

El cómic en los museos de arte

Retos museológicos y museográficos*

Santos M. Mateos Rusillo

Recibido: 15.05.2021 — Aceptado: 18.06.2021

Titre / Title / Titolo

La bande dessinée dans les musées d'art. Défis muséologiques et muséographiques
Comics in art museums. Museological and museographic challenges
Fumetti nei musei d'arte. Sfide museologiche e museografiche

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

Cuando una manifestación cultural entra por primera vez en el museo de arte se corre el riesgo que sea tratada con las fórmulas ya aplicadas a las que llevan una larga vida museística a sus espaldas. Valga como ejemplo el caso del cartel, encapsulado dentro de un marco como si de una pintura de caballete se tratara. Para evitar en lo posible que eso pase también con el cómic, urge reflexionar sobre dos sugerentes retos museológicos y museográficos: ¿qué exponer? y ¿cómo exponer? ¿Qué exponer? El proceso o su resultado, el original o el objeto final, la página o la secuencia. ¿Cómo exponer en el medio museo un relato secuencial desarrollado (mayoritariamente) para el soporte papel y pensado para su lectura individual? El artículo intenta dar respuesta a ambas preguntas, mostrando para ello ejemplos y aportando alguna reflexión crítica.

Lorsqu'une manifestation culturelle entre pour la première fois dans un musée d'art, il y a un risque qu'elle soit traitée avec les formules déjà appliquées à celles qui ont une longue vie muséale derrière elles. Un exemple c'est celui de l'affiche, encapsulée dans un cadre comme s'il s'agissait d'une peinture de chevalet. Afin d'éviter, dans la mesure du possible, que cela se produise également avec la bande dessinée, il est urgent de réfléchir à deux défis muséologiques et muséographiques évocateurs : quoi exposer et comment l'exposer. Que faut-il exposer ? Le processus ou son résultat, l'original ou l'objet final, la planche ou la séquence. Comment exposer dans l'environnement d'un musée une histoire séquentielle développée (principalement) pour le support papier et conçue pour la lecture individuelle ? Cet article essaye de répondre à ces deux questions, en montrant des exemples et en proposant une réflexion critique.

* Agradezco a los coordinadores de este número especial, Ana Merino y Enrique Bordes, por permitirme seguir reflexionando sobre el encaje del tebeo en los museos. A Juan Antonio Álvarez Reyes, Cristina García Montañés y Javier Corro Olmo del Centro Andaluz de Arte Contemporáneo; muy particularmente a Javier por facilitarme con gran amabilidad y suma diligencia, información y material sobre la pionera exposición *El cómic* (que se celebró en Museo de Arte Contemporáneo de Sevilla en 1971).

When a cultural artifact enters the art museum for the first time, there is a risk that it will be treated with the established formulas applied to works that have a long-standing exhibition life behind them. An example of this is the poster, exhibited in a frame as if it were an easel painting. In order to avoid, as far as possible, this also happening to comics, it is urgent to reflect on two museological and museographic challenges: what to exhibit? and how to exhibit it? What to exhibit, the process or the result, the original or the final object, the drawing board or the sequence? How to exhibit in the space of a museum a sequential story developed (mostly) to be shown on paper as medium and conceived for individual reading? The article attempts to answer both series of questions, pointing to examples and proposing critical reflections.

Quando una manifestazione culturale entra per la prima volta nel museo d'arte, c'è il rischio che venga trattata con formule applicate a opere che hanno una lunga vita museale alle spalle. Un esempio è il caso del poster, racchiuso in una cornice come se fosse una pittura da cavalletto. Per evitare, il più possibile, che questo accada anche con i fumetti, è urgente riflettere su due suggestive sfide museologiche e museografiche: cosa esporre e come esporre. Cosa esporre? Il processo o il suo risultato, l'originale o l'oggetto finale, la pagina o la sequenza? Come esporre nello spazio del museo una storia in sequenze sviluppata (soprattutto) per il supporto cartaceo e pensata per la lettura individuale? L'articolo cerca di rispondere a tali domande, mostrando esempi e fornendo spunti di riflessione critica.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Cómic, museología, diseño expositivo, nuevas expresiones del cómic.

Bande dessinée, muséologie, scénographie, nouvelles expressions de la bande dessinée.

Comic, museology, exhibition design, new expressions of the comic.

Fumetto, museologia, disegno espositivo, nuove espressioni del fumetto.

Se fueron de la página, se dejaron llevar por el instinto que esconden las ideas meciéndose en la mano.

Abrazaron el mismo pensamiento y se hicieron eremitas, y fundaron una hermandad de espacios dibujados.

Habían escapado de las reglas precisas que estrangulan a los pájaros, de las trampas del miedo con sus rutinas delimitadas y podían volar con esas alas que habitan en los dedos.

Ana Merino, *Espacios dibujados*, 2018

Introducción

No se me ocurre nada mejor para introducir el tema que aquí se trata que permitirme el lujo y la osadía (o la inconsciencia) de imaginar una nueva escena de *Période Glaciaire* de Nicolas de Crécy, el primer cómic editado en 2005 por el tándem Musée du Louvre-Éditions Futuropolis. Para el lector que no lo conozca se trata de una fábula sobre nuestra civilización, la cultura y el arte: en un futuro indeterminado, Europa ha quedado sepultada bajo el hielo y se ha perdido todo rastro de nuestro mundo, no se tiene la más remota idea de la historia de la humanidad, lo que implica que no se sepa nada de los museos y del arte; entonces, una expedición científica compuesta por seres humanos y perros modificados genéticamente (con forma de

cerdo, parlantes y con un excelente olfato histórico), encuentra el Louvre bajo el hielo, intentando descifrar el sentido de ese edificio y de las obras de arte que en él se conservan, proponiendo explicaciones extravagantes o absurdas (*vid.* fig. 1).

Vamos allá: Hulk, el líder de la manada de los perros-cerdos entra en un edificio abandonado, un antiguo museo de arte que ha sucumbido bajo la nieve. En su inspección del edificio, entra en una sala en la que primero se encuentra una serie de vitrinas llenas de revistas y libros, unos cerrados y otros abiertos, todos ellos inaccesibles. Continúa su reconocimiento y comienza a observar colgados de la pared cuadros enmarcados y con vidrios protectores que contienen esbozos a lápiz de dibujos y otros a color que parecen ya acabados; todos ellos enclaustrados en pequeños nichos rectangulares y en algunos casos con unos extraños óvalos que simulan salir de la boca de los protagonistas, que contienen textos escritos que combinan letras de un alfabeto y pequeños dibujitos como calaveras, bombas, rayos, etc.

A partir de todo ese material y la forma de presentarlo en aquella sala de un museo de arte, ¿cómo enten-



Fig. 1. Viñetas de *Période Glaciaire*. Fuente: Nicolas de Crécy

derían Hulk, Grégor, Juliette y el resto de los expedicionarios aquellas muestras? ¿Qué hipótesis tendrían sobre los tebeos?

Los retos que están en el tejado del museo

Obviando de forma consciente debates ya superados sobre la consideración del cómic y su lugar en la institución museística de arte,¹ si se habla de retos museológicos y museográficos las dos preguntas fundamentales serían ¿qué exponer? y ¿cómo exponer?

Pero antes de intentar darles respuesta es necesario comentar algo sobre el hábitat en el que debe introducirse el cómic: la exposición (Fernández, 2019).² Estamos hablando del medio de comunicación propio del museo que cuenta con su lenguaje, la museografía, cuyo objetivo es transmitir un relato «idóneo para traducir el discurso científico que da sentido a los objetos» (García Blanco, 36). Un evento donde la sociedad y el tiempo se encuentran en un espacio definido, un sistema cerrado que permite al visitante vivir una experiencia museográfica que le transmite el mensaje del museo (Maroević, 29).

Por tanto, si se habla de exposiciones y cómic, finalmente lo hacemos sobre la introducción de un medio de comunicación en otro.

Que el tema que se trata en este artículo interesa en el mundo de la museología y del cómic se puede demostrar con la revista *Les Cahiers de la BD*. En su número 12 del 2020 le dedicó monográficamente un *Cahier Muséographique* al tema, con una extensa entrevista al teórico e investigador del cómic Thierry Groensteen y unas mini-entrevistas a cinco comisarios y escenógrafos (Emmanuèle Payen, Vincent Eches, Lucas Hureau, Marc-Antoine Mathie y Anne Hélène Hoog), a los que se preguntaba

por qué exponer el cómic, cómo exponerlo y finalmente si debía entrar en el museo. A lo largo de mi texto me haré eco de alguna de sus opiniones, sumamente valiosas por la reconocida trayectoria de todos ellos.

Para no complicar el tema tratado en este artículo vamos a obviar el desarrollo del cómic en el ecosistema digital, aunque no sin antes recomendar uno de estos webcómic o cómics digitales producidos por un museo para que el lector explore sus potencialidades: *Le portrait d'Esther* obra de Emmanuel Rouillier, Romain Bonnin y Pierre Jeanneau (producido por el Atelier Mosquito para los Musées d'Angers en 2014).³

Reto I: qué exponer

¿Qué exponer, el proceso o su resultado, el original o el objeto final, la página⁴ o la secuencia? Un conjunto de disyuntivas que vendrían a demostrar que el cómic, a caballo entre literatura y arte visual, no está destinado para exponerse en el museo (Groensteen, 154).

Ante esta primera disyuntiva, sin duda existe un amplio consenso que concuerda con la opinión de Marc-Antoine Mathieu, historietista y escenógrafo cofundador del Atelier Lucie Lom:⁵ «la página original nunca será más que un fragmento de una obra» (68). Llevándolo directamente al territorio que nos interesa, la semióloga de la imagen Catherine Saouter ofrece la comparativa definitiva: «el álbum es a la página lo que la exposición es al cuadro» (55). Hay incluso quien piensa desde una aproximación radical, como el autor y crítico L.L. de Mars, que «exponer las páginas de cómic es una no-actividad» o que «una página en el muro, no es NADA. No hace NADA. No piensa NADA. No produce NADA» (2 y 6).

³ Como todo contenido disponible en el ecosistema digital, el cómic lo está bajo la fórmula 24/7/365 en <<http://portrait-esther.fr/index.html>>.

⁴ *Planche* en francés, *tavola* en italiano o *drawing board* en inglés. Thierry Groensteen, teórico y museólogo del cómic, la define como «un documento de trabajo que corresponde a una unidad de producción» (2020: 65). Para una detallada definición ver la entrada redactada por Jean-Pierre Mercier en el *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée* (2020).

⁵ El Atelier Lucie Lom fue responsable del montaje de alguna de las escenografías de una muestra mítica como *Opéra bulles* (Grande Halle de La Villette de París, 1991-1992). Más información en <<http://www.lucie-lom.fr/site/scenographies/opera-bulles/>>.

¹ Aunque todavía existan directoras de museos de arte contemporáneo, como Nuria Enguita del IVAM de Valencia, que lo pongan en duda (Cartelera Turia, 2020). Por más que quisiera desactivar la polémica suscitada con rectificaciones posteriores, su opinión quedó reflejada de forma meridianamente clara en esa entrevista.

² Recomiendo la batería de contenidos sobre el tema que ofrecen los museólogos Guillermo Fernández, Pere Viladot, Marta Soler, Javier Hidalgo y Erik Stengler en su plataforma *El museo transformador. El lenguaje museográfico al servicio de la sociedad* (<<https://www.elmuseotransformador.org/>>).

Pues bien, ya que la página original no es más que un fragmento y la etapa inicial de un proceso creativo y productivo que desemboca en un producto final impreso, centrarse en ella significa renunciar a la especificidad del medio, pues lo único capaz de reflejar la naturaleza profunda de este modo de expresión artística es el objeto final, el cómic impreso. Es más, la página original no sólo constituye generalmente un fragmento de una obra más vasta, es que además su vocación es la de ser reproducida (Groensteen, 2000: 11).

No obstante, optar por la página original sin duda ayuda a conocer el acto creativo del autor, lo que la convierte en una creación artística por derecho propio cuya presentación en el museo significa reconocer su calidad intrínseca y su valor patrimonial (Lassalle, 2009; Groensteen, 2020: 55). Amén de un auténtico privilegio para el visitante, que así puede deleitarse con el contacto con la obra original y disfrutar de la génesis del trabajo de creación de un cómic, como comentan Thierry Groensteen (2020: 55) y Emmanuèle Payen, conservadora en jefe de la Bibliothèque du Centre Pompidou de París (65).

La solución de compromiso debería ser la que sigue. Recurriendo a otra manifestación artística como el grabado en madera o xilografía, basada también en la reproductibilidad y multiplicidad de ejemplares, la mejor solución sería presentar conjuntamente los dibujos preparatorios del artista, la matriz y varias estampas xilográficas. Para el caso que nos ocupa, el cómic, la solución sintética para solventar la problemática sería que la parte (la página original) vaya siempre de la mano del todo (el cómic impreso). Un buen ejemplo se produjo en la muestra *Premio Nacional de Cómic. 10 años. 2007-2017* (Sala de exposiciones del Rectorado de la Universidad de Málaga, 2017-18). Comisariada por el dibujante y crítico de cómic Pepo Pérez, se recopiló en una exposición colectiva a todos los ganadores del premio en sus diez primeros años de existencia. Acompañando el proceso creativo con dibujos, bocetos, etc., el visitante disponía de una silla diseñada ex profeso para la muestra por Juan Santos Jiménez, la *Piruetal*, que permitía sentarse y hojear tranquilamente el cómic (*vid.* figs. 2 y 3).



