en base a su papel social, son altamente referenciados por las guías de viajes consultadas, además del hecho de nombrar al mencionado rabino.

Y, en segundo lugar, resaltamos la Sinagoga Viejo-Nueva. El hecho de que resaltemos tal construcción se debe a que aquí, según las páginas web de turismo de Praga²⁰ y de la Comunidad Judía de Praga relacionadas con la construcción²¹, el rabino Judah Loew poseía un ático donde se dice que guardó los restos del Gólem cuando le quitó la vida:

Según la leyenda, el rabino entonces dejó al gigante de arcilla almacenado en el desván de la sinagoga, donde hasta hoy está prohibido entrar. [...] Sin embargo no se han encontrado los restos de Gólem. Ni aquí, ni en el desván de otra sinagoga de Praga²².

¹⁸ BARTOLOMÉ, Luis, et al., 2002. *Praga, República Checa*. Madrid: Anaya Touring Club. ISBN: 8481658944. p. 111.

¹⁹ *Ibíd.*

²⁰ Referencia extraída de la página web de turismo de República Checa:

<http://www.czechtourism.com/sp/c/prague-old-new-synagogue/>

²¹ Referencia extraída de la página web de la Comunidad Judía de Praga:

<http://www.synagogue.cz/es/the-old-new-synagogue-page/about-the-synagogue/>

²² Referencia extraída de la página web de turismo de República Checa:

<http://www.czechtourism.com/sp/c/prague-old-new-synagogue/>

Esto último demuestra la clara intencionalidad del lugar de mantener viva la leyenda del Gólem, así como de la huella judía del lugar. Sin embargo, en las guías de viajes con respecto a este lugar, no existen referencias al Gólem, aunque sí al rabino, lo que hace que el componente mítico-legendario no se explote como debiera.

En definitiva, el mito del Gólem de Praga y su difusión es un claro ejemplo, a pesar de algunas lagunas que ya hemos comentado, del patrimonio mítico-legendario bien dado a conocer. Un patrimonio que se ha convertido en una clara seña de identidad del lugar, tanto para la gente local como para los turistas visitantes.

5.3. El anillo de la Doncella: Juana de Arco

5.3.1. Juana de Arco: el mito

Juana de Arco se constituye como la mayor representante femenina de la Edad Media francesa, además de un claro símbolo del país. Esta joven, apodada “la Doncella” por haber mantenido intacta su virginidad, a pesar de nacer en el seno de una familia campesina en un pequeño lugar de Francia llamado Domremy consiguió llegar a un puesto reservado para unos pocos: consejera del rey. No fue considerada como tal, pero bien es cierto por lo que cuentan los historiadores de la misma, que el monarca tenía muy en cuenta las decisiones y sugerencias de la guerrera para liberar a Francia del yugo inglés.

Pero ¿cómo llegó Juana de Arco, una mera campesina, tan alto en la escala social? Todo esto vino dado por una serie de visiones proféticas que la misma tuvo un día en el jardín paterno cuando aún era muy joven²³. Estas visiones, según ella, provenían del arcángel San Gabriel y las santas Catalina y Margarita, quienes le transmitían la voluntad de Dios. Todos ellos le llevaron a dejar su pueblo para reunirse con el rey (en ese momento aun sin coronar como tal) para darle la solución a los problemas bélicos que el país afrontaba y además el modo de que este, el futuro Carlos VII, fuese coronado. Pero el camino no fue nada fácil, pues su condición de mujer también ponía en tela de juicio la veracidad de lo que contaba. Sin embargo, el monarca acabó creyendo a la joven y

²³ WALLON, Henri, 1963. *Juana de Arco*. 3ª ed. Madrid: Espasa Caspe S.A. p. 14.

consiguieron grandes logros como la toma de Orleáns. Pero la gran fama que Juana de Arco estaba adquiriendo no satisfacía a los poderes superiores del bando enemigo (los borgoñones) quienes, tras capturar a la guerrera, la encerraron en una torre y la sometieron a grandes e interminables interrogatorios además de vejaciones. Todo ello para generar una desconfianza en la joven por parte del pueblo, haciendo así que la desdicha se cerniese sobre ella, llevándola a ser quemada en la hoguera por una gran lista de crímenes, los cuales no había cometido. Aun así, a pesar de ser quemada su recuerdo perduró, convirtiéndola en una mártir, además de en un símbolo de Francia como la gran guerrera del país.

5.3.2. Plasmación del mito en la serie y contraste

En el quinto capítulo de la primera temporada, el equipo Huntik se encuentra vagando por unos túneles subterráneos de Ruán (Francia) cuando descubren una suerte de claustro con una gran arquería donde se sitúan diferentes estatuas y un cuadro que representan a Juana de Arco (Imagen 5 en el Anexo), además de un diario donde cuenta cómo llegar al escondite de su anillo, un anillo con grandes poderes que el equipo atribuye a las alucinaciones que la joven tenía, convirtiéndola así en una buscadora:

Parece que Juana de Arco dejó un mapa. Con suerte el mapa nos llevará hasta un artefacto que enterró en alguna parte de París. Es un anillo místico que creo que está relacionado con sus legendarias habilidades [...] Tenemos que saber dónde se encuentra la entrada secreta, explorar las tumbas subterráneas y volver con el anillo de Juana de Arco.

Para encontrar la entrada a dicho escondite el equipo Huntik continúa investigando el diario, en donde encuentran una suerte de adivinanza: “Se puede ver [la entrada] a través de los ojos de la mujer más amada”. Esta es resuelta por Sophie quien afirma que se trata de la catedral de Notre-Dame, en la cual dirigiendo sus miradas a las gárgolas de la construcción consiguen darse cuenta de que una de ellas mira a una iglesia cercana (Imagen 6 en el Anexo). En esta iglesia habrán de forzar la entrada, dado que se encuentra cerrada al público, y al entrar encuentran nuevamente un cuadro igual al del claustro y además descubren una trampilla que lleva a las catacumbas de París. En este

lugar encontrarán finalmente, tras un gran recorrido por las mismas, una sala con siete armaduras representantes de los caballeros del círculo íntimo de Arco, como así llaman a Juana de Arco, (Imagen 7 en el Anexo) a los cuales han de derrotar para poder acceder al anillo, el cual descubren finalmente que se encuentra maldito (Imagen 8 en el Anexo), y les hace ver a todos ellos una serie de visiones oscuras sobre su pasado, en el caso de Sophie, y sobre su futuro, en el caso de Dante. Por lo tanto, el anillo es guardado en un cofre hasta que se encuentre la forma de eliminar la maldición que alberga.

Si contrastamos las diversas fuentes históricas y patrimoniales sobre Juana de Arco y la serie nos damos cuenta de que muchas de las cosas que en el capítulo se afirman pueden ser altamente verosímiles, mientras que hay otras que son plenamente de invención para su uso como recurso argumental.

Así pues, en primer lugar, destaca el artefacto en cuestión, el anillo. Este anillo se considera como el creador de las visiones que Juana de Arco tenía, algo que si contrastamos con la información proporcionada podemos llegar a ver que la plasmación en el formato audiovisual de dicho elemento bebe en parte de esta fuente:

Le preguntaron acerca de uno de sus anillos, en el que aparecía la inscripción JESÚS MARÍA, y sobre el material con el que estaba hecho, a lo que respondió que no lo sabía [...] Pensaba que había tres cruces y ningún signo más, que ella supiera, excepto JESÚS MARÍA. Le preguntaron por qué miraba de una forma tan colmada de júbilo ese anillo cuando se dirigía a la guerra, a lo que respondió que por placer y para honrar a su padre y a su madre. Teniendo dicho anillo en el dedo, tocó a Santa Catalina cuando se le apareció²⁴.

Mediante este fragmento ya podemos ver la conexión que se entabla a través de la serie. Algo a lo que se añade el hecho de que el titán que alberga el anillo y que provoca esas ilusiones malignas es una mujer. Por lo tanto, la conexión quedaría completa. En este caso también es necesario destacar que este anillo del que habla, según los historiadores, fue robado por los borgoñones durante el cautiverio de la joven y que, además de este,

²⁴ DUBY, Georges. y DUBY, André, 2005. *Los procesos de Juana de Arco*. Granada y Valencia: Universidad de Granada y Universitat de València. ISBN 8437062616. p. 94.

Juana poseyó otro anillo, el cual fue un regalo de su hermano, y que tras ser despojado de él pidió que fuese donado a la Iglesia²⁵.

En segundo lugar, hacemos referencia a la muerte de Juana de Arco, la cual afirma Sophie, cuando se encuentra con el resto de equipo en Ruán, que “fue una de las mujeres más poderosas de la Historia y murió a pocos kilómetros de aquí”. Al hacer tal referencia se da a entender que la joven murió en Ruán, o por lo menos en las cercanías, lo que es totalmente verídico dada la información referente a tal hecho proporcionada por distintos historiadores:

Entonces, el procurador de Ruán, un inglés que estaba allí, sin otro proceso y sin pronunciar ninguna sentencia contra ella, ordenó que fuera llevada al lugar donde debía ser quemada [...] Y así se hizo. Y allí fue quemada, piadosamente y con gran martirio, con gran crueldad²⁶.

Muchos se sentían horrorizados por esa obra de iniquidad y lamentaban que ella tuviera a Ruán por escenario. Algunos ingleses fingían reír, pero hasta los jueces no podían permanecer insensibles a lo que acontecía [...] Juana no dejó de pronunciar en voz alta el sagrado nombre de Jesús y de invocar a los santos y las santas²⁷.

Y, en tercer lugar, resaltamos la ruta que ha de seguir el equipo Huntik, la cual les lleva a Notre-Dame. No es descabellado pensar en la conexión entre Juana de Arco y dicha catedral, dado que en la época de la joven el edificio ya se hallaba construido y, por lo tanto, vemos que nuevamente la serie usa tal hecho a su favor. Sin embargo, en los textos consultados para este ejemplo del trabajo no se encuentran referencias de que Juana de Arco pisase el suelo de la catedral, algo que da cuenta de que la serie en este caso no ha sido tan rigurosa con la historia y ha usado este recurso (la catedral) quizás demasiado a su favor, dejándose llevar quizás por el hecho de que en el interior de la misma se encuentre una estatua de la guerrera, además de que en la misma esta fue beatificada. Y a este caso se une el resto de la ruta donde encontramos el mismo resultado, pues no

²⁵ WALLON, Henri, 1963. *Juana de Arco*. 3ª ed. Madrid: Espasa Caspel S.A. p. 127.

²⁶ DUBY, Georges. y DUBY, Andrée, 2005. *Los procesos de Juana de Arco*. Granada y Valencia: Universidad de Granada y Universitat de València. ISBN 8437062616. pp. 134-135.

²⁷ WALLON, Henri, 1963. *Juana de Arco*. 3ª ed. Madrid: Espasa Caspel S.A. pp. 200-201.

existen datos que conecten a Juana y las catacumbas de París, así como con la iglesia que da acceso a dicho lugar. Por lo tanto, la ruta que la serie ha mostrado es principalmente un recurso argumental para trazar un recorrido patrimonial por París usando a Juana de Arco como excusa, dado su valor para la historia de Francia²⁸.

5.3.3. Patrimonio referido: Notre-Dame, Ruán y Puy du Fou

Tras llevar a cabo este contraste nos damos cuenta de que la cuestión patrimonial se vería reflejada en tres lugares o elementos, en el caso del anillo.

