



**FNA** Fundación  
NEMESIO  
ANTÚNEZ

# Arte con el Ojo

Juegos creativos  
sobre la obra de  
Nemesio Antúnez



*Autorretrato intervenido por el propio Nemesio. Santiago, 1986.*

# Arte con el Ojo

*Arte con el ojo* es un conjunto de juegos que invitan a conocer las obras de Nemesio Antúnez y conectarse entre amigos y amigas con sus creatividades.

Usaremos tres tipos de mazos, con imágenes, citas y preguntas, para sumergirnos en la obra de este gran artista y explorar nuestros mundos interiores.

Es posible jugarlo de manera individual o en grupos, conoce las diferentes opciones y encuentra la que más te guste.





## Sobre Nemesio Antúnez

Tan multifacético como sus obras fue Nemesio Antúnez, uno de los artistas más importantes y emblemáticos de la historia de Chile, quién además fue arquitecto, gestor cultural, comunicador y director de dos de los museos más importantes de Chile, el Museo Nacional de Bellas Artes y el Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de Chile -MAC-.

Su obra visual posee una gran riqueza y diversidad técnica. Incursionó en la pintura al óleo y la acuarela; el grabado y el diseño de carteles, siempre como un verdadero investigador creativo. De la misma forma, vemos en las obras de Nemesio diferentes temáticas, inspiradas en experiencias íntimas y domésticas, representadas en escenas de bicicletas, geranios y camas, sin olvidar sus intereses sociales y políticos, expresados en la representación ciudades, oficios y bailes.



## ¿Por qué un juego?

Nemesio Antúnez, además de creador, fue un gran gestor y educador, siempre consciente de la importancia de integrar el arte en la vida y el desarrollo de las personas y sociedades. A partir de esta idea nace *Arte con el ojo*, un juego para difundir la vasta obra de Nemesio y hacer de su legado una caja de herramientas para docentes, artistas educadores, gestores/as culturales y todas las personas interesadas en abrirse a nuevas formas de entender, vivir y compartir, desde el juego, la expresión y la creatividad.

## ¿Quiénes pueden jugar *Arte con el ojo?*



*Arte con el ojo* te invita a jugar de varias formas, pensados para diversas edades, y para ser jugados por grupos intergeneracionales. Cada alternativa de juego indica la edad mínima recomendada, que parte desde los 5 años en adelante.

## ¿Qué necesitamos?

*Arte con el ojo* puede ser jugado de forma virtual o presencial, descargando el material desde la plataforma **fundacionnemesioantunez.org** e imprimiendo o revisando desde la web sus componentes.

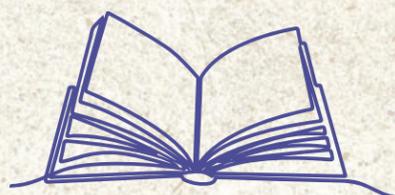
Posee varias formas de ser jugado, en grupos o de manera individual, en salas de clases, con la familia o con tu comunidad, buscando a través de los diferentes juegos la manera que más te guste.



*Nemesio Antúnez a sus 6 años de edad, 1924.*



## ¿Qué contiene *Arte con el ojo?*



**Cuadernillo con diferentes juegos**



### **MAZO OJO**

Un mazo de 60 cartas con detalles de obras de Nemesio Antúnez.



### **MAZO DUDA**

Un mazo de 20 cartas con preguntas para ser respondidas mirando las imágenes creadas por Nemesio.



### **MAZO CITAS**

Un mazo de 20 cartas con citas de Nemesio que hablan de temas que le interesaban y en los que basó su obra.

## ¿Dónde jugarlo?

*Necesitamos tener este cuadernillo con instrucciones y los mazos de los juegos impresos, los que podremos descargar de forma gratuita a través de las páginas **fundacionnemesioantunez.org**.*

*Dependiendo del juego que realizaremos tendremos que tener diferentes mazos. Les invitamos a leer antes cada descripción para elegir el juego que más les guste.*

# Historias Voladoras

Duración **45 min.**  
 Modalidad **Grupal** (máximo 20 personas)  
 Materiales **Mazo OJO**  
 Edad mínima **5 años** (Ideal para jugar con infancias)

## Objetivo

Crear cuentos a partir de las imágenes del mazo OJO, ayudando a activar la imaginación y colaboración creativa.

