



2023

IL CAPITALE CULTURALE
Studies on the Value of Cultural Heritage

eum

Rivista fondata da Massimo Montella



Il capitale culturale

Studies on the Value of Cultural Heritage

n. 27, 2023

ISSN 2039-2362 (online)

© 2010 eum edizioni università di macerata

Registrazione al Roc n. 735551 del 14/12/2010

Direttore / Editor in chief Pietro Petrarola

Co-direttori / Co-editors Tommy D. Andersson, Elio Borgonovi, Rosanna Cioffi, Stefano Della Torre, Michela di Macco, Daniele Manacorda, Serge Noiret, Tonino Pencarelli, Angelo R. Pupino, Girolamo Scullo

Coordinatore editoriale / Editorial coordinator Maria Teresa Gigliozzi

Coordinatore tecnico / Managing coordinator Pierluigi Feliciati

Comitato editoriale / Editorial board Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni, Pierluigi Feliciati, Costanza Geddes da Filicaia, Maria Teresa Gigliozzi, Chiara Mariotti, Enrico Nicosia, Emanuela Stortoni

Comitato scientifico - Sezione di beni culturali / Scientific Committee - Division of Cultural Heritage Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni, Pierluigi Feliciati, Maria Teresa Gigliozzi, Susanne Adina Meyer, Marta Maria Montella, Umberto Moscatelli, Caterina Paparello, Sabina Pavone, Francesco Pirani, Mauro Saracco, Emanuela Stortoni, Carmen Vitale

Comitato scientifico / Scientific Committee Michela Addis, Mario Alberto Banti, Carla Barbati, Caterina Barilaro, Sergio Barile, Nadia Barrella, Gian Luigi Corinto, Lucia Corrain, Girolamo Cusimano, Maurizio De Vita, Fabio Donato, Maria Cristina Giambruno, Gaetano Golinelli, Rubén Lois Gonzalez, Susan Hazan, Joel Heuillon, Federico Marazzi, Raffaella Morselli, Paola Paniccia, Giuliano Pinto, Carlo Pongetti, Bernardino Quattrocchi, Margaret Rasulo, Orietta Rossi Pinelli, Massimiliano Rossi, Simonetta Stopponi, Cecilia Tasca, Andrea Ugolini, Frank Vermeulen, Alessandro Zuccari

Web <http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult>, email: icc@unimc.it

Editore / Publisher eum edizioni università di macerata, Corso della Repubblica 51 – 62100 Macerata, tel (39) 733 258 6081, fax (39) 733 258 6086, <http://eum.unimc.it>, info.ceum@unimc.it

Layout editor Oltrepagina srl

Progetto grafico / Graphics +crocevia / studio grafico



Rivista accreditata AIDEA
Rivista riconosciuta CUNSTA
Rivista riconosciuta SISMED
Rivista indicizzata WOS
Rivista indicizzata SCOPUS
Rivista indicizzata DOAJ
Inclusa in ERIH-PLUS

Museos serializados. Arquetipos iconográficos del museo en series de animación

Anabel Fernández Moreno*, Jairo Guerrero Vicente**

Abstract

Desde el siglo XVIII el museo ha intentado distinguirse formalmente del resto de los edificios, perpetuando una iconografía que persiste en el imaginario popular. En este artículo nos propusimos averiguar si ese arquetipo se replica en uno de los productos audiovisuales más consumidos de la actualidad, las series de animación. Para la realización de la investigación se han analizado 34 museos aparecidos en capítulos de diferentes temporadas de algunas de las series de animación más populares y galardonadas en los últimos 25 años. Los datos nominales se obtuvieron en distintas webs especializadas, pero también se

* Anabel Fernández-Moreno, doctora en Historia del Arte, Universidad de Málaga, Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales, Grupo de investigación EDUSOC-HUM856, e-mail: anabel.femo@uma.es.

** Jairo Guerrero Vicente, postulado a Doctor en Educación de Ciencias Sociales, Universidad de Málaga, Grupo de investigación EDUSOC-HUM856, e-mail: jairoguerrero732@gmail.com.

emplearon tablas y fichas de elaboración propia para registrar las variables del museo tras la visualización de los episodios. Analizados los diferentes ítems, los resultados reflejan el predominio de determinados estilos arquitectónicos, colecciones museográficas o patrones de comportamiento del público, aunque con matices.

Since the 18th century, the museum has tried to distinguish itself formally from the rest of the buildings, perpetuating an iconography that persists in the popular imagination. In this article, we set out to find out if this archetype is replicated in one of today's most consumed audio-visual products, the animated series. To carry out the research, 34 museums that appeared in chapters of different seasons of some of the most popular and award-winning animated series in the last 25 years were analysed. Nominal data were obtained from different specialised websites, but tables and sheets of our elaboration were also used to record the museum variables after viewing the episodes. After analysing the different items, the results reflect the predominance of specific architectural styles, museum collections or public behaviour patterns, although with nuances.

1. *Introducción*

Los museos están muy vinculados a su época y a las sociedades que la habitan. Desde su aparición como institución pública en el siglo XVIII, se consagra la idea de que debían servir para la educación de artistas y ciudadanos. Este museo moderno tenía como función proporcionar un conocimiento enciclopédico del mundo, por lo que ilustrados como de Quincy defendieron la necesidad de distinguir formalmente a la institución del resto de los edificios de la ciudad. Esta idea se consagró en el siglo XIX, momento en el cual su impacto social se multiplica debido al desarrollo de una política de instrucción pública y divulgación de colecciones al servicio del progreso y la identidad nacional. El edificio se convierte en lo que Bolaños denomina una “*institución caníbal*”¹ cuyas salas están repletas de tesoros del mundo para su contemplación por la sociedad. En el proceso, el museo adopta la arquitectura historicista empleada también en otros edificios civiles y monumentales².

Esa iconografía reconocible persiste en el imaginario popular perpetuada por la influencia de los medios de comunicación de masas, capaces de cultivar ciertas actitudes valores y pensamientos que se normalizan mediante la reiteración³. De todos ellos destaca la televisión pues, desde los años 80, es el medio al que la gente se expone mayoritariamente por su accesibilidad, contribuyendo a la homogeneización cultural de poblaciones globales. Así, el modelo de museo-templo o museo-palacio clasicista, tan extendido en la Europa y Amé-

¹ Bolaños 2010, p. 8.

