

Universidad Andina Simón Bolívar
Sede Ecuador
Área de Letras y Estudios Culturales

Maestría de Investigación en Literatura
Mención en Escritura Creativa

Cielo sin hombres

Mara Gabriela Serrano Falconí

Tutor: Juan Pablo Castro Rodas

Quito, 2025

Trabajo almacenado en el Repositorio Institucional UASB-DIGITAL con licencia Creative Commons 4.0 Internacional		
	Reconocimiento de créditos de la obra	
	No comercial	
	Sin obras derivadas	
Para usar esta obra, deben respetarse los términos de esta licencia		

Cláusula de cesión de derecho de publicación

Yo, Mara Gabriela Serrano Falconí, autora del producto profesional intitulado “Cielo sin hombres” mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster de Investigación en Literatura, Mención en Escritura Creativa en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que, en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

22 de mayo de 2025

Firma: _____

Resumen

Este trabajo explora la relación entre los videojuegos y la literatura desde una perspectiva narrativa y teórica, presentando cuatro textos basados en universos ficcionales de videojuegos. Reflexiona sobre la narrativa como un campo expansible e intermedial, rescatando el potencial creativo de los videojuegos como generadores de significado. Se fundamenta principalmente en las teorías de los mundos posibles de Lubomír Doležel, la intertextualidad y transtextualidad de Julia Kristeva y Gérard Genette. También en la narrativa transmedia de Henry Jenkins y las aproximaciones a los conceptos de inmersividad y lectura de autores como Marie-Laure Ryan y Jesper Juul. *Cielo sin hombres* es el producto de una búsqueda constante, de un viaje desde los videojuegos, tratados como textos culturales, hacia la creación de un producto literario. Mediante la transposición de elementos estéticos, narrativos y estructurales, los cuentos proponen un ejercicio hipertextual de reinterpretación y recuerdo desde un lugar no sólo vincular sino también emocional y afectivo. Este proceso implica una reconfiguración creativa que se centra en la experiencia del jugador como lector y cocreador. Los cuentos que aquí se presentan se inspiran en los juegos: *Donkey Kong*, *Discover Our Bodies*, *Decentraland* y *Frogger*. Cada texto selecciona piezas concretas —personajes, atmósferas, dinámicas interactivas o conflictos— y los recontextualiza para crear historias autónomas, fundamentadas en temáticas humanas como el desamor, la soledad y la búsqueda de identidad. Este enfoque permitió abordar las tensiones entre lo real y lo virtual, el aislamiento y la conexión, así como la capacidad de los videojuegos para abrir nuevos horizontes narrativos.

Palabras clave: videojuegos, narrativa transmedia, mundos posibles, intertextualidad, literatura, universos ficcionales

Para Emerson Pata.

Tabla de contenidos

Introducción.....	11
Cielo sin hombres	23
En televisión los monos comen racimos de plátanos.....	24
El doctor que quiso ser un hongo.....	35
Un cuadrado blanco y un cuadrado negro aún pueden ser un panda pixelado	45
Un anfibio gigante puede comer insectos gigantes.....	62
Obras citadas.....	75

Introducción

Lo posible es más amplio que lo real.
(Bertrand Russell)

The sky above the port was the color of
television,
tuned to a dead channel.
(William Gibson)

Los videojuegos son universos imaginados que no siempre se asientan en la realidad y se valoran dentro de su propio mundo ficcional. En los últimos años han surgido como un medio narrativo complejo, capaz de construir mundos compuestos con múltiples aristas que desafían las fronteras de las narrativas contemporáneas. Los juegos dejaron de ser solamente fuentes de entretenimiento y se convirtieron en universos ficcionales autónomos que han calado en lo profundo de la cultura y el imaginario colectivo. Mediante historias intrincadas, personajes profundos y humanizados, giros dramáticos y efectos visuales de un realismo sorprendente. No solo son espacios de interacción lúdica, sino también núcleos de narrativas potenciales para otras artes, como en este caso, la literatura. Son generadores de nuevas dimensiones de sentido y posibilidades de exploración creativa.

Este trabajo se centra en el desarrollo de cuentos basados en universos de videojuegos, utilizando como marco teórico principal la teoría de los universos ficcionales de Lubomír Doležel (1999), así como la teoría de transtextualidad de Gerard Genette (1989), conceptos de intertextualidad y dialogismo desarrollados por Julia Kisteva (1980) y Mijaíl Bajtín (1982). Diversas teorías sobre narrativas intermediales de autores como Marie-Laure Ryan (2001), Henry Jenkins (2006) y Jesper Juul (2005-2013). Planteo indagar la transposición desde la virtualidad a lo tangible. Un ejercicio hipertextual de traslado y conversión que selecciona elementos muy concretos de los videojuegos y los inserta en la literatura de ficción.

Creo que la cultura del videojuego, que a la vez recupera, resignifica, adapta mitos, leyendas e historias épicas al lenguaje interactivo, ha desarrollado la característica de cuestionarnos más allá de nuestra realidad para poder imaginar futuros y mundos posibles. Este trabajo responde a una necesidad de comprender un fenómeno cultural y narrativo sumamente potente en las últimas décadas y transformarlo en escritura.

La correspondencia que se crea entre ambos medios, no solo enriquece el entendimiento entre disciplinas, sino que, en mi caso, amplía el horizonte y funciona como detonante de la creación literaria. Incorporar la narrativa virtual no solo valida al videojuego como texto cultural, sino que también cuestiona cómo las historias pueden transformarse, interpretarse y adaptarse entre narrativas. Es un punto de partida para reflexionar sobre cómo los mundos ficcionales pueden mutar a formatos más íntimos como el cuento, desafiando las fronteras de cada medio, fomentando una experiencia narrativa híbrida y compleja.

Decidí abordar este tema porque pertenezco a una generación marcada por la transición entre la televisión y los videojuegos. Este trabajo refleja ese puente entre lo audiovisual y lo interactivo. La pantalla y la interacción en mundos abiertos funcionan como puntales clave en estos relatos, actuando como portales de un viaje intermedial. Asimismo, estos textos investigan el aislamiento que surge al habitar mundos paralelos, en videojuegos o simulaciones.

Los videojuegos nos permitieron expandir la imaginación y conectar con lo intangible, con aquello que, paradójicamente, a veces parecía más real que lo “real”. Dejamos de ser simples espectadores para tomar control de un personaje, de una historia, y, de cierta forma, vivir múltiples vidas simultáneas. Sin embargo, a medida que los videojuegos se integraron en la cultura global, el acto de jugar comenzó a implicar aislamiento. Lo que alguna vez fue una experiencia colectiva se transformó en una actividad individual y solitaria, mediada por plataformas virtuales que redefinieron el concepto de lo “lúdico”. Los videojuegos no solo reconfiguraron nuestra percepción del “juego” como entretenimiento, sino también como vínculo social y afectivo.