El primero de ellos sería la catedral de Notre-Dame, la cual a pesar de que Juana de Arco no pisó su suelo alberga en su interior una estatua de la joven realizada por Charles Desvergues²⁹, dado que ahí fue donde se la beatificó, lo que podría considerarse como la conexión entre la construcción y la joven de la que la serie pudo beber, como bien dijimos antes. Dicha estatua resalta el carácter devoto de la joven pues tiene sus manos, así como su cabeza, en postura clara de oración, ya que la cabeza mira además al cielo algo que nos recuerda incluso a su muerte en la hoguera. A esta postura se le une los elementos que la joven lleva de donde destacan claramente la armadura, resaltando su carácter guerrero, y el estandarte, el cual simboliza la lucha de la joven por la Francia que “creía” justa, ya que sus acciones, según ella, fueron ordenadas por la divinidad.

El segundo de ellos ya no se encontraría en París, sino en Ruán, una región bastante cercana a la capital francesa. En este lugar podemos encontrar el lugar de la muerte de Juana de Arco³⁰ conocido como Le Bücher de Jeanne d’Arc, donde se puede encontrar un campo de flores con un gran cartel en el cual se afirma, en tres idiomas diferentes, lo siguiente: “El lugar donde Juana de Arco fue quemada el 30 de mayo de 1431”. Y junto a este lugar además podemos ver una iglesia de estilo moderno, lo que resalta aún más la atmósfera religiosa que circunda a Juana.

²⁹ Datos del autor y la escultura extraídos de la página web del Museo de Juana de Arco en Orleáns: <http://jeannedarc.com.fr/maison/maison.htm>

³⁰ Datos del lugar extraídos de la página web de turismo de Ruán: <http://www.rouentourisme.com/lieux-de-memoires/bucher-jeanne-d-arc-731/>

Y en último lugar destaca el objeto principal de conexión entre la serie y Juana de Arco: su anillo. Actualmente existe una pequeña certeza de que se ha encontrado un anillo perteneciente a la mítica guerrera, el cual fue comprado en el año 2016 por el equipo directivo del parque temático francés Puy du Fou por la cantidad de 376.833 euros³¹. Destaca de este anillo que el mismo lleva tallada tres cruces y las inscripciones “Jesús-María”, algo que lo conecta directamente con el nombrado en las obras de los historiadores, las cuales referenciamos en el punto anterior. Sin embargo, existen grandes dudas, dado que si fuese real se trataría de una pieza de más de cinco siglos, algo que hace considerarlo como falso por algunos estudiosos. Sin embargo, a falta de conocer los datos de su veracidad, es grato considerar que este parque temático albergaría la única joya conservada de la guerrera francesa, siendo así un lugar de visita obligatoria.

Hay que aclarar que salvo Ruán y, por consiguiente, el lugar de fallecimiento de Juana de Arco, en las guías consultadas no se hace referencia al resto de lugares comentados (Notre-Dame y Puy du Fou) por la parte que respecta a la figura tratada, ni tampoco en las propias páginas de dichos lugares, algo que deja ver una falta de visibilidad con respecto a la figura de la joven francesa y lo referente a ella, a pesar de ser una de las personas más representativas de Francia.

5.4. La sierpe pétreo: el Rey Basilisco de Viena

5.4.1. El Basilisco de Viena: la leyenda

La historia del Basilisco se remonta hasta textos tan antiguos como la Biblia o de Plinio el Viejo. Sin embargo, para hacer frente al tratamiento que se hace del mismo en la serie debemos dirigirnos a la propia leyenda situada en Viena, pues es de ella de la que bebe el formato. En la misma se cuenta que una doncella de un panadero del lugar intentó sacar agua del pozo, pero un olor nauseabundo y unos brillos que emanaban del mismo le aterraron y sus gritos hicieron que cundiese el pánico³². En medio de la

³¹ AFP, 2016. Francia recupera un (supuesto) anillo de Juana de Arco. En: *ABC* [en línea] Disponible en: http://www.abc.es/historia/abci-francia-recupera-supuesto-anillo-juana-arco-201603210245_noticia.html [consulta: marzo de 2018]

³² BUENO SÁNCHEZ, Gustavo, 1978. Ontogenia y filogenia del Basilisco, *El Basilisco: revista de materialismo filosófico* [en línea] no. 1, pp. 64-79 [consulta: marzo de 2018]. ISSN 0210-0088. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2471581>. p. 70.

conmoción y el miedo que el suceso acaecido a la joven había generado, un joven aprendiz del panadero decide deslizarse en el interior del pozo para averiguar qué era lo que ocurría verdaderamente, pero nuevamente un grito se extendió por las calles y el joven fue sacado del pozo y contó a sus vecinos lo siguiente tras haberse recuperado del susto:

dijo con voz temblorosa que había visto en el pozo un animal horrible, que tenía el aspecto de un gallo grande, pero horrible a la vista, con un rabo escamoso y cubierto de muchas puntas, con patas toscas y abultadas, ojos extrañamente brillantes y una pequeña corona en la cabeza. Le pareció como si la bestia estuviera hecha de un gallo, un sapo y una serpiente, y nunca en su vida había visto nada tan repulsivo y espantoso. Por ello cerró los ojos y pidió auxilio, pues le parecía como si la sangre se detuviera en sus venas, debido a la ponzoñosa mirada de la bestia, y sin duda alguna hubiera muerto allí, pues también el repulsivo olor le estrechaba el pecho y robaba el aliento³³.

Todo lo que contó sobrecogió aún más a la multitud, por lo que por consejo de un médico que afirmó que dicha bestia era un basilisco se decidió sellar el pozo, arrojando rocas y tierra para que matasen a la bestia, tarea en la que murieron obreros por el olor e incluso, días más tarde, el joven aprendiz a causa del terror por la bestia.

5.4.2. Plasmación de la leyenda en la serie y contraste

En el noveno capítulo de la primera temporada se sitúa esta leyenda vienesa sobre el Basilisco. En esta búsqueda de un único capítulo de duración, el equipo Huntik realiza un viaje a Viena, algunos para tratar asuntos personales (en el caso de Dante y Zhalia) y los jóvenes (Lok y Sophie) como acompañantes, quienes realizan un recorrido por la ciudad, aunque Lok, en pleno vuelo, descubre en el diario de su padre algunos dibujos y anotaciones sobre el lugar que podrían relacionarse con la criatura. Por otro lado, por parte de La Organización conocen con seguridad la existencia del amuleto que alberga al titán Rey Basilisco, por lo que decide enviar a sus hombres al lugar.

Lok y Shopie llegan a la fachada de un edificio de la zona y se dan cuenta de que en parte del tejado de la misma se encuentra una estatua de piedra a la cual la joven le atribuye ser una representación del Rey Basilisco de cuya leyenda afirma que “habla de

³³ *Ibíd.*

un gran lagarto guardián atrapado en una piedra” (Imagen 9 en el Anexo). Sin embargo, los hombres de La Organización llegan a la entrada del edificio cerrándolo desde dentro e introduciéndose por los subterráneos del mismo. El equipo de jóvenes, al que se les ha unido Zhalia, les perseguirá por los subterráneos, pero serán atrapados por su enemigo y llevado ante una pared donde hay pintado un mural del Rey Basilisco (Imagen 10 en el Anexo), el cual se encuentra tras una gruesa cortina, y cuyos ojos convierten en piedra a aquel que se atreva a mirar, algo que Sophie vuelve a asociar a la leyenda: “En la leyenda del Basilisco, la criatura convertía en piedra con la mirada”. Por lo tanto, para zafarse de la situación en la que le han puesto sus captores, quienes los han puesto ante el mural, deciden usar un espejo para reflejar el poder de los ojos de la pintura y romper así el conjuro de la pared, lo que abre un acceso más allá de la misma hacia la verdadera estatua que alberga el espíritu del Basilisco, quien es invocado por Zhalia (Imagen 11 en el Anexo) tras la aparición de Dante Vale, quien ha acudido a socorrer al resto de sus compañeros. Tras esto el equipo consigue derrotar a La Organización y salir del lugar, listos para una nueva búsqueda.

Desde el punto de vista comparativo hay que destacar que, en primer lugar, etimológicamente la palabra Basilisco procede del griego *Βασιλίσκος*, que se conformaría como un diminutivo de *βασιλεύς* (rey o soberano)³⁴. Por lo tanto, podemos comprobar que la serie se ha basado en este personaje desde su forma más pura que es la etimología de la palabra, así pues, se llama Rey Basilisco, resaltando así el poder del monstruo. Y, por otro lado, si atendemos a la descripción que el personaje de la leyenda hace de la bestia se nos crea una clara imagen del monstruo similar al mostrado en la serie, aunque con ligeras variaciones, algo que nos indica que los datos para su creación fueron extraídos de esta leyenda. Además, el lugar donde los protagonistas de la serie encuentran el mural del llamado Rey Basilisco hay una pequeña construcción semejante a un pozo, que hace que la escena se convierta así en un claro resumen del relato. Sin embargo, los protagonistas deducen que pueden destruir la trampa usando un espejo, algo que en la leyenda no sucede, pero que se puede ir viendo en añadidos que va adquiriendo la historia

³⁴ Etimología extraída de:

<http://dge.cchs.csic.es/xdge/%CE%B2%CE%B1%CF%83%CE%B9%CE%BB%E1%BD%B7%CF%83%CE%BA%CE%BF%CF%82>

del basilisco, como bien afirma Bueno Sánchez en su trabajo, donde cita al francés Sébillot:

Una tradición francesa que recogió Sébillot nos informa: «había una vez un basilisco en el fondo de un pozo, y cuanta persona se acercaba para sacar agua moría en el acto. Un señor de las cercanías que oyó hablar del suceso hizo construir un espejo que colocó sobre el pozo. Miró dentro y vio a la bestia que reventó en seguida»³⁵.

Por lo tanto, este uso del espejo se consideraría un añadido posterior a la leyenda del Basilisco de Viena, creando una leyenda de carácter cerrado, dado que la criatura desaparece en pos del bienestar de los humanos. Pero, más allá de este detalle, hay que destacar que la serie se ha mantenido fiel a la iconografía, tanto por la localización para el episodio como para el aspecto del titán.

5.4.3. Patrimonio referido: la Casa del Basilisco

Situada en la calle Schönlaterngasse número 7 se puede encontrar la llamada “la Casa del Basilisco” (Basiliskenhaus) donde se atribuye el desarrollo de la leyenda citada anteriormente. Asimismo, en la fachada de la misma podemos ver un mural en el que se muestra a un joven sosteniendo un espejo en dirección a un ser monstruoso que simboliza al Basilisco. Hay que recordar que el uso de tal elemento reflectante no data de la primera leyenda, por lo tanto, podría decirse que se trata de una iconografía que procede de una tradición perteneciente a las influencias posteriores sobre la historia. Y dentro de la propia pintura en su conjunto es necesario destacar que bajo la misma hay una inscripción que actúa a modo de contexto histórico-artístico, y ligeramente literario, de la obra así como del lugar:

En el año del Señor en 1212 fue elegido Emperador Federico II. Bajo su reinado, un basilisco surgió de un gallo, igual a la figura de arriba; y el pozo fue completamente enterrado con tierra, en el que se encontró un animal de este tipo:

³⁵ BUENO SÁNCHEZ, Gustavo, 1978. Ontogenia y filogenia del Basilisco, *El Basilisco: revista de materialismo filosófico* [en línea] no. 1, pp. 64-79 [consulta: marzo de 2018]. ISSN 0210-0088. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2471581> p. 70.

sin duda, debido a su condición venenosa, muchas personas han muerto y han sido corrompidas. Renovado en 1577 por el propietario Hans Spanring, librero³⁶.

