

13. Jugar con el lenguaje poético

Sesiones
1 y 2

■ Para empezar

Los estudiosos señalan que entre las funciones de la lengua están informar sobre un tema (como cuando el maestro les habla de las mitocondrias o de la fotosíntesis); orientar la conducta de las personas (por ejemplo, en un artículo de opinión se pretende orientar la opinión de las personas mediante la argumentación); expresar sentimientos, emociones o estados de ánimo; hablar sobre el lenguaje mismo. Existe además la función poética de la lengua, que es cuando se transmite un mensaje y se atrae la atención sobre la forma en que se hace.

1. En grupo, observen cómo el escritor Hugo Hiriart habla de la función poética de la lengua:

Un paseo por las palabras

Cualquiera sabe que las palabras sirven para comunicar ideas, emociones, creencias. Tienen un trabajo que hacer. Si dices “dame” (*give me*) y te dan, la palabra cumple su trabajo. Eso es obvio. Pero también puedes sorprender a la palabra cuando está descansando –como sorprendes de pronto a un animal en un claro de un bosque, descansando digo–, esto es, cuando no la usas, para mirarla y ver cómo es en su singularidad. Las palabras, como las personas, tienen individualidad, hábitos, familia, historia, y son raras o comunes, ilustres o bajas, sutiles o tontas y, esto nos interesa especialmente, son hermosas o feas.

La palabra mandarina (*tangerine*) es hermosa. No digas que sólo es referencia a una fruta. Mira la palabra. Es graciosa, musical, parece cantante italiana, alude a unos colores delicados, a un sabor peculiar (imagínate ahora ese sabor) y también al viejo y legendario imperio chino, porque es el femenino de la palabra mandarín, esos letrados chinos que constituían la burocracia celeste. Todo en uno.

La palabra oso (*bear*) también es hermosa, pero ésta porque es gorda, como el animal que nombra. La palabra es como la cosa. Oso (*bear*), gordo (*fat*) y globo (*balloon*) son palabras redondeadas, porque tiene dos letras “o” [...].

La palabra, a veces, hace lo que hace la cosa, como en “parpadear”, que es abrir y cerrar los párpados [...]. En México, “hacer el oso” quería decir, antes, “cortejar a una dama”, pero ahora quiere decir “hacer el ridículo”.

Es interesante cuando la palabra imita la cosa. Alargado (*long*) se alarga, en español; en cambio corto (*short*) se achica. [...] Y ratón es cosa chiquita, que corre. Góngora, el gran poeta español, describe en verso así al búho (*owl*):

“Suave, de perezosas plumas, globo.”
Soft of lazy feathers, balloon.

Y el verso entero parece que flota, sin peso.

Hugo Hiriart, “Un paseo por las palabras”, en *Cómo leer y escribir poesía. Primeros pasos*.



2. Para entrar en el juego del lenguaje de esta secuencia, se propone que hagas lo siguiente:
 - a) Escribe en tu cuaderno una lista de palabras que te parezcan amargas, dulces, tibias, frías, ondulantes, graciosas, repulsivas, sigilosas, agudas, filosas, negras, blancas...
 - b) Explica, a la manera de Hugo Hiriart, cómo y por qué percibes así esas palabras.
 - c) También puedes inspirarte en el fragmento del poema de David Huerta que se presenta a la derecha.
 - d) Ponle un título creativo a tu texto.
 - e) Compártelo con tus compañeros y escucha sus opiniones.
 - f) Guarda tu texto en tu carpeta de trabajos, pues te servirá para iniciar una antología de juegos del lenguaje.

Formas y colores de las palabras

[...]
 ¿No tiene *espada*
 un saborcito metálico
 muy adecuado?
 [...]
Carretera rechina
 y serpentea.
 [...]

David Huerta, "Formas y colores de las palabras", en Rodolfo Fonseca et al., ant., *Circo poético. Antología de la poesía mexicana del siglo xx.*



La función poética de la lengua aparece de manera predominante en los textos literarios.

3. Lee el siguiente poema de José Emilio Pacheco y responde ¿por qué la babosa es "caracol en proyecto / como anuncio / de algo que aún no existe"?

Fisiología de la babosa

[...]
 Es apenas
 un frágil caracol en proyecto,
 como anuncio de algo que aún no existe.
 [...]

José Emilio Pacheco, "Fisiología de la babosa", en Jorge Esquinca, sel., *Album de zoología.*

Sin embargo, la función poética de la lengua también puede percibirse en el habla de todos los días. Como cuando dices adivinanzas.

4. Lee esta adivinanza escrita por Nicolás Guillén y responde:
 - a) ¿Qué semejanza tiene con el poema de José Emilio Pacheco?

Adivinanza

Una serpiente que pasa
 y no deja de pasar;
 pasando es como se queda,
 ¿no sabes tú quién será?

—EL RÍO

Nicolás Guillén, "Adivinanza", en *Por el mar de las Antillas anda un barco de papel.*

- b) Además de la poesía y las adivinanzas, ¿conoces otra situación en la que se utilicen juegos del lenguaje como éstos?
- c) Discute tus respuestas con el grupo.



