

BINGO Y ESCRITURA

JUGANDO CON EL AZAR Y LA CREACIÓN POTENCIAL

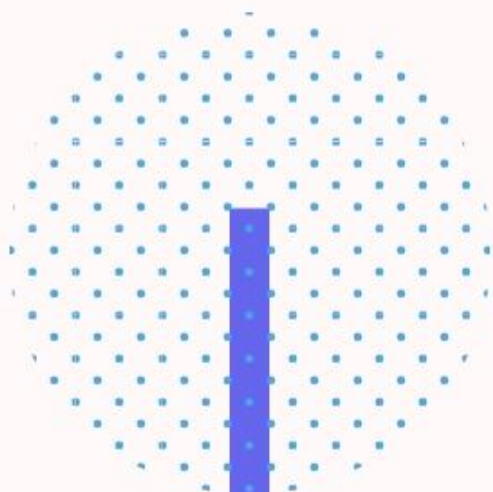
12/05/2019

Por Antonio Martín Flores



BINGO Y ESCRITURA

BAJO UNA IDEA DE
LOLI FERNÁNDEZ






EL BINGO

CREEMOS QUE LAS MATEMÁTICAS, LOS NÚMEROS, EL AZAR, EL JUEGO, PUEDE SERVIR PARA AFRONTAR EL PROCESO CREATIVO DE LA ESCRITURA DESDE LOS PRINCIPIOS DE OULIPO, ENTRE OTROS.

LAS PALABRAS

PARA ELLO, RELACIONAREMOS LOS NÚMEROS Y EL MECANISMO DEL JUEGO DEL BINGO CON PALABRAS QUE SERÁN EL DETONANTE DE LA ESCRITURA.



EL BINGO

CADA NÚMERO TENDRÁ PEGADO SU
CORRESPONDIENTE PALABRA



LOS CARTONES

CADA PARTICIPANTE, OBTIENE, TENDRÁ SU
COMBINACIÓN PARA JUGAR






LAS PALABRAS

LO MÁS INTERESANTE DESDE EL PUNTO DE VISTA DOCENTE, SERÁ ASIGNAR A CADA NÚMERO UNA PALABRA.

¿QUÉ PALABRAS ESCOGER?

EN NUESTRO CASO, HEMOS OPTADO POR CREAR TRES POSIBILIDADES PARA TRES JUEGOS DIFERENTES.






LAS PALABRAS

LO MÁS INTERESANTE DESDE EL PUNTO DE VISTA DOCENTE, SERÁ ASIGNAR A CADA NÚMERO UNA PALABRA.

PRIMER MODELO

HEMOS ESCOGIDO LAS PALABRAS DEL BLOG "UN POEMA CADA SEMANA", PALABRAS QUE APARECÍAN EN POEMAS MATEMÁTICOS PARA CELEBRAR EL DÍA ESCOLAR DE LAS MATEMÁTICAS



RELACIÓN POÉTICO-NUMÉRICA EN EL DÍA ESCOLAR DE LAS MATEMÁTICAS

1 TIRADA	2. DADOS	3. NO	4. ABOLIRÁ	5. AZAR	6. DIOS	7. SÍ	8. JUEGA	9. INFINITO	10. MATEMÁTICAS
11 IGUALDAD	12. FUERA	13. TIEMPO	14. TEMBLOR	15. INCOSNCIENCIA	16. ADVERTIR	17. VÉRTIGOS	18. ESCRIBO	19. IRREVERSIBLE	20. VIDA
21. PROBABILIDAD	22. ANTERIOR	23. ÁRBOL	24. REPRESENTA	25. ETAPAS	26. INICIAR	27. VACÍO.	28. AMOROSA	29. PARTIDA	30. DESOLACIÓN
31. CONSTRUIR	32. TROZOS	33. GOLPE	34. MONÓTONO	35. TEMBLOR	36. HUECOS	37. REDES	38. TINTA	39. LUZ	40. SOMBRA
41. HORIZONTE	42. DOLOR	43. LEVE	44. DULCE	45. MUERTE	46. OJOS	47. QUERER	48. LEJANÍA	49. NUBE	50. DILUIRSE
51. IMAGINA	52. SOMOS	53. DOS	54. ATENDÍAMOS	55. CALLADOS	56. MENTÍA	57. PENSAR	58. ECUACIONES	59. INCÓGNITAS	60. NADA
61. TODOS	62. SABÍAN	63. IRSE	64. COMPRENDO	65. CALAVERA	66. RIENDO	67. DIVIDIRSE	68. SIENTO	69. DÍA	70. DERRIBO
71. SENO	72. PECHO	73. FRÍA	74. CRUZA	75. ARCO	76. DESHOJANDO	77. NOSTALGIA	78. CORAZONES	79. SANGRE	80. ROJO
81. BAJO	52. PORTAL	83. ASOMA	84. ESPEJO	85. PAPEL	86. PLATA	87. DESORDEN	88. ENTRAÑA	89. HIPERBÓLICO	90. ESPACIO