## Descripción

- Dispondremos todas las cartas del mazo OJO boca abajo.
- Por turnos cada jugador/a elegirá y volteará una carta. En cada turno, según la imagen que aparezca, iremos construyendo una historia grupal.
- El o la primer jugador/a deberá comenzar con la historia. El o la jugador/a siguiente volteará otra carta y según la imagen que aparezca continuará la misma historia, sea sumando acciones o personajes. Deberán, turno a turno, ir repitiendo la historia que se va construyendo colectivamente, dejando volteadas las cartas.
- El juego concluye al terminar de voltear todas las cartas.



## Duda con el Ojo

Duración **45 min.**  
 Modalidad **Grupal** (máximo 30-40 jugadorxs)  
 Materiales **Mazo OJO y DUDA impresos.**  
 Edad mínima **8 años.**

### Objetivo

Descubrir a través de las preguntas del mazo DUDA diferentes maneras de organizar, observar, reflexionar y percibir las obras representadas en el mazo OJO.

### Descripción

- Descubrir a través de las preguntas del mazo DUDA diferentes maneras de organizar, observar, reflexionar y percibir las obras representadas en el mazo OJO.
- Para propiciar un espacio de mejor diálogo y escucha, podremos dividir el grupo en equipos de máximo 5 personas. Lo importante es que cada grupo cuente con los mazos completos de este juego.
- Dispondremos todas las cartas del mazo OJO con las imágenes hacia arriba de modo que el grupo pueda observarlas en detalle.
- Seleccionaremos una carta DUDA al azar. El grupo elegirá la modalidad para seleccionar a la persona a cargo de elegir la carta DUDA quien la leerá en voz alta frente al grupo asegurándose que se escuche con detención.
- Las cartas DUDA son preguntas diversas sobre las obras de Nemesio representadas en las cartas OJO.
- Las preguntas van de temas simples a más complejos. La persona, sea docente, mediador o educador a cargo, podrá evaluar qué preguntas son atingentes y descartar las que considere que no son apropiadas.
- Responderemos las preguntas grupalmente, creando un espacio de diálogo y respeto.
- Podremos elegir cuantas cartas DUDA queramos.



# Palabras que miran

Duración **45 a 90 min.**  
 Modalidad **Grupal** (grupal, de 3 a 6 jugadorxs)  
 Materiales **Mazo OJO y CITAS.**  
 Edad mínima **15 años.**

## Objetivo

Reflexionar en grupo respecto del contexto social que le tocó vivir a Nemesio Antúnez y cómo se ve reflejado en sus obras y en su pensamiento; y analizar las similitudes y diferencias que tiene con el mundo de hoy.

## Descripción

- Dispondremos todas las cartas del mazo OJO boca arriba para que puedan ser observadas por todos y todas.
- Seleccionaremos al azar una carta del mazo CITAS y la leeremos en voz alta junto al grupo.
- Revisaremos qué cartas OJO se relacionan con la cita elegida. Lo dialogaremos en grupo hasta llegar a un consenso escogiendo tres cartas OJO.
- Cada grupo, inspirado en el consenso y las relaciones encontradas entre las cartas OJO y la CITA, creará una escena usando la técnica del teatro-imagen<sup>1</sup>, representando con sus cuerpos congelados durante tres minutos y sin palabras, movimientos, gestos, formas, como si fueran estatuas.
- Los demás grupos observan la escena, recorren la imagen y dejan carteles escritos con sus interpretaciones sobre los cuerpos de sus compañeras y compañeros.
- El grupo que hace la representación, lee en voz alta los carteles que les dejaron y relea la cita para abrir una reflexión con todas y todos en base a las interpretaciones.
- A continuación, se intercambian los roles entre grupos. La dinámica se repite hasta que todos hacen el proceso completo.

