

# Materiales didácticos

## #Cápsula2050

### Archivo de un museo adolescente

Museo Reina Sofía  
Área de Educación

Propuestas didácticas:  
Diego Machargo Cambor

Edición y acompañamiento:  
Cristina Gutiérrez Andérez  
y Fran MM Cabeza de Vaca



Festival #Cápsula2050, Museo Reina Sofía, 2020

Durante el curso 2019/2020, el Museo Reina Sofía acogió *Vértice de Experimentación Rara* (VER), una ecléctica propuesta de nueve meses de duración diseñada y acompañada por el colectivo de arte y educación Desmusea, para el *equipo1517* —un laboratorio de investigación y creación destinado a un grupo estable de jóvenes de 15 a 17 años—, como parte del programa educativo #GIRA para comunidades.

Fruto de aquella experiencia, así como de *#Cápsula2050. Festival adolescente para un tiempo futuro* que tuvo lugar el 25 de septiembre de 2020 en el marco de #GIRA, surge el *microsite* #Cápsula2050. Archivo de un museo adolescente, un espacio que atesora los

MUSEO NACIONAL  
CENTRO DE ARTE  
REINA SOFÍA



proyectos artísticos, las reflexiones y las acciones llevadas a cabo por el *equipo1517* y que pone en relación las inquietudes, preocupaciones vitales y motivaciones de los adolescentes con ciertas obras de la Colección. Por ello, dicha publicación digital se entiende como un recurso pedagógico en sí mismo, en tanto que repositorio de experiencias y actividades ocurridas en la intersección entre el arte contemporáneo y el sentir adolescente actual.

El presente documento pretende reactivar este espacio web y accionar, a través de diversas propuestas pedagógicas, las 12 secciones principales de las que consta: Comisariado, Comunidad, Conservación, Difusión, Documentación, Exposición, Fuera, Fuerza, Identidad, Mediación, Transformación y Trastorno. Un conjunto de actividades que, lejos de ser una receta única o un documento cerrado, animan al profesorado (fundamentalmente de Educación Secundaria y Bachillerato, pero no solo) a indagar en las posibilidades didácticas de un recurso en línea que puede servir como disparador de experiencias en el aula, en materias como Educación Artística, Historia Contemporánea, Filosofía, Psicología o Música.

Invitamos, pues, a lxs docentes a hacer suyo tanto este recurso como el propio *microsite #Cápsula2050*, remezclando y reinterpretando sus relatos, sus propuestas y las obras artísticas que introducen. Finalmente, y si así lo desean, convocamos a aquellas personas que hagan uso de este a que nos envíen sus propias propuestas y resultados a través del correo [escuelas@museoreinasofia.es](mailto:escuelas@museoreinasofia.es).

## 1. COMISARIADO

---

El comisariado permite crear una historia a partir de los distintos tipos de objetos/ideas que queremos mostrar. Seleccionamos, elegimos su colocación y proponemos nuevas lecturas críticas en forma de exposición. El comisariado colectivo implica la participación y desarrollo de esta tarea con el fin de crear un discurso compartido.

### Posibles debates

¿Cómo influye la selección de las obras en el discurso narrativo? ¿Y al contrario? ¿Cómo podemos crear un discurso en común? ¿Qué diferencia existe entre el comisariado colectivo y el que desarrolla una sola persona? ¿Qué es un espacio expositivo y dónde se puede exponer?

### Actividad

Cada persona escogerá tres objetos/imágenes que crea que caracterizan a su generación (ropa, juegos, canciones, fotografías, libros, pósteres, recortes/capturas de pantalla de internet...) para crear un autorretrato colectivo. Después, las compartirán con el resto del grupo y juntos harán una selección del material recogido, decidiendo cómo y dónde exponerlo. También le pondrán un título y escribirán una pequeña presentación para dar un contexto a su exposición. Se podrá trabajar repartiendo tareas y explorando los distintos trabajos que rodean el montaje de una exposición (diseño de carteles y dípticos, elaboración de presupuestos, creación de planos, etc.).