² Herrero 2019.

³ Gerbner cit. Lara 2008.

rica del siglo XIX y parte del siglo XX, prevalece a pesar de que el lenguaje arquitectónico y museográfico hayan cambiado hasta el punto de no tener un modelo definido.

De entre todos los productos audiovisuales disponibles, la ficción seriada se ha convertido en uno de los pilares de contenidos de la televisión actual, siendo hegemónicas las ficciones de procedencia norteamericana, buena parte de las cuales son ficciones animadas⁴. Este tipo de productos tiene una particularidad, pues han de codificar los mensajes para alcanzar a un gran segmento del público, por lo que éstos tienden a simplificarse, pudiendo transmitir una idea errónea de la realidad si el interlocutor no comparte los mismos códigos culturales⁵.

Este artículo se plantea como un análisis descriptivo de ciertas variables relacionadas con el museo presentes en algunas de las series de animación más famosas y galardonadas del mundo occidental. A partir de los diálogos y las imágenes se extraerán los valores sobre los que se construye el imaginario del museo actual intentando responder a una serie de preguntas como: ¿muestra y perpetúa este tipo de productos una imagen del museo estereotipada? ¿se adaptan las variables observadas a la realidad de los museos actuales? ¿constituyen los museos de estas series una imagen referencial de la cultura contemporánea global?

Para entender mejor nuestro planteamiento, expondremos la evolución de la imagen del museo hasta conformar una parte importante de la cultura de masas en los años sesenta. También delimitaremos conceptos como serie animada y repasaremos el efecto que tienen en la percepción de la realidad, remontándonos al momento en el cual convergen nuestro objeto de estudio museos y las *sitcoms* animadas.

2. El museo y la cultura de masas

Desde los años treinta del siglo XX, el modelo coexistió con una arquitectura funcional y aséptica donde predominaba el acero, el vidrio y las formas geométricas, mejorándose, de paso, las condiciones de iluminación artificial, climatización, sistemas de exposición almacenamiento⁶. El MoMA se erigió en su referente internacional, estandarizando para la posteridad una tipología vanguardista, la *weisse wand*, exportada de Alemania y adaptada para el público neoyorquino por el genio de Alfred Barr⁷. Había cambiado la forma del edificio, pero no el concepto de museo como espacio sagrado, que ahora

⁴ Delgado *et al.* 2017.

⁵ Medina-Vicent 2012.

⁶ Herrero 2019.

⁷ Barragán 2021.

se potencia gracias a la pieza singular y aurática. Es el triunfo de la cultura avanzada y del museo como un proyecto `educacional' deudor de los ideales burgueses. En este periodo adquiere importancia la función didáctica, ampliándose las zonas dedicadas al visitante⁸. Estos cambios son más evidentes en Estados Unidos debido a que la crisis europea propiciada por las dos guerras mundiales ralentizó su desarrollo en el continente.

Pero el cambio más radical se produjo a partir de la década de 1960, cuando se pasa del museo-templo al museo-entretenimiento de carácter corporativo y vinculado con la esfera pública (Guasch 2008). En este periodo convergen fenómenos como nuevos patrones de consumo, cambios tecnológicos, revolución de los medios de transporte, la irrupción de los medios de comunicación masiva, la extensión de la educación y la renovación pedagógica lo que dará lugar al surgimiento de la cultura de masas como «producto impersonal realizado con una finalidad de consumo»⁹.

El museo no es ajeno y renueva tanto su interior como su arquitectura, alejándose definitivamente del prototipo sacralizado. Se inicia un periodo de experimentación con los volúmenes, la distribución espacial, la exposición y la luz dando paso a una especie de museomanía. El edificio era a la vez, obra artística y contenedor de patrimonio, y eso se aplicaba tanto a las construcciones de nueva planta como a los inmuebles rehabilitados y las ampliaciones museísticas. Este tipo de intervenciones proporcionaba grandes espacios para la acogida del público y una escenografía atractiva, facilitando su presencia la regeneración del entorno. En cierto modo, el museo derribó sus barreras para convertirse en una fábrica de experiencias para las masas que cambió completamente la fisonomía de las salas y sus instalaciones.

En los albores del siglo XXI ese perfil *High Tech* se ha globalizado. El museo se ha convertido en marca de lo contemporáneo consolidándose, en el imaginario colectivo, como espacio de experiencias únicas -tanto estéticas como lúdicas- y lugar de encuentro para una sociedad planetaria que demanda mayor participación. La convergencia mediática de las últimas décadas favorece el carácter dialógico de las musas y las masas a través de múltiples plataformas «abriendo espacios a la reflexión»¹⁰ y colaboración en el marco de la cultura global. Muchos de los museos de finales del siglo XX que surgieron por motivos como el prestigio o su capacidad para publicitar ciudades acabaron fracasando¹¹. Debido a esto, ahora se potencia la creación de museos sostenibles en simbiosis con el entorno, realizados con materiales que aportan valores estéticos y con una distribución de espacios equilibrada. Esta características están presentes tanto en las intervenciones de luces y transparencias

⁸ Guasch 2008

⁹ Carrol cit. Panozzo, Stra 2014, p. 54.

¹⁰ Huyssen 2002, p. 45

¹¹ Mottola Molino 2013.

para el MoMa de Nueva York (Nouvel) como en la arquitectura orgánica de la Neue Nationalgalerie (ZHA). Aunque, sin duda, la recuperación de esa «representatividad de un edificio público a través de una forma cívica»¹² se debe al vanguardista y, a la vez, tradicional diseño de Chipperfield en la famosa Museumsinsel berlinesa.

3. *Las series animadas y la percepción de la realidad*

Al igual que los museos, los productos audiovisuales también han evolucionado al ritmo que las sociedades en las que surgieron. Una de sus principales características de los productos audiovisuales es que muestran visiones construidas que influyen en la percepción de la imagen del mundo que tiene el público. Esa influencia ha sido ampliamente estudiada y contrastada en análisis de contenido vinculados al enfoque del cultivo, que intenta «delinear las tendencias que el mundo de la televisión presenta a sus espectadores»¹³.

Si nos centramos en la animación, encontramos que, a pesar de que suspende la relación lógica con la realidad, ésta «ha penetrado inadvertidamente en el relato de imagen real»¹⁴. Se articula en torno a símbolos que median con la realidad, pero que conserva «un efecto de realismo que se expresa a nivel mental»¹⁵ logrando transmitir contenidos e ideas que expanden masivamente con eficacia.

Se han realizado múltiples análisis sobre contenidos audiovisuales en series de animación en las últimas décadas. Por ejemplo, la investigación sobre la composición de los personajes de animación¹⁶; la transmisión de valores a través de dibujos animados¹⁷; la visibilización de problemáticas sociales en las sitcoms animadas contemporáneas¹⁸; la animación como discurso de lo real¹⁹; lo extraño en la ficción animada²⁰; la ironía como crítica de estereotipos²¹; la percepción de los Simpson entre los jóvenes²²; el doble sentido de la imagen de animación²³, etc. Estos estudios confirman el papel que tiene la televisión en el

¹² Herrero 2019, p. 60.

¹³ Gerbner *et al.* cit. García 2008.

¹⁴ Lorenzo 2005, p. 44.

¹⁵ Gionco 2014, p. 758.

¹⁶ Ortega-Mohedano *et al.* 2018.

¹⁷ Rajadell *et al.* 2005.

¹⁸ Delamorclaz Ruiz 2020.

¹⁹ Gionco 2014.

²⁰ Gómez 2020.

²¹ Medina-Vicent 2012.

²² Carrasco-Capilla 2015.

²³ Lorenzo 2005.

cultivo de creencias, generando una convergencia de perspectivas de las que el público no es consciente²⁴.

Técnicamente, la animación es una narración creada con imágenes individuales que, al ser proyectadas de forma continua, hacen que el ojo humano capte un movimiento que, en realidad, no existe²⁵. Cuando ésta se presenta como un conjunto de obras con un título en común, estamos ante una serie de animación que suele compartir personajes, estructura, temas y audiencia. Este producto ha «redimensionado la estructura `por entregas´ de la literatura folletinesca. Esta postura no desconoce, tampoco, el potencial de las animaciones»²⁶.

Centrándonos en el tema que nos ocupa, las series de animación, encontramos que la primera producida para la televisión fue *Crusader Rabbit* (1949), pero aún no aparecían caracteres humanos. Siguiendo el estudio de Delamorclaz²⁷ sobre la ficción televisiva animada, es en la década de 1960 cuando aparecen las primeras series costumbristas abanderadas por la productora Hanna-Barbera. Son productos que explotan la parodia mediante el uso de estructuras recurrentes y formas estereotipadas, pero, sobre todo, ya aparecen personajes. Muchas de ellas representan la filosofía del *American Dream* en pantalla y constituyen una alegoría a la sociedad de consumo con escasa representación de la diversidad étnica. También visibilizan problemáticas tabúes (adopción, la esterilidad o la vida conyugal), tradiciones y referencias a los productos de la cultura de masas. Uno de esos referentes, objeto de nuestro estudio, podemos encontrarlo ya en estas producciones. Tanto *The Pink Panther Show* (NBC, 1967) como *Scooby Doo* (NBC, 1969) inauguran sus primeras temporadas con la presencia de museos. En la primera, el episodio *Cirrhosis of the Louvre* muestra el museo-palacio envuelto en la noche estrellada de Van Gogh. Sus galerías se llenan de pinturas fácilmente reconocibles, ordenadas según las grandes pinacotecas de la época. Por su parte, en el *Caballero negro* la trama discurre en el museo arqueológico local cuya imagen exterior representa un edificio con escalinata de acceso y gran cúpula que recuerda a los proyectos historicistas. En su interior las piezas únicas se exponen por periodos en recreaciones escenográficas de la cultura original. Este tipo de exposiciones son propias de la etapa de posguerra, cuando se produjo una renovación museográfica que trataba de contextualizar las piezas. Hasta entonces, los museos de antigüedades exponían sus objetos apilados en vitrinas ordenadas con escasa información contextual.

En la década de los 70 y gran parte de los 80 continúan realizándose este tipo de series, pero la crisis del petróleo marcó una época de transición donde la ficción distópica (*Dragones y mazmorras*, 1983) y la comedia de tintes satíricos predominaron. Las series comenzaron a reflejar problemas como taba-

²⁴ Ortega- Mohedano *et al.* 2018.

²⁵ Deitch cit. Rajadell *et al.* 2005.

²⁶ Allen cit. Gómez 2020, pp. 15-16.

²⁷ Delamorclaz 2020.

quismo, alcoholismo, violencia, racismo... Por otra parte, los afroamericanos empiezan a emerger en televisión convirtiéndose también en público objetivo para el mercado.

En torno a 1990, Fox irrumpió en el panorama de las series animadas con producciones relativamente ambiciosas, como *The Simpson* (1989). Los antihéroes de Springfield sustituyeron el tono amable de Hanna-Barbera por la subversión narrativa con tintes de humor negro. Abordaban temas como el ecologismo, el racismo, la religión, el género, modelos de familia, la frustración de la mujer, la interracialidad, el paternalismo, la pobreza infantil, la guerra, la democracia... Matt Groening redefinió la animación representando diferentes arquetipos de la sociedad contemporánea y haciendo referencias constantes a la cultura popular, entre los que no podían faltar los museos y el arte. Una década más tarde, *Padre de familia* (1999) terminó con las sutilezas previas, reflejando en pantalla la caída de valores absolutos y una visión del mundo poliédrica. Según Delamorclaz (2020), en torno a 2010 se inicia un periodo donde la animación se vuelve nostálgica y referencial, disipándose su parte crítica. No obstante, sus tramas incluyen referentes homosexuales, arquetipos femeninos fuertes, precariedad laboral, la preadolescencia, la identidad y el género.

Estas dos últimas etapas de la animación se corresponden con los productos realizados en los albores del nuevo milenio cuya visión del museo vamos a analizar.

