

## megapixel

Foto: José María Martínez



## GASETA FUGAZ

POR ARDURO SUAVES

- el trato con el jefe es a gritos
- ya le dicen editor al prensista
- desde el periférico de la información
- el zapopum es el pop corn de la villa maicera
- el trompo mágico y la canica cuadrada
- tequila san emilión
- el CUCS inicia una nueva etapa de morbidez
- nadie es prefecto, puros mozos
- no es lo mismo centro universitario que las afueras de la educación elemental
- falta la unidad de vinculación con la realidad
- empeñadas las joyas de manantlán
- no hay dinero para proyectos de investigación, sino para investigación de proyectos
- licenciatura en dietología

## HORA CERO

ÁNGEL RAFAEL NUNGARAY

## La sed, la flecha

Ahí: donde el ojo ha marcado con su leve pisada el tránsito del alma, surge nuestro obituario de registros lejanos.  
Juan Martínez

1

Hay cielos más propicios que la sangre;  
devastaciones más benignas que el espíritu;  
vigilias ciegas como la sed del cuerpo

(Ciega es la voz que participa / en el plexilio y sus comarcas).

El cuerpo es el blanco; La sed, la flecha.

La aridez se reúne en la visión;  
La transparencia en la fortaleza del arco.

La velocidad de la sed  
es directamente proporcional / a la vigilia del cuerpo.

2

Existir es alejarse.

Cada verso / me aleja de la pendiente  
La escritura establece / un diálogo (un abismo)  
entre el ser y su reflejo.

(Estoy interrumpiendo ese diálogo.)

Existir es alejarse.

La lejanía es el eje, / tan mutable / como la flama.

14

Ver es dejarse enneguecer / por lo mirado.

El auge de la luz / es el abismo de la aridez.

El auge de la mirada se precipita  
hacia el desierto de la visión.

El resplandor del espejismo  
es una coartada del propio cuerpo.

El cuerpo es el eje de la visión / y la sed, su movimiento.

Ver es dejarse enneguecer / por lo mirado.

(Fragmentos)

A CARGO DE MIGUEL GARCÍA ASCENCIO  
CORREO ELECTRÓNICO: ASCENCIOM13@YAHOO.COM.MX

## CRÓNICAS

por OSVALDO



## Instrucciones para el sudoku

Completar todas las casillas. Coloca números del uno al nueve, ten en cuenta que no pueden coincidir dos números iguales en la misma fila o en la misma columna.

## SUDOKU

		3	1	8	5	7		
				6				
	1		3		7			9
9	7	5				8	2	3
2	6	8				1	5	4
		3		8		4		6
				9				
			7	6	2	1	3	

## SOLUCIÓN SUDOKU ANTERIOR

1	5	6	7	4	8	9	3	2
2	9	8	1	6	3	5	4	7
7	4	3	9	5	2	1	6	8
8	1	9	3	7	6	4	2	5
6	2	7	4	1	5	8	9	3
5	3	4	8	2	9	7	1	6
3	8	1	2	9	7	6	5	4
9	7	5	6	3	4	2	8	1
4	6	2	5	8	1	3	7	9

Lúdica