1ª DECENA: UNA TIRADA DE DADOS NO ABOLIRÁ EL AZAR/ DIOS SÍ JUEGA A LOS DADOS / INFINITO MATEMÁTICAS

2ª DECENA: MATEMÁTICAS FUERA DEL TIEMPO: <https://unpoemacadasemana.blogspot.com/2017/04/matematicas-fuera-del-tiempo.html>

3ª DECENA: EJERCICIO NÚMERO 1. PROBABILIDAD: <https://unpoemacadasemana.blogspot.com/2017/01/ejercicio-de-probabilidad.html>

4ª DECENA: TOPOLOGÍA DE UNA PÁGINA EN BLANCO: <https://unpoemacadasemana.blogspot.com/2017/01/topologia-de-una-pagina-en-blanco.html>

5ª DECENA: LAS HUELLAS. <https://unpoemacadasemana.blogspot.com/2016/04/las-huellas-poema-elegido-por-maria.html>

6ª DECENA: IMAGINA SI SOMOS DOS: <https://unpoemacadasemana.blogspot.com/2016/03/imagina-si-somos-dos.html>

7ª DECENA: EL SONETO MATEMÁTICO: <https://unpoemacadasemana.blogspot.com/2015/04/el-soneto-matematico.html>

8ª DECENA: LA FÍSICA ES MENTIRA: <https://unpoemacadasemana.blogspot.com/2012/09/la-fisica-es-mentira.html>

9ª DECENA: POEMA PARA EL DÍA ESCOLAR DE LAS MATEMÁTICAS: <https://unpoemacadasemana.blogspot.com/2019/05/poema-para-el-dia-escolar-de-las.html>

LAS PALABRAS

LO MÁS INTERESANTE DESDE EL PUNTO DE VISTA DOCENTE, SERÁ ASIGNAR A CADA NÚMERO UNA PALABRA.

SEGUNDO MODELO

HEMOS ESCOGIDO EL FAMOSO INICIO DE "CIEN AÑOS DE SOLEDAD", DE GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ. LA INTENCIÓN ES PROBAR QUE PUEDE OPTARSE POR CUALQUIER TEXTO PREVIO QUE LUEGO SE MULTIPLICARÁ EN CIENTOS DE VERSIONES.

RELACIÓN POÉTICO-NUMÉRICA EN *CIEN AÑOS DE SOLEDAD*, de Gabriel García Márquez

1 MUCHOS	2. AÑOS	3. DESPUÉS	4. FRENTE	5. PELOTÓN	6. RECORDAR	7. AQUELLA	8. TARDE	9. REMOTA	10. PADRE
11 CONOCER	12. HIELO	13. ENTONCES	14. ALDEA	15. CASAS	16. BARRO	17. CAÑABRAVA	18. CONSTRUIDAS	19. ORILLA	20. RÍO
21. AGUAS	22. DIÁFANAS	23. LECHO	24. PIEDRAS	25. PULIDAS	26. BLANCAS	27. ENORMES.	28. HUEVOS	29. PREHISTÓRICOS	30. MUNDO
31. RECIENTE	32. COSAS	33. CARECIÁN	34. NOMBRE	35. MENCIONARLAS	36. SEÑALARLAS	37. DEDO	38. TODOS	39. AÑOS	40. MES
41. MARZO	42. FAMILIA	43. PLANTABA	44. CARPA	45. GRANDE	46. ALBOROTO	47. TIMBALES	48. DAR	49. CONOCER	50. INVENTOS
51. IMÁN	52. CORPULENTO	53. MANOS	54. CORRIÓN	55. PRESENTÓ	56. TRUCULENTA	57. MARAVILLA	58. MUNDO	59. SABIOS	60. ALQUIMISTAS
61. ARRASTRANDO	62. METÁLICOS	63. VER	64. CALDEROS	65. TENAZAS	66. CAÍAN	67. SITIO	68. MADERAS	69. CUBRÍAN	70. DESESPERACIÓN
71. CLAVOS	72. TORNILLOS	73. DESENCLAVARSE	74. OBJETOS	75. PERDIDOS	76. TIEMPO	77. APARECIÁN	78. BUSCADO	79. ARRASTRABAN	80. TURBULENTA
81. MÁGICOS	82. VIDA	83. PROPIA	84. ÁSPERO	85. ACENTO	86. CUESTIÓN	87. DESPERTALES	88. DESAFORADA	89. IMAGINACIÓN	90. SIEMPRE