Lo que me interesa y captura de los videojuegos es el libre albedrío, el potencial de generar nuevos mundos. El ejercicio de percibir y habitar un universo ficticio, muchas veces abierto e indómito. Un universo que, al ser creado para ser transitado libremente, no es contenido ni regulado, no tiene límites ni censura. Representa, al menos para mí, un respiro en un mundo hipervigilado, globalizado e hiperproductivo. El universo del videojuego, es un desfogue o un contrapunto para una cultura opresiva de algoritmos, cancelación y control. Creo que la creación literaria debería sentirse de la misma manera. Esa ha sido mi búsqueda con esta serie de cuentos. Contar historias que surgen desde interrogantes muy personales, desde el desfogue, desde la construcción de personajes y que no se rigen a nada más que a una necesidad genuina y un sentimiento muy personal de contar.

Cielo sin hombres hace referencia al nombre de un videojuego de navegación de múltiples universos. En el cual el personaje principal descubre mundos inexplorados e interviene con su entorno. El juego se caracteriza por su vasto cosmos generado de manera procedimental, es decir, que se crea algorítmicamente, ofreciendo una experiencia prácticamente infinita en cuanto a la expedición de planetas, criaturas y ecosistemas únicos. De igual manera la exploración posible entre narrativas y universos ficcionales es infinita y aún queda un vasto territorio por descubrir.

Ryan (2000, 195) menciona que los universos de videojuegos expanden las posibilidades de las narrativas tradicionales y presentan múltiples caminos para la exploración. Al concebir el texto como un mundo, la inmersión del lector es similar al descubrimiento de un planeta. Puntualiza sobre la metáfora del texto como mundo como un espacio para habitar, un paisaje, una geografía que se devela en el tiempo. El texto como un campo de juego, una cartografía en la que transitan los personajes. El objetivo de mi investigación es crear narrativas más integradas y expansibles, que parten de un elemento concreto de un videojuego y devienen en un producto literario con una gran carga sensitiva y simbólica.

“En la metáfora del texto como mundo, el texto se percibe como una ventana hacia algo que existe fuera del lenguaje y que se extiende en el tiempo y el espacio mucho más allá del marco de la ventana” (Ryan 2001, 91). Esta idea del texto como una “ventana” que menciona Ryan, considera al escrito como un punto de partida para observar lo que está fuera del marco, en este caso, se compone como un espacio tridimensional que se alimenta de algo que está fuera del lenguaje, creando un intercambio entre géneros.

En la teoría de la intertextualidad, como sugiere Kristeva (1980, 66) “Todo texto se construye como un mosaico de citas; todo texto es la absorción y transformación de otro”. Ningún texto existe en aislamiento, sino que está interconectado con otros a través de referencias o menciones que hacen que nada pueda manifestarse sin un ecosistema mayor. Esta definición propone que ningún producto literario puede concebirse sin un producto previo, ya sea literario o de otra índole. Lo que convierte al autor en lector e intérprete.

Esta idea del lector como intérprete sugiere que, constantemente, estamos creando en base a ideas y lecturas precedentes, por lo que, el ejercicio creativo es una acción que está en permanente diálogo con el pasado y el futuro. Este concepto sobre la literatura dialógica, que fue profundizado por Bajtín (1982, 49-50), desarrolla la idea de una

compleja red interconectada que enlaza textos literarios con otros textos, imágenes, sistemas y contextos culturales.

Cielo sin hombres pretende integrar múltiples voces provenientes del mundo de los videojuegos y de otros medios como: citas intertextuales, referencias, códigos narrativos, atmósferas o lenguajes exclusivos que dialogan con el medio literario, enriqueciendo la estructura narrativa y ampliando el alcance cultural del texto. El dialogismo, en este sentido, no es solamente un rasgo característico de estos relatos, sino que, es el origen de esta creación literaria.

Todo texto es un tejido nuevo de citas anteriores. La multiplicidad de recorridos de lectura posibles, combinada con el carácter intertextual de la lectura/escritura del texto, contribuye a hacer estallar sus límites, dejándolo potencialmente siempre abierto. Ninguna lectura agota el texto: siempre quedan lecturas, itinerarios virtuales posibles. (Campàs 2010, 28)

En este caso, según la teoría de intertextualidad de Genette (1989, 17), los videojuegos funcionan como hipotextos para el producto literario, ya que inspiran y nutren estas historias. Estos cuentos parten de un universo narrativo preexistente que se reconfigura en un nuevo plano discursivo. Los cuentos son el hipertexto. Como menciona Genette en su libro *Palimpsestos: la literatura en segundo grado* (1989, 19) “...no hay obra literaria que, en algún grado y según las lecturas, no evoque otra, y, en este sentido, todas las obras son hipertextuales.”

Este intercambio se genera a través de una narrativa transmedia, expandiendo historias por medio de diversas interfaces, creando experiencias narrativas más ricas y polifacéticas. Como puntualiza Jenkins (2006, 96) la narrativa transmedia se despliega a través de múltiples plataformas mediáticas en donde cada medio hace una contribución única al universo narrativo general. En donde el uso de una plataforma como: el videojuego, el cine o la escritura tiene un sentido de ser y complementa al resto sin modificar su esencia. Es un acto de creación colectiva que profundiza y enriquece dicho universo y a la vez, democratiza la creación y la exploración de mundos.

Al inspirarme en estos videojuegos y utilizarlos como referencia, busco construir un espacio alternativo que resuene con quienes también los han jugado. Un lugar que, aunque familiar, se perciba como algo nuevo, con un lenguaje distinto. Me interesa mucho trabajar el concepto del jugador-lector como creador de su entorno, de su propia experiencia inmersiva. La noción de “juego libre” de Derrida (2001, 352) considera a los usuarios como mediadores del juego más que como participantes solamente,

descentralizando la figura del autor y empoderando al jugador-lector como cocreador de significado.

“Solo cuando el lector es colocado en el rol de jugador —literalmente en los videojuegos, figurativamente en textos con secuencias variables, y programáticamente en teorías que consideran al lector como autor— la metáfora del juego respalda una poética de la interactividad” (Ryan 2001, 191). La autora habla sobre cómo las narrativas pueden generar experiencias inmersivas tanto en la literatura tradicional como en los medios digitales. Contrapone el concepto de narrativa convencional y digital para ayudar a construir realidades que se conectan en el espacio transmedia. Los videojuegos, al igual que los textos literarios, crean universos ficcionales que absorben al jugador-lector en sus tramas y escenarios, permitiendo una experiencia en la que el límite que separa lo real y lo virtual se desdibuja (191).

