

# Mezcla Coral

un juego para coro con barajas

## Introducción

Esta Mezcla Coral es al mismo tiempo un juego y una obra musical. Gran parte del comportamiento de sus sonidos es aleatorio, razón por la cual nunca sonará igual. Los jugadores, que serán también intérpretes, no necesitan tener entrenamiento formal. ¡Qué se diviertan!

## Preparación

Para jugar este juego se requiere un grupo de al menos 21 personas y tantas barajas españolas como hagan falta para que uno de los integrantes del grupo (el crupier) tenga consigo una baraja completa y los demás (los coreutas) tengan una única carta en su poder.



# Mezcla Coral

un juego para coro con barajas

## Funciones del crupier

Mezclar () {

1. alterar el orden de las cartas de la baraja recurriendo a cualquier técnica conocida (mezcla americana, hindú, faro)
2. cortar
3. tomar la baraja en posición de dar

}

Dar () {

1. tomar la carta superior de la baraja
2. mirarla y nombrarla en voz alta
3. inspirar profundamente
4. arrojar la carta al suelo
5. esperar el silencio

}



# Mezcla Coral

un juego para coro con barajas

## Funciones del coreuta

Evaluar (carta crupier) {

1. comparar el palo y el valor de su carta con la nombrada por el crupier
2. decidir si hay **coincidencia** (son del mismo palo) o **coincidencia exacta** (son del mismo palo y tienen el mismo número)
3. buscar en la partitura el palo de su carta

}

Cantar (palabra, intensidad) {

1. inspirar profundamente con el crupier
2. esperar a que éste lance su carta al suelo
3. cantar libremente la palabra indicada, con la intensidad indicada, una cantidad de veces igual al número de la carta que posee
4. mantener la última sílaba todo lo posible

}



# Mezcla Coral

un juego para coro con barajas

## Algoritmo lúdico

```
Silencio()  
Repetir 3 veces { //una para cada juego  
  crupier.Mezclar()  
  Repetir n veces { //n = número de cartas a dar  
    crupier.Dar()  
    coreuta.Evaluar(carta crupier)  
    Si (hay coincidencia exacta) {  
      coreuta.Gritar(¡Vamos todavía!)  
    } o si (hay coincidencia) {  
      coreuta.Cantar(palabra roja, fuerte)  
    } si no {  
      coreuta.Cantar(palabra azul, suave)  
    }  
  }  
}  
crupier.GuardarBaraja(en el bolsillo)  
Aplausos()
```



# Truco

dar 3 cartas



...vido  
falta



cuatro  
malas



truco  
buenas



ancho  
canté



# Julepe

dar 5 cartas



triunfo  
caer



pozo  
...puesta



...lepe  
...bliga



mano  
ciega



# Escoba

dar 3 cartas



siete  
oro



quince  
...tenta



seten...  
punto



cartas  
mesa



# Epílogo

para intérpretes

Es importante divertirse para que esta obra sea un juego. Aquellos de ustedes que sean timberos preferirán extraer ochos y nueves de las barajas. El número mínimo de intérpretes, además de pertenecer a la famosa sucesión de Fibonacci, intenta garantizar una sonoridad global. Este juego puede jugarse con un mayor número de personas (recomiendo que sean entre 55 y 89) pero tengan en cuenta que, por la ley de los grandes números, llegará un momento en el que sumar intérpretes no producirá un cambio importante.

Las reglas del juego son sencillas, tan sencillas como para memorizarlas.

Conviene jugar el juego con la partitura en la mano (al menos las páginas que corresponden a los tres juegos).

Es importante que los coreutas entiendan lo de “cantar libremente” de la manera más amplia posible (altura, ritmo, timbre y articulación).

Si alguno de ustedes tiene dificultades para leer la partitura pida ayuda a un programador o estudie algún lenguaje de programación orientada a objetos.