

# ¡OH! ASOMBRO Y ¿EH? CURIOSIDAD EN EL MUSEO

PROPUESTAS PARA ENTRENAR EL ASOMBRO Y LA CURIOSIDAD ANTES, DURANTE O DESPUÉS DE UNA VISITA AL MUSEO.



GENERALITAT  
VALENCIANA  
Conselleria d'Educació,  
Cultura i Esport



INSTITUT  
VALENCIÀ  
DE CULTURA

MUSEU  
de Belles Arts de Castelló

# A VER, A VER... ¡OH! ¿EH?

## CÓMO EXPLORAR UNA OBRA DE ARTE EN TRES ACTOS

Para explorar una obra de arte no hay reglas. Podemos explorarla como nos apetezca. Pero hay algunos trucos para sacarle todo el jugo posible a cualquier obra de arte. En realidad, ¡a cualquier objeto!

Uno de los grandes trucos, que da unos resultados muy sorprendentes, es dividir la exploración en fases. Aquí los llamaremos "actos" para darle un poco de teatralidad al asunto. ¡Vamos allá!

Esta imagen forma parte del libro *¡Pellizcame!*, de Ellen Duthie y Daniela Martagón, de la serie de Filosofía visual para todas las edades de Wonder Ponder.



“¡Más majestuoso! ¡Más regio! ¡Más real!”.

## ACTO 1. A VER, A VER...

PARA EJERCITAR EL ASOMBRO Y LA CURIOSIDAD, HACE FALTA OBSERVAR.

Observa muy atentamente el cuadro del retrato real, de la artista mexicana Daniela Martagón.

Haz una descripción detallada, como si estuvieras haciendo un inventario. En esta fase es importante que la descripción no contenga preguntas, ni comentarios; se trata de hacer un registro de todos los elementos que vemos.

¿Qué ves?

Una persona pintando, una corona dorada...

## ACTO 2. ¡OH!

CUANDO SE OBSERVA ALGO CON DETENIMIENTO, ES INEVITABLE FIJARSE EN COSAS QUE NOS SORPRENDEN, NOS EXTRAÑAN, NOS HACEN REÍR (EL ASOMBRO SE EXPRESA DE MIL MANERAS DIFERENTES).

En este segundo acto, se trata de anotar todos estos asombros. No se trata de hacer preguntas en este momento, sino de anotar todo aquello que nos llama la atención.

Puedes empezar con algunas de estas expresiones:

- Me ha asombrado · Me ha sorprendido
- Me ha extrañado · Me ha llamado la atención ·
- Me ha parecido impresionante ·
- Me ha hecho gracia ·

¿Qué te asombra?

Me ha llamado la atención la altura del rey... Me ha extrañado el grito del personaje de la esquina...

## ACTO 3. ¿EH?

ES DIFÍCIL EXTRAÑARSE SIN HACERSE AL MISMO TIEMPO UNA PREGUNTA.

En este tercer acto, trata de convertir tus asombros en preguntas. Puedes incluir preguntas sobre esta imagen concreta (por ejemplo, ¿Es buena retratista la pintora? ¿Por qué?), o sobre otras cosas que te sugiere la imagen (¿Todos los retratos son así?).

Estas palabras pista pueden ayudarte a formular algunas preguntas:

- verdad / mentira
- representación / poder
- buen retrato / mal retrato
- filtros de TikTok / realidad

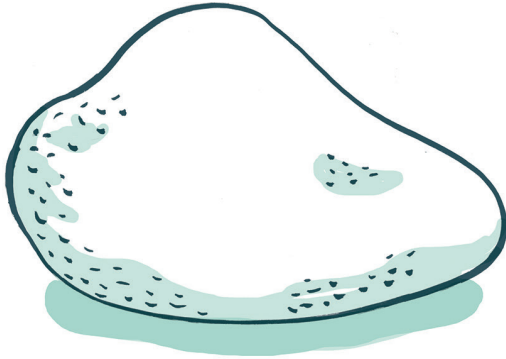
¿Qué te preguntas?

¿Es buena retratista la pintora? ¿Por qué? ¿Todos los retratos son así?...