Figs. 2 y 3. Vistas de *Premio Nacional de Cómic. 10 años. 2007-2017*.

Fuente: Javier Artero

Reto II: cómo exponer

«¿Funcionan los cómics igual de bien en una pared que en una página? Para que un cómic sea un cómic, ¿es necesario leerlo o basta con mirarlo?». Esto era lo que se preguntaba en 2006 sobre uno de los grandes retos del cómic en los museos el ‘Senior Curator’ del Riverside Art Museum (California, USA) y crítico de arte Peter Frank (42). En definitiva, ¿cómo exponer un relato secuencial que cuenta una historia mediante una sucesión de imágenes y textos que desarrollan una acción?, ¿cómo exponer un artefacto pensado para desarrollarse en el medio papel? y ¿cómo exponer un medio pensado para ser leído de forma individual, no para ser visto de forma colectiva?

La respuesta al reto por parte de los museólogos y de los diseñadores especializados en el montaje archi-

tectónico efímero de las exposiciones se ha producido mediante dos modelos, al que muy recientemente se ha unido un tercero totalmente rupturista. Veamos a continuación las características de cada uno de ellos con ejemplos concretos de muestras realizadas por museos españoles que nos permiten ilustrarlos.

La primera respuesta fue la trasposición al cómic del tradicional modelo museográfico, que se limita a presentarlo como un documento que permite hilvanar un relato sobre una determinada categoría, momento o figura de la historia del cómic. Un tipo de muestra que presenta el material enmarcado y colgado en la pared o depositado y protegido dentro de vitrinas (*vid.* figs. 4 y 5). Es la llamada *exposición de cómic*.

Acudiendo al repertorio de exposiciones temporales realizadas en museos españoles, en esta categoría encontramos desde una muestra pionera como la *Sala del TBO* (en el Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias González Martí de Valencia, 1969), a otras más recientes como *Fanzination! Los fanzines de cómic en España* (IVAM de Valencia, 2017), *George Herriman. Krazy Kat es Krazy Kat es Krazy Kat* (Mncars, 2017) o *El Víbora. Comix contracultural* (Museu Nacional d'Art de Catalunya de Barcelona, 2019).

Retomando la muestra pionera de la *Sala del TBO*, sabemos que respondió a este primer modelo (Mateos, 226-231). Inaugurada en 1969 en el Museo Nacional

de Cerámica y Artes Suntuarias González Martí de Valencia, contó con material expuesto en cuadros colgados de la pared (veinte autocaricaturas originales de los principales dibujantes del TBO y más de cuarenta planchas originales de historietas publicadas y coloreadas para la ocasión) y dentro de vitrinas (el primer número publicado en marzo de 1917, la colección completa de la segunda época publicada entre 1940-1969 y la carta de la Real Academia Española que comunicaba a la dirección de la revista la inclusión de la entrada tebeo en el *Diccionario de la Lengua Española*).

La aplicación de este tipo de «exposición de cómic» no supuso ningún esfuerzo para los museos, ya que era el que se había utilizado para exponer el libro. De hecho, muchas de las preguntas que nos hemos hecho antes ante el reto de la presentación museográfica del cómic ya se podían aplicar antes para algunos tipos de libro como los manuscritos iluminados o los libros impresos ilustrados, algunos de cuyos ejemplares podrían considerarse como precedentes históricos de los propios cómics (Bordes, 2018b: 18-45). Por ejemplo, ¿cómo plantearse una exposición de libros ilustrados de la Edad Media y Moderna que muestren al visitante el *Beatus* de la catedral de la Seu d'Urgell, el *Libro de horas de la reina María de Navarra* de la Biblioteca Marciana de Venecia o el *Liber Chronicarum (Crónicas de Nüremberg)* de la Biblioteca Nacional de España?



Fig. 4. Vista de la exposición *Fanzination! Los fanzines de cómic en España*. Fuente: IVAM



Fig. 5. Vista de la exposición *George Herriman. Krazy Kat es Krazy Kat es Krazy Kat*. Fuente: Archivo fotográfico del Museo Nacional Reina Sofía



Figs. 6 y 7. Dos vistas de la exposición *El cómic*.

Fuente: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo. Junta de Andalucía

La *exposición escenográfica* es otro de los modelos planteados.⁶ Se renuncia a presentar originales o cómics, centrandose en el contenido o la forma. Un formato que toma cuerpo museográfico mediante escenografías en tres dimensiones, ampliaciones fotográficas, etc.

Aunque bien es verdad que una muestra pionera como *El cómic* (Museo de Arte Contemporáneo de Sevilla, 1971) presentaba 15 planchas originales, también lo es que el grueso de la propuesta se presentaba por medio de 121 paneles con ampliaciones fotográficas y una museografía que las hacía resaltar gracias a la creación de una atmósfera en penumbra en la que destacaban los materiales expuestos (*vid.* figs. 6 y 7). Celebrada en la desacralizada y elíptica iglesia del colegio de la Compañía de Jesús de San Hermenegildo de Sevilla (primera sede del MACSE) entre el 2 y el 27 de mayo de 1971,⁷ coordinada bajo la supervisión de un comité formado por Victoriano González Vila, Francisco Molina, Víctor Pérez Escolano, José Ramón Sierra y Pedro Tabernero, la muestra de producción propia se instaló en una estructura tubular diseñada por el arquitecto José Ramón Sierra. Por el testimonio de alguno de los visitantes que tuvieron la suerte de disfrutarla en el MACSE, como el galerista Rafael Ortiz, sabemos que una de las cosas que destacaba en la visita era precisamente el montaje museográfico (Martínez, 2020).⁸

Es curioso, porque en un par de páginas dedicadas al cómic en *El Correo de Andalucía*, que incluyen dos artículos de 'Juan de Hix' (pseudónimo de un adolescente Juan Manuel Bonet) sobre el lenguaje y la sociología del cómic («Notas sobre el lenguaje del cómic» y «Una civi-

⁶ Algunos autores la llaman «exposición espectáculo» (Meón, 2019), un adjetivo que resuena un punto peyorativo, lo que me lleva a no utilizarlo.

⁷ Su primer director, Víctor Pérez Escolano explica como la exposición acabó de forma abrupta por las presiones de sectores tradicionalistas de Sevilla, que la denunciaron al Gobernador Civil Ramón Muñoz González y Bernaldo de Quirós por «nutrir la imaginación juvenil mediante una incitante y artificiosa explotación del erotismo y la sexualidad» (Pérez Escolano, 2020: 5). Lamentándose con tristeza que «elementos rancios de nuestra sociedad denuncien manifestaciones culturales acusándolas de inmoralidad» (Pérez Escolano, 1971: 5).