Por lo que se puede ver, el texto inferior al mural sólo da una pequeña referencia a la leyenda, véase cómo es el origen de la criatura y dónde estaba. Por lo tanto, la propia información que nos ofrece el edificio es más bien visual-pictórica, dado que es la imagen la que verdaderamente nos muestra dicho relato.

En base a esto hay que destacar que esta construcción aparece reseñada en distintas guías de viajes y de patrimonio de Viena. Sin embargo, no se da muchas referencias sobre este sitio, es más, en muchas de ellas ni aparece referenciada la construcción (y por consiguiente tampoco la pintura) y en el caso de aparecer no se alude a la pintura de su fachada, algo que el presente trabajo pretende cambiar. Sin embargo, hay algunas en las que sí se da debida muestra del lugar:

Se reconoce la casa del Basilisco (Basiliskenhaus), panadería del siglo XIII, en el nº 7, por un bloque de arenisca cuya forma evoca este animal perteneciente al bestiario fantástico [...] este animal mítico nacido de un huevo de serpiente incubado por un sapo y capaz de matar con la mirada, había contaminado un pozo con su aliento ponzoñoso. ¡Murió el día en que un intrépido panadero le puso un espejo delante!³⁷.

Uno de los edificios residenciales más famosos de Viena se encuentra al otro lado de la calle [...] las bóvedas de la bodega del edificio prueban que fue construido en el siglo XIII y las persianas solo se agregaron a la ventana gótica durante una remodelación en el siglo XVIII. El edificio debe la mayor parte de esta fama a una leyenda según la cual el panadero Martin Garhiebl supuestamente encontró un animal desconocido que exhalaba veneno en el pozo del edificio. El animal fue descrito como un “Basilisco”, una mezcla entre un sapo y un gallo. Hoy se cree que el “aliento venenoso” fue debido al gas natural que se formó en el pozo³⁸.

Estos fragmentos constituyen un claro ejemplo de buena referencia a este lugar, sobre todo el segundo, ya que además de otorgar una localización de la calle, así como

³⁶ Texto de traducción propia.

³⁷ AZAOLA, Miguel, et al., 1994. *Viena*. Madrid: Acento. ISBN: 8448300408. p.153.

³⁸ WEHDORN, Manfred, 2004. *Vienna, A Guide to the UNESCO*. Wien: Springer. ISBN: 3211408630. p.100.

del edificio, nos dan una muestra de la leyenda sobre el lugar y datos de la construcción. Aunque es cierto que en la primera de las referencias se vuelve a tener el mismo problema que con el mural en cuanto al desenlace de la historia (el uso del espejo) además de la variación de las teorías del nacimiento de la bestia en ambas citas.

En definitiva, a pesar de ser el elemento clave de demostración de la leyenda por excelencia de Viena, a la Casa del Basilisco aún le falta bastante presencia en la documentación a la que el público puede acceder cuando se dirige al lugar, o bien cuando decide investigar sobre el tema.

5.5. En busca del manto inmortal: Jasón y los Argonautas

5.5.1. Jasón y los Argonautas: el mito³⁹

El mito cuenta que el héroe Jasón fue enviado por su tío Pelias, quien había obtenido el trono del reino de Yolco tras destronar a Esón, el padre del héroe, en busca del legendario vellocino de oro, una piel de carnero dorado que se encontraba más allá del mar frecuentado por ellos⁴⁰. La principal razón de que Pelias enviase a su sobrino a dicho lugar era alejar de sí la realización del oráculo, el cual le había vaticinado que “se cuidara del que portase una sola sandalia”, en este caso Jasón, quien llegó a unos sacrificios en honor a Poseidón habiendo perdido su sandalia en el río Anauro. La realización de dicho oráculo conllevaría posiblemente a la muerte y destronamiento de Pelias, de ahí que el mismo buscara la solución que podría considerar más segura para sí mismo.

Para dicha misión se construyó la mítica nave *Argo* con la ayuda de la diosa Atenea, quien dio las instrucciones a Argos, el constructor de la nave. De esta búsqueda formaron parte un gran número de héroes como Atalanta, Heracles, Orfeo y los Dioscuros (Cástor y Pólux). Sin embargo, a pesar de contar con el beneplácito de Hera (a quien había ayudado Jasón a cruzar sobre sus hombros el río donde perdió su sandalia) el héroe y sus

³⁹ Esta explicación del mito no contempla lo acaecido con posterioridad al regreso de Jasón a Yolco, pues ya no se encontraría dentro de las líneas argumentales del viaje de los Argonautas, sino de la famosa tragedia de Eurípides, *Medea*.

⁴⁰ ARCE, Javier y RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, Margarita, 1985. *Apolodoro. Biblioteca*. Madrid: Gredos. ISBN: 8424909976. pp. 72-82.

tripulantes, llamados los Argonautas, debieron superar un sinnúmero de pruebas hasta llegar a La Cólquide, donde reinaba el rey Eetes, lugar donde se encontraba la mítica piel del vellocino. Para conseguirla, Jasón tuvo que superar varias pruebas como derrotar a guerreros nacidos de dientes de dragón, pero no estuvo solo, pues la joven princesa del reino, Medea, se enamoró de él y le prestó su ayuda en secreto con el fin de que la vida de su amado no estuviese en peligro por las consecuencias de las pruebas impuestas por su padre. Finalmente, Jasón consigue robar el vellocino de oro, nuevamente con la ayuda de Medea, ya que Eetes se negó a dárselo aun habiendo superado las pruebas y escapa del reino con esta última, además de su hermano Aspírto, a bordo del *Argo* como unos nuevos tripulantes.

Tras superar muchas dificultades durante la persecución por parte del rey Eetes, entre ellas el propio fratricidio cometido por Medea con el fin de retrasar a su padre y sus barcos, Jasón y los Argonautas que resistieron los entresijos del destino y no quedaron por el camino (como en el caso de Heracles y Butes) llegaron de nuevo a Yolco. El rey Pelias, no esperando la llegada de un Jasón victorioso mata a los padres del héroe y a su hermano pequeño. Esto provocó la cólera del Esónida por lo que le pidió a Medea que tramase una venganza contra Pelias, algo a lo que esta accedió y seguidamente se dirigió a las hijas del rey con el fin de hacerles creer que mediante el descuartizamiento y posterior cocción del cuerpo de su padre conseguirían rejuvenecerle. El plan de Medea surtió efecto y el rey Pelias encontró la muerte como bien había vaticinado el oráculo, pero acarreando la huida de la pareja de Yolco.

5.5.2. Plasmación del mito en la serie y contraste

Este mito, desarrollado en el décimo, undécimo y duodécimo capítulos de la primera temporada, comienza cuando el equipo Huntik es enviado a buscar la nave de Jasón y los Argonautas, el *Argo*, y también el cuaderno del héroe. Para ello se dirigen al puerto de Velos en Grecia (Imagen 12 en el Anexo), donde son guiados por las indicaciones de lugareños hacia un río situado al norte del lugar, el río Stavropolous, localización de la que Dante afirma que “existe la posibilidad que los Argonautas hundiesen la nave allí para que nadie pudiese utilizarla”. Al llegar a dicho lugar, en un

apartadero del afluente del río, descubren que hay una nave bajo el mar de la zona, la cual está protegida por una barrera mágica que deben destruir. Ya en su interior, descubren que dicha nave es muy inestable, por lo que deciden subirla a la superficie con la ayuda de sus poderes y sus titanes (Imagen 13 en el Anexo). Sin embargo, al verla, Dante no cree con seguridad que esa nave sea la que buscan, a lo que añade Sophie que este barco “es bastante más estrecho que la descripción del *Argo* en la antigua leyenda” y que, según Dante, “es una nave de los Argonautas, pero no es el *Argo*”. En ese momento son atacados por La Organización, a quienes derrotan dentro de la nave, hecho tras el que descubren en un compartimento secreto una suerte de diario que les da un mapa para encontrar el verdadero *Argo*, ya que este es el que se encuentran, según afirma Dante tras leer el diario, “perteneció a Atalanta, una de los Argonautas más valientes. Y su mapa nos dice donde se hundió el *Argo*. Está en aguas profundas, cerca de las Islas Egeas”.

Ya en el mar Egeo, el equipo mientras navega se ve adormecido por un olor procedente de unas raíces que emergen del mar (Imagen 14 en el Anexo) y llegan a una isla habitada únicamente por mujeres, la isla de Medea, las cuales conocen los secretos del corazón de los protagonistas y los engañan para que pasen en el lugar días (Imagen 15 en el Anexo). Dicha isla está liderada por una joven llamada Medea, a la cual Cherit hará referencia tras su llegada:

Medea era una figura importante en la mitología griega [...] Creían que era una bruja y era una mujer en la que nos podía confiar. En la leyenda de Jasón y los Argonautas tenía el poder controlar la mente de los hombres.

Esta mujer, al equipo darse cuenta de la trampa mágica e intentar destruir el obelisco maldito situado en el centro de la isla (Imagen 16 en el Anexo), el cual le confería todo su poder, se revela como una titán controladora de mentes. Tras derrotarla y destruir el obelisco, el equipo encuentra el amuleto que contiene a la titán, pero deciden no vincularse con ella y abandonan la isla para seguir su búsqueda.

De vuelta al mar Egeo llegan a una nueva trampa, pues ven dos grandes rocas que se juntan al paso de cualquier embarcación, destruyendo así todo lo que encuentren a su paso (Imagen 17 en el Anexo). Para poder sortearlas el equipo decide usar nuevamente

sus poderes y titanes para poder escapar y no morir. Y tras atravesarlas llegan a la isla de Sutos, de cuya bahía afirma Dante que es “el lugar perfecto para hundir el *Argo* y que nadie lo encuentre”. En dicha isla, mientras el Dante, Sophie y Lok luchan contra La Organización, Zhalia deberá buscar la mítica nave en el fondo de la bahía (Imagen 18 en el Anexo). En su interior deberá resolver un acertijo mitológico en cual deberá elegir el objeto correcto para descubrir el secreto del *Argo*, entre los que destacan la manzana de oro, una flecha y un vellocino. El puzle será resuelto usando dos objetos, una moneda con el rostro de Jasón y el vellocino, y tras esto la joven saldrá a la superficie llevando consigo un cofre que contiene unos dientes de dragón y unos amuletos con titanes (Imagen 19 en el Anexo). Ante tal hecho Sophie, conjuntamente con Zhalia, afirma que “en la leyenda Jasón los plantaba en un campo y crecen guerreros”. Y finalmente, tras declararse una tregua con sus enemigos tras la dura batalla, el equipo decide volver a casa a la espera de otra misión.

Desde el punto de vista del contraste literario, para llevar a cabo dicho proceso hemos usado la obra de Apolodoro, *Biblioteca Mitológica*, pues a pesar de que existe la obra *Las Argonáuticas* de Apolonio de Rodas, la serie bebe enteramente de esta primera. Pero antes de comenzar con el contraste hay que aclarar que la misma comenzaría a partir de los momentos previos a la partida de Jasón hacia la búsqueda del vellocino, pues la serie no contempla referencias previas a tal hecho, véase el nacimiento del héroe y el vaticinio del oráculo de Pelias.