Un videojuego constituye un mundo ficcional en sí mismo a los ojos del jugador, pero a la vez, está abierto a la interpretación y proyección hacia otros medios. La capacidad de inmersión e imaginación del jugador-lector es lo que hace que un libro, juego o cualquier plataforma de la ficción sea comprensible y se convierta en una experiencia. Escribir esta serie de cuentos ha significado una total inmersión como espectadora y protagonista, ha sido un viaje en el tiempo hacia mi infancia y una manera de visitar lugares que recordaba con una mirada distinta. Entender, años más tarde, cómo los videojuegos configuraron mi visión del mundo, ha sido un ejercicio del recuerdo y la nostalgia.

Estos relatos son, en esencia, el resultado de una tarea de búsqueda entre narrativas; por lo que este proceso no es meramente una adaptación. Escribir estos cuentos ha sido un ensayo de introspección y reconocimiento. Una manera de entender cómo las historias pueden expandirse y resonar en nuevos formatos.

Estos relatos surgen desde lo ficcional, lo fantástico y se asientan en lo cotidiano, conformando un universo híbrido. Gracias a este trabajo pude concebir la escritura como un acto de correspondencia y conexión, de inmersión en mundos posibles incompletos, abiertos a la interpretación. “Los videojuegos proyectan mundos incompletos y, a veces, incoherentes. La ficción en los juegos es ambigua, opcional e imaginada por el jugador de maneras incontrolables e impredecibles, pero el énfasis en los mundos ficticios puede ser la innovación más significativa de los videojuegos” (Juul 2005, 163).

En su teoría de mundos posibles, Doležel (1999, 42-3) menciona que un mundo ficcional se crea desde sus propias leyes y limitaciones, que sigue una lógica interna y

una coherencia dentro de sí mismo y así, como un autor se inspira y adopta elementos de la realidad para la creación de un mundo literario, así también se pueden tomar elementos de un mundo ficcional de un videojuego para adaptar ciertos aspectos a una narrativa distinta. En esta conversión, dichos elementos sufren una transformación, no solo de estilo y lenguaje sino también una transformación semiótica. El autor describe acertadamente esta transformación como el cruce de una frontera. “La semántica de los mundos posibles nos hace darnos cuenta de que el material que procede del mundo real tiene que sufrir una transformación sustancial en la frontera entre los dos mundos. [...] con todas las consecuencias ontológicas, lógicas y semánticas que esta transformación acarrea.” (43)

Este acto de “cruzar una frontera” es un acto reintepretativo y generador entre dos mundos. La denominada “frontera” es la línea que cruza el creador de ficciones para elegir ciertos aspectos de un mundo ficcional y situarlos en otro. En este proceso el nuevo mundo es totalmente moldeado por el autor. Es decir, que puede tomar características muy cercanas al mundo en el que se inspira (sea real o ficticio) o distanciarse completamente de él. El lector llenará estos espacios faltantes o difusos con su imaginación, sus vivencias personales o sus propios modelos cognitivos.

Los universos ficcionales funcionan porque son sistemas incompletos, a pesar de regirse por sus propias leyes y estructuras, permiten al lector interactuar, interpretar e imaginar más allá de sus limitaciones. Como menciona Doležel (1999, 44) “La semántica de los mundos posibles insiste en que es el autor quien construye el mundo y en que el papel del lector es reconstruirlo”, al crear un relato literario, se compone un mundo ficcional en el que el lector es libre de indagar, así como en un juego, el jugador se aventura dentro del mismo. Me interesa la idea del lector como intérprete y creador; el concepto de la escritura como una práctica lúdica.

Esta falta de especificidad de ciertos aspectos del mundo ficcional es lo que permite que el lector-jugador pueda plantearse preguntas. Es justamente desde lo “indefinido” que han surgido las ideas para estos cuentos. Cuando planteé la escritura de estos relatos, tenía la noción de que iban a estar basados en videojuegos, pero aún no sabía con exactitud qué parte iba a servir como referencia. En el oficio de la escritura he ido descubriendo las necesidades del relato; cómo se va modificando y segmentando de acuerdo a la referencia inicial. A veces ha partido desde una frase, una atmósfera, un universo simulado o desde el personaje protagonista.

He podido identificar, por medio de este trabajo, que la creación literaria y el ejercicio creativo puede ordenarse y definirse hasta un punto, pero al momento de escribir,

no interviene una estructura rígida. En la literatura, como en todas las artes, el acto creativo no sigue una lógica, sino que se guía por los personajes y las conjeturas que surgen en el mismo proceso de creación. Mi idea original difiere notablemente del producto final. Algunas referencias a los juegos aquí mencionados pueden resultar muy evidentes para un lector familiarizado con el contexto, pero no para otro tipo de lector.

Sin embargo, espero que la esencia del relato se conserve y que estas historias puedan funcionar como entidades independientes del universo en el que se cimentan. Al adentrarme en este trabajo he intentado que los personajes tengan una voz propia, lo cual ha significado un verdadero reto; que puedan asentarse en lo cotidiano, aunque a veces se desenvuelvan en universos distópicos. Que los conflictos planteados puedan resonar con cualquier persona y que sean conflictos muy humanos como el desamor, la soledad, el miedo a la muerte, la incomunicación, las relaciones familiares.

He tomado un aspecto concreto de cada mundo ficcional que ha servido como punto de partida pero que no delimita o determina el hilo del relato. Los videojuegos escogidos fueron: *Donkey Kong* (Nintendo, 1994) para “En televisión los monos comen racimos de plátanos”. *Discover our bodies* (Yames, 2020) para “El doctor que quiso ser un hongo”. *Decentraland* (Ordano y Meilich, 2020) para “Un cuadrado blanco y un cuadrado negro aún pueden ser un panda pixelado” además de referencias a juegos de comercialización de *skins* como *Fortnite* o *Call of Duty* y alusiones directas a *Chun Li*, uno de los personajes más populares de *Street Fighter*. Por último, el juego de *Atari*, *Frogger* (Konami, 1981) para “Un anfibio gigante puede comer insectos gigantes”.

En el primer relato “En televisión los monos comen racimos de plátanos” se toma el personaje principal: *Donkey Kong* con el nombre de “Bombita”, el gorila más famoso del zoológico de Nueva York. Se intenta construir de manera descriptiva y bastante gráfica un ecosistema similar a los escenarios visuales del juego, específicamente *Donkey Kong Country* (1994) adaptados a un contexto de metrópolis. En la saga original, *Donkey Kong* se aventura para recuperar su inmensa reserva de plátanos, de ahí surge el nombre del relato. La aventura de Bombita es una lucha constante por comunicarse y comprender su entorno. Irónicamente mientras más aprende el lenguaje de señas, más se abstiene de expresar lo que siente como un animal en cautiverio y sujeto experimental. El lenguaje es un limitante que lo aísla de su entorno natural para vivir en el desarraigo.