⁸ Merece la pena recordar que en 1971 una muestra como la comentada tenía como objetivo evidenciar «la compleja realidad del arte contemporáneo» (Pérez Escolano, 2020: 5) y era un «ejemplo de la incorporación de la cultura de masas al museo y de una actitud realista» (Ramos, 2020).

lización reflejada en su lenguaje») y otro firmado por E. C., este último se centraba concretamente en el montaje museográfico de la muestra sevillana, al que no dejaba en buen lugar.⁹

No puedo perder la ocasión de comentar algunos detalles sobre su catálogo y uno los carteles que se diseñaron para promocionarla.

El catálogo era en realidad una carpetilla que reunía varios materiales: un catálogo con cubierta de Francisco Ibáñez (los agentes de la TIA, Mortadelo y Filemón, disparando con un revolver el título de la exposición) que contenía el texto de Simón Marchán Fiz «El «COMIC, género híbrido» e imágenes de algunas de las piezas expuestas junto a citas relacionadas con el cómic de Umberto Eco, Oscar Masotta, Pedro Tabernero, etc.; planos y fotografías del montaje; un folleto con la relación de los autores incluidos y las obras expuestas, una relación bibliográfica básica en español sobre cómic, otra de exposiciones sobre cómic celebradas hasta entonces y, por último, el cartel diseñado por Manuel Vázquez.

Uno de los tres carteles promocionales también merece destacarse por su originalidad. Con idea y montaje de Pedro Tabernero, estaba conformado por siete viñetas realizadas por otros tantos artistas: Luis Bermejo, José Ortiz, Víctor de la Fuente, Francisco Ibáñez, Jesús Blasco, Carlos Prunés y Jordi Longarón.¹⁰

El modelo de «exposición escenográfica» posee un rasgo creativo que no debería desdeñarse. Más allá de la consideración de derivado de una exposición sobre la producción de un determinado historietista o de una obra concreta, puede entenderse también como un acto creativo paralelo en el que el propio autor se puede integrar para participar activamente en su concepción y diseño (Daures, 143; Meón, 2019).

Volviendo al primer modelo expositivo, la «exposición de cómic», ha comenzado a replantearse últimamente en vista que el objetivo ya no es entrar en los museos y tampoco es ya suficiente con dirigirse a un público especializado. Un agotamiento que explican algunos autores como Paco Roca y 'Max':

Llegar a los museos fue importante para el cómic, pero hasta ahora las exposiciones han consistido en colgar páginas de cómic en las paredes, que ayuda a dignificar el medio, pero en cierto modo es tan absurdo como colgar el manuscrito de un escritor (Serra, 42).

Los originales tienen interés para los dibujantes o los aficionados, pero a un público general no le aportan ninguna emoción especial. Al fin y al cabo, el original es un paso más del cómic, la obra acabada es la obra impresa (Serra, 42).

Fruto de ese tipo de limitaciones e inquietudes, a los dos modelos tradicionales de exposición se le ha sumado otro que responde a la necesidad de romper con la tradición expositiva. Un impulso que explican Enrique Bordes y 'Max':

De hecho me gusta pensar que una exposición es un cómic. Contar cosas con imágenes en las paredes de un museo también es hacer un cómic mediante imágenes, secuencias, texto, con la única diferencia de que en vez de tener un papel en nuestras manos es un lugar que recorreremos (Jiménez, 2018).

El cómic tiene más potencialidad que la del papel impreso, hay muchos universos posibles y solo se está trabajando en algunos de ellos (Europa Press, 2019).

Una forma de entender el cómic y sus posibilidades que se ha materializado por medio de la idea de *cómic expandido* o *cómic de exposición* y que permite «producir cómic fuera de los marcos restrictivos de la página pero dentro de las constricciones de la institución artística» (Ruiz, 2017). Es decir y en pocas palabras, pasar de la página y la superficie bidimensional a la sala y el espacio tridimensional. Francisco Baena explica la genealogía de este modelo, trasvasada al cómic desde el mundo del cine:

[...] hay que recordar que igual que se habla de cine expandido o de exposición, se ha hablado recientemente de «cómic expandido». Y así, del mismo modo que aquél renuncia al patio de butacas (o a la televisión) para llevar la puesta en escena más allá de la pantalla y orquestar el espacio del museo, también éste pasará de la puesta en página a la delimitación de un nuevo espacio gráfico (Baena, 2009: 211).

⁹ E. C., 1971: 17.

¹⁰ Francisco Molina y Manuel Vázquez diseñaron los otros dos carteles.

El *cómic de exposición* es una tipología expositiva que entronca el cómic con la prehistoria y la historia del arte, conectándolo con las primeras muestras de narración gráfica en un espacio tridimensional, las pinturas rupestres de cuevas y abrigos, hasta pasar por otros soportes históricos, desde las tumbas y los templos egipcios a las catedrales, los palacios, etc. (Baena, 2018: 18). Un salto de las dos a las tres dimensiones que no deja de ser algo natural, a tenor de las ricas y múltiples relaciones del cómic con la arquitectura, prolijamente analizadas por el «tebeoarquitecto» y «museografista» Enrique Bordes (2017).

Una primera aproximación a este tipo de planteamiento se pudo ver en dos exposiciones organizadas por la asociación sectorial Clúster de Còmic i Nous Mèdia de Mallorca: *IMPLOSIÓ. Carte blanche a CòmicNostrum* (Es Baluard. Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma de Mallorca, 2014) y *APRÒ-CRIFS. El Diocesà il·lustrat* (Museu Diocesà de Palma de Mallorca, 2017). En ambas, varios artistas del cómic reinterpretaron o intervinieron en las salas de ambos museos, dialogando con el discurso museológico y con las obras allí expuestas (*vid.* fig. 8).

