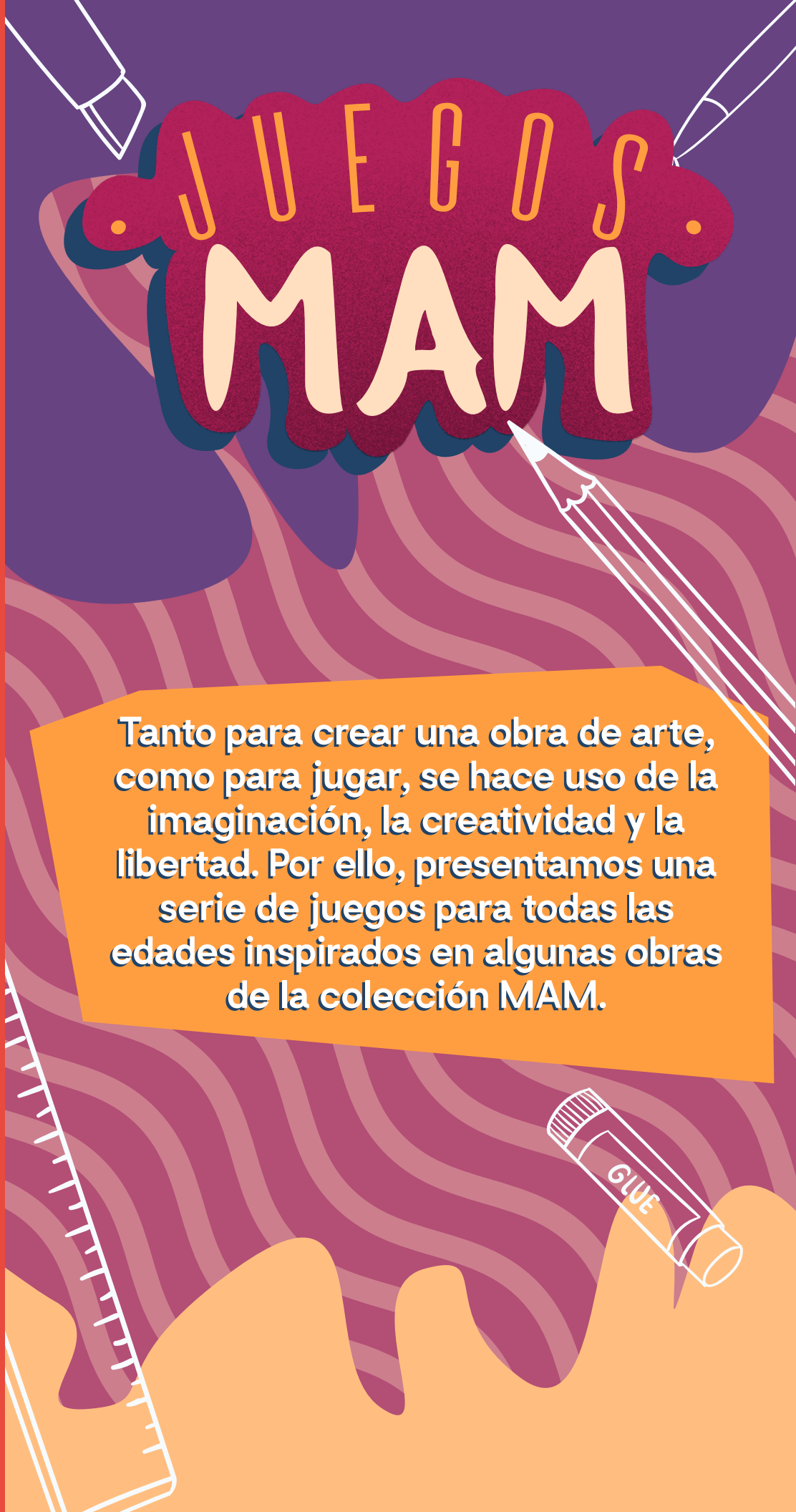




Contigo en  
la Distancia

cultura desde casa



Tanto para crear una obra de arte, como para jugar, se hace uso de la imaginación, la creatividad y la libertad. Por ello, presentamos una serie de juegos para todas las edades inspirados en algunas obras de la colección MAM.

# JUEGOS PARA almas dadaístas

El movimiento **Dadá** surgió en 1916 en Suiza. Sus miembros propusieron abandonar por completo el uso de la razón en busca de la libertad, al defender lo absurdo, la contradicción y el azar; la palabra *dadá* es un ejemplo de ello. Tristán Tzara, uno de los fundadores del movimiento, dio varias explicaciones sobre su significado: desde haberla encontrado por casualidad en un diccionario Larousse, el cubo y la madre en una comarca italiana, o la doble afirmación en ruso y rumano.

Así como la vanguardia artística tomó su nombre de una palabra absurda, con múltiples significados, la práctica artística utilizó una variedad de materiales para crear las obras, desde periódicos y fotografías, hasta objetos encontrados. Tal es el caso del urinal firmado por Marcel Duchamp titulado *Fuente*.

Ochenta años más tarde, **Xavier Esqueda** realiza *Homenaje a Marcel Duchamp*. En una caja introduce materiales fuera de su contexto original, como son un frasco de cristal, dados, cubos y yodo; cada uno de ellos adquiere un nuevo significado. De igual manera inscribe un juego de palabras, en referencia al espíritu dadaísta: **TOD0 DADO, YODADO, DADA YO, TOD0 YO DADO, TOD0 YO DADA.**



# JUEGO DE PALABRAS

## NIVEL 1

- 1 Cada jugador elije un objeto. El nombre de éste debe tener entre 4 y 5 letras.
- 2 Los objetos se colocan en un lugar visible para todos.
- 3 Con el nombre de cada uno de los objetos, los jugadores encontrarán diferentes combinaciones de letras para formar palabras existentes.  
Por ejemplo:  
**Objeto:** libro
- 4 **Combinaciones:** birlo, río, lío, lo.

El ganador será quien tenga un mayor número de palabras al usar todos los objetos.

## NIVEL 2

- 1 **Formar frases utilizando únicamente las palabras encontradas.**  
No es necesario que tengan sentido, ya que siguiendo el espíritu dadaísta, lo absurdo es relevante.
- 2 **Las frases se leerán rápidamente a manera de trabalenguas.**  
Quien diga todas las frases sin equivocación, ganará el juego.







# POEMA DADAÍSTA

En 1920 Tzara leyó en la Galería Povolozky de París el “Manifiesto sobre el amor débil y amargo”, mismo que se publicaría más tarde en la revista *La vie des lettres*. En éste escribe lo siguiente:

## PARA HACER UN POEMA DADAÍSTA

Toma un periódico.

Toma unas tijeras.

Elige en el periódico un artículo que tenga la longitud  
que quieras dar a tu poema.

Recorta con todo **cuidado**  
cada palabra de las que *forman tal*  
artículo y pónlas todas en un saquito.

Agita dulcemente.

Saca las palabras una detrás de otra colocándolas en el  
orden en las que aparecieron.

Cópialas concienzudamente.

**El poema está hecho.<sup>1</sup>**

**Te invitamos a jugar y realizar un poema dadaísta.**

1. Tomado de Mario de Micheli. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, 3ª reimp., Madrid, Alianza Editorial, 2008, p. 269.



**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA



**INBAL**