4. Metodología

En este trabajo se analiza la imagen del museo que puede verse en las series de animación occidentales emitidas en España durante los últimos 25 años, excluyéndose géneros de otras regiones como, por ejemplo, el anime y los cómics animados pues su factura merece un análisis específico.

Para su localización se usaron búsquedas en bases de datos especializadas como Filmaffinity o IMDB. En la selección de programas se tuvieron en consideración, aparte del criterio cronológico, aspectos como su reconocimiento internacional, sus nominaciones/premios y su popularidad... A continuación, se acotaron aquellos capítulos donde el museo aparecía de forma explícita y se procedió a su localización y visionado. En paralelo, se elaboraron fichas de los capítulos implicados donde registramos datos como años, temporadas, premios, argumento y museo implicado.

La muestra final la comprendieron 32 episodios y 34 museos, emitidos entre 1999 y 2019, correspondientes a *Los Simpsons*, *Padre de Familia*, *South Park*, *Futurama*, *Rick y Morty*, *Bob Esponja*, *Phineas y Ferb*, *El asombroso mundo de Gumball* y *Los padrinos mágicos*.

Tabla 1. Las series de animación estudiadas con especificación de los episodios analizados

Serie	Año	Origen	Nominaciones y premios	Temporadas (T)	Episodios (E)	Duración	Museos
Los Simpsons	1989 - actualidad	EE.UU.	Emy (1989-2008; 2021-2.222) BAFTA (1998) Globos de Oro (2002) AFI (2002) Annie (2010-2016) CCA (2015-2019) WGA (2002-2021)	34	717	22'	T9xE24 T10xE19 T15xE13 T17xE2 T17xE21
Padre de familia	1999 - actualidad	EE.UU.	Emy (2000, 2002, 2005-2011) BAFTA (2007, 2009) Annie (2014) WGA (2012, 2018, 2021)	20	389	20'	T3XE14 T5xE11 T12xE5 T12xE17 T18xE2
South Park	1997- actualidad	EE.UU.	Annie (2012) AFI (2004, 2006) CCA (2015, 2016, 2018)	25	317	30'	T6xE14 T10xE13 T12xE7
Futurama	1999-2013	EE.UU.	WGA (2002-2003, 2010-2013) Annie (2010-2013)	7	140	22'	T1xE1 T2xE3 T4xE4 T4xE5 T6xE23
Rick y Morty	2013- actualidad	EE.UU.	Annie (2014, 2017, 2020) CCA (2017) Emy (2022)	5	51	22'	T1xE11
Bob Esponja	1999- actualidad	EE.UU.	Annie (2001, 2005-2012, 2017-2019)	13	277	25'	T1XE19 T8xE5 T8xE18 T12xE7
Phineas y Ferb	2007-2015	EE.UU.	Emy (2008, 2009, 2011, 2012, 2014) Annie (2009, 2011)	4	222	30'	T1xE21 T1xE41 T4xE14
El asombroso mundo de Gumball	2011- actualidad	U.K.	BAFTA (2011, 2014) Annie (2011, 2012, 2017)	7	254	11'	T2xE11 T5xE36 T6XE28
Los padrinos mágicos	2001- 2017	EE.UU.	Annie (2011, 2012, 2014)	10	248	30'	T3xE16 T4xE3 T7xE4

Nota. Esta tabla muestra datos relativos a las series obtenidos en bases de datos especializadas (Filmaffinity). En ella puede verse información general como cronología, temporadas, duración media de episodios, premios y nominaciones... En la última columna, de elaboración propia, se especifican los episodios con museos, indicando la temporada (T) y episodio (E)

Para la observación del museo, se definió una serie de variables según las directrices del Consejo Internacional de Museos (ICOM), así como las de numerosos expertos²⁸. El volcado de esos datos en una tabla permitió identificar el edificio; los espacios interiores; la iluminación; la instalación y el montaje; la información, difusión y didáctica, el público y la seguridad. Tras el análisis de la información recogida, logramos identificar un arquetipo iconográfico predominante en estas series de animación.

5. *Análisis y Resultados*

Teniendo en cuenta las variables propuestas, se pueden establecer cuatro grandes grupos, vinculados con el edificio y los espacios; la colección y su exhibición; el público y la existencia o no del museo representado.

5.1 *Arquitectura*

El primero hace referencia a la propia arquitectura. Se han realizado innumerables trabajos acerca de la ubicación del museo en los planos urbanístico, su estilo artístico, su importancia política y socioeconómica... muchos de los cuales recoge Jones, MacLeod²⁹. El edificio clasicista ubicado neurálgicamente en la ciudad tuvo más de siglo y medio de hegemonía, pero todo cambió a partir de los años 30 del siglo XX. En la actualidad el edificio tiene formas variables que no responden a un modelo arquitectónico definido³⁰. Sin embargo, muchos de las construcciones historicistas aún perviven condicionando la distribución interior y la forma de exponer contenidos y visitarlo. A pesar de que las series muestran contextos temporales coetáneos, con excepción de *Futurama*, 2/3 de los museos analizados muestran una iconografía que hunde sus raíces en los siglos XVIII-XIX. Eso se ve con claridad en ejemplos como el de Historia Natural de Springfield (*Los Simpsons*, T15E13; T17E21), el Museo de Ciencias de Quahog (*Padre de Familia*, T12E5; T18E2) o el de Elmore (*El asombroso mundo de Gumball*, T2E11; T6E28). Los 12 restantes presentan estructuras más contemporáneas como Jefferson MOCA (*Phineas y Ferb*, T1E41) o funcionalistas como el MoMA (*Futurama*, T6E21), y no falta los ejemplos imposibles en la vida real al ser producto de las series.

²⁸ Lord, Lord 2012; Casamor 2010; Herrera 2020; Alonso, García 1999; Belcher 1994; Laboratorio Permanente de Público de Museos 2012.

²⁹ Jones, MacLeod 2016.

³⁰ Herrero 2019.