Por lo tanto, en primer lugar, habríamos de dirigirnos a lo que fue el puerto del reino de Yolco, lo que se correspondería con el actual Volos en Grecia. Es necesario destacar que la serie comente un error, quizás intencionado, al nombrar a la ciudad, ya que al comienzo del décimo capítulo aparece el nombre de “Velos” refiriéndose a esta. Y fue en este lugar donde en el mito se reunieron los héroes y partieron en la búsqueda hacia mar abierto, por lo que encontraríamos otra discrepancia con el mito. Así pues, en la serie el equipo Huntik busca la nave de Atalanta en un río al norte del puerto de Volos, sin embargo, este hecho que cuenta el episodio no es más que un mero recurso para alargar la búsqueda del mítico barco usando el recurso del falso señuelo, ya que en el mito la única nave que se tripula es el *Argo*.

Y es necesario destacar un hecho bastante curioso con respecto a la tripulante Atalanta. Esta fue una de las grandes, y pocas, heroínas de la mitología clásica. Sin embargo, Apolodoro confronta con Apolonio de Rodas desde el punto de vista que este último no la incluye en la tripulación del *Argo* frente al primero que sí lo hace. La razón por la que la joven no formó parte de la tripulación es puesta en boca de Jasón, quien la detiene para no ocasionar riñas por su amor en el resto de la tripulación⁴¹. Esto es importante por el hecho de que en el mismo episodio (el décimo) el equipo Huntik encuentra una nave que atribuyen a Atalanta, a la cual consideran otra argonauta. Por lo tanto, estaríamos ante a la clara corroboración de que la serie bebe de la obra de Apolodoro.

Y volviendo a la línea trazada por la serie nos trasladamos a la isla de Medea, la cual se correspondería con la isla de Lemnos, la verdadera primera parada de Jasón y los Argonautas. Según el mito, en esta isla sólo había mujeres, pues estas habían asesinado a sus maridos tras ser repudiadas por estos a causa de un olor fétido con el que la diosa Afrodita les había maldecido al no venerarla, un hecho que hizo que estos yacieran con las mujeres de la Tracia vecina⁴². Sin embargo, tal hecho no podría ser mostrado en la serie dado el público al que va dirigido, por lo que se hace una especie de compendio de mitos teniendo como relato base el ya contado (el de la isla sólo habitada por mujeres). Quizás el hecho más importante, a la par que inconexo con respecto al mito, de esta parte es que la “líder” de dicha isla se llama Medea (al igual que la isla a la que acaban de llegar), como así se llamó la esposa de Jasón en el mito, algo que sería totalmente discordante al mismo. Así pues, la serie ha ido directamente a casi el final del mito, cuando Medea muestra sus poderes como bruja para ayudar a Jasón cuando este llega a La Cólquide, aunque en este caso sólo se le atribuye la imagen de una mujer sin sentimientos y manipuladora, algo que se usa como recurso analógico para la líder de la isla en la serie, la cual finalmente se muestra como una titán que controla las mentes extrayendo su poder de un obelisco maldito situado en el centro de la isla, el cual es destruido por el equipo ya despierto del mundo ilusorio creado con los poderes de la

⁴¹ BRIOSO SÁNCHEZ, Máximo, 1986. *Apolonio de Rodas. Las Argonáuticas*. Madrid: Cátedra, ISBN: 8437605814. p. 67.

⁴² ARCE, Javier y RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, Margarita, 1985. *Apolodoro. Biblioteca*. Madrid: Gredos. ISBN: 8424909976. pp. 73-74.

hechicera. Todo esto, como dije antes, puede claramente conformarse como un compendio de datos mitológicos de distintos momentos del viaje de Jasón adaptados a un mismo marco situacional (la isla) dentro de un mismo episodio.

La siguiente “prueba” con la que han de enfrentarse el equipo y que conecta con el mito clásico es el paso a través de las míticas Rocas Simplégades, aunque en la serie no se haga referencia a tal nombre. En la serie, al igual que el mito, ambas rocas aplastan todo lo que entre ellas pase, ya sean barcos o animales, mas gracias a sus poderes el equipo consigue atravesarlas, algo que se podría considerar un recurso analógico a los poderes de Hera, quien auxilió a los tripulantes a escapar con éxito de esa trampa mortal⁴³.

Y como último dato para contrastar destacamos que la clara analogía que conforma la isla de Sutos, pues en la misma se encuentra el reino homónimo, con lo que vendría a corresponderse con La Cólquide, donde Jasón finalmente obtuvo el vellocino de oro del rey Eetes. En este lugar encuentran la nave de Jasón, un claro error, dado que la nave regresó a Yolco tras la aventura. Sin embargo, el tesoro que encuentra el equipo, los dientes de dragón, se vendría a corresponder con una de las pruebas que debía superar Jasón a su llegada a La Cólquide para ganarse el favor del rey Eetes, padre de Medea, y que este le diera el vellocino de oro. Y en base a esto cabe añadir que cuando se produce el enfrentamiento con La Organización, el titán del antagonista, el cual recibe el nombre de Megatauro (Imagen 20 en el Anexo), se podría llegar a corresponder con otra de las pruebas que Jasón debió superar junto a la ya nombrada:

Eetes prometió entregárselo si era capaz de uncir él solo los toros de pezuñas bronceas; eran dos toros salvajes, de enorme tamaño, obsequio de Hefesto, que Eetes poseía [...] Le dijo que los unciera y sembrara dientes de dragón. [...] le advirtió que una vez sembrados los dientes surgirían de la tierra hombres armados contra él⁴⁴.

Por lo tanto, volvemos a ver como en un mismo espacio de ficción se combinan elementos de diversos momentos del mito con el fin de cerrar la búsqueda, ya no sólo de Jasón (o al menos su viaje de ida) sino también la del equipo Huntik.

⁴³ *Ibíd*em p. 77.

⁴⁴ *Ibíd*em p. 78.

5.5.3. Patrimonio referido: Puerto de Volos, Estrecho de Bósforo y Batumi

El primer lugar que referenciamos se corresponde con el primer lugar comentado en el contraste: el Puerto de Volos. De este puerto, según el mito, salió la nave de Jasón y los Argonautas, el *Argo*, poniendo inicio a la aventura. Este hecho es usado por el propio lugar, pues la calle que colinda con dicho puerto recibe el nombre de Argonafton (Calle de los Argonautas) algo que le confiere el valor mítico que el lugar debe tener, a lo que se añade el hecho de que justo frente al puerto existe una escultura que recrea la nave de los héroes, contribuyendo así a la difusión de la huella mítico-literaria⁴⁵. Y como último destacamos la existencia de una réplica a escala real de la nave⁴⁶ la cual fue creada para llevar a cabo expediciones semejantes a la de Jasón (de Grecia a Georgia) lo que permite sentir a los turistas y locales cómo se sintieron los Argonautas, viviendo en sus propias carnes el mito griego⁴⁷. Sin embargo, las referencias a tales hechos carecen del debido protagonismo en algunas guías de viajes, así como en propias páginas web sobre turismo de Volos, donde el material sobre tales elementos es prácticamente inexistente. Por lo tanto, sólo aquella persona interesada en el mito de Jasón y los Argonautas podrá conocer los datos sobre ella, lo que impide conocer de primeras algo que consideramos tan importante del lugar.

El siguiente lugar debería ser la isla de Lemnos si seguimos la línea argumental de la serie. Sin embargo, el único elemento de patrimonio referido destacable, el obelisco de Medea, no se encuentra en esta isla, sino en Georgia (nuestro último elemento a referenciar) por lo que pasaremos a comentar las Rocas Simplégades, conocidas actualmente como el Estrecho de Bósforo. Este lugar se encontraría en la parte superior del Mediterráneo y se constituiría como una “vía de acceso” al Mar Negro y es una de las

⁴⁵ Página web del boletín de noticias, Panorama Griego:

<http://www.panoramagriego.gr/index.php/secciones/turismo/1498-escapada-a-la-m%C3%ADtica-ciudad-de-volos>

⁴⁶ MORA SEGURA, Ana, 2016. Un recorrido entre los paisajes y la mitología de la península de Pelión. En: *La Vanguardia* [en línea]. Disponible en: <http://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20160819/404045090877/un-recorrido-entre-los-paisajes-y-la-mitologia-de-la-peninsula-de-pelion.html> [consulta: 02 junio 2018]

⁴⁷ LÓPEZ, Adriana, 2007. La nave de ‘Jasón y los Argonautas’ volverá a surcar los mares después de 3000 años. En: *Elmundo.es* [en línea]. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2007/01/30/cultura/1170192496.html> [consulta: 02 junio 2018]

trampas míticas más famosas. Sin embargo, las referencias mitológicas a este lugar no tienen cabida en las guías de viajes o webs de turismo, por lo que este componente consideramos que podría ser potenciado, dándole un carácter más atractivo al lugar para los turistas o la gente local.

Y el último lugar resaltamos el obelisco de Medea. Este obelisco, como dijimos antes se encuentra situado en la Plaza Europa de Batumi, en Georgia⁴⁸, donde se creía que antiguamente se situaba La Cólquide, de donde la hechicera provenía y donde se enamoró del héroe. Este monumento aparece representado de alguna forma en la serie, pues en la misma se ve una imagen tallada que representaría a la propia Medea mitológica, pero contrariamente a las representaciones de la misma que podemos comprobar en la cerámica de la época clásica, vemos que se trataría de una unión entre las figuras de esta con Jasón, así pues, se representa a una mujer, pero con atributos y posturas iguales a las del héroe mítico. Por lo tanto, estaríamos ante un obelisco en el que convergen dos personajes míticos, con la intención de representar a uno sólo. Y este hecho es quizás una analogía a este monumento real, pues Medea es esculpida junto al vellocino, el objeto de poder de Jasón, por lo que, nuevamente, se estarían uniendo ambas figuras de forma simbólica. Sin embargo, al igual que con las referencias anteriores, no existe toda la información que debiera a tal hecho en guías de viajes o páginas web, algo que provoca el desconocimiento de tal elemento, así como del mito.

5.6. El eterno guerrero: CuChulainn

5.6.1. El gran guerrero-perro: el mito de CuChulainn

El gran guerrero-perro, más conocido como CuChulainn, se conforma como uno de los grandes héroes de la mitología celta, el cual desde muy corta edad consigue enfrentarse a centenares de hombres y ganar sin casi sufrir en la batalla. Su sobrenombre, ya que cuando nació se le llamó Setanta, vendrá tras el asesinato accidental de un perro protector cuando aún era muy pequeño, aunque ya poseía una fuerza descomunal⁴⁹. Sin

⁴⁸ BRAINBRIDGE, James, et al., 2015. *Turquía*. 8ª ed. Barcelona: geoPlaneta. ISBN: 9788408140238. p. 523.

⁴⁹ ROSS, Anne, 1990. *Druidas, dioses y héroes de la mitología celta*. 3ª ed. Madrid: Anaya. ISBN: 8420738490. p. 36.

embargo, esta gran fuerza no le pudo salvar de morir en el campo de batalla, cumpliendo así una profecía que afirmaba que su vida sería gloriosa, pero que moriría joven⁵⁰. Pero a pesar de morir joven, esto no le impidió convertirse en gran protagonista de epopeyas como *Razzia de los bueyes de Cualnge*, además de convertirse en el equivalente celta de héroes clásicos como Heracles o Teseo⁵¹. Empuñando su lanza y armadura mágicas será recordado para la posteridad como un gran héroe protector de su pueblo con un gran sentido del honor y una excelente desenvoltura como guerrero en el campo de batalla.