El gorila sobrevive en un ambiente hostil que lo oprime permanentemente. Sufrir las consecuencias de aprender a comunicarse como un humano expuesto a la visión del mundo. La idea estética del cuento, de la publicidad, los sets de televisión y los racimos

de plátanos plásticos y perfectos surgen de las referencias visuales del juego. Al igual que los sueños con el mar o con un set de televisión. Estas últimas han sido alusiones mucho más sutiles pero presentes en el imaginario de todos los que hemos jugado esta saga.

En el caso del segundo relato “El doctor que quiso ser un hongo” usé como referencia el juego *Discover Our Bodies*, un juego *indie* de terror corporal en donde el jugador padece transformaciones físicas mediante una pantalla rudimentaria en un estilo de 16 bits. Recuerdo que la primera vez que lo jugué pensé que podría ser un juego concebido por un asesino en serie. He tratado de rescatar la estética de una atmósfera claustrofóbica e inquietante. El jugador interviene en el cuerpo de un personaje que va cambiando a través de sistemas biológicos complejos como: deformaciones, mutaciones, laceraciones y otros procesos grotescos. En el relato, el protagonista es un laboratorista que realiza un experimento de “floración”: un proceso en el cual se inserta un hongo en el cuerpo del paciente.

El hongo infesta su cuerpo y borra completamente los recuerdos, emociones y memorias dejándolo en un estado vegetal en donde no existe la voluntad ni conciencia, aliviándolo de su angustia existencial. El paciente, en la etapa terminal, se convierte en un hongo que se preserva eternamente pero ya no es capaz de sentir. El personaje principal de este relato, mientras realiza el experimento, empieza a cuestionarse sobre su vida, sus relaciones afectivas, su identidad y su madre. El universo del relato es un futuro cercano a la época actual en donde el confinamiento y el aislamiento social por consecuencia de la tecnología son dos factores cruciales.

El horror biológico y la infestación por un organismo invasor, son temas recurrentes en los videojuegos. Los ejemplos más célebres son *Resident Evil* y *The Last of us* en donde un hongo llamado *Cordyceps* infecta a los humanos convirtiéndolos en monstruos y controlando su voluntad. Los juegos se desarrollan en mundos postapocalípticos en donde se ha perdido el contacto humano y se lucha por la supervivencia. En este relato, el protagonista no busca sobrevivir, sino que desea desconectarse de la realidad mediante la transformación y el olvido. El tema del juego y su naturaleza macabra me remiten a la idea de una desconexión emocional, de un estado vegetativo y anestesiado, en donde el protagonista se identifica con el sujeto experimental y se plantea preguntas sobre su identidad y su sentido de permanencia en el mundo.

En el tercer relato, *Un cuadrado blanco y un cuadrado negro aún pueden ser un panda pixelado*, el componente que se toma del videojuego es el universo del videojuego en sí: *Decentraland*. Un simulador que representa un universo digital donde las

interacciones y los entornos son creados por los usuarios. Para un lector que no esté familiarizado con la existencia de mundos virtuales descentralizados basados en la tecnología blockchain, tal vez no entenderá ciertas referencias muy específicas de este universo, pero espero que comprenda el contexto global del relato, originado en juegos de simulación muy populares como *The Sims* o *Second Life*.

En este mundo virtual los personajes pueden asistir a conciertos, comprar bienes y tener relaciones sentimentales tal como en el mundo real. La premisa para la creación de este cuento fue: ¿qué pasaría si se cometiera un crimen en una simulación?, de ahí surge esta idea de un policíaco en un universo ficcional que toma ciertos aspectos de la simulación, pero también se asienta en el mundo real. Este tipo de espacio simulado fue una plataforma ideal para explorar las complejidades de los mundos ficcionales y las dinámicas humanas en contextos virtuales. Así como para plantear preguntas sobre la denominada frontera entre lo real y lo virtual. Un cruce entre la realidad, la simulación y la ficción de la simulación. Cómo los personajes actúan dentro de la ficción y confrontan el universo real versus el universo simulado con todas las implicaciones éticas, sociales y morales que esto representa.

La idea de la simulación descentralizada como un mundo libre en oposición a las implicaciones que tiene esa libertad selectiva. El protagonista, un expolicía llamado Cow Montgomery, es acusado de haber cometido varios crímenes en Decentraland. Es interrogado por dos detectives dentro del universo simulado. Este texto se sitúa en el absurdo del concepto de justicia y crimen en un mundo ficticio y cómo se aplican las leyes y se conciben los parámetros que conforman dicho mundo. Las simulaciones son en sí una vida paralela o un escape a la realidad. Como menciona Bittanti (2013, 86) “...el usuario puede actuar en otros mundos mediante el uso de un avatar, vivir simultáneamente en distintos planos de la realidad y asumir identidades diferentes” por lo que la identidad en la simulación comprende una especie de enmascaramiento. El objetivo de este texto es generar una tensión entre el universo virtual y lo real, explorar cómo ambos pueden convivir dentro de la narrativa literaria.

Los videojuegos de mundo abierto, al otorgarnos libre albedrío crean un avatar que propicia el anonimato en el jugador. Este cuento juega con la idea de qué pasaría si nuestros actos no conllevaran consecuencias morales ni punitivas. A diferencia de los otros cuentos, al ser tan claro el universo en el que se desarrolla y su estructura, pude indagar en la escritura de los diálogos de los personajes situados en un contexto de una sala de interrogatorio y desde ahí, revelar el cosmos en el que se desenvuelve la historia.

En mi experiencia con este trabajo, lo más importante de la creación literaria han sido los personajes y cómo van construyendo y moldeando el texto. Este relato es un intento de expandir la narrativa tradicional hacia espacios no convencionales, utilizando el videojuego y el simulador como catalizadores para una exploración profunda de las implicaciones de vivir y actuar en universos paralelos.

El último relato “Un anfibio gigante puede comer insectos gigantes” está basado en el popular juego *Frogger* de *Atari*, en el que el objetivo es que una rana cruce la calle evitando ser atropellada por los autos. Es un juego tan simple en su trama y su estética de 8 bits, que permitió imaginar toda una línea argumental alrededor del juego: la historia de un escritor que escribe una novela sobre ranas. De este juego se toma la premisa: “¿por qué la rana cruzó la calle?” que menciona varias veces uno de los personajes como una referencia al popular chiste “¿por qué la gallina cruzó la calle?” y desde esta pregunta, parte la historia. La respuesta a esta pregunta captura el tono general del cuento, es una respuesta absurda y anticlimática que resuena con el estado general del personaje principal y sus relaciones laborales, sociales y amorosas. Un suceso que parece completamente aislado como es la rana cruzando la calle, desencadena un universo alrededor de la figura de la rana y cómo lo entiende y lo vive cada uno de los personajes.

No es solo un relato sobre un escritor que escribe una novela histórica de ranas o una simple frase que se menciona de manera aislada, sino que, en esencia, es un relato sobre una relación que se derrumba, sobre la cotidianidad y el desapego de una pareja que, con sus conflictos personales intenta salvar lo insalvable. Los fragmentos tomados de juegos se contextualizan en estos cuentos que conservan como motor central los personajes que, de igual manera, se resisten a la realidad y con los cuales, espero que cualquier lector pueda sentirse identificado.