En cuanto a los espacios interiores, estos condicionan la exposición tanto como la iluminación, influyendo directamente en la percepción del público. La mayoría han adaptado su diseño y organización a las necesidades visuales y al espacio interpersonal del usuario, lo que ayuda a mitigar la llamada fatiga del visitante y disfrutar de la experiencia. Grosso modo diferenciamos 11 colecciones expuestas en espacio único, como el Museo de Freidores (*Bob Esponja*, T1 E19); aunque la mayoría está compartimentados en salas y galerías, como el Museo de Arte de Chicago (*Padre de Familia*, T12E17). La gente se siente cómoda en aquellos espacios que permiten libertad de circulación teniendo en cuenta las dimensiones humanas³¹. Las salas, pasillos, hall, tiendas, audiovisuales, área de reservas, conferencias... son amplias y también aparecen representadas (*Los Simpsons*, T17E21; *Phineas y Ferb*, T1E41; *Futurama*, T1E1; *Bob Esponja*, T12E7).

5.2 Iluminación

Con respecto a la iluminación, es el elemento más difícil de definir en una exposición, pues ayuda a percibir tanto el espacio como el elemento observado y, por tanto, influye en nuestra comprensión de lo que estamos viendo (Herrera Morillas 2020). No existe una fórmula universal, aunque la mayoría de las instituciones opta por combinación entre luz natural y artificial. A la hora de determinar la iluminación se considera la incidencia en la conservación de los materiales expuestos, el tiempo de exposición, su influencia en el estado anímico del visitante o crear escenografías. Si bien se aprecia la iluminación en casi todos los episodios, solo 24 permiten distinguir las fuentes de luz natural (*El asombroso mundo de Gumball*, T6E28) o artificial (*South Park*, T6E14). Incluso hay ejemplos donde se combinan ambas, como el Museo Filatélico (*Los Simpsons*, T17E2). Además, en el Springsonian (*Los Simpsons*, T10E19), armonizan luminarias artificiales diferenciadas, unas son usadas en espacios amplios y otras para resaltar detalles de la pieza.

5.3 Colecciones

El segundo grupo hace referencia a las colecciones, integradas por conjuntos de testimonios, materiales o inmateriales, reunidos y preservados según lógicas que muestran una originalidad elocuente. A pesar de que destacan las colecciones de historia natural (*Los Simpsons*, T17E21; T15E13), ciencias (*Padre de Familia*, T12E5; T18E2) y arte (*Phineas and Ferb*, T141); no faltan

³¹ Alonso, García 1999.

testimonios de la museomanía contemporánea: lápiz (*Los padrinos mágicos*, T4E3), tolerancia (*South Park*, T6E14), cabezas (*Futurama*, T1E1) o Titanic (*Rick y Morty*, T1E11). Entre unos y otros encontramos ejemplos de museos universales, como el Museo de Todo de Fondo de Bikini (*Bob Esponja*, T12E7) o de museos interactivos como el filatélico (*Los Simpsons*, T17E2).

Pero las colecciones no solo se acumulan. La misma función del museo le obliga a investigarlas, interpretarlas, conservarlas, exhibirlas y comunicarlas ofreciendo a la sociedad experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos (ICOM 2022). La instalación y el montaje es determinante para la exposición. Paneles, pedestales, vitrinas y otros elementos de sujeción... sirven para montar sobre ellos textos, fotos y piezas (*South Park*, T10E13). Pero también ayudan a configurar la estructura de la sala y los itinerarios (*Padre de Familia*, T12E5). Es importante que el acabado del material constructivo favorezca la conservación de la pieza y permita la mejor visibilidad posible (Alonso, García, 1999). Este tipo de elementos, combinados o por separado, aparecen reflejados en 31 de los 34 museos analizados (Fig. 1).

Se dice que toda exposición cuenta una historia para cuya narración se diseña una estrategia. De hecho, autores como Janes³² o Casamor³³ comparan críticamente las exposiciones con libros de cristal y madera. Quizás el aspecto más relevante sea la ordenación de piezas según criterios cronológicos o temáticos, que puede apreciarse en casi la totalidad de los episodios. Una excepción es la aventura nocturna de Timmy y sus amigos al museo de historia natural y ciencias en el que se mezclan y apilan sin sentido las piezas (*Los padrinos mágicos*, T3E16).

El que la comunicación permita el acceso a los contenidos, dependerá de la señalética que orienta espacialmente; la información que contribuye a la orientación intelectual; las cartelas, que identifican a los objetos y, finalmente, gráficos, mapas, dibujos y fotografías refuerzan el mensaje³⁴. A nivel global, este tipo de elementos pueden diferenciarse en 27 de las 34 instituciones, destacando por la proliferación de recursos el museo filatélico (*Los Simpsons*, T17E2); o por el uso de planos el Museo de los Tres Estados (*Phineas y Ferb*, T4E14) y el Museo de Todo de Fondo Bikini (*Bob Esponja*, T12E7).

5.4 Recursos didácticos

Aparte de la propia exposición, los museos ejercen su función didáctica a través del mostrador de información, las cartelas y paneles, los audiovisuales,

³² Janes 2009.

³³ Casamor 2020.

³⁴ Alonso, García 1999.

los guías y las audioguías, los catálogos, las conferencias, los dioramas... A medio camino entre la información, la difusión y la función pedagógica encontramos las tecnologías de información y comunicación (*Los Simpsons*, T17E2), paneles (*South Park*, T6E14), dioramas (*Futurama*, T4E4), audiovisuales (*Los Simpsons*, T17E21) y los/as guías de museo (*Phineas y Ferb*, T4E14). Hace ya décadas que los museos integraron las TICs y los audiovisuales (Jones, MacLeod 2016), mostrándose en estos episodios pantallas de información, juegos interactivos, proyecciones 3D o narraciones inmersivas con una evidente intención didáctica. Si a esto le sumamos las maquetas y dioramas, obtenemos que 2/3 de los museos utilizan estos elementos.

5.5 Medidas de seguridad

Entre la colección y el público se encuentran las medidas de seguridad adoptadas para garantizar la protección de las piezas y visitantes. Ésta se relaciona transversalmente con diversas funciones del museo. La ficción animada muestra una gran variedad de elementos como las alarmas, salidas de emergencia, extintores o barreras de protección de las piezas, a los que se suman guardias de seguridad y vigilantes de sala en 13 de los ejemplos vistos. Aunque ese número se incrementa hasta 20 si consideramos también las vitrinas. Quizás el episodio con mayor concentración sea el del museo del Lápiz (*Los padrinos mágicos*, T4E3).