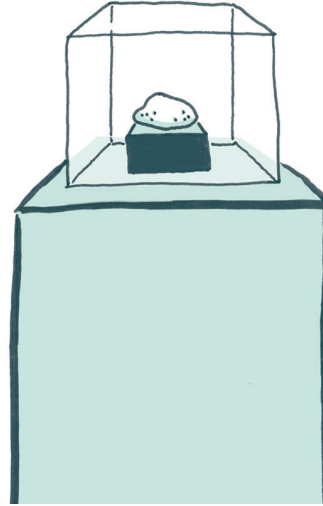
# COMO SACARLE JUGO A UNA PIEDRA

El truco de la exploración en tres actos de las páginas anteriores es un truco realmente asombroso y curioso. Nos permite sacarle asombro y curiosidad incluso a la cosa más aburrida que podamos imaginar. Por eso es perfecto para este cuadernillo. De hecho, vamos a ponerlo a prueba con una piedra. Sí, un pedrusco.

Concretamente, este pedrusco:



Espera, presentémosla más bonita:



¿Ves? Ya parece un poco más intrigante. ¿Qué tendrá de especial esta piedra para que esté en una vitrina dentro de un museo?

Explórala en tres actos:

## ACTO 1. A VER, A VER...

Describela con todo el detalle posible: observa la forma, el color (¿es uniforme el color o tiene varios colores?), el tamaño, el tacto aparente (¿parece suave o rugosa?).

Si te cuesta describir una piedra porque piensas que no hay gran cosa que decir, prueba a imaginar que es la primera vez que ves una piedra. Jamás has visto nada parecido. Trata de describirla desde la ignorancia.

Por otro lado, como sí que sabes un poco sobre piedras, porque en realidad no es la primera vez que has visto una, trata de fijarte en detalles que te indiquen su posible procedencia. ¿Parece una piedra útil o decorativa? ¿Qué observaciones te permiten llegar a esta conclusión?

## ACTO 2. ¡OH!

A la hora de pensar en los asombros, extrañezas o aspectos que llaman tu atención, puedes anotar cosas sobre la piedra en sí, o el hecho de que la piedra esté en una vitrina de un museo.

Puedes anotar tus asombros en el Asombrario que encontrarás al final de este cuadernillo.

## ACTO 3. ¿EH?

Por último, piensa en todas las preguntas que se te ocurran acerca de este querido pedrusco: sobre esta piedra en concreto, sobre su historia, sobre las piedras en general, sobre todo lo que se te ocurra.

Puedes anotar tus preguntas en el Preguntario que encontrarás al final de este cuadernillo.

¡Lo conseguiste! ¡Sacaste jugo de una piedra!

¿Y cómo puedo poner esto en práctica en el museo? ¡Hay otro truco para eso!

## EL TRUCO DE LA PIRUETA

En cada sala del museo, dirígete al centro y detente. Luego, ve girándote lenta, lentamente, mientras vas viendo todas las obras de la sala. Al girar, es probable que te vayan llamando la atención algunas obras. Elige las tres primeras que te llamen la atención (pueden llamarte la atención por motivos muy diferentes; todos los motivos valen). Ahora acércate, una a una y solo a esas tres, y explóralas en tres actos, como ya sabes hacer.



1. A VER, A VER...  
(OBSERVACIÓN ATENTÍSIMA).



A2. ¡OH!  
(ASOMBRO, SORPRESA  
O EXTRAÑAMIENTO).



3. ¿EH?  
(PREGUNTAS).

No te olvides de hacer tus anotaciones en tu **ASOMBRARIO** y en tu **PREGUNTARIO** (al final de este cuadernillo) antes de pasar a la siguiente sala o área del museo.



## BUSCA Y ENCUENTRA

Este juego, que se puede hacer a solas o en compañía, es genial para fijarse en cosas un poco diferentes a las habituales.

- Un personaje con una mirada intrigante.
- Un cuadro en el que te gustaría entrar.
- Un personaje con una mirada inquietante.
- Una obra que no te guste pero que te interese.
- Un detalle que no habías percibido a primera vista.
- Algo en el museo que no forme parte de la colección que te haya llamado la atención o te haya resultado interesante.
- Un personaje secundario interesante.
- Una obra que te provoque ganas de hacerle preguntas a la artista o al artista (¿qué preguntas le harías?).
- Una obra que creas que a todo el mundo le parecería bella.
- Una obra que sea fea y bella al mismo tiempo.
- Algo (un cuadro, una escultura, un objeto o alguna otra cosa) que te gustaría coleccionar a ti.