MUCHOS AÑOS DESPUÉS, FRENTE AL PELOTÓN DE FUSILAMIENTO, EL CORONEL AURELIANO BUENDÍA HABÍA DE RECORDAR AQUELLA TARDE REMOTA EN QUE SU PADRE LO LLEVÓ A CONOCER EL HIELO. MACONDO ERA ENTONCES UNA ALDEA DE 20 CASAS DE BARRO Y CAÑABRAVA CONSTRUIDAS A LA ORILLA DE UN RÍO DE AGUAS DIÁFANAS QUE SE PRECIPITABAN POR UN LECHO DE PIEDRAS PULIDAS, BLANCAS Y ENORMES COMO HUEVOS PREHISTÓRICOS. EL MUNDO ERA TAN RECIENTE, QUE MUCHAS COSAS CARECIÁN DE NOMBRE, Y PARA MENCIONARLAS HABÍA QUE SEÑALARLAS CON EL DEDO. TODOS LOS AÑOS, POR EL MES DE MARZO, UNA FAMILIA DE GITANOS DESARRAPADOS PLANTABA SU CARPA CERCA DE LA ALDEA, Y CON UN GRANDE ALBOROTO DE PITOS Y TIMBALES DABAN A CONOCER LOS NUEVOS INVENTOS. PRIMERO LLEVARON EL IMÁN. UN GITANO CORPULENTO, DE BARBA MONTARAZ Y MANOS DE GORRIÓN, QUE SE PRESENTÓ CON EL NOMBRE DE MELQUIADES, HIZO UNA TRUCULENTA DEMOSTRACIÓN PÚBLICA DE LO QUE ÉL MISMO LLAMABA LA OCTAVA MARAVILLA DE LOS SABIOS ALQUIMISTAS DE MACEDONIA. FUE DE CASA EN CASA ARRASTRANDO DOS LINGOTES METÁLICOS, Y TODO EL MUNDO SE ESPANTÓ AL VER QUE LOS CALDEROS, LAS PAILAS, LAS TENAZAS Y LOS ANAFES SE CAÍAN DE SU SITIO, Y LAS MADERAS CRUJÍAN POR LA DESESPERACIÓN DE LOS CLAVOS Y LOS TORNILLOS TRATANDO DE DESENCLAVARSE, Y AUN LOS OBJETOS PERDIDOS DESDE HACÍA MUCHO TIEMPO APARECIÁN POR DONDE MÁS SE LES HABÍA BUSCADO, Y SE ARRASTRABAN EN DESBANDADA TURBULENTA DETRÁS DE LOS FIERROS MÁGICOS DE MELQUIÁDES. «LAS COSAS, TIENEN VIDA PROPIA -PREGONABA EL GITANO CON ÁSPERO ACENTO-, TODO ES CUESTIÓN DE DESPERTARLES EL ÁNIMA.» JOSÉ ARCADIO BUENDÍA, CUYA DESAFORADA IMAGINACIÓN IBA SIEMPRE MÁS LEJOS QUE EL INGENIO DE LA NATURALEZA, Y AUN MÁS ALLÁ DEL MILAGRO Y LA MAGIA, PENSÓ QUE ERA POSIBLE SERVIRSE DE AQUELLA INVENCIÓN INÚTIL PARA DESENTAÑAR EL ORO DE LA TIERRA.




LAS PALABRAS

LO MÁS INTERESANTE DESDE EL PUNTO DE VISTA DOCENTE, SERÁ ASIGNAR A CADA NÚMERO UNA PALABRA.