Se propone llevar a cabo la exposición en formato digital en alguna plataforma web (como [Artsteps](#)) que ofrezca diferentes espacios expositivos en los que poder introducir imágenes, eligiendo su ubicación, medidas y permitiendo alteraciones en el espacio. Otra posibilidad es hacer la exposición con material físico en algún espacio cercano que, en principio, no esté destinado a exposiciones, como baños, zonas de paso, huecos, espacios de almacenaje o sin uso.

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Historia del arte  
Diseño  
Dibujo técnico

### Recursos:

[#Cápsula2050](#)  
[GIRA](#)  
[NOEXPO](#)  
Espacios digitales  
expositivos como  
[Artsteps](#)  
Redes sociales

## 2. COMUNIDAD

---

El concepto *comunidad* puede ser definido como un “conjunto de personas que comparten un encargo” (Esposito, 2003:29). A partir de esta definición, se propone repensar y debatir en grupo sobre la función que tiene o debería tener el museo y el modo en que podríamos hacerlo nuestro.

### Posibles debates

¿Puede el museo sentirse como propio? ¿Existe un “museo nuestro”? ¿Cómo queremos que sea el museo hoy? ¿Y en el futuro? ¿Qué es una comunidad? ¿De qué comunidades sentimos que formamos parte? ¿Qué define a la comunidad escolar? ¿Cómo imaginar nuevas relaciones entre el museo y la comunidad escolar?

### Actividad

Se propone a cada participante visitar el Museo por su cuenta, solo o por parejas. El objetivo es perderse y descubrir nuevos lugares más allá de los expositivos. ¿Qué otros espacios existen fuera de las salas de exposición? Durante el recorrido escogeremos una obra/espacio/acontecimiento que nos haya llamado la atención.

En el aula se hablará y se pondrán en común nuestros descubrimientos con el resto del grupo. ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué hemos descubierto? ¿Nuestra visita ha sido como pensábamos? Éstas pueden ser algunas primeras cuestiones para activar la conversación.

Para finalizar esta actividad, se propone escribir entre todos una carta/panfleto con indicaciones para futuros visitantes, con nuevas propuestas para visitar el Museo a partir de esas experiencias. La idea es explorar una voz colectiva desde la que enunciarse, incidiendo en aquello que nos une en la experiencia de atravesar un museo y generar un manifiesto para poder compartirlo con futuras comunidades. Podemos investigar la historia de los manifiestos, especialmente los de corrientes artísticas, y analizar cómo se enuncian y qué idea de comunidad sostienen.

Finalmente, se podría organizar una segunda visita al Museo, guiada por ese manifiesto, y analizar las diferencias entre ambas experiencias.

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Historia del arte  
Geografía e historia  
Lengua castellana y  
literatura  
Filosofía

### Recursos:

[#Cápsula2050](#)  
[GIRA](#)  
[Equipo 0](#)  
[Información sobre el  
jardín](#)  
[Historia del Museo](#)  
[Museo Situado](#)

### 3. CONSERVACIÓN

---

Los equipos de conservación de los museos se enfrentan a nuevos retos ligados a los nuevos materiales y formatos de las obras de arte contemporáneo. Conservarlas no solo requiere preservar sus materiales, si no también mantener el sentido y la lectura de la pieza.

#### Posibles debates

¿Cómo conservar aquello que no podemos ver o tocar? ¿Es necesario un objeto para conservarlo? Con estos primeros interrogantes se invita al grupo a reflexionar y cuestionar el valor del objeto artístico como la única forma posible de contener, narrar y compartir experiencias. ¿Es igual un equipo de conservación de un museo de arte contemporáneo que el de un museo de arte clásico? ¿Qué formatos digitales y analógicos han quedado obsoletos? ¿Conocemos la historia de los sistemas de grabación y reproducción de imágenes y sonidos? ¿O el concepto de obsolescencia programada?