- Una obra o un objeto de exposición que te despierte ganas de saber más.
- Un objeto o pieza que creas que falta en este museo.
- Un objeto o pieza que creas que sobra en este museo.
- Una obra que no comprendas nada de nada.
- Algo que te haya sorprendido encontrarte en un museo.
- Un personaje de un cuadro al que te gustaría entrevistar (y la razón).
- Una obra que te llevarías para colgarla en la pared de tu habitación.
- Dos retratos que te parezcan interesantes de comparar.
- Una representación interesante del poder.
- Dos obras de arte que te parezcan contrarias u opuestas.

# ENTREGA DE PREMIOS TOP DEL MUSEO



PREMIO TOP A LA PIEZA MÁS CONMOVEDORA



PREMIO TOP A LA PIEZA MÁS GRACIOSA



PREMIO TOP A LA PIEZA MÁS VALIOSA



PREMIO TOP A LA PIEZA MÁS ENIGMÁTICA

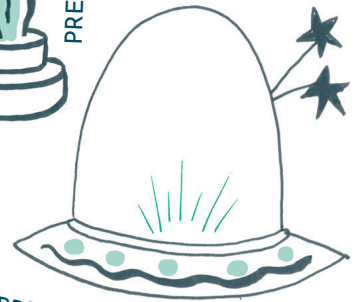


PREMIO TOP AL MARCO MÁS BONITO

PREMIO TOP A LA OBRA MÁS PROVOCADORA DE CONVERSACIÓN



PREMIO TOP A LA OBRA MÁS ANTIGUA



PREMIO TOP A LA OBRA QUE MEJOR SERVIRÍA PARA EXPLICARLE A UN EXTRATERRESTRE LO QUE ES EL ARTE



PREMIO TOP A LA PIEZA MÁS ESPANTOSA



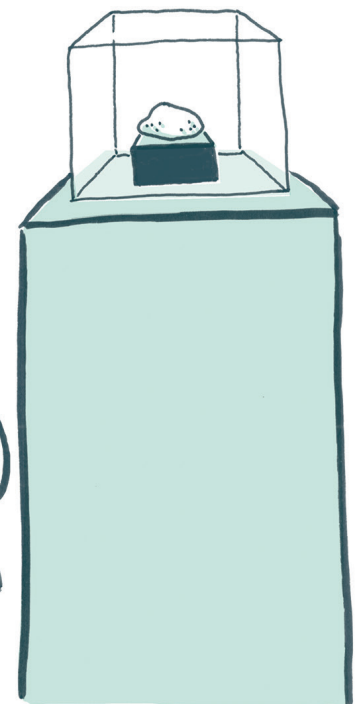
PREMIO TOP A LA PIEZA MÁS BELLA

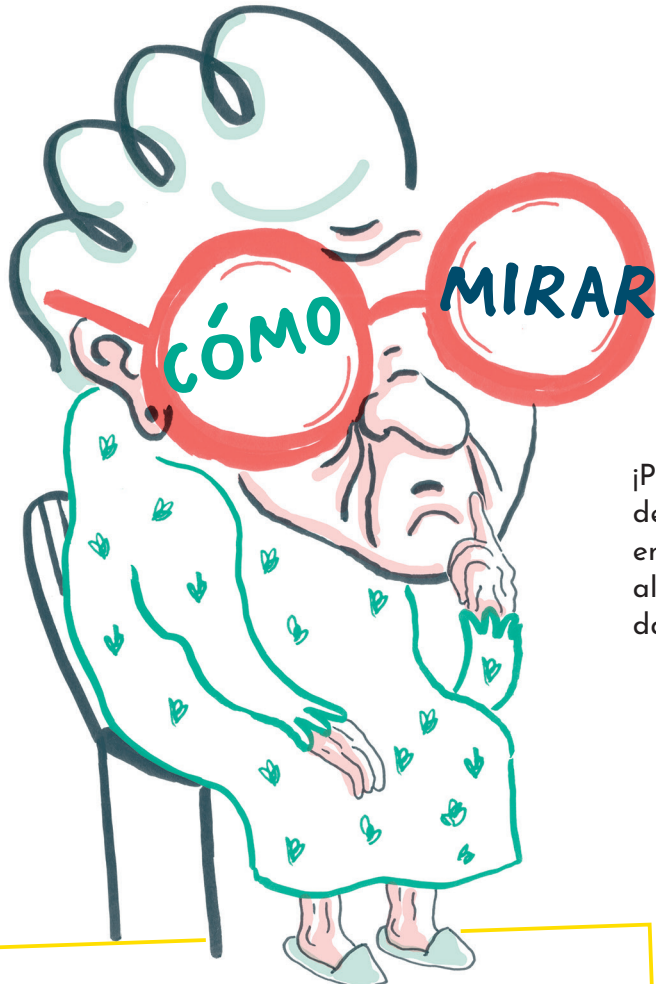
## AL RICO DETALLE

Aprovecha que estás en un museo para mirar obras más de cerca (de la otra manera se puede ver en una foto en Internet).

Acércate (sin tocar) lo suficiente para ver bien las pinceladas de un cuadro (¿son gruesas o finas?) Fíjate en el color (¿cómo se usa el color blanco en el cuadro? ¿Y el color negro?). Observa la composición (para esto a veces ayuda mirar con los ojos entrecerrados). Y mira la técnica empleada. Fíjate en todos los detalles. Ahora aléjate y observa cómo cambia tu visión.

¡LA MIRO Y LA MIRO Y SIGUE SIENDO UNA PIEDRA!