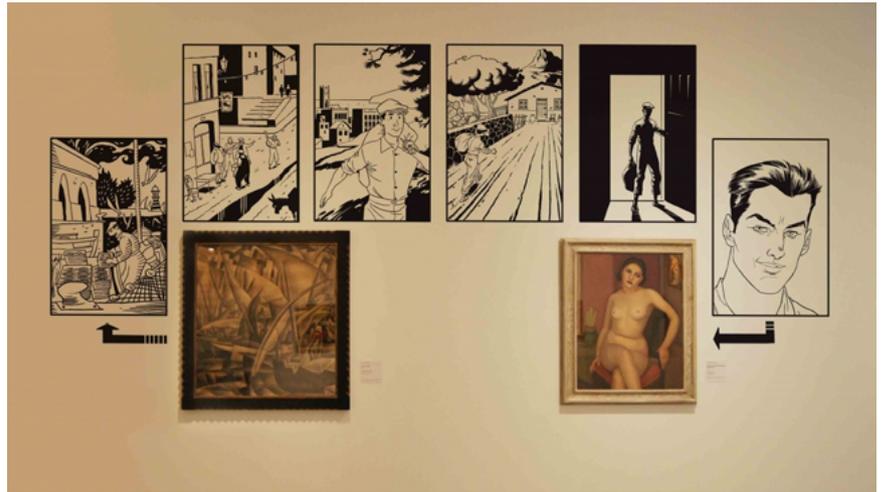
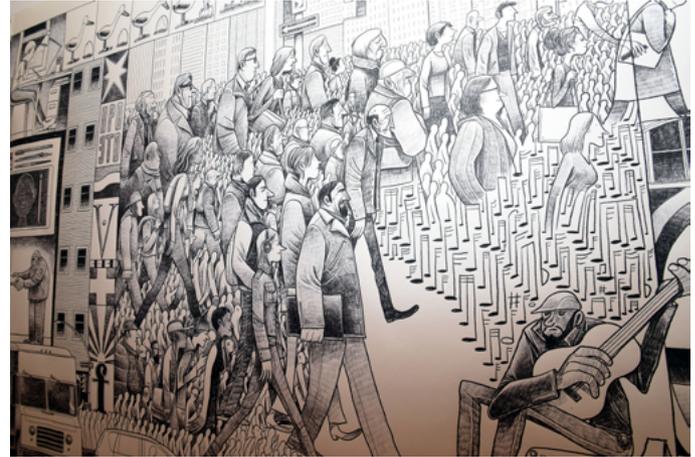


Fig. 8. *Passeig I*, acción de Paco Díaz para la exposición *IMPLOSIÓ. Carte blanche a CòmicNostrum*. Fuente: Es Baluard Museu

Aunque ciertamente sería el año 2019 cuando el modelo acabaría por explotarse a conciencia gracias a dos exposiciones que sin ningún reparo pueden considerarse como un hito: *Viñetas desbordadas* y *El dibujado* (ambas en 2019). Unas exitosas experiencias que transformaron el Centro José Guerrero de Granada y en el IVAM de Valencia en un cómic y que han marcado un camino emergente que permite augurar un futuro próximo en el que se explorará y explotará por más museos (Altarriba, 2019; Serra, 2019).



Figs. 9 y 10. Una vista y un detalle del cómic de 'Max' en la exposición *Viñetas desbordadas*.



Figs. 11 y 12. Una vista y un detalle del cómic de Sergio García en la exposición *Viñetas desbordadas*. Fuente: Raquel Martínez Hernández/Dipgra

La primera de ellas, *Viñetas desbordadas* (22/01-24/03/2019), comisariada por el director del centro, Francisco Baena, convirtió la sala de exposición en soporte de la narración gráfica, cediendo el espacio a los artistas ‘Max’ y Sergio García y a la escritora, poeta y teórica del cómic Ana Merino.¹¹ Dejando de lado el mítico enfrentamiento con la página en blanco, ‘Max’ y Sergio García se enfrentaron a la pared en blanco para realizar relatos pensados específicamente para el espacio expositivo; mientras Ana Merino desarrolló la presencia del texto, ausente o casi en sus compañeros de aventura expositiva.

La línea fue la propuesta de ‘Max’ (vid. figs. 9 y 10). Se trató de un conjunto de tres historietas interrelacionadas entre ellas: *Vida de Ubrut, encargado de mantenimiento* y *Vladimir & Estragón*, que se desarrollaron en diferentes espacios del museo y especialmente la sala de exposición de la planta 1; y *Coda (Farsa de Vladimir y el Caballo)*, que lo hacía impresa sobre un papel tamaño DIN A4 doblado por la mitad, que el visitante podía llevarse consigo.

Conectando con el proyecto de ‘Max’, Sergio García planteada su historia *New York*, que arrancando en las escaleras que llevan a la segunda planta, se desplegaba

en ella mediante una narración multilineal compuesta en doce grandes piezas que permitían seguir el día a día de sus seis protagonistas (vid. figs. 11 y 12).

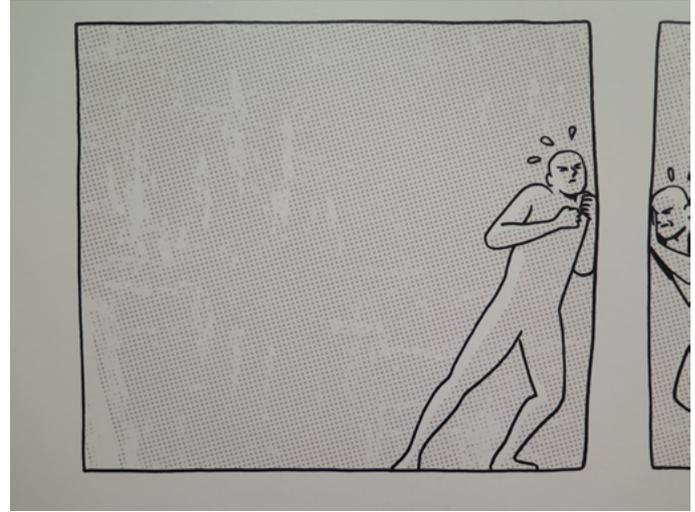
Toda la energía creativa generada durante la elaboración del proyecto fue introducida en un crisol por Ana Merino, que destilaría una intervención poética compuesta por siete poemas: *Secuencia, Perplejidad, Artificio, La línea, Los sin nombre, Continuará* y *Espacios dibujados* (este último seleccionado para empezar este artículo). Piezas literarias que también escaparon de su cárcel de papel para tomar cuerpo sonoro que los visitantes escuchaban durante su paseo por la muestra.

En la exposición *El dibujado* (07/03-30/06/2019) las páginas del cómic eran las paredes del museo y el visitante entraba en un cómic a tamaño real (vid. figs. 13 y 14).¹²

Paco Roca planteó un cómic inmersivo para narrar la relación del creador y su obra, los pensamientos del artista que acaba por dibujar sucintamente a su personaje, que en pleno proceso de creación queda inacabado (manco del brazo derecho) por la repentina y fulminante muerte de su creador por un paro cardíaco; entonces se siente libre, tanto como para romper la sagrada viñe-

¹¹ Todo el proceso creativo previo a la materialización se explica en un libro (Centro José Guerrero, 2018). Todavía se puede visitar (virtualmente) desde casa: <<https://my.matterport.com/show/?m=9NYMiYflpip>>.

¹² El museo editó una publicación que incluye un cómic de Paco Roca en el que explica la génesis y montaje de la muestra (Roca, 3-13).



Figs. 13 y 14. Una vista y un detalle del cómic *El dibujado* de Paco Roca. Fuente: Santos M. Mateos

ta y salir de ella e incluso de la sala, asaltando y sorprendiendo al visitante por diferentes espacios del museo.