5.6 Percepción, motivación, expectativas y reacciones del público

Pero sin duda el tercer grupo, el público, es el que justifica el contenido, el contenedor y la actividad realizada por el museo³⁵. Por eso se ha convertido en el protagonista de muchas de las investigaciones que intentan averiguar sus motivaciones, recorridos, percepciones, perfiles, etc.³⁶. El perfil de este es tan variado como los personajes de las series en las que aparecen, así como las situaciones en las que se ven envueltas³⁷. Sin embargo, podemos atender a dos elementos comunes, la percepción y la motivación. Siguiendo la clasificación de Morris Hargreaves McIntyre³⁸, encontramos representados ejemplos de percepción emocional/espiritual (*Bob Esponja*, T8E5; *Padre de Familia*, T5E11), aburrimiento (*Rick y Morty*, T1E11; *Phineas y Ferb*, T4E14) o aprendizaje (*Los Simpsons*, T15E13) hasta en 30 ocasiones. Con respecto a la cla-

³⁵ Janes 2009.

³⁶ Laboratorio Permanente de Público de Museos 2012.

³⁷ López, Nicolás 2015.

³⁸ Cit. Laboratorio Permanente de Público de Museos 2012, p. 18.

sificación de los visitantes según sus motivaciones para la visita, seguimos la establecida por Falk³⁹ para quién los visitantes son buscadores de experiencias *blockbuster* (5); facilitadores/intermediarios (4); profesionales/aficionados (9) y exploradores (16). En ese sentido, hay momentos donde se aprecian las visitas *blockbuster* en las exposiciones temporales (*Los Simpsons*, T7E21; *Rick y Morty*, T1E11) y también son recurrentes las excursiones escolares mediadas (*South Park*, T12E7; *Los padrinos mágicos*, T3E16). En cuanto a profesionales/aficionados podemos destacar a Calamardo o Marge (*Bob Esponja*, T8E18; *Los Simpsons*, T10E19) y el ejemplo más claro de exploradora lo tenemos en Lisa (*Los Simpsons*, T9E24).

El cuarto y último grupo, es el relativo al propio museo en la serie. Por una parte, nos preguntamos cuántas instituciones reales aparecían, cuántas se inspiraban en museos reconocibles y cuantas eran ficción. Entre los primeros, encontramos ejemplos reconocibles repetidos en algunos episodios, como el Instituto de Arte de Chicago (*Padre de Familia*, T12E17), el Museo de Historia Natural de Nueva York o el MoMA (*Futurama*, T4E4; T6E23). También los hay inspirados en museos reales como el Museo de Elmore (*El asombroso mundo de Gumball*, T2E11) y sus referencias al Museo de Historia Natural de Londres, el Museo de la Tolerancia (*South Park*, T6E14) es parecido al de Los Ángeles, o el Springsonian (*Los Simpsons*, T9E24) en clara alusión al Smithsonian. No obstante, la mayoría son inventados, como el Museo de Cabezas (*Futurama*, T1E1) o el de Fondo Bikkini (*Bob Esponja*, T8E18). Por otro lado, hemos constatado el peso que tienen los museos, no solo como espacio donde transcurre la acción, sino también en su influencia argumental. En 26 de los 34 ejemplos analizados, la presencia del museo no es meramente testimonial.

6. Discusión y Conclusiones

Basándonos en lo expuesto, constatamos que la visión construida del museo en estos productos audiovisuales de los últimos 25 años obedece a un edificio de corte clasicista. Es una iconografía persistente que ha sido perpetuada por los medios de comunicación de masas, pero existe una explicación para ello. La mayoría de los grandes museos nacionales se erigieron en una época donde imperaba ese tipo de arquitectura y, a pesar de las diferentes remodelaciones y ampliaciones, han mantenido su exterior intacto, convirtiéndose en un símbolo fácilmente replicable e identificable que ha penetrado en la realidad a través de los logotipos de las propias instituciones y de la señalética de las ciudades.

³⁹ Ivi, p. 20.

7. Otras variables

En la década de 1960, el museo-entretenimiento pasa a integrar la cultura de masas, iniciando una etapa de experimentación en la distribución espacial, la luz, las instalaciones... hasta llegar a nuestros días. El nuevo público demandaba espacios de acceso y descanso, información concisa y comprensible, servicios pedagógicos variados, etc.⁴⁰, lo que supuso la aparición de grandes espacios para la acogida y una fisonomía de las salas e instalaciones que desterraba lo anterior. En la mayoría de los museos estudiados las piezas aparecen esparcidas sobre diferentes soportes -vitrinas, muros, pedestales y tarimas-, en salas amplias y luminosas (*Los Simpsons*, T15E13; *Padre de familia*, T12E17). Las colecciones se ordenan según criterios científicos, respetándose tanto la movilidad del visitante como la visibilidad del objeto (*Bob Esponja*, T8E5). Se acompañan de elementos informativos, TICs, dioramas y audiovisuales que facilitan su legibilidad de la colección (*Futurama*, T4E4). Adicionalmente, se muestra la seguridad de piezas y personas a través de vigilantes de sala, extintores, salidas de emergencia, etc. (*Los Simpsons*, T9E24). Tampoco faltan las caricaturas de los responsables de la conservación y la restauración del centro (*Bob Esponja*, T12E7), ni otros espacios ajenos a la exposición, como tiendas, audiovisuales, reservas (*Los Simpsons*, T17E21). Todas estas variables son un reflejo fiel de lo que podemos encontrar en museos actuales (Fig. 2).

En cuanto a la naturaleza de las colecciones, ya hemos mencionado el predominio de los museos de Historia Natural, Ciencias y Arte. También encontramos ejemplos de museos universales, como el Museo de Todo de Fondo de Bikini (*Bob Esponja*, T12E7) o vivientes como el de los Pioneros (*South Park*, T12E7). Muchos de ellos se relacionan con tramas vinculadas a excursiones escolares, siendo bastante habitual que los museos reales oferten programas especiales a los centros educativos. En consonancia con la tendencia a museificarlo todo, aparecen colecciones marginales como el Museo de la Tolerancia (*South Park*, T6E14) o del Lápiz (*Los padrinos mágicos*, T4E3). Curiosamente, en el capítulo sobre el museo filatélico (*Los Simpsons*, T17E2), también se refleja fugazmente el problema de la gentrificación vinculado a los museos.