¡Podemos mirar como queramos! Pero aparte de mirar explorando por fases, como se propone en las páginas anteriores, en esta página hay algunas ideas para cambiar de perspectiva y darle un poco de variedad a nuestra mirada.

### CON OJOS PRESTADOS

Cierra los ojos (o tápate los ojos con una venda o pañuelo). Pídele a un/a acompañante que te describa en todo detalle una obra de arte. Debe describírtela para que tengas la idea más completa posible del cuadro. Mientras lo describe, hazle todas las preguntas que se te ocurran. Cuando ya creáis que la descripción ha sido lo suficientemente completa, y te la hayas imaginado en tu cabeza con todo lujo de detalle, retírate la venda o abre los ojos y mira. ¿Qué diferencias hay entre lo que has "visto" con los ojos prestados de tu acompañante y lo que ves ahora con los tuyos?

### CON OTROS OJOS



#### CON OJOS DE LADRÓN O LADRONA

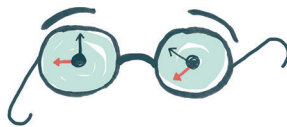
Has entrado en el museo para robar las obras más valiosas. ¿Cuáles te llevarías?

#### CON OJOS DE PERRO

El espectro de colores que percibe un perro es más limitado que el que percibimos los seres humanos. Ven los colores en tonos de azul y amarillo y no distinguen bien el rojo y el verde. Teniendo en esto en cuenta, ¿qué obras llamarían la atención de un perro dentro del museo?

#### CON OJOS DE CENSOR O CENSORA

Trabajas para la Oficina de la Censura del Ministerio Ficticio de Cultura. Te han enviado a detectar obras "problemáticas" que habría que prohibir. Puedes pensar en todos los posibles motivos de prohibición que se te ocurran. ¿Cuáles prohibirías?



#### CON OJOS DE PERSONA DEL PASADO

¿Cómo miraría una persona del pasado (de la Edad de Hierro por ejemplo) las obras del museo? ¿Qué conclusiones sacaría? ¿Qué le asombraría? ¿Qué se preguntaría? ¿Qué le haría reír?

#### CON OJOS DE GUIONISTA

Elige un cuadro donde haya dos personajes interactuando interesantemente. Imagina el diálogo entre ellos.

