

Asteriscos, de

La función lúdica ha sido una de las más relevantes en la historia de la literatura, desde los meros juegos de palabras y la ambigüedad, hasta el hibridismo genérico, la fragmentación y la mezcla de imágenes visuales con verso o prosa. Johan Huizinga, en su *Homo ludens*, concibe de hecho la cultura entera como un juego, y todo juego posee sus reglas. En las bellas letras, sobre todo en la poesía, se ha presentado esta función a través de la experimentación y de muy diversos modos. Los epigramas y palíndromos, por ejemplo, siempre han participado de la función lúdica, así como las célebres greguerías de Ramón Gómez de la Serna. Y a este autor español, al igual que a Pierre-Jules Renard, Guillaume Apollinaire y Sótades de Maronea les debe mucho el más reciente libro de Carlos López, poeta guatemalteco radicado en México y autor de varios volúmenes de palíndromos.

Asteriscos es una obra lúdica no sólo porque combina las imágenes del dibujante Carlos Adampol Galindo con textos concisos, breves, fugaces como cohetes, sino también porque en cada "cohetes" para evocar un libro de Baudelaire así llamado (*Cohetes*)— juega consigo mismo,

Siempre!

Carlos López

JUAN ANTONIO ROSADO



Siempre!

con la imagen y con la cultura en general. Cada signo de puntuación, cada letra, cada número cobra vida, una vida hasta entonces insospechada, casi inaudita si no tuviéramos los antecedentes mencionados. La imaginación poética asocia distintas presencias —a menudo lejanas en la realidad, pero cercanas en la fantasía— a esos signos de puntuación, letras y números, que adquieren nuevos significados. Existe, en consecuencia, una función metaliteraria y metalingüística en el sentido de

que es la misma lengua la que reflexiona y juega consigo misma. La coma es un "Rasguño en la espalda textual", y la imagen de Carlos Adampol representa ese rasguño sobre un texto "libertino". El punto es "la cabeza de un naufrago en un océano de letras", y en la imagen contemplamos a un punto sobre un violento oleaje compuesto de letras. Signos con que juega el autor son el guión largo, el guión bajo, la diagonal doble ("torre de Pisa vista de lejos"), el asterisco ("Estrella que cae"), el signo de tanto por ciento (%) ("Ojos sorprendidos al ver que las tortillas volvieron a subir de precio"), entre otros muchos. Pero no sólo estos signos pasan por la mirada lúdica del poeta; también las letras y los números: "La X es un molino de viento", "La U es el Cañón del Sumidero", "La s es una lombriz", mientras que la S "es una víbora de cascabel". En cuanto a los números, se les describe tanto expresados con letras como por su propio signo aritmético. Así, el "Uno busca el principio del conocimiento; en uno está todo"; en contraste, el 1, "solitario, flaco, usa su mano de visera para ver el horizonte".

El libro está dividido en cuatro partes: "Asteriscos", "Ludografías", "ArteletrA" (con palíndromos) y "Numerología", pero todo se halla cifrado en la antigua función lúdica de la literatura, que combina dibujo con palabras, y a la que el autor siempre ha sido fiel. ✎

Carlos López, *Asteriscos*. Editorial Praxis, México, 2011: 73 pp.