

Título	El juego poético. Taller n°8
Autor/a	Autoras: Carmen Balart C. e Irma Céspedes B.
Publicación/Institución	CENTRO DE INFORMACIONES PEDAGÓGICAS. UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Dirección Web	http://www.umce.cl/~cipumce/cuadernos/facultad_de_historia/metodologia/cuaderno_01/estrategia_estimular_creatividad_taller8.htm

Objetivo: Nos proponemos que el alumno aprenda que las palabras no sólo significan aquello que literalmente conceptualiza el diccionario, sino que se dé cuenta de que con las palabras puede dibujar, producir sensaciones distintas (frío, calor, miedo), crear nuevos vocablos (neologismos, jitanjáforas), reproducir sonidos o bien generar otros juegos de ingenio. Se pretende trabajar con la técnica de la desconexión aparente, pues se busca que el lenguaje vaya más allá de las convenciones aceptadas y de lo pertinente. El objetivo último es que el educando sienta que las palabras no están concretadas de una vez para siempre, sino que pueden ser renovadas por significados particulares o por sugerencias metafóricas.

1. EXPERIENCIA ÍNTIMA Y COMPARTIDA. Pedir al curso que se relaje. Para ello, que observe su ritmo respiratorio, la temperatura de su cuerpo. Luego, ubicar a los alumnos en una situación posible: una mañana de verano en la playa, una tarde en el campo después de un día de lluvia o una caminata a medio día por una avenida calurosa y atochada de gente y automóviles. Pedirles que cierren los ojos, que echen a volar la imaginación y que se ubiquen físicamente en uno de esos lugares, que sientan el mar o el olor a lluvia o las bocinas de los automóviles.

2. ASOCIACIÓN. Luego, en la escena seleccionada, que localicen su atención en los diversos elementos del ambiente para identificar, paulatinamente y por separado, cada uno de los sentidos que van sensibilizándose a medida que el joven experimente las diferentes sensaciones. Por ejemplo, el olor a algas marinas, el perfume de los bronceadores; el sonido de las conversaciones, el vuelo de un moscardón, el murmullo del viento; el tacto del sol en la cara, la ondulación de la arena bajo el cuerpo, la frescura del agua; el sabor de la sal; la visión del horizonte dilatado e insondable, el humo de la chimenea de un barco, la imagen de toallas y quitasoles multicolores, las filas de gente tomando sol.

3. INTEGRACIÓN. El profesor le pide a cada alumno que dé vida al espacio y que intente atender a las diferentes sensaciones en su simultaneidad para integrarlas en una sola experiencia multisensorial o sinestésica: por ejemplo, las conversaciones celestes o rojas, susurrantes o bulliciosas, agrídulces o suavemente melodiosas van y vienen tocando sutilmente brazos, piernas, arena y mar; el murmullo del viento acalorado trae un perfumado recuerdo.

4. INFORMACIÓN

4.1 El profesor orienta al alumno para que invente o busque textos que recreen de un modo expresivamente vital diferentes sensaciones que experimenta una persona: miedo, alegría, ira, calor, cansancio, dolor, hambre, sed, etc. A continuación, se comparan los diferentes textos elaborados por los alumnos y se conversa sobre ellos, estableciendo las diferencias y semejanzas.

4.2 El profesor solicita a los alumnos que busquen otros textos en que la palabra se use de un modo especial e innovador:

- a) Dibujar con las palabras caligramas.
 - b) Fundir dos o más términos en un vocablo o neologismo que condense el significado de ambos: jitanjáforas.
 - c) Inventar palabras o cambiar las voces de un texto por otras; lo que da lugar a múltiples lecturas: lenguaje gílgico.
- ± Ejemplo de caligrama:

PAISAJE

AL ATARDECER NOS PASEAREMOS POR RUTAS PARALELAS



EL ÁRBOL
ERA
MÁS
ALTO
QUE LA
MONTAÑA

PERO LA
MONTAÑA
ERA TAN ANCHA
QUE EXCEDÍA
LOS EXTREMOS
DE LA TIERRA
C U I D A D O C O N
JUGAR EN EL PASTO
RECIÉN PINTADO

UNA CANCIÓN CONDUCE A LAS OVEJAS HACIA EL APRISCO

(Vicente Huidobro, Horizonte cuadrado).

± Ejemplo de onomatopeyas:

"Pasan huyendo los trenes
huyen de su violencia,
El ruido forma cadencia.
Se igualan males y bienes.
Oleaje removido
Por un vaivén de clamores.
'Nunca llores, nunca llores'
Dice la rueda del ruido...

Corro, corro con el ruido,
Y arrullan el barullo
Se me sosiega en murmullo
Todo marcha hacia su olvido."

(Jorge Guillén, A todo correr)

± Ejemplo de gílgico:

Tu peloluna y mi lunolota
desamentan lentinflas
en un cielo agraz.
(La luna y la pelota se desinflan
lentamente en un cielo agraz).