<sup>1</sup> El teatro-imagen es básicamente una modalidad del Teatro del Oprimido en el que no está permitido utilizar la palabra. Este método tiene como objetivo ayudar a los participantes a pensar y a expresarse en imágenes, a debatir sus problemas sin necesidad de utilizar la palabra, sirviéndose solo de sus propios cuerpos y de objetos. <https://teatroenele.wordpress.com/teatro-del-oprimido-3/>



# Cuentacuentos Imaginarios

Duración	<b>30 a 40 min.</b>
Modalidad	<b>Grupal</b> (de 3 a 6 jugadores)
Edad mínima	<b>8 años.</b>
Materiales	<b>Mazo OJO impreso.</b>

## Objetivo

Construir diversas narrativas a partir de la obra e imaginario de Nemesio Antúnez.

## Descripción

- Se trata de un juego grupal. Si se desea jugar en una sala de clases es necesario tener un mazo OJO impreso por cada equipo, que deberá tener entre 3 a 6 jugadorxs.
- Se repartirán 6 cartas del mazo OJO a cada jugador/a en cada jugada que serán secretas.
- Cada ronda tiene un cuentacuentos de turno. A partir de la observación de tus cartas, que son secretas para el resto, deberás elegir una e inventar un concepto o una frase que se relacione a tu carta seleccionada. Luego compartirlas, sin mostrar tu carta, tu concepto o frase para que lxs jugadorxs seleccionen entre sus cartas la que más se relacione con el concepto o frase del cuentacuentos. Luego, cada jugador/a deberá entregar su carta seleccionada sin mostrarla a los demás.
- El cuentacuentos de turno mezclará todas las cartas recibidas y las pondrá al azar boca arriba.
- El objetivo ahora será encontrar qué imagen fue la que el cuentacuentos seleccionó.
- Cada jugadxr votará por la carta que considere le pertenece al

cuentacuentos (él mismo no vota). No está permitido votar por la propia imagen.

- El turno concluye cuando todos seleccionen la carta que consideren que fue elegida por el cuentacuentos, quien finalmente revelará su carta.
- Lxs ganadores serán aquellos que eligieron la carta que correspondía y quien tuvo la carta más votada.
- El juego puede concluir cuando completen la ronda de jugadorxs y repetirlo todas las veces que deseen.



## Creando desde la creación

Duración	<b>30 a 40 min.</b>
Modalidad	<b>Individual.</b>
Edad mínima	<b>6 años.</b>
Materiales	<b>Mazo OJO y mazo CITAS.</b>