¿Qué vamos a hacer?

En esta secuencia analizarán y crearán juegos del lenguaje en los que se utilice de manera predominante el **sentido figurado**. Para ello, estudiarán distintos recursos poéticos como las analogías, exageraciones, sinsentidos, paradojas y otras formas de transmitir un mensaje. Analizarán piezas literarias (poemas y textos narrativos), pero también expresiones del lenguaje cotidiano que emplean estos recursos.

Glosario

Sentido figurado: que no corresponde al sentido literal de una palabra o expresión, pero está relacionado con él por una asociación de ideas.



Con el resultado de su análisis y los ejercicios que hagan a lo largo de esta secuencia, armarán una antología que podrán compartir con la comunidad escolar.

¿Qué sabemos sobre los juegos poéticos y las antologías?

Las siguientes actividades te servirán para recordar y organizar lo que sabes sobre los recursos literarios y las antologías. Guarda tus respuestas porque las revisarás al final de la secuencia.

1. Lee cada uno de estos textos y comenta por escrito cómo se juega con el lenguaje en ellos:

Adivinanza

Tú allá, yo aquí.
Yo aquí, tú allá.

(La toalla)

Poema

Qué optimismo (fragmento)

uno quiere vivirse hasta los huesos
uno quiere llorarse hasta la risa
uno quiere volverse longaniza
o bien taco de sesos

Ricardo Yáñez, "Qué optimismo", en
Rodolfo Fonseca et al., ant., *Circo poético*.
Antología de la poesía mexicana del siglo XX.

Refrán

Haciendo
y deshaciendo
se va aprendiendo.

Adivinanza

Vas al monte
y la buscas,
no la encuentras,
y a tu casa te la llevas.

(La espina)

Dicho popular

Contigo la milpa es
rancho, y el atole,
champurrado.

Crónica deportiva

0-1: Islandia le perdona la vida a Inglaterra, que gana en el descuento

Islandia es un hueso duro de roer en estos últimos años y la última demostración la hizo frente a Inglaterra, que casi se queda en el empate pero que fue salvada por un penalti anotado por Sterling.

Pablo Planas, "0-1: Islandia le perdona la vida a Inglaterra, que gana en el descuento", en *Mundo Deportivo*.

- a) Explica por escrito de qué otras maneras consideras que pueda jugarse con el lenguaje.

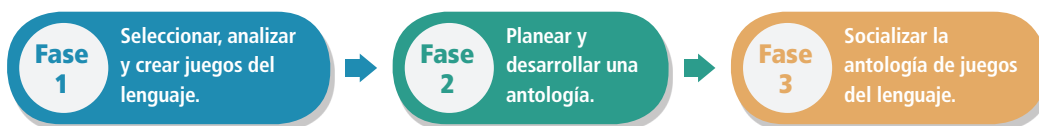


2. Define qué es una antología y con qué criterios se pueden seleccionar y organizar textos para armar un material de esta naturaleza.
3. Comparte tus respuestas con tus compañeros y apunta las conclusiones a las que lleguen.

■ Manos a la obra

El proceso para crear una antología de juegos del lenguaje

En grupo, revisen y comenten el siguiente esquema sobre el proceso que llevarán a cabo para analizar juegos poéticos del lenguaje y elaborar su antología. Consúltenlo a lo largo de la secuencia para verificar sus avances.



En esta secuencia llevarán a cabo actividades en grupo, en parejas y de manera individual. Acuerden con su maestro si la antología final la harán en equipos o de manera grupal. Si se organizan en equipos, hagan juntos todas las actividades que lo requieran.

De tarea

1. En equipo, visiten la Biblioteca Escolar o una biblioteca pública y busquen algunas antologías de poemas para que las lleven al salón. Les recomendamos:
 - *24 poetas latinoamericanos*. México, SEP / CIDCLI, 2004.
 - *Circo poético. Antología de la poesía mexicana del siglo xx*, Rodolfo Fonseca, David Huerta y Gerardo Rod, ant. México, SEP / SM Ediciones, 2006.
2. Explore la portada y el índice de las antologías que encuentren; lean la contraportada y el prólogo y contesten: ¿qué textos incluyen?, ¿cuál fue el criterio de selección de los poemas?, ¿cómo están organizados?
3. Lean algunos poemas y seleccionen los que les gusten; llévenlos a la clase y establezcan con su maestro alguna fecha para leerlos en voz alta.
4. También recopilen adivinanzas, dichos, refranes, acertijos, colmos, chistes y canciones que les gusten para analizarlos e incorporarlos en su antología.
5. Busquen diccionarios de sinónimos y antónimos impresos o digitales. Les servirán para el desarrollo de los textos que harán en esta secuencia.

Fase 1: Seleccionar, analizar y crear juegos del lenguaje

La diversidad de recursos poéticos en las adivinanzas

El primer juego del lenguaje que se analizará es la adivinanza. Como saben, este juego consiste en hacer la descripción de un concepto cualquiera y plantear una pregunta ingeniosa o un enigma con el que se rete al lector a adivinar de qué se habla:

