

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

RESUMEN EJECUTIVO

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

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 parece 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.

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.

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.

4. Conclusiones

Como conclusión y retomando los objetivos estipulados podemos ver que con este trabajo 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 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 comprobar 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 la misma 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, lo 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.

El último de los objetivos lo consideramos tratado en el último de los apartados de este 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 permitiría dar un gran paso 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 y la propuesta aplicada. 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.