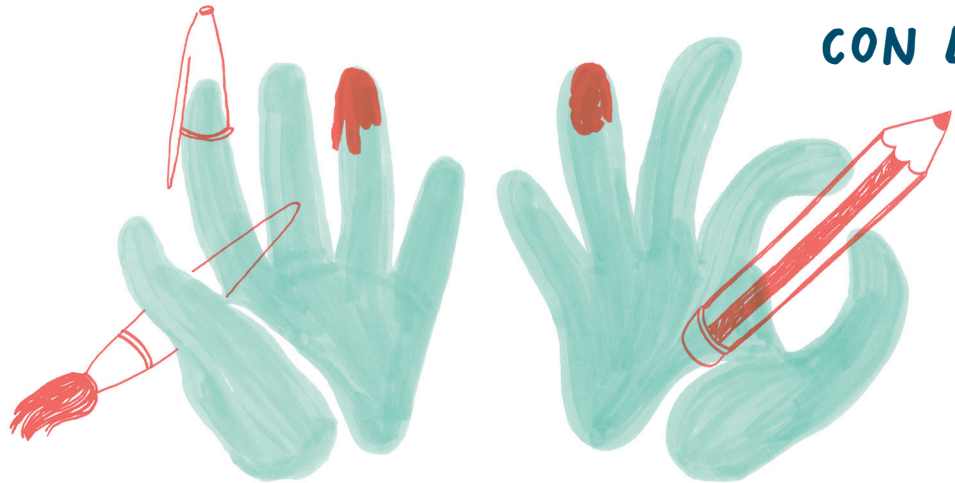
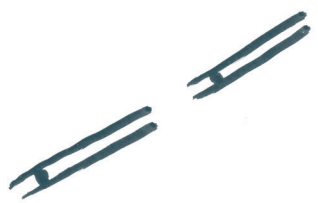


**CON OJOS DE COLECCIONISTA DE ARTE**  
 Has entrado en el museo para ver si hay alguna obra que te gustaría añadir a tu colección. El dinero no es problema. ¿Qué dos obras te llevarías?

**CON OJOS DE PERSONA DEL FUTURO**  
 ¿Cómo miraría una persona del futuro (del siglo xxx por ejemplo) las obras del museo? ¿Qué conclusiones sacaría sobre el pasado? ¿Qué le asombraría? ¿Qué se preguntaría? ¿Qué le haría reír?

**CON OJOS DE GUARDIA DE SEGURIDAD**  
 En una de las salas del museo, juega a explorar la sala con ojos de guardia de seguridad para detectar posibles riesgos o peligros y pensar en maneras de proteger las obras de arte.

**CON OJOS DE EXTRATERRESTRE**  
 Un alienígena despistado ha aterrizado en Castellón. ¿Qué conclusiones sacaría sobre la civilización humana a partir de las obras expuestas en el museo? ¿En qué se fijaría? ¿Qué le asombraría? ¿Qué se preguntaría? ¿Qué le haría reír?



**CON LAS MANOS**

Una manera estupenda de mirar es dibujando. No importa lo bien o lo mal que dibujes. El ejercicio de tratar de copiar una obra de arte del museo, te hará mirarla de una manera muy particular.

**HACIENDO EL PINO PUENTE**

Cambia la perspectiva desde la que miras. Mira las obras boca abajo o de lado para descubrir nuevos detalles que es posible que te pierdas si miras siempre de frente. Delante de un retrato, por ejemplo, prueba a caminar de un lado a otro del cuadro mirando a la persona retratada fijamente a los ojos. ¿Cambia su expresión según te vas moviendo?



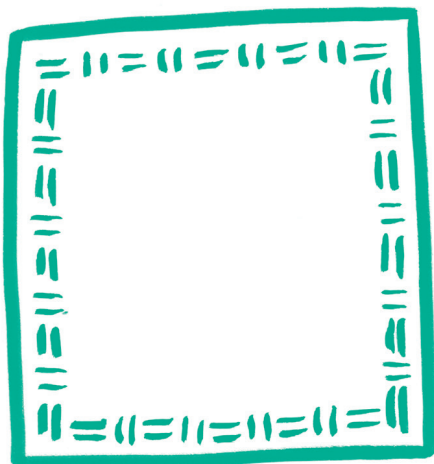
# CREA TU PROPIA OBRA DE ARTE PARA PROVOCAR ASOMBRO Y CURIOSIDAD



Antes de ponerte a dibujar sin pensar, pregúntate: ¿Cómo vas a asombrar, extrañar o llamar la atención con tu obra? ¿Cómo vas a generar curiosidad y preguntas interesantes?