Jugando con la doble altura de la sala, el visitante subía a la segunda como si lo estuviese haciendo al cerebro de Paco Roca. En ese segundo espacio se exhibía material (una síntesis visual, videos y dibujos) que permitía conocer al visitante el proceso creativo del historietista valenciano. Acompañando a ese material, se dedicó todo un espacio a presentar una breve historia evolutiva del cómic, mediante una línea temporal evolutiva y una selecta muestra documental para ilustrarla, con ejemplares que iban desde el considerado pionero del medio, Rodolphe Töpffer, hasta la producción actual.

El por aquel entonces director del IVAM, José Miguel García Cortés, declaraba que con la muestra se cuestionaban «los métodos obsoletos de las viñetas superando los bordes del tebeo y de la sala» (Bono, 2019).

Viñetas desbordadas y *El dibujado* eran propuestas experimentales de abordar la relación entre el cómic y el museo. En ambas, que funcionaban como una instalación de carácter efímero e inmersivo, el cómic tomaba literalmente el museo, pasando de la página a la pared, de las dos a las tres dimensiones, del objeto libro al espacio arquitectónico. Un modelo creativo que, alejándose de una aproximación al medio encorsetada y purista, se acercaba a la hibridación y a las fronteras gaseosas tan

características de la cultura de hoy día (Carrión, 2019). Los artistas, liberados de la página, disponen de más recursos narrativos (Bordes, 2017: 58), creando su propuesta expresamente para un determinado espacio, lo que implica la creación de un medio con fecha de caducidad (el cómic desaparece una vez acabada la muestra, dejando únicamente testimonios escritos, visuales o virtuales) y un cambio en el rol de los visitantes al dinamitar la cuarta pared, pasando de surfear por la página a bucear por el espacio del cómic (*vid.* fig. 15).



Fig. 15. Visitantes «buceando» por *El dibujado* de Paco Roca. Fuente: Santos M. Mateos

Otra posibilidad para explorar el modelo de «cómic expandido» no interviene dentro del espacio expositivo, simplemente lo toma como punto generador inicial. Francesc Ruiz lo planteó en su proyecto *Soy Sauce* en el Espai 13 de la Fundació Joan Miró de Barcelona (2004), en el que proyectaba una colección de ‘comic-books’ que narraba las aventuras de un grupo de personajes en la ciudad de Barcelona, cuya distribución durante ocho meses era bien curiosa: en las viñetas del primer volumen (*vid. fig. 16*) se conducía al lector al punto donde debía recoger el próximo número, y así sucesivamente hasta completar los cuatro números que se publicaron. Un peculiar sistema de distribución que perseguía la creación de una comunidad de seguidores o fans, por medio de la que explorar «las ideas de coleccionismo, deseo, obsesión, pertenencia, exclusividad, comunidad, desarrollo temporal, distribución, real, virtual, fantasía, aventura, ciudad y subcultura» (Fundació Joan Miró Barcelona, 2005).

Desentrañando las diferencias entre los tres modelos y posibilidades

Juntando una serie de diferencias entre la trinidad de modelos:

- Si la «exposición de cómic» prima lo documental, la «exposición escenográfica» el impacto emocional y el «cómic de exposición» la creatividad.
- Si en la «exposición de cómic» y la «exposición escenográfica» es el museo quien enuncia el discurso, en el «cómic de exposición» es el propio artista el autor de ese discurso (Baena, 2018: 23).
- Mirar, pasear y entrar. Del visitante que pasa la vista por vitrinas y cuadros para mirar páginas y cómics, al visitante que pasea por escenografías que recrean cómics y al que literalmente se introduce en uno de ellos.

El que escribe estas palabras no duda que una buena solución pasa por la hibridación de los tres modelos, un ejercicio de mezcla que permita libar lo mejor de cada uno de ellos. De hecho, en la ya comentada *El dibujado* ya se hizo esa combinación de modelos museográ-

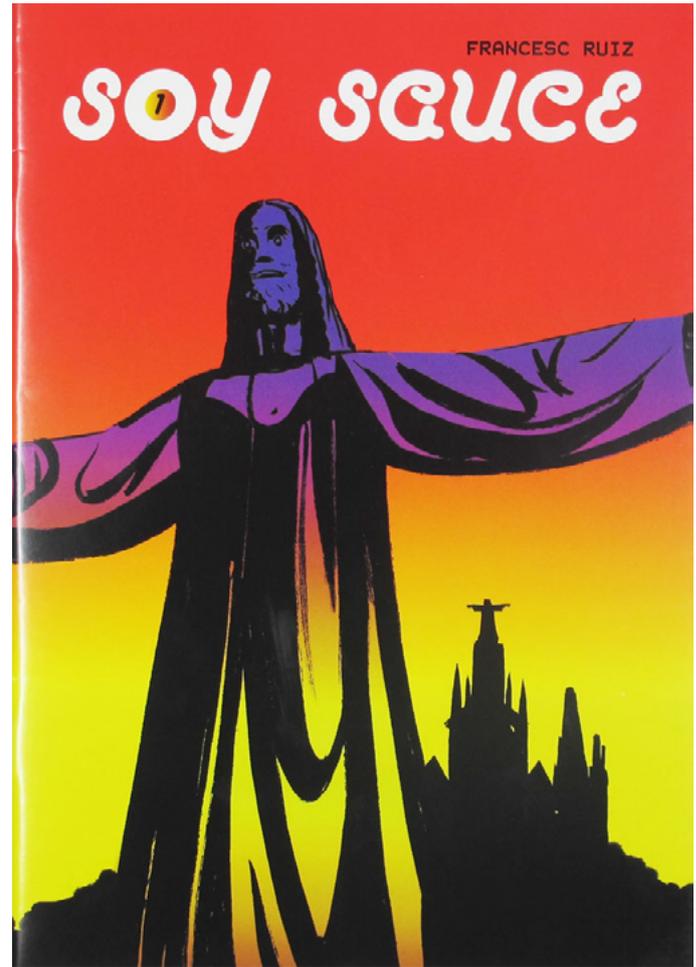


Fig. 16. Cubierta del primer número de *Soy Sauce*. Fuente: MUSAC



Fig. 17. «Entrada» al cerebro de Paco Roca en *El dibujado*. Fuente: Santos M. Mateos

ficos: si la primera planta era un «cómico de exposición», la segunda era una «exposición de cómic», con una transición en la escalera de lo más teatral, que respondería al modelo de «exposición escenográfica» (*vid. fig. 17*).¹³

Hoy, las múltiples posibilidades que ofrece el lenguaje museográfico deberían permitir a los diseñadores de muestras de cómic el desarrollo de propuestas museográficas que den respuestas a los muchos retos. Poniendo un ejemplo: si por su importancia histórica en el desarrollo del cómic se quiere exponer un ejemplar de la *Histoire de Monsieur Jabot* de Rodolphe Töpffer de 1833, el sentido común nos indicará que por su valor y antigüedad no es un ejemplar que se pueda poner a disposición del visitante para que lo lea, lo que lo llevará al interior de una vitrina protectora. Para solventar las limitaciones que ello implica basta con la colocación de un facsímil (físico) o de un módulo expositivo multimedia que permita (h) ojearlo virtualmente, ampliar las imágenes, añadir información adicional que permita enriquecerlo con el contexto histórico o artístico, influencias, comparativas, etc.