5.6.2. Plasmación del mito en la serie y contraste

En el decimotercer capítulo de la primera temporada, el equipo Huntik se encuentra en Irlanda, en el condado de Kerry, donde vive la familia de Lok (en este caso su madre y su hermana, dado que su padre se encuentra desaparecido). En la casa de este se encontrarán con Scarlett una buscadora como ellos perteneciente también a la Fundación Huntik. Esta les contará que existe un artefacto dentro del pasaje funerario de Newgrange que alberga a un poderoso titán, a lo que Dante añadirá que “es un cementerio antiguo y un mito irlandés”. El equipo pues la ayudará en esa misión para la cual les ha pedido ayuda. Al llegar a ese lugar, Newgrange (Imagen 21 en el Anexo), Sophie añadirá más información sobre el lugar afirmando que data del año “3500 a.C. Es más antiguo que Stonehenge y las Pirámides”. Seguidamente entrarán a dicha construcción en la que empiezan a buscar una cámara secreta donde supuestamente se encontraría el amuleto (Imagen 22 en el Anexo). Al ir descendiendo se percatan que en una de las cámaras hay una pared que no sigue los símbolos tallados en el resto del lugar por lo que descubren que es una puerta, tras la cual encuentran una sala con un gran menhir (Imagen 23 en el Anexo) el cual muestra una frase tallada “Aquí yace el arma del gran guerrero perro”. La identidad de este guerrero será descrita por Dante quien afirma que “según dice la historia el nombre del héroe irlandés CuChulainn se debe a un perro”. Además de esto se afirma que dicho guerrero encontró la muerte en Newgrange por lo que el titán perteneciente a

⁵⁰ *Ibidem*.

⁵¹ GREEN, Miranda Jane, 1995. *Mitos Celtas*. Madrid: Akal. ISBN: 8446004720 pp. 48-50.

este se encontraría en dicho lugar. Finalmente descubren que en el menhir donde la frase se encuentra tallada también se haya el alma del titán Gybolg, el cual se dice que era invocado por CuChulainn mediante su lanza de mismo nombre, y que además será invocado por Scarlett, tras vincular con el alma del titán, para zafarse de los hombres de La Organización, quienes los habían perseguido hasta ese lugar.

En cuanto a la información existente sobre el mítico guerrero podemos afirmar que la serie bebe enteramente de la mitología celta para conformar los datos expuestos en el episodio, aunque es necesario destacar que en las propias fuentes existen algunas discrepancias con respecto a la vida y los hechos que le acontecieron al héroe.

En primer lugar, con respecto al nombre del héroe, CuChulainn, en la serie se afirma que el nombre del héroe “se debe a un perro”, sin embargo, no se da más información con respecto a este hecho. En los distintos diccionarios de mitología celta consultados, donde la historia de su sobrenombre coincide, podemos ampliar dicha información:

el epíteto sabueso tiene un significado específico que se le relaciona con un episodio acontecido en la infancia de Cuchulainn. Cuando era muy joven, mata al sabueso de Culann el Herrero y se compromete a guardar la herrería en lugar del perro⁵².

Sin embargo, el lugar que se enuncia en la serie como tumba de dicho héroe, Newgrange, es erróneo si contrastamos la información. Así pues, no existe ninguna referencia al hecho de que CuChulainn encontrase la muerte en dicho lugar, algo a lo que se une la premisa fundamental de que se trata de un personaje de un mito antiguo, es decir, algo muy carente de verosimilitud.

Cuchulainn es cogido en una trampa mágica en la que se debe comer carne de perro [...] y después de una alucinante epopeya en la que la magia rivaliza con el heroísmo, es muerto por Lugaid, hijo de Curoi, quien había sido una de sus víctimas. Su muerte es vengada por Conall Cernach [su hermano de armas]⁵³.

⁵² GREEN, Miranda Jane, 1995. *Mitos Celtas*. Madrid: Akal. ISBN: 8446004720. p. 26.

⁵³ MARKALE, Jean, 1993. *Pequeño diccionario de mitología celta*. Barcelona: Alejandría. ISBN: 8476510853. p. 48.

La muerte de Cuchulainn en Magh Muirtheimne viene precedida de numerosos presagios [...] Cuchulainn muere luchando, herido por una lanza forjada por Vulcano. La luz del héroe que rodea su cabeza se apaga y su muerte es señalada por Badbh o Mórrigan, diosa destructora que, en forma de cuervo, se posa sobre su hombro⁵⁴.

Como se puede ver, la muerte de CuChulainn y Newgrange no tienen relación alguna, por lo tanto, se trataría de un recurso argumental de la serie para relacionar el componente mítico del héroe con el del cementerio milenario irlandés. Pero, si ahondamos un poco en la historia de Newgrange podemos descubrir que es un lugar en el que en “el solsticio de invierno, los primeros rayos del sol naciente penetran en el túmulo a través de una abertura”⁵⁵ algo que podría conectarse con el hecho de que el héroe “representa, también, una especie de culto solar masculino análogo al culto del Apolo hiperbóreo”⁵⁶. Por lo tanto, podemos afirmar que la relación entre ambos elementos (el héroe y el lugar) podría venir dada por este hecho.

Y el último elemento que contrastaremos será el arma de CuChulainn, la lanza que alberga al titán Gybolg en la serie animada. Es curioso como este nombre aparece escrito de forma semejante en las fuentes bibliográficas, pero no en todas hace referencia a dicho arma: “Él [Cuchulainn] conoce el secreto del *gai bolga* (la descarga de rayo), que le enseñó una hechicera: es un golpe temible con el que mata a su antiguo discípulo Ferdeadh, convertido en enemigo suyo”⁵⁷; “Marcha a la guerra portando sus armas y armadura mágicas. Entre otras lleva la Gae Bulga, una lanza de púas que infringe sólo heridas mortales, y una visera, regalo de Manannan, dios del mar”⁵⁸.

Si atendemos a las dos citas enunciadas podemos comprobar cómo un elemento de nombre casi idéntico hace referencia a dos armas totalmente distintas, un hechizo y una lanza mágica. Sin embargo, queda claro si atendemos al episodio que la referencia

⁵⁴ GREEN, Miranda Jane, 1995. *Mitos Celtas*. Madrid: Akal. ISBN: 8446004720. p. 28.

⁵⁵ MARKALE, Jean, 1993. *Pequeño diccionario de mitología celta*. Barcelona: Alejandría. ISBN: 8476510853. pp. 31-32.

⁵⁶ *Ibíd.*, p. 48.

⁵⁷ *Ibíd.*

⁵⁸ GREEN, Miranda Jane, 1995. *Mitos Celtas*. Madrid: Akal. ISBN: 8446004720. p.27.

usada en el formato vendría de la segunda versión citada, pues, como dijimos antes, el titán Gybolg vendría de la lanza del propio CuChulainn, la cual está empuñando.

5.6.3. Patrimonio referido: Pasaje funerario de Newgrange y Clochafarmore Standing Stone (CuChulainn Stone)

En cuanto al patrimonio referido en el episodio pueden destacarse dos lugares o monumentos: el pasaje funerario de Newgrange y la llamada Clochafarmore Standing Stone.

El primero de estos lugares actualmente es considerado uno de los monumentos más importantes de Irlanda, el cual está situado en el condado de Meath. Según los estudiosos, la construcción data del año 3250 a.C.⁵⁹ (fecha aproximada a la que afirma Sophie en el capítulo de la serie), aunque en algunas guías turísticas se cuenta que “las dataciones de carbono 14 muestran que el monumento es de construcción bastante tardía, hacia el año 2500 a.C.”⁶⁰. Sin embargo, lo que está claro es que el alto componente arqueológico del lugar lo han conformado como una clara muestra de las culturas celtas que se desarrollaron durante las épocas antiguas, de ahí que se emprendiesen diversas excavaciones en el lugar, así como distintas tareas de restauración, las cuales se completaron en 1962⁶¹.

En el caso del segundo de estos monumentos, Clochafarmore Standing Stone o CuChulainn Stone, las referencias encontradas se pueden ver en distintas páginas web de turismo irlandés, donde se nos da cuenta de que esta roca se encuentra situada en el condado de Louth y que fue declarado monumento nacional de Irlanda⁶². Y, además, en todas ellas, se atribuye esta roca al momento de la muerte del héroe CuChulainn, afirmando que este se ató a la misma para permanecer erguido durante la batalla:

⁵⁹ ÁVILA GRANADOS, Jesús, 2007. *La mitología celta. Raíces y símbolos mágicos de la primera cultura europea*. 1ª ed. Madrid: Martínez Roca. ISBN: 9788427033665. p.80.

⁶⁰ SUÑÉN, Luis, et al., 1995. *Irlanda*. Madrid: Acento. ISBN: 8448300998. p. 196.

⁶¹ *Ibidem*.

⁶²Datos extraídos de la página web irlandesa *National Monuments Service*: <https://www.archaeology.ie/publications-forms-legislation/record-of-monuments-and-places>

Es un impresionante monumento de más de 3 metros de altura y 1,3 metros de ancho. [...] esta piedra se asocia tradicionalmente con el héroe más grande del folclore irlandés: Cúchulainn. [...] Según la leyenda Cúchulainn, quien resultó fatalmente herido, se ató a esta piedra para poder mantenerse erguido y enfrentarse al ejército enemigo⁶³.

La razón por la que hacemos referencia a esta roca es por el hecho de que el menhir que el equipo Huntik encuentra en la cámara del pasaje funerario es claramente similar a esta. Por lo que es posible pensar que se decidió usar este monumento para completar la trama argumental, a pesar de que como bien hemos demostrado, dichos elementos no se encuentran en el mismo lugar.

En definitiva, estos dos monumentos se conformarían como dos grandes muestras de la cultura celta antigua vista desde dos claros hemisferios: la histórica y la mítica. Aunque quizás la información proporcionada sobre el segundo elemento tratado debería ser mayor, dado que sólo hay pocas referencias en páginas web, mientras que, en algunas fuentes bibliográficas, ni siquiera se hace una mínima referencia, a pesar de ser un gran monumento irlandés.

6. La búsqueda es sólo el comienzo

6.1. Las apps en el turismo patrimonial

La eterna búsqueda de la satisfacción plena del viajero ya sea local o turista, se constituye como una de las máximas a conseguir por parte de los gestores del patrimonio, directores de museos y agencias de viajes. Así pues, el disfrute de estos (los viajeros) conllevará a un aumento de la consideración de estos lugares, ya no sólo en el contenido (museos, galerías de arte, rutas temáticas...) sino en el continente (el lugar o país en el que el patrimonio adquiere su contexto). Potenciar el turismo patrimonial también lleva aparejado un factor educativo, pues la forma de llegar a los visitantes ha de ser un elemento a cuidar por parte de las instituciones, ya que este marcará la diferencia entre un simple viaje a una experiencia.

⁶³ Referencia extraída de la página web de turismo de Louth: <https://www.visitlouth.ie/explore-and-do/explore-louth/ancient-sites-louth/cuchulainns-stone.html>

En base a esto destaca el Plan Nacional de Educación y Patrimonio llevado a cabo por el IPCE (Instituto del Patrimonio Cultural de España) durante los años 2011 y 2012, el cual tiene como objetivos principales el “favorecer la investigación en materia de educación patrimonial, fomentar la innovación en didáctica del patrimonio Cultural, potenciar la comunicación entre gestores culturales y educadores, así como impulsar la capacitación de ambos colectivos en la transmisión de los valores patrimoniales”⁶⁴.

