

Presentación

El juego, contrapuesto a lo serio, es la médula misma del lenguaje en su sentido primigenio: la poesía; pero tal sentido lúdico no se hace visible simplemente reduciendo el lenguaje a su función estética, sino asumiendo de manera plena, como lo dice Johan Huizinga, su función vital, social y litúrgica en la cultura. Pensar en la relación juego-lenguaje bien puede darse entonces, sin adentrar se en ficciones ni en elaborados discursos, en un plano inmediato donde las palabras pesan lo que valen.

En el mes del idioma quisimos en esta Agenda rendir un homenaje al lenguaje en su expresión más simple, en su manifestación más lúdica, allí donde es posible vérselas con las palabras y con los sentidos. Incluimos entonces dos colaboraciones especiales: un crucigrama y una sopa de letras; el primero, por lo que representa como reto al pensamiento analítico, pero también como desafío al desaprendizaje; y la segunda, juego de letras clásico, infaltable en cualquier ejercicio técnico de descomponer las palabras letra por letra, pero además una disculpa para

seguir pensando en el tema literario que nos convoca este año: Tomás Carrasquilla.

Los demás artículos son a la vez propuestas de juego con el lenguaje creados por escritores avezados con las palabras: tenemos así las greguerías de Ramón Gómez de la Serna y las albaquías de Jaime Alberto Vélez. Y, por supuesto, no podían faltarnos las palindromas de Monterroso, ese malabar democrático del idioma que permite entender, como en ningún otro campo, lo mismo de derecha a izquierda que de izquierda a derecha.

La propuesta por el lenguaje busca entonces no sólo entregar una Agenda lúdica sino rendir un homenaje al lenguaje español en su mes clásico, y convocar a participar en las distintas actividades de Literatura en abril que se desarrollarán en la Universidad por estos días.