Como se ha visto y se verá en lo que resta de texto, siempre hablo del despliegue de cada modelo partiendo de un estándar de calidad y no me planteo la superioridad de uno por encima del otro, algo que no tiene sentido en términos museológicos: hay tres opciones y la mejor siempre dependerá de la tipología de museo desde la que se proponga la muestra, su objetivo nuclear, el público objetivo al que se dirija, los recursos disponibles, etc. Como bien dice Thierry Groensteen, no hay una receta, ya que cada exposición es única y tiene su particular lógica (2020: 58).

Otros aspectos museológicos que no hay que olvidar en el tejado del museo

Más allá de lo comentado hasta este punto, existen otros aspectos que merece la pena señalar antes de dar por concluido el artículo.

¹³ Quien quiera conocer propuestas híbridas basta que visite el portal web del Atelier LUCIE LOOM (<<http://www.lucie-lom.fr/site/>>) y verá algunos ejemplos franceses como *Traité de génie*. Giraud-Moëhins (2000), *Nocturnes. Le rêve dans la bande dessinée* (2013), *Western for Ever* (2016) o *Will Eisner* (2017).

Lucas Hureau, responsable de los proyectos vinculados al cómic de la sociedad MEL Compagnie des arts de París, nos alerta sobre algunos problemas de naturaleza estructural. La dificultad de las instituciones culturales para contar o reunir determinadas piezas: en manos mayoritariamente de coleccionistas privados, estos no necesitan inventariar lo que poseen, lo que dificulta los préstamos. Si se consiguen, se añaden dos nuevas dificultades: seguros elevados y derechos de exposición y de reproducción (Hureau, 67).

Por su parte, Anne Hélène Hoog, directora del Musée de la BD de Angoulême, nos recuerda una dificultad más: la fragilidad del soporte papel, que implica duras medidas de conservación preventiva para su exposición pública (Hoog, 69), como la fórmula «tres meses de exposición = tres años protegido de la luz en la reserva». La luz, imprescindible para ver lo dibujado y escrito sobre el papel, nunca ha sido una buena pareja de baile si de lo que se trata es de conservarlo. Llevándolo al terreno de la entomología, la luz sería al papel lo que una mantis religiosa hembra al macho.

A modo de conclusión

Todas estas disyuntivas museológicas y museográficas a la hora de hablar de tebeos en el espacio expositivo se pueden abordar de dos maneras antagónicas: como una flaqueza del medio y un problema sin aparente solución versus como una fortaleza con múltiples soluciones. Ante esta dualidad, nos encuadramos con Enrique Bordes, para quien el abanico de posibilidades y sus múltiples soluciones no deja de ser una riqueza del cómic (2018a: 15).

Responder a estos retos no debería ser difícil para la institución museística, ya que una buena porción de la producción artística que viene conservando y difundiendo tampoco fue creada para ser expuesta en el ecosistema artificial del museo de arte. El gran riesgo es que el museo se siga comportando como ha venido haciéndolo históricamente, es decir, como una máquina programada para castrar el contexto para el que fueron

creadas determinadas manifestaciones comunicativas, para en paralelo acrecentar su valor artístico.

El desafío con el cómic es que no ocurra lo que ha pasado con otros medios artísticos, como por ejemplo con el cartel, que en el camino que ha transitado de la calle al museo ha sido encapsulado y momificado en un marco como si fuese una pintura de caballete. Cuando en las salas de un museo de arte se exponen carteles de Ramon Casas o Josep Renau se prescinde de su función publicitaria o propagandística, poniendo el foco en su vertiente artística para elevarlo así a obra de arte mecedora de exponerse junto a pinturas y esculturas.

No me cansaré de repetir que no hay nada mejor para un buen profesional que enfrentarse a retos o desafíos, y cuanto más difícil de abordar sea más satisfactorio será encontrar la respuesta que permita darle la solución que merece.

Pues bien, cuando se hayan afrontado los retos aquí comentados y los resultados sean positivos, las museólogas tendrán un nuevo desafío que de hecho ya lo es de hace unos lustros: la digitalización del cómic o el tebeo digital. He hablado mucho de la página como ese original único y por tanto aurático, cuando la mayoría de los historietistas actuales ya trabajan sobre potentes pantallas táctiles para producir unos artefactos que ontológicamente no son originales, que abandonan los átomos para abrazar los bits.

Volviendo a la historia inicial de Hulk y sus compañeros de expedición, seguro que sus hipótesis serían tan tronadas como el resto de las que hacían ante las pinturas y esculturas del Louvre, pero lo que es seguro es que en ningún caso serían capaces de acertar sobre lo que es un cómic a partir de aquellas muestras que había visto en el abandonado museo de arte. Las museólogas que no gustan de subir al tejado del museo para afrontar los retos de su oficio le habían puesto las cosas verdaderamente difíciles a aquel perro-cerdo.

Referencias bibliográficas

- Altarriba, Antonio. «El còmic surt de mare». *Ara*, 4 abril de 2019, https://www.ara.cat/opinio/antonio-altarriba-comic_0_2209579233.html Recuperado el 18 de noviembre de 2020
- Baena, Francisco. «Deriva breve por el planeta cómic». *Desacuerdos 5. Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español. Cultura popular*. Barcelona: Edicions de l'Eixample, 2009, pp. 206-213.
- «El cómic de exposición». *Viñetas desbordadas*. Granada: Centro José Guerrero, 2018, pp. 17-31.
- Bono, Ferran. «Paco Roca revienta la viñeta y dibuja un nuevo museo». *El País*, 7 de marzo de 2019, https://elpais.com/cultura/2019/03/06/actualidad/1551893823_782653.html Recuperado el 24 de noviembre de 2020
- Bordes, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2017.
- «Beatos, mecachis y percebes». *Beatos, mecachis y percebes. Miles de años de tebeos en la Biblioteca Nacional*. Madrid: Biblioteca Nacional de España, 2018a, pp. 11-17.
- «Beatos». *Beatos, mecachis y percebes. Miles de años de tebeos en la Biblioteca Nacional*. Madrid: Biblioteca Nacional de España, 2018b, pp. 18-45.
- Carrión, Jorge. «Los museos españoles reivindican al cine y los cómics». *The New York Times*, 10 de marzo de 2019, <https://www.nytimes.com/es/2019/03/10/espana-museos-cine-comics/> Recuperado el 18 de noviembre de 2020
- Cartelera Turia. «Entrevista con Nuria Enguita, directora del IVAM». *Cartelera Turia*, 26 de noviembre de 2020, <https://www.cartelaturia.com/entrevista-con-nuria-enguita-directora-del-ivam-la-nueva-sede-del-ivam-debe-centrarse-en-el-arte-postmedia/> Recuperado el 12 de diciembre de 2020
- Centro José Guerrero. *Viñetas desbordadas*. Granada: Centro José Guerrero, 2018.
- Crécy, Nicolas de. *Période Glaciaire*. París: Éditions Futropolis y Musée du Louvre, 2005.