Y en este punto es donde las nuevas tecnologías, y por consiguientes las aplicaciones para dispositivos como tablets o móviles, adquieren alto protagonismo, pues con ellas se obtiene un factor educativo actualizado al público, permitiendo así relanzar el valor patrimonial que puede adquirir un lugar o monumento que haya podido quedar en el olvido o bien que no se haya explotado como debiera:

Las TICs son creadoras y portadoras de altas densidades de información y experiencias educativas. Entre estas tecnologías destacamos en esta investigación el papel de los dispositivos móviles (*smartphones* y tablets) por la gran permeabilidad que han tenido en la nuestra sociedad y la influencia que tienen en nuestra ecología de acciones cotidianas y en los procesos de enseñanza y aprendizaje⁶⁵.

El hecho de que un usuario de móvil o de una tablet pueda llevar en su terminal una aplicación relacionada con el patrimonio cultural, ya sea la app de un museo o bien de una empresa externa, conlleva a un hecho sumamente importante: la personalización de la experiencia. Con esto nos referimos al hecho de que cuando la persona lleva en su propio terminal una aplicación que le permita vivir la experiencia de viajar de forma individual se convierte en una suerte de protagonista de su viaje interior, pues cada viaje simboliza un crecimiento personal. Y que el usuario pueda administrar la forma en la que conocer más allá el sitio que visita y el patrimonio cultural del mismo se constituye como una de las grandes ventajas de estos softwares, ya que le permite ahondar en aquello que le interesa y, además, tener una noción clara de lo que desconoce.

⁶⁴ IBÁÑEZ- ETXEBARRÍA, Alex y KORTABITARTE, Aroia, 2016. *Apps, redes sociales y dispositivos móviles en educación patrimonial* [en línea]. Proyecto de Investigación. España: IPCE [consulta: junio de 2018]. Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/planes-nacionales/planes-nacionales/educacion-y-patrimonio/actuaciones/apps-redes-sociales-y-dispositivos-moviles-en-educacion-patrimonial.html> pp. 9.

⁶⁵ *Ibídem* p. 11.

Y en esta línea destacamos el proyecto inglés, aunque existen también ejemplos españoles, llevado a cabo por el Museo de Londres titulado “A Hollow Body”⁶⁶, una app que une el patrimonio, en especial el literario, con la experiencia del viaje. Así pues, permite a los usuarios convertirse en compañeros del famoso detective inglés, Sherlock Holmes, y se les insta a recorrer las calles de Londres y observar todo con detalle, siendo guiados por la música y una voz que narra lo que va sucediendo, trasladando así al usuario a la época del famoso detective por unos momentos mientras camina por la ciudad actual, rompiendo las barreras de la ficción⁶⁷. Por lo tanto, este proyecto permite al usuario ver Londres de otra forma, creándose así una experiencia individual, a pesar de que se insta a que la app se use en pareja (como si de Watson y Holmes se tratase).

Es necesario destacar que el Museo de Londres tiene en su haber un número bastante considerable de proyectos que unen las nuevas tecnologías y el patrimonio cultural, algo que la convierte en un gran ejemplo a seguir, pues promover este acercamiento entre ambos frentes fomenta la difusión que la capital inglesa pueda tener, además de dar visibilidad a patrimonio a veces un poco olvidado, como el literario.

6.2. El turismo de series: *Isabel*

El auge que actualmente están adquiriendo las series de televisión se constituye en un valor en alza para el turismo de ciertos lugares o países, pues el público seguidor del formato buscará caminar por donde lo han hecho sus personajes favoritos o bien ver lo que ellos han podido ver e imaginarse, por unos momentos, que son ellos. Por lo tanto, una serie de televisión, actualmente, no se enmarca exclusivamente como un producto televisivo, sino que traspasa la pantalla para convertirse en una experiencia de viaje⁶⁸ con todo lo que eso conlleva (proyectos turísticos, rutas temáticas...). Así pues, en el haber de las series españolas en concreto tenemos grandes ejemplos de series que han sido

⁶⁶ Página web de la aplicación “A Hollow Body”: <http://www.ahollowbody.com/>

⁶⁷ Referencia extraída de la página web del Museo de Londres: <https://www.museumoflondon.org.uk/discover/museum-london-apps>

⁶⁸ ARAÚJO VILA, Noelia, 2015. De la economía de experiencias al turismo experiencial. Las series de ficción como creadoras de experiencias e inductoras a la visita de destinos turísticos. *Pasos: Revista de Turismo y Patrimonio Cultural* [en línea] Vigo: volumen 13, no. 4, pp. 959-964 [consulta: febrero de 2018]. ISSN-e 16957121. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5259691>.

usadas como medio de promoción de lugares situados por todo el país, como bien es el caso de las series *Doctor Mateo*, *Gran Reserva*⁶⁹ y, el caso que nos ocupa, *Isabel*⁷⁰.

En el caso de esta última quedan altamente demostrado las grandes inversiones que el público espectador de la serie realizó por los años en los que en la misma se emitió. Esta serie cuenta la vida de la reina Isabel de Castilla, más conocida como Isabel la Católica, un periodo que abarcaría de 1451 a 1504. Esta serie se dividió en tres temporadas con localizaciones bastante diferentes, pues, por ejemplo, mientras que la primera temporada se desarrolla principalmente en Castilla y León la tercera temporada tiene su mayoría de escenarios en Andalucía, concretamente en Granada. Esto hace que durante los episodios se sucediesen un sinfín de imágenes de lugares que existen actualmente, pero adaptados al aspecto de la época del siglo XV y XVI. Por lo tanto, ya la serie estaría jugando con los tiempos, haciendo que el espectador pudiese transportarse a la época sin dificultad y poder llegar a imaginar el contexto.

Quizás el mayor protagonismo lo adquirieron los lugares de Castilla y León, pues la mayoría de la serie se desarrolla ahí, además de ser el sitio de infancia, parte de la edad adulta y muerte de la reina Isabel. Y esto no dejó indiferente a las distintas instituciones del lugar por lo que la feria Intur de 2012 fue la ocasión ideal para dar rienda suelta al potencial que el formato audiovisual podría dar. Como resultado se propuso llevar a cabo la llamada “Ruta de Isabel la Católica” la cual comprendía un gran número de lugares en los que la serie se había ambientado:

La ruta propuesta para el viajero interesado en esta faceta esencial de nuestra historia, combina algunos de los mejores conjuntos histórico artísticos provinciales con paisajes verdaderamente espectaculares. Comienza en la capital de la provincia, partiendo hacia Aguilafuente, donde se documentan varias estancias de los Reyes Católicos; la fortificada villa episcopal de Turégano, donde se enfrentaron reyes con obispos belicosos; Condado de Castilnovo, señorío de

⁶⁹ ARAÚJO VILA, Noelia y FRAIZ BREA, José Antonio, 2017. Las rutas turísticas vinculadas a series de ficción. Análisis de las rutas de Doctor Mateo y Gran Reserva, *Cuadernos de gestión* [en línea] Vigo: volumen 17 no. 1, pp. 37-55 [consulta: febrero de 2018] ISSN 11316837. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6063457>

⁷⁰ NAVARRO GALA, Isabel, 2015. *Influencia de las series de televisión en el turismo: El caso de “Isabel”* [en línea]. Trabajo de fin de grado. Valladolid: Universidad de Valladolid [consulta: febrero de 2018] Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/13002>

una hija natural del rey Fernando; la imponente villa medieval de Sepúlveda; Nuestra Señora de los Ángeles en el Parque Natural de las Hoces del río Duratón, románticas ruinas ubicadas en uno de los más sugerentes paisajes naturales de la provincia; la monumental villa de Cuéllar, residencia y corte de los de La Cueva; y concluye en Coca, cuyo castillo artillero fuera uno de los más sofisticados de su época⁷¹.

Como se puede ver, las posibilidades que ofrece esta ruta histórica, la cual tiene como promotor principal el formato audiovisual, son infinitas, pues a pesar de que todo circunde a la idea de una ruta temática existe la posibilidad de crear talleres o actividades que permitan al público vivir aún más los hechos que hayan podido visualizar o imaginar a través de la serie. Por lo tanto, el valor de los formatos audiovisuales presenta una clara predisposición a ser un recurso turístico importante a la hora de afrontar el futuro de dicho sector y, por consiguiente, son un aspecto a tener especialmente en cuenta.

6.3. La app del buscador: *Animage*

6.3.1. ¿Qué es *Animage*?

Animage, nuestra propuesta de aplicación, se postula como una app para móviles y tablets a la cual se puede acceder de forma totalmente gratuita. Esta aplicación promueve la unión de lo comentado en epígrafe anteriores, es decir, la conexión entre el patrimonio cultural y su componente mítico-legendario con las series de animación, es decir, los medios audiovisuales. Sin rango de edad específico de uso, se pretende la mayor difusión de esta aplicación por los distintos grupos de personas en una sociedad donde la tecnología se constituye como un componente obligatorio en lo que a entretenimiento y conocimiento se refiere. De ahí que el principal medio de uso de la aplicación sean los medios anteriormente nombrados. Esta app mostrará contenidos adaptados también a los conocimientos del usuario sobre el tema, dado que la información de la base de datos de la misma no se presentará con un discurso excesivamente técnico, lo que permitirá un acercamiento agradable a nuevos conocimientos.

⁷¹ Información extraída de la página web del Ayuntamiento de Ayllón: http://www.ayllon.es/la-diputacion/-/asset_publisher/4mBF/content/id/953311

Con esta app el usuario o los usuarios se podrán convertir en un buscador de patrimonio, como si de una heroína o héroe de series o videojuegos se tratase. Podrá sentirse como los personajes de sus series de animación favoritas buscando pinturas, esculturas o lugares donde el patrimonio adquiere un nuevo matiz mítico-legendario, llevando así su viaje un paso más allá en el conocido turismo de series.

6.3.2. Objetivo

El objetivo principal de esta app es el acercamiento al mundo del patrimonio de animación, un patrimonio que muchas veces pasa desapercibido a ojos del público. Se tratará de una app en la que los espectadores de las series de animación almacenadas, y actualizadas en la base de datos, podrán ver cómo ese patrimonio se puede encontrar en un viaje. Permitirá visualizar cómo se muestra en un episodio y cómo se corresponde con las fuentes bibliográficas mitológicas y legendarias (la historia, componente mítico-legendario, datos artísticos...) contribuyendo así a aportar un nuevo matiz a la experiencia.

6.3.3. Contenido y funcionalidad

Esta app vendrá a presentar un contenido combinado entre lo patrimonial mítico-legendario y lo audiovisual animado ya que la idea parte de las series de animación. Al abrir la aplicación, el usuario se encontrará con una pantalla de acceso en la cual podrá acceder a registrarse en la aplicación rellenando unos datos básicos (nombre, apellidos, fecha de nacimiento...), y tras esto se le dará la bienvenida a la aplicación y se le instará a buscar una serie en la base de datos, o si ya tiene su cuenta creada podrá escribir su nombre y su contraseña accediendo así directamente a su perfil donde se podrá deslizar un menú lateral que contendrá varias pestañas: Mi Perfil, Mis Medallas, Buscar series y Acerca de Animage.

