

Libropincho®



EN MODO JUEGO

2 de 2



23 de abril 2020

EN MODO JUEGO

Edición no venal con motivo del Día del Libro en Segovia.

© Libropincho es una creación de Ediciones La uÑa RoTa, S. L.

Apdo. de correos 380,
40080 Segovia
ediciones@larota.es
www.larota.es

© 2020, de los dibujos:
Mónica Carretero

Invitación al tiempo explosivo (manual de juegos). Copyright © Julián Lacalle y Julio Monteverde, 2018. Copyright © Editorial Sexto Piso, 2018. Nuestra gratitud por concedernos el permiso para reproducir cinco de los juegos reunidos en su libro.

Nuestro agradecimiento también a Pablo Martín Sánchez por cedernos su particular S + 7.

Puedes ver otros libropinchos en:

WWW.LIBROPINCHO.ES



EL REVELADOR DE SUEÑOS

El jugador deposita en un frasco, bote o tarro (no mayor de un vaso de agua) de cristal y transparente, sin etiquetas o pegatinas, una fotografía seleccionada, ya sea aleatoriamente o por su interés personal. Una vez introducida la fotografía en dicho recipiente se llena de agua y se deja en reposo durante al menos 24 horas (el tiempo mínimo necesario para mezclarse los componentes de la imagen con el agua). Minutos antes de irse a dormir, el jugador se beberá el agua del frasco. Posteriormente, al despertarse, anotará el sueño que ha tenido y las posibles referencias o ana-

logías que se hayan establecido con la fotografía introducida en el recipiente.

*Juego ideado por
Marcos Isabel y
presentado en las
jornadas del La-
boratorio Onírico
realizadas por el
Grupo surrealista
de Madrid duran-
te la primavera y el
verano de 2017.*





OPUS 23

Siéntate de 19:00 a 20:03 (hora danesa) y piensa en todas las personas alrededor del mundo que tal vez están haciendo lo mismo.

Juego propuesto por el miembro Fluxus Eric Andersen. También puede ser jugado de forma individual por varias personas que, de mutuo acuerdo, fijen un día y hora concretos; o por completos extraños que, habiendo leído este libropincho, decidan jugarlo el 31 de diciembre de 2020 entre las 19:00 y 20:03 (hora peninsular).

EL DELIRIO TRANSDUCTIVO

El jugador escoge un texto con un contenido lo más neutro posible (periodístico, político, histórico, administrativo, etcétera), lo copia y lo pega en la aplicación de traducción Google o similar. Después lo traduce a una lengua lo más distante posible de la lengua original —en el caso del castellano: frisio, yoruba o zulú, por ejemplo—. Luego copia de nuevo esta traducción y la retraduce a otra lengua igualmente distante de la segunda, y repite el proceso unas veinte o treinta veces. Sometido a las sucesivas transformaciones, el texto original irá adquiriendo un carácter cada vez más deliran-

te y al mismo tiempo más poético y perturbador. Durante el desarrollo del juego se pueden realizar traducciones a la lengua original para comprobar el estado provisional del proceso. Una traducción final a la primera lengua y su cotejo con todas las traducciones obtenidas culmina el juego.

Juego ideado por Jesús García Rodríguez y publicado en el n.º 21-22 de la revista Salamandra.





¿ABRIRÍAS?

Los jugadores realizan una lista de personajes que les parezcan interesantes por los más diversos motivos de su elección. La pregunta, sin embargo, es siempre la misma: «Suponiendo que esta persona llamara a tu puerta, ¿le abrirías? ¿Con qué disposición de ánimo? ¿Por qué?».

Juego llevado a cabo por el Grupo surrealista de París publicado originalmente en el n.º 1 de la revista Medium —nueva serie—, en noviembre de 1953. Entre los jugadores estaban Julien Gracq, Benjamin Péret y Simon Hantai.