#### Actividad

A partir del proyecto de investigación [Refectum #1](#) del área de Conservación–Restauración del Museo, que aborda la conservación de las videoinstalaciones artísticas, se propone buscar en nuestros archivos personales digitales el primer vídeo que hayamos registrado con nuestro teléfono.

¿Cómo lo hemos guardado hasta ahora? ¿Cuál sería la mejor forma de conservarlo para el futuro? ¿Lo queremos conservar? ¿Cómo podríamos conservarlo creando nuevos registros del mismo?

Se propone que, a partir de ese primer vídeo, el alumnado intente crear nuevos materiales para que, en el caso de su desaparición, quede registrado en otros formatos como, por ejemplo, transcripción del sonido, capturas de fotogramas, dibujos..., prestando atención a la intención con la que fue grabado, su contexto y significado.

#### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Cultura Audiovisual  
Tecnología

#### Recursos:

[#Cápsula 2050](#)  
[GIRA](#)  
[Refectum #1](#)  
[Colección](#)

## 4. DIFUSIÓN

---

Mediante la difusión compartimos nuestros proyectos. De este modo, nuestros trabajos llegan a más personas y pueden tener una repercusión mayor. El Museo trabaja para que aquello que ocurre dentro de él no se quede solo en los límites de sus instalaciones o círculos más cercanos.

### Posibles debates

¿Qué tipo de imágenes nos llegan consciente e inconscientemente en nuestro día a día? ¿Cómo nos afectan? ¿Existe alguna diferencia y/o semejanza entre ellas y las que podemos ver en el Museo? ¿Cuál es la mejor manera de difundir nuestro trabajo? ¿Es necesario compartir todo lo que hacemos por redes sociales? Si algo no está en internet, ¿no existe? ¿Por qué?

### Actividad

A partir de la obra *Tetapop* (1973) de la artista pop Ángela García Codoñer, se propone recopilar material visual contemporáneo que consumamos habitualmente (revistas, capturas de pantalla de redes sociales, imágenes publicitarias...) y utilizarlo como herramienta para generar nuestra propia imagen-ícono que creamos que nos represente como grupo. Después, trataremos de difundirlo por redes sociales. De este modo, también llegará a nuestros amigos y conocidos, sobrepasando los límites del espacio/aula.

Se propone hacer equipos de tres personas para recopilar el material y, posteriormente, hacer la pieza/ícono. Esta puede ser hecha en formato digital o con materiales y técnicas diferentes, y luego ser fotografiada. Podemos utilizar también filtros y otros recursos de las redes sociales para trabajar la imagen. Al final, se hará una votación para seleccionar entre todos el trabajo que queremos compartir y que más nos represente como grupo.

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Cultura audiovisual  
Diseño  
Tecnología

### Recursos:

[#Cápsula 2050](#)

[GIRA](#)

[Fuera del canon. Las  
artistas pop en la](#)

[Colección](#)

[Ángela García](#)

[Codoñer](#)

[Tetapop en la](#)

[Colección](#)

## 5. DOCUMENTACIÓN

---

Mediante las redes sociales documentamos el presente y dejamos una prueba de un acontecimiento o vivencia para que quede guardado en el futuro. Muchas veces creamos y mostramos a otras personas una exposición ficcionada de nuestras vidas. Narramos, modificamos y adaptamos nuestras imágenes en función de parámetros socioculturales normativos para intentar adaptarnos, relacionarnos y formar parte de la comunidad en la vivimos.

### Posibles debates

¿Qué nos interesa documentar? ¿Por qué motivo? ¿Nos sentimos presionados a hacerlo? ¿Qué estereotipos de felicidad encontramos en las redes sociales? ¿En qué contextos notamos que están enmascarados? ¿Existe una manipulación en la representación de este sentimiento?

### Actividad

Utilizaremos la obra *La Cultura de la Felicidad* (1971) de Jorge de Luján Gutiérrez, Luis Pazos, y Héctor Puppo para, a partir de ella, crear nuestras propias máscaras e intervenir sobre los estereotipos de felicidad actuales como crítica a estos cánones impuestos que conforman las redes sociales.

Se propone que cada participante diseñe su propia máscara de infelicidad (puede tomar de referentes, por ejemplo, los emoticonos). Después, escenificará una representación de felicidad con su máscara puesta. También se pueden añadir textos o palabras que acompañen a las imágenes. Las diferentes fotografías serán expuestas al resto del grupo y se buscará crear un debate a partir de ellas partiendo de las primeras cuestiones.

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Cultura audiovisual  
Diseño  
Filosofía

### Recursos:

[#Cápsula 2050](#)  
[GIRA](#)  
[La Cultura de la Felicidad](#) en la Colección

## 6. EXPOSICIÓN

---

Las exposiciones de arte contemporáneo se enfrentan a nuevos retos de organización y modos de exhibición, derivados de la multiplicidad de formatos, técnicas y disciplinas con las que trabajan los artistas contemporáneos.

Saliendo del formato clásico de exposición pintura-pared y escultura-peana, experimentaremos tanto el proceso creativo como la exposición de una instalación. De este modo, podemos pensar en un trabajo hecho en y para un espacio concreto, así como en la temporalidad y la interacción activa con el espectador.

### Posibles debates

¿Cómo influye el espacio en las obras? ¿Se puede crear una obra a partir de un espacio concreto? ¿Qué es una instalación? ¿Qué es la temporalidad de una obra? ¿Qué papel tiene el espectador en ella?

### Actividad

A partir de *La verbena* (1927) de Maruja Mallo, se propone intervenir sobre el espacio de la clase y transformarlo, como hace la artista, en un espacio surrealista donde celebrar nuestras verbenas. Para empezar, analizaremos a los personajes que aparecen en la pintura y su contexto. Después, intentaremos llevar esos personajes a la contemporaneidad. ¿Qué símbolos identificarían nuestras fiestas? ¿Quiénes serían los guardias o qué tipo de atracciones habría? ¿En qué espacio se desarrollaría? ¿Qué ropa vestirían los personajes? ¿Qué música sonaría?

Después de este primer acercamiento, se comenzaría a pensar cómo traducirlo a una instalación en el espacio de la clase. Se pueden hacer varios grupos y que cada uno se encargue de un personaje o de un ambiente en concreto, explorando la idea de *tableau vivant*, y activando el uso del propio cuerpo como herramienta artística.

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Cultura audiovisual  
Diseño  
Educación física  
Teatro

### Recursos:

[#Cápsula 2050](#)  
[GIRA](#)  
[Frente y retaguardia:  
mujeres en la Guerra  
Civil](#)  
[Maruja Mallo](#)  
[La verbena en la  
Colección](#)

## 7. FUERA

---

Los límites del Museo van más allá de sus salas de exposiciones. Trata de incorporar y participar en aquello que está ocurriendo fuera de él a través, por ejemplo, de su programa de actividades públicas. La frontera que delimita dónde empieza y dónde termina una institución como el Museo Reina Sofía es dinámica, y se expande y contrae en diversas direcciones del espacio, el cual condiciona también lo que sucede en el interior de sus muros.

### Posibles debates

Al sacar obras de arte de su contexto expositivo en sala, ¿podría cambiar su lectura?, ¿serían observadas por un público diferente?, ¿perderían o ganarían nuevos significados? ¿Existe arte solo dentro de los Museos?

### Actividad

Se propone cambiar el contexto expositivo de obras de la Colección a partir de un fotomontaje situado en nuevos espacios no destinados a la exposición, con el objetivo de poner en tensión las obras, los espacios y los criterios expositivos.

Para presentar la actividad se puede partir de dos obras de la Colección como *Magnesium Copper Plain* [Plano magnesio y cobre, 1969], de Carl Andre y *The Nominal Three (To William of Ockham)* [El tres nominal (para Guillermo de Ockham), 1963] de Dan Flavin. ¿Cómo de importante es la ubicación física de estas obras?