TERCER MODELO

HEMOS ESCOGIDO EL FAMOSO INICIO DE "LA VIDA, INSTRUCCIONES DE USO", UNO DE LOS TEXTOS EMBLEMÁTICOS DEL GRUPO OULIPO QUE APOSTABA POR JUGAR CON LAS MATEMÁTICAS Y LA LITERATURA EN SUS CREACIONES, PERO SIEMPRE CON LA INTENCIÓN DE POTENCIAR O MULTIPLICAR LAS POSIBILIDADES DE LOS TEXTOS.



RELACIÓN POÉTICO-NUMÉRICA EN *LA VIDA INSTRUCCIONES DE USO*, de George Pèrec

1 SÍ	2. PODRÍA	3. EMPEZAR	4. ASÍ	5. MODO	6. POCO	7. PESADO	8. LENTO	9. LUGAR	10. NEUTRO
11. TODOS	12. NADIE	13. CRUZA	14. VERSE	15. RESUENA	16. LEJANA	17. VIDA	18. CASA	19. ACONTECE	20. DETRÁS
21. PESADAS	22. PUERTAS	23. PERCIBE	24. NUNCA	25. ECOS	26. FILTRADOS	27. FRAGMENTOS.	28. ESBOZOS	29. INICIOS	30. INCIDENTES
31. OCURREN	32. LLAMADAS	33. PARTES	34. COMUNES	35. MURMULLOS	36. APAGADOS	37. AHOGA	38. ROJA	39. DESCOLORIDO	40. EMBRIONES
41. MARZO	42. FAMILIA	43. PLANTABA	44. CARPA	45. GRANDE	46. ALBOROTO	47. TIMBALES	48. DAR	49. CONOCER	50. INVENTOS
51. DETIENEN	52. SIEMPRE	53. VECINOS	54. SEPARA	55. PRESENTÓ	56. SIMPLE	57. TABIQUE	58. COMPARTEN	59. ESPACIOS	60. ARRIBA
61. ABAJO	62. GESTOS	63. MISMO	64. TIEMPO	65. TIRAR	66. CADENA	67. WÁTER	68. ENCENDER	69. LUZ	70. PONER
71. MESA	72. CALLE	73. ATRINCHERAN	74. LLAMAN	75. QUERRÍAN	76. SALIERA	77. NADA	78. DEJAN	79. SALIR	80. PERRO
81. CORREA	52. NIÑO	83. PAN	84. IMPORTUNO	85. DESPEDIDO	86. ESCALERA	87. VIAJERO	88. REGRESA	89. LARGO	90. VIAJE

SÍ, PODRÍA EMPEZAR ASÍ, AQUÍ, DE UN MODO UN POCO PESADO Y LENTO, EN ESE LUGAR NEUTRO QUE ES DE TODOS Y DE NADIE, DONDE SE CRUZA LA GENTE CASI SIN VERSE, DONDE RESUENA LEJANA Y REGULAR LA VIDA DE LA CASA. DE LO QUE ACONTECE DETRÁS DE LAS PESADAS PUERTAS DE LOS PISOS CASI NUNCA SE PERCIBE MÁS QUE ESOS ECOS FILTRADOS, ESOS FRAGMENTOS, ESOS ESBOZOS, ESOS INICIOS, ESOS INCIDENTES O ACCIDENTES QUE OCURREN EN LAS LLAMADAS «PARTES COMUNES», ESOS MURMULLOS APAGADOS QUE AHOGA EL FELPUDO DE LANA ROJA DESCOLORIDO, ESOS EMBRIONES DE VIDA COMUNITARIA QUE SE DETIENEN SIEMPRE EN LOS RELLANOS. LOS VECINOS DE UNA MISMA CASA VIVEN A POCOS CENTÍMETROS UNOS DE OTROS; LOS SEPARA UN SIMPLE TABIQUE; COMPARTEN LOS MISMOS ESPACIOS REPETIDOS DE ARRIBA ABAJO DEL EDIFICIO; HACEN LOS MISMOS GESTOS AL MISMO TIEMPO: ABRIR EL GRIFO, TIRAR DE LA CADENA DEL WÁTER, ENCENDER LA LUZ, PONER LA MESA, ALGUNAS DECENAS DE EXISTENCIAS SIMULTÁNEAS QUE SE REPITEN DE PISO EN PISO, DE CASA EN CASA, DE CALLE EN CALLE. SE ATRINCHERAN EN SUS PARTES PRIVADAS —QUE ASÍ SE LLAMAN— Y QUERRÍAN QUE DE ELLAS NO SALIERA NADA, PERO LO POCO QUE DEJAN SALIR —EL PERRO CON SU CORREA, EL NIÑO QUE VA POR EL PAN, EL VISITANTE ACOMPAÑADO O EL IMPORTUNO DESPEDIDO— SALE POR LA ESCALERA. PORQUE TODO LO QUE PASA PASA POR LA ESCALERA, TODO LO QUE LLEGA LLEGA POR LA ESCALERA: LAS CARTAS, LAS PARTICIPACIONES DE BODAS O DEFUNCIONES, LOS MUEBLES QUE TRAEN O SE LLEVAN LOS MOZOS DE LAS MUDANZAS, EL MÉDICO AVISADO URGENTEMENTE Y EL VIAJERO QUE REGRESA DE UN LARGO VIAJE. POR ESO ES LA ESCALERA UN LUGAR ANÓNIMO, FRÍO, CASI HOSTIL.