8. Sobre el público

Abordando el tema del público, se muestra una gran diversidad en los perfiles. Aunque en la mayoría solo aparecen los personajes protagonistas en medio de un silencio total, hay momentos donde se aprecian masificaciones en expo-

⁴⁰ Checa 2004.

siciones temporales (*Los Simpsons*, T7E21), quedando retratado el fenómeno de exposiciones temporales como espectáculo⁴¹. Centrándonos en los personajes y sus reacciones frente a lo expuesto, muchos personajes entrarían en las categorías establecidas por Falk⁴². Estas suelen ser extremas, mostrándose el entusiasmo y el tedio a partes iguales, aunque no faltan aquellos aficionados que buscan aprender, como Lisa Simpson o los hermanos *Phineas y Ferb*.

9. Reflexiones finales

Desde cierto punto de vista, podemos decir que los museos actuales se han convertido una imagen referencial de la cultura contemporánea global, vendidos como espacios de renovación urbanística, experiencias únicas y lugar de encuentro social cada vez más internacional. Quizás por eso forman parte de esas reseñas constantes a la cultura popular de las series estudiadas. Los datos recogidos avalan su relevancia dentro de la trama del capítulo, aunque con diferentes intenciones. En *Los Simpsons* o *Phineas y Ferb* aparecen como elementos fundamentales del capítulo; mientras que, en *Los padrinos mágicos* o *South Park*, son excusas para argumentos posteriores. En otros ejemplos, como *Padre de Familia*, *Bob Esponja* o *Futurama*, son más elementos humorísticos con referencias elitistas.

Un aspecto interesante sobre el que llamar la atención es que estas series son comedias de situación, por lo que el humor es algo inherente a ellas. Sin embargo, aunque en su mayoría se utiliza el mismo como objetivo, hemos detectado ocasiones donde se parodia al propio museo como crítica; por ejemplo, el episodio donde Patricio, el personaje más bobo de la serie, es contratado como guardia de seguridad del museo (*Bob Esponja*, T12E7). El humor irónico y satírico se interpreta como crítica para concienciar. Sin embargo, puede ser un arma de doble filo, pues si no se comprende, en lugar de romper estereotipos, los perpetúa⁴³.

Como se ha afirmado, la muestra manejada, si bien no es muy amplia, sí ofrece una panorámica general de los museos en las series de animación contemporáneas, donde predomina la industria cultural estadounidense. No obstante, dejamos constancia de que programas como *Padre de Familia* o *Los Simpsons* podrían ser objeto de investigaciones independientes dada la elevada presencia de museos en sus muchas temporadas, lo cual las convierte en líneas de investigación futuras.

⁴¹ Checa 2004.

⁴² Cit. Laboratorio Permanente de Público de Museos 2012.

⁴³ Medina-Vicent 2012.

Referencias bibliográficas / References

- Alonso F.L., García F.I. (1999), *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Alianza Editorial.
- Barragán P. (2021), *¿Por qué Brian O’Doherty sigue sin tener mucha idea del cubo blanco?*, «Artishock. Revista de Arte Contemporáneo», 6, <<https://artishockrevista.com/2021/05/30/brian-odoherty-cubo-blanco/>>, 15.05.2023.
- Belcher M. (1994), *Organización y diseño de exposiciones. Su relación con el museo*, Gijón: Ediciones Trea.
- Bolaños M. (2010), *Los museos, las musas y las masas*, «Museo y territorio», n. 4, pp. 7-13.
- Carrasco-Capilla J.M. (2015), *El papel de la televisión en Los Simpson y su percepción por la audiencia juvenil*, bachelor’s thesis, Logroño: Universidad Internacional de La Rioja.
- Casamor T. (2010), *La arquitectura de los museos*, «Heritage and Museums», 2, n. 2, pp. 28-35.
- Checa F. (2004), *La experiencia del museo*, «Revista de libros», 88, pp. 7-9.
- Delamorclaz Ruiz C.F. (2020), *Estudio sobre animación televisiva estadounidense (1960-2019). El poder de las sitcoms: claves sociales de su evolución*, tesis, Ciudad Real: Universidad de Castilla La Mancha, <<http://hdl.handle.net/10578/23365>>, 15.05.2023.
- Delgado M. et al. (2017), *Ficción televisiva en Europa (EU5): origen, circulación de productos y puesta en parrilla*, «Profesional De La información», 26, n. 1, pp. 132-140.
- Gionco P. (2014), *La animación como discurso de lo real*, «III Congreso Internacional Artes en cruce», pp. 756-769.
- Guasch A.M. (2008), *Los museos y lo museal: el paso de la modernidad a la era de lo global*, «Calle 14 revista de investigación en el campo del arte», 2, n. 2, pp. 10-20.
- Herrera Morillas J.L. (2020), *Exposiciones: cómo mostrar los contenidos. Fondos bibliográficos y artísticos*, «Cuadernos de documentación multimedia», 10, pp. 157-170.
- Herrero Delavenay A. (2019), *El fenómeno de las ampliaciones de los museos en el cambio del siglo XX al XXI*, tesis, Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Huyssen A. (2002), *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- ICOM (2022), *Definición de museo*, ICOM, <<https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>>, 15.05.2023.
- Janes, R. (2009), *It’s a jungle in here: Museums and their self-inflicted challenges*, «Muse», 27, n. 5, pp. 30-33.
- Jones P., MacLeod S. (2016), *Museum Architecture Matters*, «Museum and Society», 14, n. 1, pp. 207-219.