A través de la primera pestaña el usuario podrá acceder a su perfil y ver las series que previamente ha seleccionado en la búsqueda. Al pulsar en la pestaña de la serie podrá acceder a los distintos países referenciados en la misma, y dentro de la pestaña del país aparecerá el elemento patrimonial que en dicho lugar se encuentra y toda la información sobre el mismo, la cual se podrá ir visualizando a través de diferentes pantallas: en primer

lugar, podrá encontrar una imagen del elemento seleccionado, lo que le permitirá conocer ya no sólo el propio elemento, sino el lugar donde se inserta o contextualiza; en segundo y tercer lugar, se encontrará un texto sobre el elemento seleccionado, donde estará redactado el mito o leyenda y su contraste con la serie con la posibilidad de oír dicho texto en varios idiomas y visualizarlo en lengua de signos en varios idiomas; y en cuarto lugar, aparecería una serie de fotogramas de la serie, donde se podrá ver el elemento en su contexto audiovisual. Tras este proceso podrán pulsar en un icono junto al nombre del elemento, con el fin de marcar aquello ya haya visto, diferenciando así lo que aún le queda por ver.

La segunda pestaña se corresponderá con una sección donde al usuario podrá ver una serie de medallas, las cuales ganará a medida que vaya superando ciertos objetivos, como por ejemplo visualizar todo el patrimonio de cierta serie o de cierto país, algo que le proporcionará un complemento lúdico a la aplicación.

En la tercera pestaña, al usuario se le presentará una barra de búsqueda que le permita buscar una serie o series en concreto de forma directa relacionadas con el patrimonio mítico-legendario. También se le proporcionará aquí el listado de series que la base de datos posea, la cual será actualizada periódicamente con el fin de ofrecer una mejor experiencia al usuario. Las series podrán ser seleccionadas por el usuario para que formen parte de su perfil, teniendo así más fácil el acceso a las mismas.

Y en el caso de la cuarta pestaña, el usuario podrá encontrar toda la información sobre la aplicación, como bien puede ser información sobre la historia de creación de la app, los distintos objetivos, los contenidos que esta ofrece, las condiciones de uso, datos sobre las distintas entidades colaboradoras y una dirección de correo electrónico para cualquier sugerencia o queja sobre el servicio.

6.3.4. Accesibilidad

Esta app, como bien se ha ido afirmando, pretende el acercamiento del mayor número de público posible, por lo que se postula como una propuesta en la que la accesibilidad será una máxima a seguir, dado que todo público merece disfrutar del patrimonio cultural que promueve esta app. En base a esta premisa la aplicación será

mostrada inicialmente en un total de siete idiomas (español, inglés, francés, italiano, griego, alemán, y ruso) y cada uno de ellos con su correspondiente video en lengua de signos, lo que permitirá el mejor acceso a personas sordas a la hora de comprender la información. Además, a esto se le añade el hecho de que todos los textos dispondrán de la opción de audio-guía, con el fin de las personas con dificultad visual puedan disfrutar de la experiencia. Aun así, hay que destacar que los idiomas de los que dispone dicha app se verán ampliados en base a la difusión y aceptación que esta tenga.

6.3.5. Ejemplo aplicado: el Rey Basilisco de Viena

A continuación, se puede apreciar el funcionamiento de *Animage* cuando se procede a la búsqueda de la leyenda del Rey Basilisco por parte de un usuario de nuevo ingreso:



A screenshot of a login form in the Animage app. The form is set against a background of a golden mosaic with a circular pattern. It features two input fields: "Correo electrónico" and "Contraseña". Below the fields is a blue button labeled "ACEPTAR". At the bottom, there is a link "¿No tienes cuenta?" and a blue button labeled "¡REGÍSTRATE!".



A screenshot of a registration form in the Animage app. The form is set against a background of a golden mosaic with a circular pattern. It features a back arrow at the top left and several input fields: "Nombre", "Apellidos", "Fecha de nacimiento", "Correo electrónico", "Contraseña", and "Repite contraseña". Below the fields is a blue button labeled "REGISTRARSE".

Bienvenido a

ANIMAGE

ANIMAGE es una app con la que podrás convertirte en un buscador de mitos ocultos por las calles de los distintos países del mundo, como si fueses la heroína o el héroe de tu serie animada favorita. Podrás buscar pinturas, esculturas o lugares mítico-legendarios, llevando así tu viaje un paso más allá y vivir una nueva experiencia única.

[¡EMPIEZA A BUSCAR SERIES!](#)


Encuentra tus series:

Huntik (Iginio Straffi)

Caballeros del Zodíaco (Masami Kurumada)

En busca de Carmen Sandiego (Phil Harnage)

← El Rey Basilisco



La leyenda del Basilisco de Viena cuenta que una doncella de un panadero del lugar intentó sacar agua del pozo, pero un olor nauseabundo y unos

← El Rey Basilisco

La leyenda del Basilisco de Viena cuenta que una doncella de un panadero del lugar intentó sacar agua del pozo, pero un olor nauseabundo y unos brillos que emanaban del mismo le aterraron y sus gritos hicieron que cundiese el pánico. En medio de la conmoción, un joven aprendiz del panadero decide deslizarse en el interior del pozo para averiguar qué era lo que ocurría verdaderamente, pero este gritó con tanto terror que tuvieron que sacarlo. Contó que había visto un animal horrible que tenía aspecto de gallo, sapo y serpiente, y que le congelaba la sangre de sus venas con la mirada. El pueblo decidió sellar el pozo con piedras y tierra matando así a la bestia.

El mural de la Casa del Basilisco (Basiliskenhaus) en la calle vienesa Schönlaterngasse nº7 es producto de una variación de la leyenda, cuando se introduce el espejo como arma para aniquilar a la bestia e impedir el poder de su mirada de piedra. Además, hay una inscripción que cuenta lo siguiente:

En el año del Señor en 1212 fue elegido Emperador Federico II, Bajo su reinado, un basilisco surgió de un gallo, igual a la figura de arriba; y el pozo fue completamente enterrado con tierra, en el que se encontró un animal de este tipo: sin duda, debido a su condición venenosa, muchas personas han muerto y han sido corrompidas. Renovado en 1577 por el propietario Hans Spannring, librero.

[VER EL MITO EN EL EPISODIO](#)



7. Conclusiones

Como conclusión y retomando los objetivos estipulados al comienzo de este trabajo podemos ver que estos han sido alcanzados. Así pues, todos los casos tratados y también la aplicación práctica de los mismos han dado como resultado un trabajo en el que estos objetivos se han entrelazado favorablemente:

El primero de ellos es quizás el objetivo que más demostrado ha quedado a lo largo de las distintas páginas que componen el presente trabajo, pues cada uno de los ejemplos estipulados y contrastados dan muestra del gran papel que pueden jugar para un formato audiovisual, como la serie animada *Huntik* en este caso. Así pues, esta serie puede constituirse como un claro ejemplo de serie animación que bebe del patrimonio para conformar la trama de los distintos argumentos desarrollados en los distintos capítulos que componen sus temporadas. Un ejemplo claro, y comentado en este trabajo, es el caso del patrimonio relacionado con el viaje de Jasón y los Argonautas, pues a lo largo de los tres episodios que componen la línea argumental circundante al mito se puede apreciar la

referencia a patrimonio de tres lugares diferentes como son Grecia, el Estrecho de Bósforo y Georgia, algo que para el público espectador se puede convertir en un dato a recordar en sus viajes a esos lugares. Sin embargo, a pesar de que existen casos en los que el patrimonio referenciado en la serie y el mito o leyenda no posean conexión alguna a simple vista, como en el caso de Juana de Arco y Notre-Dame, también encontraríamos esta intención de llevar al público directamente al patrimonio emblemático del lugar con el fin de fomentar la curiosidad y descubrir cuál es la conexión (en este caso la existencia de una estatua de la santa dentro de la catedral).

Con respecto al segundo de ellos, se ha podido ver cómo las series de animación como *Huntik* beben de la literatura mítica-legendaria para poder llevar a cabo sus guiones y tramas argumentales, con el fin de proporcionar una información lo más verídica posible, siempre que el guion lo permita. Esto se pudo ver claramente en el caso del guerrero-perro CuChulainn, pues a través del contraste de leyenda se pudo comprobar que el arma que es nombrada en el capítulo es de la que se habla en los textos, pero que al contrario de lo que se dice con respecto su muerte (en Newgrange según la serie) se pudo observar que la serie comete un error posiblemente intencionado para unir el mito a ese patrimonio. Y algo parecido sucede en el caso del Rey Basilisco, donde se hace uso del espejo para contrarrestar el hechizo del legendario ser, algo que se pudo corroborar mediante el estudio de la leyenda y apreciar que se debe a una variación posterior de la misma, donde se introduce el uso de este artilugio. Por lo tanto, ya quedaría comprobado que la serie no sólo bebe del texto original del mito o la leyenda, sino que también hace acopio a voluntad de las distintas variaciones que estos últimos hayan podido sufrir, con el fin de aumentar la información proporcionada al espectador y hacer más rica en recursos la trama argumental de los episodios. Y en base a esta línea, entrarían en juego las distintas guías consultadas, las cuales muchas veces no muestran la información necesaria sobre estos elementos mítico-legendarios. Algo que conlleva a una desinformación del público turista bastante grande, ya que este componente del patrimonio cultural se puede estar dejando olvidado, y, por lo tanto, este patrimonio también. De ahí el gran valor que podría suponer las series de animación y la explotación de los recursos que las mismas ofrecen desde el punto de vista de las referencias documentales.

Y el último de los objetivos lo consideramos tratado en el último de los apartados del presente TFM, pues a través del estudio de distintos trabajos dedicados al conocido como turismo de series se puede comprobar cómo los distintos lugares referenciados por series como *Isabel* han conllevado a un mayor índice de turismo, así como a la propuesta y realización de diversos proyectos culturales relacionadas con el patrimonio, histórico en este caso, para fomentar su conocimiento por parte del público local y extranjero de todas las edades. Y es aquí donde nuestra propuesta toma sentido, pues haciendo acopio de los datos extraídos de la serie *Huntik* proponemos la creación de la app *Animage* la cual permitiría llevar el patrimonio mítico-legendario de un lugar o país de una forma totalmente directa y completa a los distintos usuarios de la misma. Esto conllevaría a llevar un gran paso más allá al turismo de series, pues esta propuesta no sólo cambiaría el formato empleado para la difusión del patrimonio cultural (de series no animadas a animadas) sino también la forma en la que la información llega al usuario, ya que sería una app destinada a móviles y tablets, lo que llevaría la experiencia del turismo a una vertiente más interactiva y personal.

En definitiva, las series de animación se podrían constituir como un gran baluarte a la hora de afrontar la difusión del patrimonio mítico-legendario mundial, pero hasta que no se rompan las consideraciones sobre las mismas, las cuales son consideradas como un elemento únicamente destinado a un público infantil y preadolescente, no se podrá llevar a cabo esta vuelta de tuerca que este trabajo defiende a través de los distintos objetivos conseguidos y la propuesta aplicada estipulada. Y no únicamente serían importante para la difusión del patrimonio, sino también para la difusión de las fuentes literarias, algo que resaltaría aún más el valor mítico-legendario que los elementos podrían albergar, así como el componente educativo extraíble de las series de animación. Por lo tanto, este trabajo se conformaría como un paso más en la búsqueda de la inclusión de estos medios audiovisuales en el mundo del patrimonio mundial con las expectativas de que en el futuro estos sean considerados como se merecen e introducidos en proyectos turísticos y museísticos.