- Daures, Pierre-Laurent. *Enjeux et stratégies de l'exposition de bande dessinée*. Angoulême: Ecole Européenne Supérieure de l'Image, Université de Poitiers, 2011.
- E. C. «Sobre la valoración del comic en general y sobre la exposición del Museo en concreto». *El Correo de Andalucía*, 22 de mayo de 1971, p. 17.
- Europa Press. «El Centro Guerrero de Granada abre sus puertas por primera vez al mundo del cómic». *Europa Press*, 21 de enero de 2019, <https://www.europapress.es/andalucia/noticia-centro-guerrero-granada-abre-puertas-primer-vez-mundo-comic-20190121163312.html> Recuperado el 18 de noviembre de 2020
- Fernández, Guillermo. *El museo de ciencia transformador: un ensayo a favor de la relevancia social del museo de ciencia contemporáneo*, 2019, <http://www.elmuseodeciencia-transformador.org/leer-on-line/> Recuperado el 25 de noviembre de 2020
- Frank, Peter. «Masters of American Comics. Hammer Museum & Museum of Contemporary Art de Los Ángeles». *Artecontexto. Arte, cultura y nuevos medios*, 10, 2006, pp. 42-48.
- Fundació Joan Miró Barcelona. *Soy Sauce*, 2005, <https://www.fmirobcn.org/es/exposiciones/86/soy-sauce> Recuperado el 13 de mayo de 2021
- García Blanco, Ángela. *La exposición. Un medio de comunicación*. Madrid: Ediciones Akal, 1999.
- Groensteen, Thierry. *Astérix, Barbarella et Cie. Trésors du musée de la bande dessinée d'Angoulême*. París/Angoulême: Somogy éditions d'art/CNBDI, 2000.
- . *Un objet culturel non identifié*. Angoulême: Éditions de l'An 2, 2006.
- . «Quand le 9e art sort de sa bulle». *Les Cahiers de la BD*, 12, 2020, pp. 54-60.
- Hoog, Anne Hélène. «3 questions à 5 commissaires d'exposition et scénographes». *Les Cahiers de la BD*, 12, 2020, p. 69.
- Hureau, Lucas. «3 questions à 5 commissaires d'exposition et scénographes». *Les Cahiers de la BD*, 12, 2020, p. 67.
- Jiménez, Jesús. «La Biblioteca Nacional convierte la historia de la humanidad en un tebeo». *RTVE*, 3 de octubre de 2018, <http://www.rtve.es/rtve/20181003/biblioteca-nacional-convierte-historia-humanidad-tebeo/1811582.shtml> Recuperado el 18 de noviembre de 2020
- Lassalle, Ambroise. «Exposer de la bande dessinée». *La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image*, 2009, http://www.citebd.org/IMG/pdf/article_83-2.pdf Recuperado el 18 de noviembre de 2020
- Maroević, Ivo. «The museum message: between the document and information». En Eilean Hooper-Greenhill (ed.). *Museum, Media, Message*. Londres: Routledge, 1995, pp. 23-36.
- Mars, L.L. de. *Exposer la bande dessinée ?*. París: Éditions Adverse, 2019.
- Martínez, Javier. «Medio siglo anticipando el arte del futuro». *El lápiz colorao*, 1 de julio de 2020, <http://ellapizcolorao.com/2020/07/01/medio-siglo-anticipando-arte-futuro/> Recuperado el 21 de noviembre de 2020
- Mathieu, Marc-Antoine. «3 questions à 5 commissaires d'exposition et scénographes». *Les Cahiers de la BD*, 12, 2020, p. 68.
- Mateos Rusillo, Santos M. «Miserachs y 'Barcelona, blanco y negro', la exposición». *Miradas desde la copa. Portal de Comunicación y Patrimonio cultural*, 2016, <https://www.comunicacionpatrimonio.net/2016/01/miserachs-y-barcelona-blanco-y-negro-la-exposicion/> Recuperado el 24 de noviembre de 2020
- . «¡Toc, toc, toc! El cómic llama a la puerta de los museos de arte». *HER&MUS. Heritage & Museography*, 20, 2019, pp. 221-252.
- Méon, Jean-Mathieu. «Fragmenter, matérialiser. Prises en charge de la matérialité de la bande dessinée par l'exposition». *Comicalités*, 2019, <https://journals.openedition.org/comicalites/3711> Recuperado el 17 de diciembre de 2020
- Mercier, Jean-Pierre. «Planche originale». *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée. Neuvième art 2.0. La revue en ligne de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image*, 2020, <http://neuiemart.citebd.org/spip.php?article676> Recuperado el 08 de diciembre de 2020

- Payen, Emmanuèle. «3 questions à 5 commissaires d'exposition et scénographes». *Les Cahiers de la BD*, 12, 2020, p. 65.
- Pérez Escolano, Víctor. «Los cómics en el museo». *BANG! Información y estudios sobre la historieta*, Barcelona, 1971, pp. 4-5.
- . «Hace 50 años. El Museo de Arte Contemporáneo de Sevilla». *Centro Andaluz de Arte Contemporáneo*, junio de 2020, <http://www.caac.es/docms/txts/Hace50victorperez.pdf> Recuperado el 22 de noviembre de 2020
- Ramos, Charo. «Cincuenta años de un museo “atento al latido de su tiempo”». *Diario de Sevilla*, 3 de mayo de 2020, https://www.diariodesevilla.es/artes_plasticas/Cincuenta-museo-atento-latido-tiempo_0_1460854288.html Recuperado el 22 de noviembre de 2020
- Roca, Paco. *Diario del dibujante de 'El dibuixat'*. Valencia: Institut Valencià d'Art Modern, 2019.
- Ruiz, Francesc. «Cómic de exposición». *Babelia. El País*, 13 de diciembre de 2017, https://elpais.com/cultura/2017/12/06/babelia/1512582359_335705.html Recuperado el 19 de noviembre de 2020
- Sauter, Catherine. «La BD rencontré le musée». *Voix et Images*, 42(2), 2018, pp. 49-58, <https://doi.org/10.7202/1045064ar> Recuperado el 18 de noviembre de 2020
- Serra, Xavi. «Quan el dibuix s'escapa de les vinyetes». *Ara*, 6 de abril de 2019, https://llegim.ara.cat/reportatges/dibuix-escapa-vinyetes_0_2210779022.html Recuperado el 18 de noviembre de 2020