Se recomienda dividir la clase en varios grupos. Utilizando la web del Museo, cada grupo escogerá una obra de la Colección y la integrará, a través de programas de edición de imagen digital, en una nueva que le sirva de contexto, explorando así la resignificación de la obra de arte. Para este tipo de montajes, algunas escenas idóneas serían, por ejemplo, una escuela, un hospital, una cárcel, un paisaje contaminado, un conflicto bélico, nuestro propio dormitorio, etc. Esto mismo se podría realizar de manera analógica a través de un collage fotográfico. Después, el resultado se mostrará por grupos.

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Cultura audiovisual  
Diseño

### Recursos:

[#Cápsula 2050](#)  
[GIRA](#)  
[Colección](#)

## 8. FUERZA

---

Los cuerpos se comportan de distinto modo según los diferentes espacios que transitan, en función de los protocolos coreográficos que cada espacio propone/impone. La escuela lo hace y el museo también. La mayor parte de las obras de arte de un museo son estáticas. Nuestro cuerpo frente a ellas también parece serlo; transitamos las salas en silencio y a paso lento.

### Posibles debates

¿Cómo funciona nuestro cuerpo en el museo? ¿En qué nos influye? ¿Cómo podemos romper esa dinámica? ¿Existen otros modos de poner el cuerpo en un museo? ¿En qué medida cambia nuestra visita si lo hacemos?

### Actividad

Se propone hacer una lista de reproducción conjunta para ser activada en el Museo. Cada participante escogerá una canción de su gusto, con la que esté relacionado, para añadirla a una *playlist*.

El objetivo de esta experiencia es, por una parte, activar nuestro cuerpo con la lista de reproducción que hemos creado mientras visitamos el Museo y, por otra, ya que las canciones son elegidas por el propio deseo de cada uno y forman parte de nuestra cotidianidad, hacer que nos sintamos más relajados y cómodos durante la visita. Se propone visitar parte de la Colección del Museo y terminar en el jardín. En él podemos reproducir esos modos de andar, detenerse, acercarse a observar en detalle, etc., y fijarnos en cómo las distintas canciones que acompañan el movimiento nos pueden condicionar.

Después, con las distintas experiencias surgidas, se propone hacer un diario conjunto en el que cada miembro ponga en diálogo una obra del Museo junto con la canción que ha añadido a la lista. Además, se compartirán distintas experiencias que cada uno haya experimentado con su cuerpo durante la actividad.

### Áreas de conocimiento:

Música  
Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Educación física

### Recursos:

[#Cápsula 2050](#)  
[GIRA](#)  
Redes sociales

## 9. IDENTIDAD

---

La adolescencia se presenta como un potente territorio de descubrimientos, con multitud de opciones para construir la propia identidad. Los jóvenes exploran el mundo, sus gustos, su sexualidad, su género, sus amistades. El Museo también intenta encontrarse a sí mismo y busca constantemente su identidad, sus formas de ser y mostrarse.

### Posibles debates

¿Cómo se representa la adolescencia? ¿En qué series, películas o redes sociales encontramos adolescentes hablando de identidad?

### Actividad

Para iniciar la actividad escogeremos diferentes películas, series o cuentas en redes sociales de adolescentes que estén teniendo difusión actualmente. Partiendo de ellos, se debatirá en grupo cómo se habla de la identidad en la adolescencia por los propios jóvenes y cómo es su representación en los medios de comunicación.

Después de exponer e identificar estas cuestiones, cada participante sacará una fotografía y, a partir de ella, imaginará y desarrollará distintas identidades. Esta será intervenida de manera digital (o impresa). Después, serán presentadas al resto del grupo y analizadas en conjunto, conectando esta intervención con la primera parte de la actividad.

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Cultura audiovisual  
Diseño

### Recursos:

[#Cápsula 2050](#)  
[GIRA](#)  
[Helena Almeida](#)

## 10. MEDIACIÓN:

---

La mediación ayuda a generar diálogos, experiencias y nuevas preguntas sobre las obras y sus interpretaciones culturales; brinda un apoyo para permear las obras y sus discursos.

### Posibles debates

¿Qué es la mediación cultural? ¿Cómo podemos mediar entre las obras y el público? ¿Qué otros tipos de mediación conocemos? ¿Qué estrategias de mediación permiten aproximar posiciones aparentemente alejadas entre sí?

### Actividad

[Gigapíxel](#) es un *microsite* accesible desde la web del Museo en el que, mediante la tecnología ultra-HD, es posible examinar obras de la Colección digitalizadas, con un nivel de precisión que el ojo humano no puede percibir a simple vista.

A partir de la nueva mirada que esta tecnología ofrece también como herramienta de mediación, se invita al grupo a investigar las obras, profundizar en los distintos aspectos históricos y técnicos, procesos de composición, alteraciones o estado de conservación. Después de un primer acercamiento a las obras presentadas en Gigapíxel, escogeremos la obra *Un mundo (1929)* de Ángeles Santos. Cada participante elegirá una zona del cuadro diferente e inventará un relato, una breve historia asociada a ese fragmento. A continuación, cada estudiante contará la historia y el resto del grupo intentará averiguar a qué detalle corresponde. De este modo, a través de estrategias narrativas, el grupo explora la obra de forma pormenorizada. Con las distintas narraciones, es posible crear un relato final y utilizarlo para mediar con personas que no hayan realizado la actividad.

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Lengua y literatura  
Filosofía  
Tecnología  
Informática

### Recursos:

[#Cápsula 2050](#)  
[GIRA](#)  
[Gigapíxel](#)

## 11. TRANSFORMACIÓN

---

Analizar los cambios producidos nos permite un mejor entendimiento del presente. El museo está en constante transformación, intentando redefinirse y adaptarse a los nuevos tiempos y a sus demandas. En 2021, el Museo Reina Sofía comienza a presentar por capítulos, una reordenación total de sus Colecciones, con la que pretende actualizar sus discursos. Además, se busca exponer un gran número de obras almacenadas hasta ahora, y resignificar las obras ya presentes en un nuevo contexto museográfico.

### Posibles debates

¿Qué implica transformarse? ¿Qué cosas permanecen y cuáles aparecen nuevas? ¿Qué nos aporta observar e identificar los cambios que se han producido? ¿Cómo nos ayuda el arte a hacerlo? ¿Qué relación mantenemos con los acontecimientos que han ocurrido al mismo tiempo que nuestro crecimiento?

### Actividad

A partir de la obra *Procés transformació* [Proceso transformación, 1944] de Francesc Abad, en la que el artista utiliza varias fotografías de carnet de diferentes años para ver los cambios que se han producido en su imagen con el paso del tiempo, así como *Autorretrato en el tiempo* (1981-1999) de Esther Ferrer, donde la artista contrapone su rostro de dichos años en mitades complementarias, se propone que cada participante reúna cuatro fotografías suyas de carnet de diferentes años.

Después, en la Colección del Museo, buscaremos alguna obra datada en la misma fecha que cada una de las cuatro fotografías elegidas. Se propone imprimir las fotografías de cada obra y juntarlas en el mismo soporte. Así, crearemos una conexión temporal con las obras y podremos observar posibles evoluciones en los discursos artísticos, técnicas y soportes a lo largo de los años.

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Cultura audiovisual  
Diseño  
Geografía  
Historia  
Historia del arte

### Recursos:

[GIRA](#)  
[Francesc Abad](#)  
[Esther Ferrer](#)  
[Colección](#)

## 12. TRASTORNO

---

El miedo es un estado emocional que surge ante una situación de eventual peligro. Esta emoción se trabaja de distintas maneras por algunos artistas contemporáneos y se refleja en obras que nos pueden ofrecer un pensamiento diferente o permitirnos reflexionar sobre esta emoción.

### Posibles debates

¿Cómo nos afecta el miedo? ¿Existe el miedo positivo y el negativo?  
¿Cómo representamos el miedo? ¿En qué nos puede ayudar a hacerlo?  
¿El arte puede reflejar sentimientos?

### Actividad

Trabajaremos a partir de la obra *Spider* [Araña, 1994] de Louise Bourgeois en la que, a primera vista, reconocemos una amenaza (una araña gigante) y, al mismo tiempo, nos permite cobijarnos en su interior y sentirnos protegidos. Trasladaremos esta ambivalencia entre lo negativo y lo positivo del miedo a algún periodo de nuestra vida en que dicho sentimiento nos haya acompañado, como estancias en el hospital o los días de confinamiento, y también a fobias o temores hacia objetos (agujas), espacios (claustrofobia, agorafobia) o experiencias (miedo a hablar en público, a volar...).

Se propone identificar y trabajar sobre esos miedos que hemos experimentado e intentar llevar al aula representaciones plásticas que jueguen con las proporciones, como Bourgeois, donde algo pequeño en la realidad se representa enorme o, por contra, un objeto diminuto adquiere grandes dimensiones. Representaremos, no solo los miedos, sino también los espacios de cobijo y protección que nos resguardan de esos temores.

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Cultura audiovisual  
Diseño  
Psicología

### Recursos:

[GIRA](#)  
[Louise Bourgeois](#)

## EPÍLOGO. FUTURO

---

El futuro es siempre incierto y mutable, y el museo se plantea como uno de los posibles territorios en el que podemos proyectar deseos, dudas e imaginarios desde el presente. La mirada y el pensamiento artístico posibilita reformular y cuestionar el ahora, entender y conocer el pasado, e inventar lo que vendrá y dar cabida a lo desconocido.

### Posibles debates

¿Cómo pueden los objetos artísticos preservar aspectos del presente? ¿Cómo se transforman las lecturas de los objetos documentales con el paso del tiempo? ¿Qué es la obsolescencia? ¿Cómo habremos cambiado en 2050? ¿Cómo imaginamos que será el mundo y la sociedad futura entonces? ¿Qué importancia tendrá lo que hemos guardado en nuestra cápsula? ¿Cómo será el Museo Reina Sofía? ¿Qué quedará de la adolescencia en nosotros?

### Actividad

Para preservar y cuidar esta experiencia presente, vivida desde la adolescencia, se propone hacer una cápsula del tiempo. Para diseñarla, podemos tomar un bote o una caja que creamos que pueda ser resistente al paso del tiempo. Allí guardaremos, por ejemplo, un *pen drive* con fotografías, canciones, cartas o audios contando lo que queramos. La podemos enterrar en el patio del instituto, señalando en un mapa —dibujado o impreso de fuentes como Google Maps—, su ubicación exacta, y el día y la hora en la fue enterrada, con el deseo de desenterrarla en el año 2050. De esta forma, además de repensar y reafirmar lo que somos hoy y lo que queremos ser, crearemos un diálogo con nuestro yo del futuro, recordándonos cómo hemos sido y cómo nos hubiera gustado o esperábamos que fuéramos. Veremos entonces qué ha cambiado.

Otra opción sería hacer una cápsula del tiempo que abarque un lapso algo más reducido, como el paso de un grupo/clase por el centro escolar. Así, cada grupo guardaría en un recipiente sus objetos para el recuerdo al ingresar en el colegio o instituto, y lo volvería a abrir al finalizar esa etapa educativa. O quizás, un curso escolar completo, creando su contenido en septiembre y revelándolo en junio, al finalizar el año académico. Resulta interesante desarrollar estas cápsulas a modo de correspondencia, invitando al alumnado a escribir cartas a su yo del futuro (a un año vista, a cuatro años vista, a diez...).

### Áreas de conocimiento:

Educación plástica,  
visual y audiovisual  
Cultura audiovisual  
Diseño  
Dibujo técnico  
Geografía  
Historia  
Filosofía

### Recursos:

[#Cápsula 2050](#)  
[GIRA](#)

Más información

[www.museoreinasofia.es/educacion](http://www.museoreinasofia.es/educacion)