8. Bibliografía y webgrafía

8.1. Bibliografía

- AFP, 2016. Francia recupera un (supuesto) anillo de Juana de Arco. En: *ABC* [en línea] Disponible en: http://www.abc.es/historia/abci-francia-recupera-supuesto-anillo-juana-arco-201603210245_noticia.html [consulta: marzo de 2018]
- ALONSO VALDIVIESO, Concepción, 2014. *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión: Personajes, Estilos y Mensajes* [en línea]. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada [consulta: enero 2018]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10481/34001>
- ARAÚJO VILA, Noelia, 2015. De la economía de experiencias al turismo experiencial. Las series de ficción como creadoras de experiencias e inductoras a la visita de destinos turísticos. *Pasos: Revista de Turismo y Patrimonio Cultural* [en línea] Vigo: volumen 13, no. 4, pp. 959-964 [consulta: febrero de 2018]. ISSN-e 1695-7121. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5259691>.
- ARAÚJO VILA, Noelia y FRAIZ BREA, José Antonio, 2017. Las rutas turísticas vinculadas a series de ficción. Análisis de las rutas de Doctor Mateo y Gran Reserva, *Cuadernos de gestión* [en línea] Vigo: volumen 17 no. 1, pp. 37-55 [consulta: febrero de 2018] ISSN 1131-6837. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6063457>.
- ARAÚJO VILA, Noelia y FRAIZ BREA, José Antonio, 2013. Las series audiovisuales como herramienta promocional de un destino turístico: el caso de España. *Investigaciones europeas de dirección y economía de la empresa* [en línea] Vigo: volumen 19, no. 1, pp. 8-15 [consulta: febrero de 2018]. ISSN 1135-2523. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4119542>
- ARCE, Javier y RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, Margarita, 1985. *Apolodoro. Biblioteca*. Madrid: Gredos. ISBN: 8424909976.
- ÁVILA GRANADOS, Jesús, 2007. *La mitología celta. Raíces y símbolos mágicos de la primera cultura europea*. 1ª ed. Madrid: Martínez Roca. ISBN: 9788427033665
- AZAOLA, Miguel, et al., 1994. *Viena*. Madrid: Acento. ISBN: 8448300408.

- BUENO SÁNCHEZ, Gustavo, 1978. Ontogenia y filogenia del Basilisco, *El Basilisco: revista de materialismo filosófico* [en línea] no.1, pp.64-79 [consulta: marzo de 2018]. ISSN 0210-0088. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2471581>
- BARTOLOMÉ, Luis, et al., 2002. *Praga, República Checa*. Madrid: Anaya Touring Club. ISBN: 8481658944.
- BRAINBRIDGE, James, et al., 2015. *Turquía*. 8ª ed. Barcelona: geoPlaneta. ISBN: 9788408140238
- BRIOSO SÁNCHEZ, Máximo, 1986. *Apolonio de Rodas. Las Argonáuticas*. Madrid: Cátedra, ISBN: 8437605814.
- CASTAÑARES BURCIO, Wenceslao, 1997. La televisión y sus géneros: ¿una teoría imposible? *CIC: Cuadernos de Información y Comunicación* [en línea] Madrid: número 3, pp. 167-182 [consulta: enero de 2018]. ISSN 1135-7991. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=188593>.
- DUBY, Georges. y DUBY, Andrée, 2005. *Los procesos de Juana de Arco*. Granada y Valencia: Universidad de Granada y Universitat de València. ISBN 8437062616.
- GARCÍA CUESTA, Judit, 2011. *Las representaciones audiovisuales de los cuentos tradicionales europeos como recurso didáctico de la educación artística en la formación de formadores* [en línea]. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid [consulta: enero de 2018] Disponible en:
<http://hdl.handle.net/11162/41659>.
- GREEN, Miranda Jane, 1995. *Mitos Celtas*. Madrid: Akal. ISBN: 8446004720
- HUERTA RAMÓN, Ricard, 2012. Aprender a ser docentes con el cine de Miyazaki. *Archivos de Ciencias de la Educación* [en línea] Argentina: número 6, pp. 69-79 [consulta: enero de 2018] ISSN 0518-3669. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4669532>.
- IBÁÑEZ- ETXEBARRÍA, Alex y KORTABITARTE, Aroia, 2016. *Apps, redes sociales y dispositivos móviles en educación patrimonial* [en línea]. Proyecto de Investigación. España: IPCE [consulta: junio de 2018]. Disponible en:

<http://www.mecd.gob.es/planes-nacionales/planes-nacionales/educacion-y-patrimonio/actuaciones/apps-redes-sociales-y-dispositivos-moviles-en-educacion-patrimonial.html>

IDEL, Moshel, 2008. *El Golem. Tradiciones mágicas y místicas del judaísmo sobre la creación de un hombre artificial*. Madrid: Siruela. ISBN: 9788498412420.

LÓPEZ, Adriana, 2007. La nave de 'Jasón y los Argonautas' volverá a surcar los mares después de 3000 años. En: *Elmundo.es* [en línea]. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2007/01/30/cultura/1170192496.html> [consulta: 02 junio 2018]

LÓPEZ MARTÍN, Ana María, et al., 2009. *Praga*. Madrid: Anaya Touring Club. ISBN: 9788497765640.

MARKALE, Jean, 1993. *Pequeño diccionario de mitología celta*. Barcelona: Alejandría. ISBN: 8476510853.

MARTOS NÚÑEZ, Eloy y MARTOS GARCÍA, Alberto, 2011. Las narraciones como nexos entre el turismo y el patrimonio cultural. *Documentación de las Ciencias de la Información* [en línea]. Madrid: volumen 34, pp. 369-388 [consulta: febrero de 2018] ISSN: 0210-4210. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/36464/35312>.

MORA SEGURA, Ana, 2016. Un recorrido entre los paisajes y la mitología de la península de Pelión. En: *La Vanguardia* [en línea]. Disponible en: <http://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20160819/404045090877/un-recorrido-entre-los-paisajes-y-la-mitologia-de-la-peninsula-de-pelion.html> [consulta: 02 junio 2018]

NAVARRO GALA, Isabel, 2015. *Influencia de las series de televisión en el turismo: El caso de "Isabel"* [en línea]. Trabajo de fin de grado. Valladolid: Universidad de Valladolid [consulta: febrero de 2018] Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/13002>

ROSS, Anne, 1990. *Druidas, dioses y héroes de la mitología celta*. 3ª ed. Madrid: Anaya. ISBN: 8420738490.

SUÑÉN, Luis, et al., 1995. *Irlanda*. Madrid: Acento. ISBN: 8448300998

WALDMAN, Guilda, 1990. El Golem: una metáfora de los tiempos modernos. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* [en línea]. México: Nueva Época, v. 36, no. 140, pp. 95-98 [consulta: junio de 2018]. ISSN: 2448492X. Disponible en: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rmcpys/article/view/52171/46490>

WALLON, Henri, 1963. *Juana de Arco*. 3ª ed. Madrid: Espasa Caspe S.A.

WEHDORN, Manfred, 2004. *Vienna, A Guide to the UNESCO*. Wien: Springer. ISBN: 3211408630.

8.2. Webgrafía⁷²

Página web oficial de Rainbow Group: <http://www.rbw.it/en/properties/huntik/>

Página web del Museo de Juana de Arco en Orleáns:

<http://jeannedarc.com.fr/maison/maison.htm>

Página web de turismo de Ruán: <http://www.rouentourisme.com/lieux-de-memoires/bucher-jeanne-d-arc-731/>

Página del Servicio Nacional de Monumentos de Irlanda:

<https://www.archaeology.ie/publications-forms-legislation/record-of-monuments-and-places>

Página web de turismo de Louth: <https://www.visitlouth.ie/explore-and-do/explore-louth/ancient-sites-louth/cuchulainns-stone.html>

Página web del boletín de noticias, Panorama Griego:

<http://www.panoramagriego.gr/index.php/secciones/turismo/1498-escapada-a-la-m%C3%ADtica-ciudad-de-volos>

Página web de turismo de República Checa: <http://www.czechtourism.com/sp/c/prague-old-new-synagogue/>

⁷² Las siguientes páginas web referenciadas aparecerán ordenadas en base a su orden de aparición en el presente trabajo.

Página web de la Comunidad Judía de Praga: <http://www.synagogue.cz/es/the-old-new-synagogue-page/about-the-synagogue/>

Página web de la aplicación “A Hollow Body”: <http://www.ahollowbody.com/>

Página web del Museo de Londres:

<https://www.museumoflondon.org.uk/discover/museum-london-apps>

Página web del Ayuntamiento de Ayllón: http://www.ayllon.es/la-diputacion/-/asset_publisher/4mBF/content/id/953311

9. Anexo⁷³



1. Palabras de verdad, corazón de mentiras. Capítulo 3, 7:59. 2009.



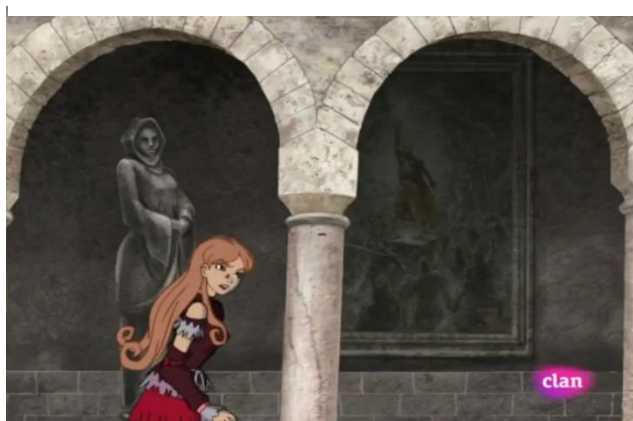
2. Palabras de verdad, corazón de mentiras. Capítulo 3, 7:09. 2009.



3. Palabras de verdad, corazón de mentiras. Capítulo 3, 7:49. 2009.



4. Palabras de verdad, corazón de mentiras. Capítulo 3, 14:18. 2009.



5. Arrastrándose por las catacumbas. Capítulo 5, 2:27. 2009.



6. Arrastrándose por las catacumbas. Capítulo 5, 8:22. 2009.

⁷³ Todos estos fotogramas pertenecen a la serie *Huntik* de Iginio Straffi, cuyos capítulos han sido comentados en la primera parte del presente trabajo.



7. Arrastrándose por las catacumbas. Capítulo 5, 16:59. 2009.



8. Arrastrándose por las catacumbas. Capítulo 5, 19:54. 2009.



9. Héroes ausentes. Capítulo 9, 7:18. 2009



10. Héroes ausentes. Capítulo 9, 15:18. 2009.



11. Héroes ausentes. Capítulo 9, 19:58. 2009.



12. El tesoro de los Argonautas. Capítulo 10, 2:28. 2009.



13. El tesoro de los Argonautas. Capítulo 10, 10:22. 2009.



14. La bella trampa. Capítulo 11, 2:16. 2009.



15. La bella trampa. Capítulo 11, 5:18. 2009



16. La bella trampa. Capítulo 11, 12:19. 2009.



17. Como la noche al día. Capítulo 12, 5:00. 2009.



18. Como la noche al día. Capítulo 12, 14:18. 2009.



19. Como la noche al día. Capítulo 12, 18:30. 2009.



20. Como la noche al día. Capítulo 12, 16:42. 2009.



21. De vuelta a casa. Capítulo 13, 8:14. 2009.



22. De vuelta a casa. Capítulo 13, 9:08. 2009.



23. De vuelta a casa. Capítulo 13, 15:44. 2009.