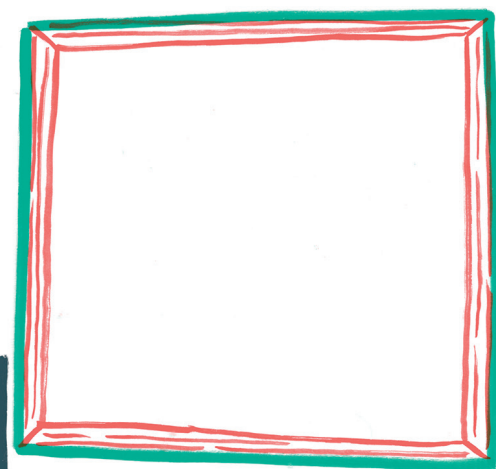
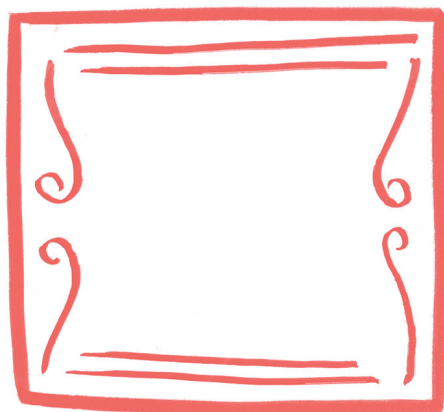
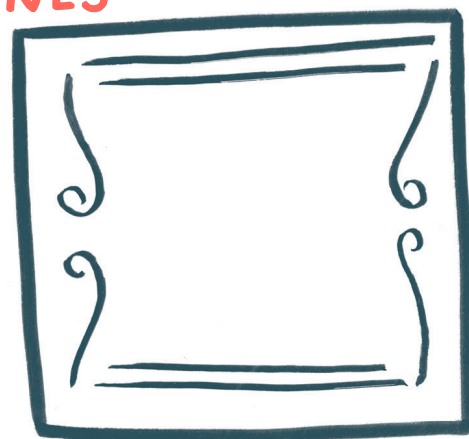


# CREA TUS PROPIAS EXPOSICIONES



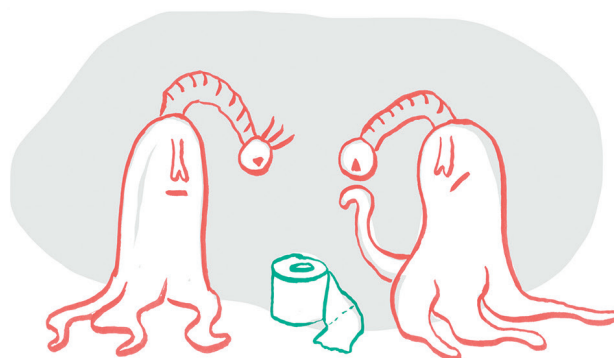
¿QUÉ CINCO OBJETOS DEL SIGLO XXI ELEGIRÍAS PARA UN FUTURO MUSEO DEL SIGLO XXX?

Para ayudarte a elegir, primero, imagínate a una persona del siglo xxx. ¿Estará en la Tierra o quizás en otro planeta? ¿Cómo habrá cambiado la vida de los seres humanos? ¿Qué cinco cosas elegirías para darle la mejor idea posible de cómo era la vida en la Tierra en el siglo XXI? Dibuja cada cosa y piensa en una explicación para que las personas habitantes del siglo xxx entiendan lo que es y por qué lo has elegido.



¿QUÉ CINCO IMÁGENES ELEGIRÍAS PARA EXPLICAR A UN SER EXTRATERRESTRE CÓMO SOMOS LOS SERES HUMANOS?

Pueden ser obras de un museo, imágenes que encuentres en Internet o en alguna revista, o bien cinco ilustraciones tuyas. Lo importante es que sirvan para que el ser extraterrestre se haga una idea de cómo somos los seres humanos. Y si de paso le generamos un poco de asombro y otro poco de curiosidad, pues mejor que mejor.



¿Le has cogido el gusanillo a esto de crear exposiciones? Piensa tú en otras ideas interesantes y ponte a ello. Recuerda que se puede hacer una exposición sobre cualquier cosa. Lo importante es que provoque asombro y curiosidad.

¿Una obra de arte puede ser fea o si es fea deja de ser arte?

¿Cómo se puede decidir qué es arte y qué no es arte?

¿Hay normas en el arte o el arte no tiene normas?

¿Hay personas que pueden valorar mejor que otras lo que es arte y lo que no es arte?

¿Lo que es una obra de arte en un momento puede dejar de serlo alguna vez?  
¿Cómo puede dejar de serlo?

¿Por qué creamos arte los seres humanos?

¿Una copia de una obra de arte es también una obra de arte? ¿Cuál de los dos es más valioso, la copia o el original? ¿Por qué?

¿Qué diferencias hay entre objetos que son arte y los que no lo son?