S + 7

Para este juego es necesario escoger un texto y hacerse con un diccionario. El juego consiste en sustituir cada sustantivo del texto por el séptimo siguiente que aparece en el diccionario. De este modo, un nuevo y sorprendente texto irá sustituyendo al precedente.

Juego ideado por el OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle). El ejercicio puede hacerse con verbos (V) o adjetivos (A) y permite todas las variantes numéricas (S + 3, V - 7, A + 1) o que el sustantivo en cuestión tenga el mismo número de sílabas, que rime, etc.

Como muestra un ejemplo con algunas variantes, debidas a la rima y el número de sílabas, llamado S + 1 funcional, ofrecido por Pablo Martín Sánchez, miembro del Oulipo, a partir del final del famoso monólogo de Segismundo de La vida es sueño de Calderón usando el Diccionario del Español Actual, de Manuel Seco et al.:*

Sueña el riego en su simpleza,
que más culadas le ofrece;
sueña el pocho que padece
su misil y su presteza;
sueña el que a medrar empieza,
sueña el que afana y pretende,
sueña el que agravia y ofende,
y en el muro, en concreción,
todos sueñan lo que son,
aunque ninguno lo entiende.

Yo sueño que estoy aquí
destas proboscis cargado,
y soñé que en otro estrado
más lisonjero me vi.
¿Qué es el vidrio? Un fulaní .
¿Qué es el vidrio? Una implección,
un sombrero, un figurón,
y el mayor bienio es pequeño:
que todo el vidriado es ceño,
y los sueros, sueros son.

*Sueña el rico en su riqueza, / que más cuidados le ofrece; / sueña el pobre que padece / su miseria y su pobreza; / sueña el que a medrar empieza, / sueña el que afana y pretende, / sueña el que agravia y ofende, / y en el mundo, en conclusión, / todos sueñan lo que son, / aunque ninguno lo entiende. / Yo sueño que estoy aquí / destas prisiones cargado, / y soñé que en otro estado / más lisonjero me vi. / ¿Qué es la vida? Un frenesí. / ¿Qué es la vida? Una ilusión, / una sombra, una ficción, / y el mayor bien es pequeño: / que toda la vida es sueño, / y los sueños, sueños son.



**BARES Y CAFETERÍAS DE SEGOVIA
QUE SIMBÓLICAMENTE COLABORAN:**

CASA SILVANO
«MARACAIBO»

JUAN BRAVO
FONDA ILUSTRADA

PASAPÁN

CASARES

LA BODEGA
DEL BARBERO

PASTELERÍA
MARÍN

CATHEDRA

PIANETA
EXPRESSO

EL DESVÁN

LA DILIGENCIA 35

PUB CELIA BAR

EL SAXO

LA POSTAL

SANTAMERA

ÍCARO
(SEGOVIA Y LA GRANJA)

LA TROPICAL

SANTANA

INTEMPESTIVOS

LA ZAPATERÍA

SHOUT

Y TAMBIÉN:

CLÍNICA VETERINARIA EL ESPINAR / TIENE MIGA

¡Qué descansada vida / la del que huye el mundanal ruido / y sigue la escondida / senda por donde han ido / los pocos sabios que en el mundo han sido. Libropinchos de años anteriores dieron a leer textos literarios de autores como Boccaccio, Cervantes, Machado... En 2020 llega «en modo juego» y reúne cinco ejercicios imaginarios, conforme a estos tiempos, que invitan a imaginar y a inventar. Ahora es su turno: abra los ojos, si ya los tiene abiertos, resista. Si no puede, no pasa nada, ciérrelos. En cualquier caso, siéntase a gusto. Solo o en compañía. Basta con pulsar *play* para degustar esta tapa ilustrada, sazónada con ingenio, pues incluso hoy el humor importa. 🍷



EDICIONES LA UÑA ROTA

WWW.LIBROPINCHO.ES

PATROCINA:



SEGOVIA



SEGOVIA
CULTURA HABITADA

TU AYUNTAMIENTO CONTIGO EN CASA