Un juego, sobre todo uno tan primitivo en su mecánica como *Frogger*, puede parecer una referencia trivial o superficial, pero, cuando se transforma en una narrativa, se convierte en un espacio lleno de significado, donde se empiezan a evidenciar las emociones de los personajes y sus impulsos. De repente, un elemento que parecía cotidiano en el juego puede despertar algo más profundo, un proceso creativo en el que lo lúdico se entrelaza con lo personal. Escogí este juego porque tiene un valor sentimental para mí. Es el primer juego que jugué y es un recuerdo vívido de mi infancia. Al volver a jugarlo (por medio de un simulador) he revivido aspectos de una edad temprana con un acercamiento emocional y he podido comprender un poco más el porqué del estilo de estos cuentos.

Juul en su libro *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games* (2013, 6) expone la idea del fracaso como un componente necesario en la experiencia de los videojuegos y lo relaciona con el mundo real. Sin el fracaso la ficción sería aburrida, plana e inútil. Al escribir estos relatos relaciono esta idea de Juul con el proceso creativo. El fracaso que implica la escritura de ficción, la idea de la escritura en sí como un fracaso constante. Los personajes de estos relatos son un claro ejemplo de la idea de lo falible. En estos relatos, el fracaso no solo aparece como un tema recurrente, sino como una estructura subyacente que da forma a los personajes, los mundos y las historias. Al final esta escritura constaté estos relatos son una apología al fracaso. Se enfocan en conflictos íntimos y cotidianos, como el desamor, la soledad y la búsqueda de identidad. Esto demuestra que los videojuegos, a pesar de su escala y complejidad, pueden generar narrativas humanas y accesibles. Estas narrativas no sólo reflexionan sobre los universos de los videojuegos, sino también sobre el acto mismo de narrar como un espacio donde la fragilidad y el error son las bases para construir mundos, personajes y significados que resuenan más allá de sus propios límites.

Cielo sin hombres

En televisión los monos comen racimos de plátanos

I have a very childlike rage,
and a very childlike loneliness.
(Richey Edwards)

En un poste afuera de un supermercado chino con un cartel donde se lee: “no se aceptan árabes, perros ni travestis” una mujer rubia coloca un papel con la cara de un gorila. El papel blanco contrasta con las lámparas rojas que se mueven con el viento y los anuncios de letras chinas que promocionan pescado fresco y licor de arroz. En el interior del supermercado, justo encima de la caja registradora, una televisión de 9 pulgadas sintoniza el canal del clima. Una mujer de pelo corto, cubierta con una chaqueta tan grande que la hace parecer una oruga azul, reporta que se avecina una tormenta. Las calles abundan de gente con bolsas de compras, botellones de agua, productos enlatados y pacas de papel higiénico. Hay más tráfico que de costumbre en la avenida del supermercado y en la puerta se ha formado una fila para comprar víveres. El papel que ha pegado la mujer tiene inscrito “Desaparecido” en la parte inferior, el número del zoológico y un código QR que direcciona a una página web con datos detallados del mono; su especie, edad, estatura, peso, el color de sus ojos y su comida favorita: las lombrices comunes de tierra.

Un hombre gordo en pijama se ha colado en la fila. El chino que atiende en el supermercado grita para aplacar a la multitud. Ve el papel en el poste, lo arranca, arroja al piso y salta sobre él mientras vocifera insultos en chino. Es la tercera vez en la semana que arranca un panfleto en la entrada de su establecimiento. Primero fue el de los punks anunciando el lanzamiento de su nuevo single 'el capitalismo apesta a hueco de vieja'. Luego, el del club local de ocultismo que invitaba a la comunidad satánica a un rito en el cementerio. Y ahora esto. Pero este papel parecía ser algo más serio. Bombita, el gorila más famoso del zoológico de Nueva York, que formó parte de un experimento que enseñaba a los primates a comunicarse mediante una simulación virtual de lenguaje de señas, escapó. Su fuga se registró el día de ayer aproximadamente a las dos de la mañana. Aunque las cámaras no detectaron ninguna irregularidad, cuando los guardias inspeccionaron su jaula encontraron un muñeco parecido a un gorila de espaldas fabricado con pelaje, piedras y hojas.

Hasta la fecha, el experimento estaba etiquetado como “confidencial” y no se podían revelar detalles. Era un experimento conjunto entre el Centro Nacional de

Biotecnología y la Universidad de Nueva York. En el cual, una delegación de biotecnólogos y científicos del comportamiento cognitivo de animales, tendrían que investigar y documentar la conducta de los primates y su aprendizaje usando por primera vez una interfaz virtual. La investigación duró varios meses y se obtuvieron resultados medianamente satisfactorios. La mayoría de los monos presentaba una curva de aprendizaje moderada, pero hubo un primate destacó entre los demás: Bombita.

Los implicados en el experimento no podían revelar los métodos que emplearon para que los monos comprendieran la simulación, ni cuestionar la ética del proceso o renunciar en caso de presentarse alguna anomalía. Ni divulgar o intervenir en el código de programación, tampoco hablar sobre los fármacos a los que sometieron a los animales para despertar su inteligencia y controlar sus instintos violentos y sexuales. Aunque esta información se filtró eventualmente en redes sociales por cuentas oficiales de PETA y otras organizaciones de protección animal. A los monos se les suministraba diariamente dosis de suplementos alimenticios como creatina, magnesio y proteína, además de bebidas energéticas altas en azúcar, multivitamínicos y derivados del Adderall y Ritalin para potenciar su concentración y enfoque en una actividad determinada, como lo hacen con los niños que tienen trastornos de déficit de atención o hiperactividad.

Bombita mira a la mujer rubia dar declaraciones sobre su desaparición desde un callejón hacia un escaparate de una tienda de televisores. La mujer sostiene varias hojas en su mano derecha. Aunque tiene un acuerdo de confidencialidad con el Centro Nacional de Biotecnología, su desesperación la ha orillado a pegar panfletos en la calle como si se tratara de cualquier perro desaparecido en Brooklyn. Bombita reconoce sus gestos de preocupación, similares a los que percibía cuando él no se comunicaba y ella se sentía triste.

Recuerda cuando lo encerraron en una habitación con chimpancés y micos de razas más pequeñas para socializar, pero no lo hizo, le dijo, presionando algunos botones en una máquina, que prefería estar solo. Bombita interactuó a través de simuladores en las primeras fases del experimento, en pantallas blancas con formas geométricas de colores y botones que presionaba en una especie de joystick primitivo. Un círculo rojo persiguiendo a un triángulo amarillo de menor tamaño, un triángulo azul más grande que el círculo persiguiendo al círculo y defendiendo al triángulo más pequeño. Jugó un juego muy básico sobre un hombre con taparrabo que tenía que descubrir el alfabeto del lenguaje de señas en una jungla. Bombita señalaba qué gesto pertenecía a la letra indicada y lo imitaba con sus manos, entonces torpes y demasiado grandes. Otra simulación de la

sabana africana en donde debía reconocer el sonido de ciertos animales e identificarlos. A Bombita le raparon las muñecas y le sometieron a descargas eléctricas.