BINGO Y ESCRITURA

CON EL PRIMER EJEMPLO



MECANISMO DE JUEGO

VAN SALIENDO LAS CORRESPONDIENTES BOLAS, A LAS CUALES LES HEMOS ASIGNADO LAS PALABRAS QUE APARECEN MÁS ARRIBA



BINGO Y ESCRITURA

CON EL PRIMER EJEMPLO



MECANISMO DE JUEGO

PARA CANTAR "LÍNEA", TIENE QUE HABER SALIDO, POR EJEMPLO, LA SIGUIENTE SERIE:

- 2: DADOS
- 24: REPRESENTA
- 31: CONSTRUIR
- 51: IMAGINA
- 70: DERRIBO

BINGO Y ESCRITURA

CON EL PRIMER EJEMPLO

DESARROLLO DEL JUEGO

AL CANTAR UNA LÍNEA, EL JUGADOR DEBE CREAR UN TEXTO ORIGINAL QUE SE VALORARÁ POR EL DOCENTE DE 1 A 4. PUEDE SER UN SIMPLE VERSO, UNA OCURRENCIA, INCLUSO UN PEQUEÑO MICRORELATO.

POR EJMPLO:

TODOS FORMAMOS PARTE DE UN JUEGO INFINITO. AL TIRAR LOS **DADOS**, EL HOMBRE **REPRESENTA** UN PAPEL. SE CREE CAPAZ DE **CONSTRUIR** UN PALACIO. NO **IMAGINA** NUNCA QUE SU VIDA, COMO LA DEL RESTO, CERRARÁ POR **DERRIBO**.

BINGO Y ESCRITURA

CON EL PRIMER EJEMPLO

DESARROLLO DEL JUEGO

AL CANTAR UNA LÍNEA, EL JUGADOR DEBE CREAR UN TEXTO ORIGINAL QUE SE VALORARÁ POR EL DOCENTE DE 1 A 4. PUEDE SER UN SIMPLE VERSO, UNA OCURRENCIA, INCLUSO UN PEQUEÑO MICRORELATO.

POR EJMPLO:

OBVIAMENTE, CADA JUGADOR PUEDE OBTENER DE ESTE MODO 12 PUNTOS COMO MÁXIMO, QUE EQUIVALDRÍA A UN "BINGO COMPLETO". SIN EMBARGO...

BINGO Y ESCRITURA

CON EL PRIMER EJEMPLO

DESARROLLO Y FIN DEL JUEGO

LOS JUGADORES PUEDEN OPTAR POR
CONSEGUIR EL MÁXIMO DE PUNTOS QUE
OTORGA EL "BINGO COMPLETO".

EN ESE CASO, EL JUGADOR DEBE PRESENTAR
UN POEMA O UN RELATO QUE CONTENGA TODAS
LOS NÚMEROS-PALABRAS Y TENGA UNA CALIDAD
QUE MEREZCA 15 PUNTOS. ES DECIR, UNA CIFRA
MAYOR QUE LA SUMA DE LAS TRES LÍNEAS. PUES
EN MATEMÁTICAS, EL TODO ES MAYOR QUE LAS
PARTES.