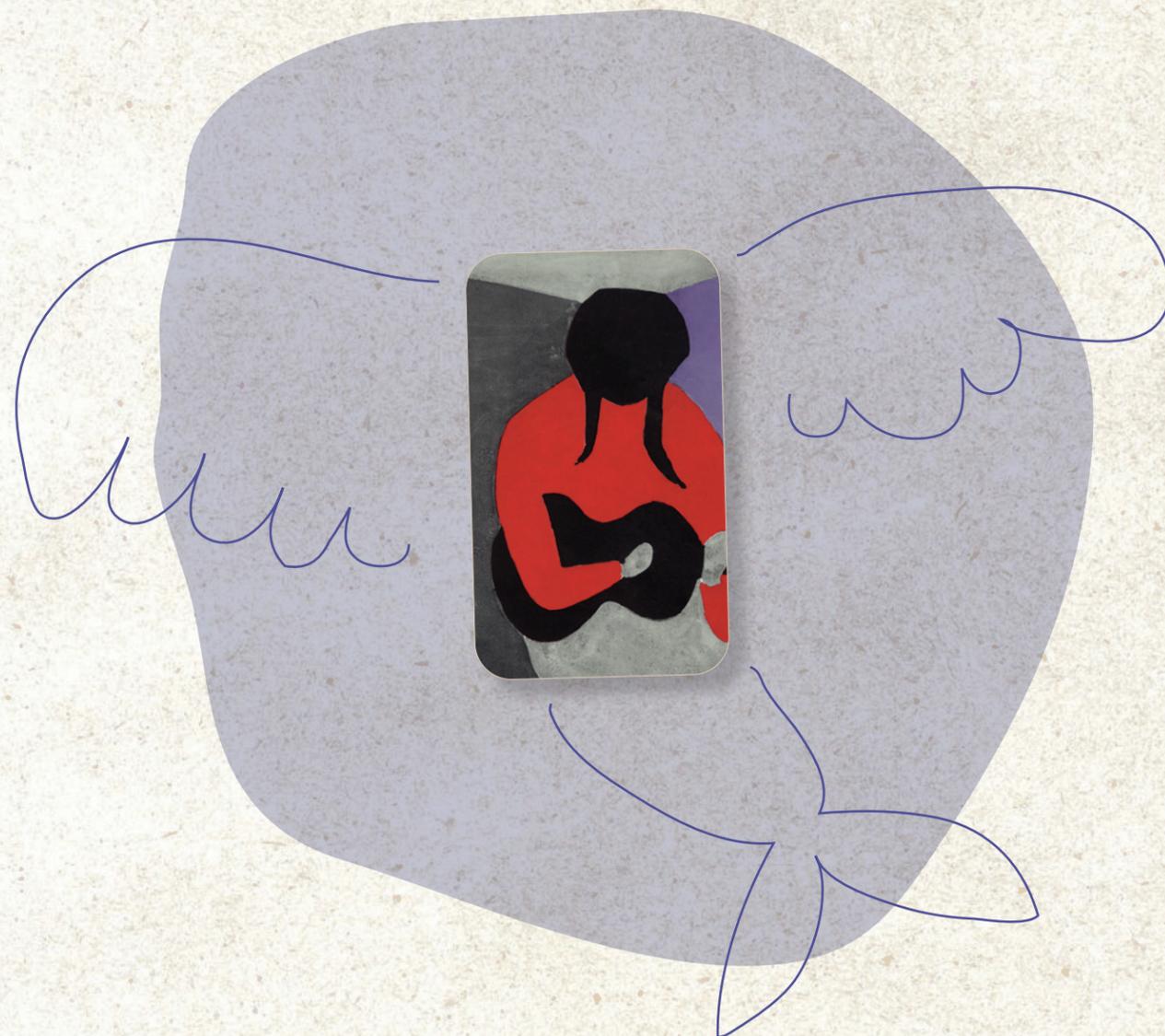
### Objetivo

Expandir las obras de Nemesio Antúnez reproducidas en las cartas OJO en las creaciones de niñas y niños.

### Descripción

- Escoge una obra de Nemesio de las del mazo OJO. Pon la carta con la figura mirando hacia ti. Asegura la carta con cinta de papel, de esa que se pega y despega con facilidad (masking tape).
- Mira bien la imagen sobre el fondo blanco, y piensa que el pintor dejó afuera del cuadro todo lo que no cabía en él, por lo tanto, es un fragmento lo que ves, una partecita, como una pieza de rompecabezas.
- En el papel en blanco inventa cómo continúa la imagen, dibujando o pintando lo que falta. Por ejemplo, sigue las líneas que reconozcas, o extiende los planos y texturas hasta donde tu creas que deben llegar; también puedes completar las formas que quedaron interrumpidas por los bordes de la carta. Tú decides, ahora la obra es tuya.
- Cuando sientas que ya terminaste, despega la carta OJO. Sobre esa zona observarás un rectángulo blanco, rodeado de tu creación. Si ya sabes hacerlo, escribe en el rectángulo un nombre para la obra que hiciste inspirado por Nemesio. Si aún no has aprendido a escribir, no importa, pídele a alguien que te ayude con eso.

- Finalmente, junto a tus profesoras y compañeros, organicen una exposición en la sala o en los pasillos de la escuela. Fotografíen sus creaciones y compartan las imágenes con la Fundación Nemesio Antúnez escribiendo al correo [fundacionnemesioantunez@gmail.com](mailto:fundacionnemesioantunez@gmail.com).