- Laboratorio Permanente de Público de Museos (2012), *Modelos sobre comportamiento del público. Conociendo a todos los públicos ¿Qué imágenes se asocian a los museos?*, Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, pp. 13-29.
- Lara Rodríguez K. (2008), *Consumo de televisión y cultura política*, tesis doctoral, Puebla: Universidad de las Américas de Puebla.
- López Gutiérrez M.L., Nicolás Gavilán M.T. (2015), *El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario*, «ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación», 6, n. 1, pp. 22-39.
- Lord G.D., Lord B. (2012), *Manual of Museum Planning: Sustainable Space, Facilities, and Operations*, Lanham: AltaMira Press.
- Lorenzo Hernández M.C. (2005), *El doble sentido de la imagen en la animación*, tesis, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Medina-Vicent M. (2012), *El poder de la ironía en las series de ficción. La representación de la inmigración latinoamericana en Family Guy y American Dad*, «Fòrum de recerca», 17, pp. 532-552.
- Mottola Molfino A. (2013), *Museos en la encrucijada entre negocio, espectáculo, marketing, exposiciones y educación*, «Museos.es», 9-10, pp. 54-69.
- Ortega-Mohedano F. et al. (2018), *Industrias culturales y composición de los personajes en las series de animación infantil emitidas en España*, «Revista Latina de Comunicación Social», 73, pp. 74-88.
- Rajadell N. et al. (2005), *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*, «Comunicar», 13, n. 25, <<https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-190>>, 15.05.2023.

Appendice



Figura 1. Relación de series animadas, museos y episodios en los que aparecen

El diagrama circular muestra los datos estructurados relacionados mediante círculos concéntricos. El círculo interior representa las series, mientras que en el externo pueden verse tanto el museo como el episodio en el que aparece. Elaboración propia.

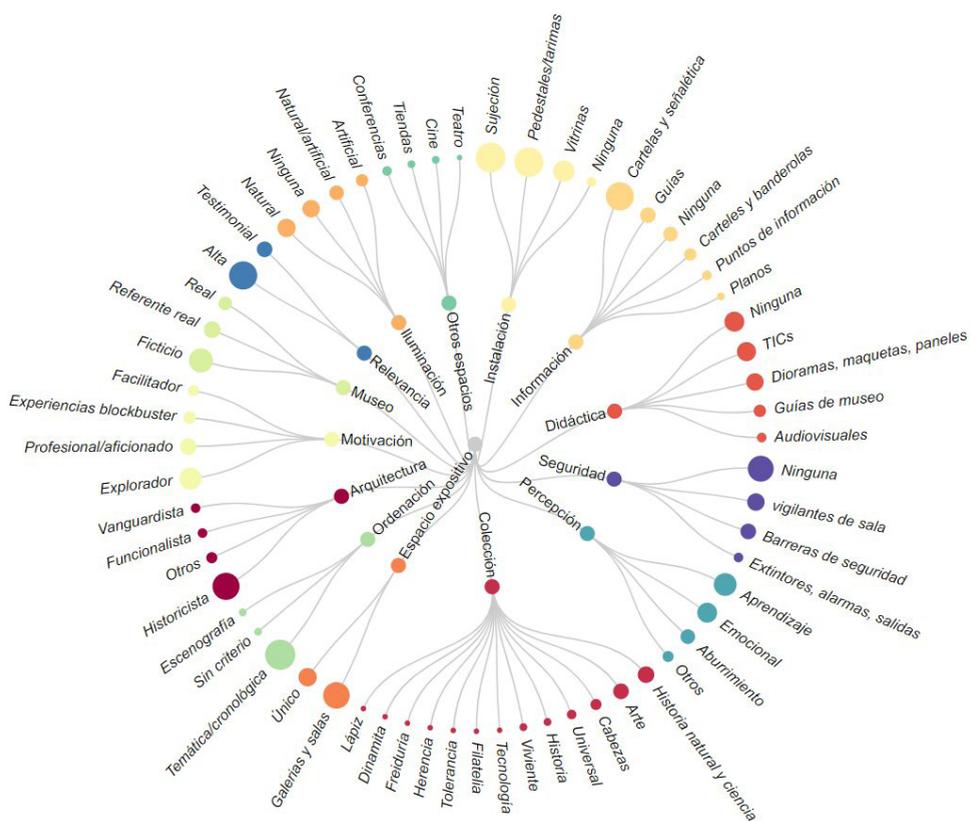


Figura 2. La visión del museo en la ficción animada

Nota. Este dendograma circular muestra los datos del museo en los diferentes episodios analizados. Hemos codificado en diferentes colores la información relativa a las variables, que incluyen aspectos relacionados con la colección, la arquitectura, la instalación, la iluminación, la percepción del público o el peso que tiene la institución en la trama del capítulo. Además, se aprecia una dimensión cuantitativa adicional que indica la importancia que tiene cada aspecto en el cómputo total de episodios. Elaboración propia.

JOURNAL OF THE DIVISION OF CULTURAL HERITAGE
Department of Education, Cultural Heritage and Tourism
University of Macerata

Direttore / Editor
Pietro Petroroia

Co-direttori / Co-editors

Tommy D. Andersson, Elio Borgonovi, Rosanna Cioffi, Stefano Della Torre,
Michela di Macco, Daniele Manacorda, Serge Noiret, Tonino Pencarelli,
Angelo R. Pupino, Girolamo Sciallo

Texts by

Simona Antolini, Sabrina Arcuri, Germain Bazin, Michele Bellomo,
Lorenzo Calvelli, Caterina Caputo, Sara Caredda, Alessio Cavicchi,
Mara Cerquetti, Stefania Cerutti, Pacifico Cofrancesco, Gian Luigi Corinto,
Cinzia Dal Maso, Rosario De Iulio, Valentina De Santi, Anabel Fernández
Moreno, Simone Ferrari, Gianni Lorenzoni, Sonia Malvica, Sonia Massari,
Siria Moroso, Emanuela Murgia, Antonino Nastasi, Paola Novara,
Silvia Orlandi, Jessica Piccinini, Miriam Poiatti, Maria Luisa Ricci,
Selene Righi, Silvia Rolandi, Mauro Salis, Francesco Spina, Gianluca Sposato,
Bella Takushinova, Sabrina Tomasi, Antonio Troiano, Franca Varallo,
Daniele Vergamini, Jairo Guerrero Vicente, Elena Viganò, Davide Zendri.

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult/index>

