

El museo en aforismos

Publicat per [Interacció](#) [1] el 27/06/2014 - 10:02 | Última modificació: 05/02/2026 - 14:02



Jorge Wagensberg | [Babelia. EL País](#) [2] 20 JUN 2014

Un museo es un espacio de encuentro para la inspiración: museo de musa, como música, como mosaico. Los museos contienen, producen y transfieren conocimiento: arte, ciencia, tecnología, historia, antropología, arqueología..., pero ¿con qué lenguaje lo hacen? Existe cine mudo, pero no cine ciego. Hablar con la palabra escrita es la manera más eficaz para dormir a la audiencia presente en una conferencia, escribir con palabra hablada no es menos perdonable. En los museos encontramos palabra escrita, palabra hablada, algoritmos, sonidos, imágenes, simulaciones, pero ¿cuál es la palabra propia y prioritaria del lenguaje museográfico? ¿Cuál es la palabra de museo que no puede no estar en un museo?

1. Un museo es un espacio de encuentro dedicado a proveer estímulos a favor de tres cosas: el conocimiento, el método usado para obtenerlo y la opinión que de aquél se desprende.
2. La palabra propia del lenguaje museográfico es un pedazo de realidad visible o bien una metáfora de realidad invisible.
3. La realidad está hecha de objetos que se extienden en el espacio y de fenómenos que se suceden en el tiempo.
4. Una metáfora museográfica es una combinación de objetos y fenómenos capaz de hacer visible un pedazo invisible de realidad.
5. La realidad visible es una parte ínfima de la realidad entera, ya sea por demasiado cercana (la Tierra), por demasiado lejana (Saturno), por demasiado grande (el cosmos), por demasiado pequeña (un átomo), por demasiado transparente (el aire), por demasiado opaca (el cuerpo humano), por demasiado lenta (el crecimiento de un árbol) o por demasiado rápida (el estallido de una pompa de jabón)...
6. La realidad museográfica tiene grados: un pez nadando en libertad es más real que un pez nadando en un acuario, que es más real que un pez fósil, que es más real que un pez esculpido...
7. Una copia es un objeto 100% real... ¡como copia!
8. Una pieza de museo no es reducible a ninguna de sus representaciones.
9. Los museos presentan la realidad, todo lo demás (libros, cine, profesores...) la representan.
10. Un museo es realidad concentrada: su última gran reserva.
11. El lenguaje museográfico combina tres clases de palabras: objetos, fenómenos y metáforas (con todas sus combinaciones binarias, ternarias...).



12. La sospecha más frecuente de un niño en un museo: ¿y esto es de verdad o de mentira?
13. En un museo, una copia no confesada ofende, una copia confesada frustra.
14. Una pantalla reemplazando a un pedazo de realidad es un reconocimiento de impotencia museográfica.
15. La tecnología caduca (su vigencia se mide en años), la realidad no caduca (su vigencia se mide en millones de años).
16. El mejor estímulo a favor del conocimiento es una contradicción entre lo que se ve en la realidad y la comprensión que se tiene de ella: un buen museo no evita las paradojas, las busca.
17. Un ciudadano de nueve años es museológicamente adulto.
18. Un lenguaje de palabras puede ser infantil (a escoger entre mil palabras en lugar de entre ochenta mil), pero el lenguaje museográfico está hecho de estímulos, y un buen museo, como una buena selva, es tan rico en estímulos que todo visitante encuentra los suyos.
19. La estética infantil no gusta ni a los niños.
20. Un museo no se dirige a ningún colectivo: su audiencia es universal, innegociablemente, no depende de la edad, condición o cultura del visitante.
21. El éxito de un museo no radica en que la gente vaya, sino en que la gente vuelva.
22. Un museo no es para visitar, sino para experimentar: decir “no voy al Museo del Prado porque ya he estado” es como decir “no voy a la playa porque ya la he visto”.
23. La trascendencia de un museo no se mide por el número de visitantes, sino por los kilos de conversación que genera antes, durante y después de la visita.
24. Un museo está vivo cuando el visitante tiene más preguntas después de salir que antes de entrar.

Jorge Wagensberg (Barcelona, 1948) es físico. Fue director de CosmoCaixa y en la actualidad elabora el proyecto del museo sobre ciencia y arte: El Hermitage Barcelona. Acaba de publicar el ensayo El pensador intruso (Tusquets).

Font: [Babelia. EL País](#) [3]

[Inicia sessió](#) [4] o [registra't](#) [5] per enviar comentaris

- [6]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2014/06/27/museo-aforsismos>

Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>

[2] <http://cultura.elpais.com/cultura/babelia.html>

[3] http://cultura.elpais.com/cultura/2014/06/19/babelia/1403180377_899709.html

[4] <https://interaccio.diba.cat/>

[5] <https://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[6] <https://interaccio.diba.cat/node/5168>