± Ejemplo de jitanjáfora:

"Viene la golonniña
Y siente un vahído la cabeza de la montaña
Viene la golongira
Y el viento se hace parábola de sílfides en orgía.
Se llenan de notas los hilos telefónicos
Se duerme el ocaso con la cabeza escondida
Y el árbol con el pulso afiebrado.
Pero el cielo prefiere el rodoñol
Su niño querido el rorreñol
Su flor de alegría el romiñol
Su piel de lágrima el rofañol
Su garganta nocturna el rosolñol
El rolañol
El rosiñol."

(Vicente Huidobro, Altazor).

± Y el recurso inverso: descomponer arbitrariamente una palabra para atribuirle nuevo significado como en los epitafios de Huidobro:

Aquí yace Marcelo mar y cielo en el mismo violoncelo (...)
Aquí yace Rosario río de rosas hasta el infinito
Aquí yace Raimundo raíces del mundo son sus venas
Aquí yace Clarisa clara risa enclaustrada en la luz
Aquí yace Alejandro antro alejado ala adentro (...)
Aquí yace Altazor azor fulminado por la altura
Aquí yace Vicente poeta y antimago.

(Vicente Huidobro, Altazor).

5. SÍNTESIS. Los alumnos, atendiendo al tipo de texto trabajado, definirán por sí mismos, una vez realizada la lectura comprensiva de los textos de autores famosos: qué entienden por caligrama, onomatopeya, jitanjáfora, gílgico, lenguaje sensorial y sinestesia.

6. ELABORACIÓN LINGÜÍSTICA. Los alumnos, en forma individual o grupal, inventarán:

6.1 Su propio caligrama. Proponemos la representación del cuerpo.

6.2 Un texto con lenguaje gílgico. Crear una historia y reemplazar algunas palabras por otras inventadas por ellos.

6.3 Un ejemplo de jitanjáfora. Puede ser el movimiento del mar, el vuelo raudo de un ave, el tránsito de la arteria principal de una gran ciudad.

6.4 Un poema que incorpore onomatopeyas y el lenguaje de sensaciones o sinestesias.

7. CREATIVIDAD

7.1 Con los textos inventados, el alumno, individualmente o en forma grupal, confeccionará un diario mural y promoverá entre sus compañeros un debate sobre las potencialidades expresivas y representativas de la lengua.

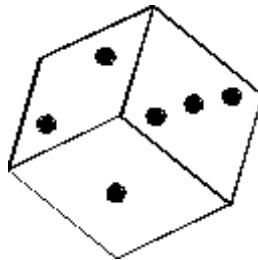
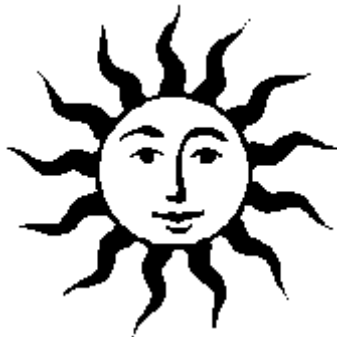
7.2 Proponemos, a continuación, que los alumnos amplíen la muestra original, incluyendo otros textos o juegos de ingenio que demuestren la variedad lingüística:

a) Charada

Acertijo en el que se trata de adivinar una palabra, haciendo una indicación sobre su significado y el de las palabras que resultan tomando una o varias sílabas de aquéllas.



(Una gran D rota =
una gran derrota)



(Sol dado = soldado)

b) Jeroglífico

De hieros: sagrado y glifo: inscripción.

Escritura en que las palabras no se re-

presentan con signos alfabéticos sino con símbolos.



Los cristianos primitivos se reconocían entre ellos dibujando un pez.

c) **Adivinanza o acertijo**: enigma que se propone como pasatiempo.

¿Cuál es el animal que en la mañana camina en cuatro patas, al mediodía, en dos; y, al atardecer, en tres?, preguntó la Esfinge a Edipo. Y este respondió: El hombre.
Explicar el porqué.

d) **Trabalengua**: palabra o locución difícil de pronunciar, en especial cuando sirve de juego para hacer a uno equivocarse.

El rey de Constantinopla se quiere descontantinopolizar, el que lo descontanti-nopolizare, buen descontantinopolizador será.

e) **Jerigonza**: lenguaje especial y familiar que usan entre sí, los estudiantes. Lapas flopo repes depel japar dipín sopen bepe llapas.
(Las flores del jardín son bellas).

f) **Poemas y cuentos de nunca acabar**.

José se llamaba el padre.
Josefa la mamá
y al hijo que tuvieron
le pusieron José (y se vuelve a repetir el verso).
Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña,
como veía que resistía fue
a llamar a un camarada.
Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
como veían que resistía fueron
a llamar a un camarada.
Tres elefantes... etc.

7.3 Inventar otros textos dentro de los juegos de palabras aprendidos en este taller o crear nuevos juegos poéticos a través del lenguaje.

7.4 Definiciones. ¿Qué significan las siguientes palabras?:

- jamelga
- podolí
- posca
- escusón
- nasudo
- interregno
- barruntar

7.5 Cada alumno debe proponer una serie de palabras para que las definan sus compañeros. Pueden ser vocablos inventados o de difícil significación.