La mujer en la televisión responde lacónica a las preguntas de los reporteros, cubre su rostro con la mano y parece que llora. El noticiero transmite una fotografía de Bombita junto a un grupo de niños en el zoológico. Los niños sostienen paletas de caramelo, lo que hace que Bombita parezca un gorila de circo amaestrado. La mujer rubia deja los papeles en el piso y dirige un mensaje final con sus manos hacia la cámara “Bombita, si estás viendo esto, vuelve pronto a casa” sube a un auto blanco y se aleja.

Los reporteros se quedan con sus cámaras y micrófonos. Bombita no responde. El noticiero termina. Continúa un comercial en el que se ve dos mujeres en bikini en una playa, sentadas en una hamaca tejida bajo una palmera. El sol es radiante, las mujeres están felices, sale un hombre en traje de baño tipo *speedo* con gafas de sol y se sienta entre las dos. Ellas le dan un beso en la mejilla. El hombre suda. Un mono capuchino con camisa hawaiana llega cargando una lata de cerveza amarilla, la abre y brota espuma. Le alcanza la cerveza al hombre que bebe de un sorbo, las mujeres también beben. El mono sube al hombro del sujeto sonriendo frente a la cámara y el comercial finaliza con una frase en letras rojas: “Disfruta como un animal”.

Bombita se queda mirando la sonrisa del mono capuchino en la pantalla, parece una sonrisa tensa, como si alguien le sostuviera las comisuras de los labios con dos pinzas invisibles. Sus ojos están apagados y su camisa hawaiana le queda grande. La gente en la calle se desconcierta al ver un gorila frente al escaparate de televisores. Algunos entran en pánico, otros miran de lejos como si se tratara de un performance, varios sacan sus celulares y empiezan a grabar. Bombita camina por la acera provocando aún más pánico, busca hacia dónde huir, pero lo único que ve son autos en una avenida interminable. Cruza la calle. Las bocinas y los gritos le aturden así que apresura el paso. Mira desde el centro de la avenida las pancartas con mujeres pintadas los labios de rojo, anuncios de lencería y las obras en cartelera en Broadway. Reconoce al mono del anuncio de cerveza en una valla, con su camisa hawaiana. De pronto siente un pinchazo en el lomo, como una flecha que llega desde el otro lado de la calle. Luego otro pinchazo en el hombro derecho, luego otro. Aturdido, sigue caminando sin saber a dónde. Escucha las bocinas de las patrullas de policía, o tal vez una ambulancia. La gente aterrada no puede dejar de grabar en sus teléfonos. Algunos le arrojan cosas. Bombita, desorientado, mareado y a punto de caer hace un último intento por trepar a un poste de luz. Sube un par de metros cuando ve su rostro en un papel. Todo se vuelve borroso, luego oscuro.

Abre los ojos. Está en un camión blindado, adaptado con una jaula enorme en su interior. Sus manos y pies sujetos con cadenas. Un hombre vestido con una bata celeste registra el movimiento de sus pupilas apuntándole con una luz, una luz blanca que se refleja en el techo del auto y transforma en un círculo luminoso todo lo que mira. Bombita está mareado, apenas puede registrar algunas formas. Miden su pulso, examinan su lengua, está blanca y áspera. Bombita cae dormido en el piso metálico y frío de la jaula.

Sueña con una playa. Una playa con olas que van y vienen dejando rastros de espuma en la orilla. Las olas no son imponentes, pero mantienen un sonido constante del mar, que es lo único que se escucha en la playa desierta. Bombita se acerca a la orilla y roza la espuma con la punta del pie. Es un día cálido y luminoso, sin nubes en el cielo. El sol calienta su lomo de una manera agradable mientras su pie se sumerge en la espuma cada vez más, hasta que el agua lo cubre. El agua es tan clara que puede ver a los peces nadar esquivando sus pies negros. Peces transparentes que parecen estar hechos de agua, o llenos de agua como una bolsa de plástico con ojos diminutos.

El ritmo del oleaje es casi una sinfonía, tan sincrónico, tan perfecto, que Bombita siente ganas de llorar en su sueño y piensa que, si lo hace, sus lágrimas caerán y se transformarán en otros peces - bolsa que flotarán y crecerán en la orilla para nadar en aguas poco profundas, con la confianza de que nadie intentará hacerles daño. Bombita ve a un pez inmóvil, se agacha, lo agarra con sus manos colosales. Es un pez transparente; el cuerpo de un pez transparente. Un pez espejo en el que Bombita ve reflejado su rostro; se reconoce. Ve su rostro conmovido por la belleza del paisaje y siente asco. Mira sus ojos a punto de llorar y ruge. Quiere arrojar el cuerpo del pez lejos para que se pierda en lo profundo del mar. Quiere cerrar la mano y hacerlo papilla. Comprimir todos sus pequeños órganos transparentes e inservibles. Quiere arrojarle una piedra pesada y enterrarlo en la arena para siempre. Quiere destrozarlo con un palo como se destroza a un cuerpo pequeño. El cielo se llena de nubes en el sueño de Bombita y el mar se vuelve negro. Siente un aparato frío en su pecho y se despierta.

Un hombre sostiene un estetoscopio mientras una mujer humedece sus labios con una tela mojada. Bombita bebe las gotas escasas que caen de la tela. Se encuentra atado en una jaula, en medio de un galpón enorme. Ambientado como si fuera la jaula del zoológico del que escapó, con algunas palmeras artificiales de las que cuelgan racimos de plátanos. También está la mujer rubia rodeada por periodistas, científicos e influencers que ansían captar las primeras tomas del despertar del “gorila que aprendió a comunicarse como humano”. La mujer rubia pide espacio. Los flashes de las cámaras le aturden. Ella

se acerca a Bombita y pregunta en lenguaje de señas si tiene sed, pide que desaten las cuerdas de sus manos. Él responde que sí.

Traen un recipiente lleno de agua con gotas saborizadas de naranja, agua de coco y algunos plátanos. Bombita aún no comprende qué pasa. La mujer rubia posa para las fotografías junto a él, trata de tocarle el hombro, pero Bombita se resiste. —¿Qué está pasando? —pregunta Bombita en lenguaje de señas, pero nadie responde. Algunas personas acomodan el pelaje, otras tratan de alimentarlo y vestirle con un corbatín de lazo —está listo para dar declaraciones —dice la mujer rubia. Bombita mira a las cámaras que transmiten un programa con el titular “¿Es este el inicio del planeta de los simios?”.

Los espectadores preguntan si tiene novia, si se siente atraído por otro tipo de animal, por qué huyó y cómo era su vida en el zoológico. Bombita intenta responder con las manos a lo poco que logra entender. La mujer rubia pide que le den un tiempo, que nunca había estado delante de una multitud. Bombita empieza a caminar y la gente grita, golpea el piso con sus enormes puños, trata de alejarse, pero se da cuenta que está sujeto desde la cadera, se desespera, agita su cuerpo con todas sus fuerzas, los camarógrafos no dejan de filmar. Mira a la mujer rubia frente a él y ruge. La mujer agita sus brazos y hace algunos sonidos agudos con su boca. Bombita no se detiene, la mujer rubia no se mueve a pesar de que le ordenan que se quite del camino, está confiada en que Bombita se calmará escuchándola. Bombita se acerca y estira su enorme brazo, no soporta el ruido y ella no deja de hablar. Se oyen gritos de terror en el fondo de set, Bombita la empuja. Uno de los cuidadores del zoológico lanza un dardo tranquilizador.

Las redes sociales se plagan de videos de Bombita empujando a la mujer. En menos de 24 horas se ha vuelto viral. Se abren debates sobre si Bombita debería ser neutralizado o si es maltrato animal. La prensa presiona a la mujer a dar su testimonio, las organizaciones de protección animal insisten en que Bombita debería ser liberado de cautiverio en la jungla con sus semejantes. El caso de Bombita sale en noticieros y redes sociales, se discuten nuevamente casos de primates famosos como el de Koko o Washoe, precursores en el estudio de la comunicación entre humanos y primates.

Los medios aseguran que Bombita es un riesgo para la gente, que un gorila que puede comunicarse, eventualmente puede revelarse. Se publican fotografías de Bombita junto a niños en el zoológico y se cuestiona la protección a los menores y la ética del experimento. Algunos influencers muestran una imagen editada donde se ve a Bombita comiendo a una ardilla viva. Aseguran que, al pasar tanto tiempo con humanos, se ha

vuelto carnívoro. Que lo han visto cazar ardillas en Central Park con una herramienta de madera. Al cabo de unos días la mujer anuncia que Bombita ofrecerá una disculpa pública.

En un set publicitario iluminado con lámparas led y un fondo impreso con el paisaje urbano de New York está Bombita, vestido con un smoking especialmente diseñado para él. Se asemeja a un anfitrión de programa de concursos. Está sujeto con una cadena desde la cadera. Bombita mueve la mano dominante hacia abajo en un pequeño gesto circular, tocando ligeramente el pecho. Su expresión facial es de arrepentimiento. Un intérprete habla para todos los espectadores “lo siento mucho, no quise hacer daño. No soy violento, estoy arrepentido, no volverá a suceder. Pueden hacer preguntas.” Al finalizar, Bombita hace un corazón con sus dos manos. La audiencia se conmueve ante esta declaración.

Bombita tiene la expresión de un niño afligido que pide perdón por una travesura. La vulnerabilidad del gorila cambia la opinión hasta de los espectadores más radicales, que proponían neutralizarlo. La mujer rubia sonríe detrás de las cámaras del set. Varias personas envían preguntas y Bombita trata de responder con sus manos a las que escogen los productores. A veces se distrae, mira a su alrededor, las luces lo encandilan, pero el intérprete hace sonidos fuertes con su boca y sus manos para que vuelva a prestar atención. En una pantalla teleprónter, como las que usan en los noticieros, se leen las siguientes preguntas dirigidas a Bombita:

El intérprete realiza señas con sus manos y Bombita responde:

@pussydestroyer_2004: *¿Sabes lo que es el amor?*

—No

@yourmomlover: *¿Conociste a tu madre?*

—No

@dogecoin4eva: *¿Cuál es tu comida favorita?*

—Los gusanos

@el_rey_de_LOL: *¿Tienes amigos?*

—Sí, los del zoológico

@the_birdie: *¿Te gustaría ser humano?*

—No entiendo la pregunta

@imperio_romano888: *¿Eres violento?*

—No

@likeafieldmouse: *¿Qué es lo más hermoso que has visto?*

—El mar

@monkey_sun: *Si pudieras cambiar algo del mundo, ¿qué sería?*

—Yo

@monkey_sun: *¿Sabes lo que es la muerte?*

—Sí, pero no del todo

Se acabaron las respuestas de Bombita, aunque la gente sigue enviando miles de preguntas. El programa rompe récords de audiencia tanto en televisión como en redes, X, Twitch, Youtube y todas las plataformas por donde se transmite. Los productores proponen a la mujer rubia una transmisión semanal de Bombita con la firma de un contrato para cubrir los gastos del zoológico y continuar con el experimento si ella lo desea. Bombita podría tener una vida de lujos y salir del cautiverio para contar con cuidadores especializados. Ser una celebridad. La mujer lo considera. La transmisión termina; los cuidadores desvisten a Bombita, le ofrecen agua y comida, luego lo encierran en una jaula con pasto en el piso, un lecho de paja y hojas grandes. Bombita se recuesta y duerme.

Sueña con una jungla, una jungla de palmeras artificiales que se prenden fuego. Palmeras de plástico con tallos cafés y hojas verdes, con racimos de plátanos perfectos y cocos con delgadas líneas pintadas que simulan su textura. El incendio arrasa con los pájaros que habitan ese paraíso artificial. Pájaros de pecho rojo y ojos negros que caen del cielo como gotas de sangre. Bombita, en medio del humo, va recogiendo cardenales rojos en sus manos, deformados por el calor. Las palmeras de plástico se derriten, los cocos y los plátanos pierden su forma. Se convierten en líquido apestoso que quema el piso de pasto sintético. Bombita mira cómo el humo y el olor a plástico derretido consume todo el paisaje, como si se hubiera desatado el apocalipsis en una juguetería.

Los críticos de estudios de lenguaje de simios explican el caso de Bombita. Aseguran que los animales no crean un lenguaje verdadero, que es mera imitación o

respuestas provocadas por señales involuntarias. Aunque los simios pueden aprender a usar signos, gestos o incluso símbolos en contextos controlados, esto no constituye un verdadero lenguaje en el sentido humano. Bombita es una farsa, dicen. Sin desmerecer su inteligencia. Afirman que los simios no pueden crear un lenguaje espontáneo u original, sino que imitan señales que han aprendido de sus cuidadores humanos, en este caso, la mujer rubia. En lugar de generar nuevas combinaciones de palabras o conceptos, suelen repetir lo que han observado o lo que les han enseñado, sin una comprensión profunda del significado abstracto detrás del lenguaje. La mujer rubia menciona en televisión que Bombita es un caso particular, que hablaba solo e “inventaba” nuevas formas de comunicar conceptos como, por ejemplo: “gato” y “nieve” para referirse a un tigre de bengala.