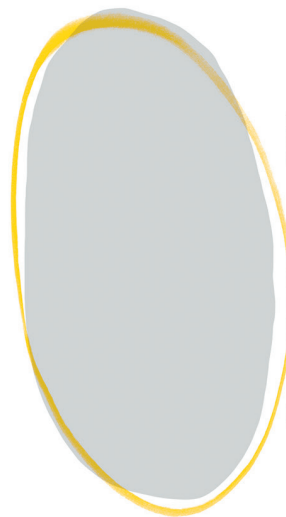
¿Una obra de arte puede gustar a alguien que no la entienda?

# ARTE

¿Cómo le explicarías a un extraterrestre lo que es arte?

¿El arte es una pérdida de tiempo o es importante?

Y tú, ¿qué te preguntas sobre el arte?



¿Qué es un museo?

¿Para qué sirven los museos?

¿Se debería poder mostrar cualquier cosa en un museo o se te ocurre alguna cosa que debería prohibirse?

¿Los museos nos muestran la verdad?  
¿En qué sentido sí y en qué sentido no?

¿Qué tendría que tener una piedra para que se la considerara meritoria de exponerse en un museo?

¿Qué estrategias se te ocurren para que un museo asombre y provoque curiosidad a sus visitantes?

¿Cuál sería el museo de tus sueños?  
¿Y el de tus pesadillas?

¿Puedes hacer algo tú para encontrar más asombro y curiosidad a tu alrededor?

# MUSEO

¿Alguna vez has hecho una colección?  
¿Para qué?

¿Por qué crees que coleccionamos cosas los seres humanos?

Si te encargaran crear un museo, ¿qué tipo de museo harías y por qué?  
¿Cómo podrías hacer para que fuera lo más asombroso e interesante posible para las personas visitantes?

Piensa en el museo más aburrido que se te ocurra. ¿Qué contiene?  
Sin cambiar la colección, ¿de qué maneras podrías hacer que fuera más interesante?

Si tuvieras que establecer unas normas para las cosas que se deben exponer en un museo, ¿qué normas establecerías?

Y tú, ¿qué te preguntas sobre los museos?





¡OH!

## ASOMBRARIO

MIS ASOMBROS MÁS IMPACTANTES

Anota en esta página todas las cosas que te vayan llamando la atención, sorprendiendo, asombrando o extrañando durante tu visita al museo. Será tu Colección de Asombros.

Aquí hay algunas pistas para empezar tus frases:

- Me ha parecido impresionante...
- Me ha sorprendido...
- Me ha llamado la atención...
- Me ha asustado...
- Me ha extrañado...
- Me ha asombrado...
- Me ha impactado...



A la salida del museo, repasa todos tus asombros y elige uno o dos para incorporarlos al gran Asombrario de la cristalera. Trata de elegir los que te parezcan más interesantes de compartir con otras personas visitantes del museo que leerán tus asombros.

¿EH?

# PREGUNTARIO

## MIS PREGUNTAS MÁS INTRIGANTES

Anota en esta página las preguntas más interesantes que te vayan surgiendo durante tu visita al museo. Será tu Colección de Preguntas.

Aquí puedes incluir preguntas sobre:

- Obras concretas del museo.
- La vida, el mundo o la humanidad.
- Técnicas artísticas.
- La vida en otras épocas.
- La sociedad actual.
- Arte y sentimientos.
- Artistas.
- (Y cualquier otro tipo de pregunta que te surja).

A collection of colorful, irregular shapes for writing questions. The shapes are in various colors: green, red, yellow, and black. Some shapes have small eyes or a worm-like figure attached to them. The shapes are scattered across the page, providing space for visitors to write their questions.

A la salida del museo, repasa todas las preguntas de tu colección y elige una o dos para incorporarlas al gran Preguntario de la cristalera. Trata de elegir las que te parezcan más interesantes de compartir con otras personas visitantes del museo que leerán tus preguntas.



Este cuadernillo forma parte de la propuesta didáctica

# ¡OH! ASOMBRO Y ¿EH? CURIOSIDAD EN EL MUSEO

desarrollado por Ellen Duthie (del proyecto Wonder Ponder)  
para el Museo de Bellas Artes de Castellón en el marco de la jornada  
Minúscula art & infància.

Autora: Ellen Duthie

Diseño y maquetación: Alejandra Fernández

*minúscula*  
art & infància