# El enigma de la exposición

Duración	<b>Infinita.</b>
Modalidad	<b>Individual o grupal.</b>
Edad mínima	<b>8 años.</b>
Materiales	<b>Mazo OJO y mazo CITAS.</b>

## Objetivo

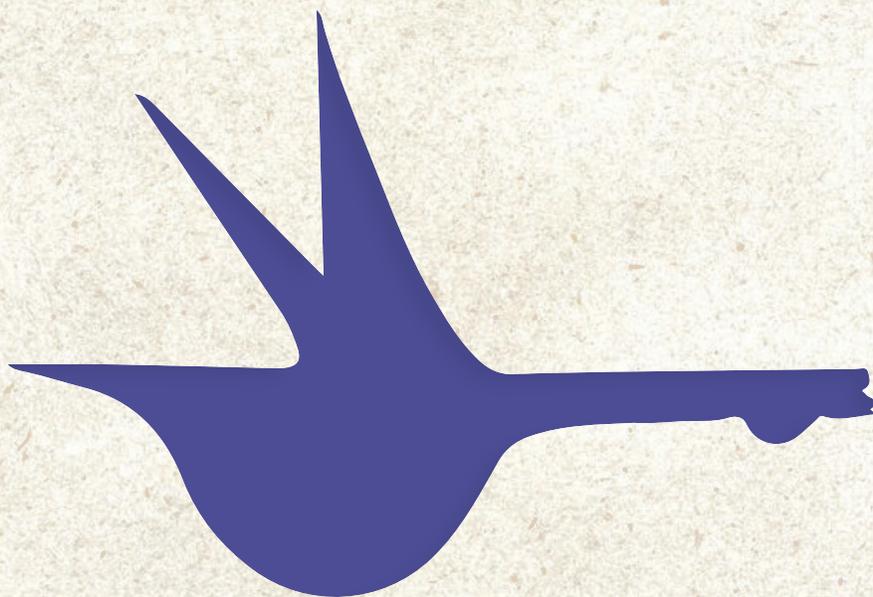
Imaginar múltiples variaciones de exposiciones e interrogantes inspiradas en las obras de Nemesio Antúnez reproducidas en el mazo OJO.

## Descripción

- ¿Te gustaría ser una curadora o curador? La curadora es la persona que escoge las obras que conformarán una exposición. Imagina que te han hecho un encargo muy importante: elegir las obras para una muestra del destacado pintor chileno Nemesio Antúnez.
- Consigue una caja de zapatos, u otra de similar tamaño, píntala cuidadosamente de blanco por dentro. Corta una puerta en alguno de los cuatro lados de la caja, como creando una habitación sin ventanas que usarás como sala de exposiciones en miniatura, e imagina que por esa puerta entrarán las personas a ver la exposición que tú curaste.
- Toma el Mazo Ojo que tiene 60 cartas, cada una con una obra distinta de Nemesio. Escoge solo 10 obras (cartas). Como en las colecciones, busca un vínculo entre las obras que escogiste, a partir de una idea, tema o característica que te parezca interesante.
- Pensando en la característica que llamó tu atención, dale un orden a las obras en la sala. Puede ser por su parecido o diferencia, también por su forma o color, o siguiendo una secuencia o historia. Son infinitas las posibilidades, tú decides.

- Con cinta de papel, de esa que se pega y despega (masking tape, pegote o como lo llamen en tu ciudad) cuelga las obras en los muros de la sala en miniatura, como si fueran los cuadros de la exposición.
- Una vez que hayas colgado todos los cuadros en la sala, piensa en un nombre para la exposición, tal como hacen las curadoras (o curadores) e inventa una pregunta para que las y los visitantes imaginen en qué te inspiraste: un enigma que los haga sentir y pensar. Escríbela en el suelo de la sala.
- Invita a tus amigas y amigos a visitar la muestra. Si no pueden venir, tú se la puedes llevar, por algo es una sala de exposiciones en miniatura. Pídeles que recorran con su mirada todos los muros, pero que también observen desde la puerta. Y conversen a partir de la pregunta que formulaste y el título que inventaste ¿Qué sienten?, ¿qué imaginan?
- Finalmente, proponles cambiar roles, que también se animen a ser curadoras o curadores. Hay 60 obras para escoger, son infinitas las combinaciones y los enigmas que se pueden crear.





Idea original y textos **Antonia Isaacson Labarthe y Gonzalo Bustamante**

Diseño gráfico **Antonia Isaacson Labarthe**

Corrección de estilo **Paloma Bravo**

Santiago de Chile, 2023

**FNA** Fundación  
**NEMESIO**  
**ANTÚNEZ**



Proyecto financiado por el Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes, Ámbito Nacional de Financiamiento, Convocatoria 2022.