Para aplacar las críticas al experimento y crear una fundación dedicada a la protección y a la educación de primates, el zoológico lanza una página oficial de donaciones www.proyectobombita.org mientras que en *Patreon*, ecologistas y defensores de los animales recaudan dinero para poder recuperar al gorila y liberarlo en la selva — Si lo liberan en la selva, morirá —dice la mujer rubia —nació en cautiverio. Bombita permanece al cuidado del zoológico, día a día lo visitan más personas. Algunas han aprendido lenguaje de señas para poder comunicarse con él, llevan comida y regalos. Es sin duda, la mayor atracción del zoológico de Nueva York.

Grandes marcas se interesan en su imagen. Se lanza una campaña de Bombita usando ropa deportiva que resulta ser un éxito rotundo. Sale en el horario de las nueve, con un segmento propio en donde responde preguntas de los espectadores. El experimento obtiene financiamiento de fans y de organizaciones europeas por lo que Bombita se reúne a diario con la mujer rubia y varios científicos para seguir aprendiendo sobre algoritmos virtuales y lenguaje de señas, convirtiéndose en un caso de estudio mundial. En una sesión, cuenta que ha soñado con el mar. Los científicos encuentran esto fascinante, el gorila no conoce el mar ¿cómo es posible que haya soñado con algo que no conoce? Seguro lo vio en televisión, o en alguna proyección en el experimento.

—¿Cuánto tiempo me queda de vida? —pregunta Bombita. Los científicos interpretan esto como una pregunta existencial y reclutan a un grupo de psicoanalistas. Las sesiones de psicoanálisis se registran en audio y video. Los psicólogos intentan comprender si Bombita alcanza una conciencia existencial mediante la interpretación de sus sueños o de sus preguntas más profundas. Bombita no reacciona cuando le explican

conceptos complejos como: ser, nada, destino, conciencia, eternidad y muerte. Luego de tres sesiones, deja de hablar de sus sueños.

La mujer rubia visita a Bombita, pero este permanece en una esquina de su jaula. incomunicado. Los cuidadores del zoológico sugieren que no reciba visitas porque han detectado comportamientos irregulares y prefieren evitar cualquier percance. Han encontrado heces en el agua para beber y en el techo de la jaula. Han notado que ha comenzado a arrancarse el pelaje y las pestañas. Se considera diagnosticarle calmantes de manera regular. El noticiero de las nueve deja de transmitir el segmento. Bombita no muestra mejoría en algunos meses. Ha dejado de comunicarse con humanos y ya no responde a los estímulos. Le encontraron dibujando garabatos con un pedazo de carbón en un cuaderno, pero nada que valga la pena analizar. El zoológico decide firmar contratos pendientes mientras Bombita aún puede considerarse una celebridad.

Varios hombres en traje llevan a Bombita a un evento privado de la fiesta de fin de año en un club nocturno. Sus acompañantes intentan darle licor, se sientan en sus piernas, graban videos para sus historias de Instagram. Le dan besos con sus labios pintados de rojo. En la mesa hay copas de vodka con naranja, champagne, cigarrillos aún prendidos en los ceniceros, líneas de cocaína inacabadas y anfetaminas en forma de *emojis* del mono que se tapa los ojos, la boca y las orejas. Bombita tiene la mirada perdida y su atención, solo se enfoca en la lluvia que cae fuerte en el techo de la discoteca. Suena un trueno, luego otro. Puede escucharlos por encima de la música, los gritos de los asistentes y las risas de las mujeres que bailan. Cada que estalla el cielo, Bombita se mueve unos pocos centímetros. Siente sus manos y sus piernas pesadas, como si estuviera en un sueño.

Bombita aparece tocando un piano de cola de color blanco en una sala solitaria iluminada. Un candelabro encima del piano con varias velas encendidas. Con una rosa en su mano, una lágrima sale de su ojo. Interpreta una canción romántica. Vestido en un disfraz de galleta saca a bailar a una mujer hermosa. El comercial de galletas *Chips Ahoy* en su nueva versión con centro líquido de mora se transmite en las pantallas de la quinta avenida. El zoológico firma un contrato para que Bombita sea la imagen de una marca de jugos de mango, papaya y plátano hechos con fruta natural que lanzan su nuevo producto al mercado con el nombre de *Monkey Juice*. En este punto, a nadie le importa que ya no pueda hablar.

La página más influyente de porno *geek* ofrece un contrato para una película ambientada en la selva: *Donkey Porn*. En la cual Bombita, junto a unos nativos, secuestran

a una doncella y la obligan a tener sexo durante 30 días seguidos. Bombita, vestido con una capa hecha de hojas, plumas y una corona de huesos, es el rey de la jungla. La producción del rodaje recuerda a los años dorados de Hollywood, pero en evidente decadencia. Al sexto día, detienen el rodaje porque Bombita está tan sedado que parece dormido.

La producción necesita que Bombita tome el papel protagónico, pero el gorila parece un gigante rendido. Los fans reclaman acción y violencia, quieren que Bombita tenga sexo con la actriz y luego la destruya con sus enormes manos. El proyecto no cumple su objetivo de 30 días de grabación continua y tiene que comercializarse como cualquier otra película de una hora y media mediante una suscripción de bajo costo. Al final de la cinta, Bombita carga a la mujer y la lleva a un lecho de paja, la recuesta tan tiernamente que parece una escena de una película infantil. En la portada sale Bombita en la selva con la mujer en brazos y varios nativos armados con dildos gigantes en forma de plátano.

El tras cámara de la película se filtra en canales para adultos y páginas de videos snuff. En él se incluyen escenas donde se ve a Bombita despertando de los sedantes, aturdido y agresivo, arremetiendo contra el set y los actores. Insultándolos en lenguaje de señas. Quitándose la capa y la corona y arrancándole un mechón de pelo a la actriz principal, un mechón de pelo rubio que no suelta hasta que termina el rodaje. Se le ve despertarse en las noches y destruir la cámara. Uno de los cuidadores trata de tranquilizarlo, Bombita abre su boca y le arranca un pedazo del brazo con los dientes. El video se filtra y Bombita es encerrado en una jaula de máxima seguridad.

Los comerciales en los que aparecía dejan de transmitirse. Bombita vuelve al zoológico, aislado de todo contacto humano. Lo único que puede escuchar es la lluvia de la tormenta que continúa y ver a la mujer rubia a través de un monitor. Ella dice con sus manos que se siente muy triste. El gorila no responde. Entregan la comida por una rendija en una puerta metálica. En su jaula tiene cojines, hojas comestibles, plátanos, sandías, uvas y un balde de lombrices de tierra. A través del monitor, la mujer rubia le enseña un video de archivo de cuando era pequeño. Ella es la doctora que le enseñó a hablar mediante señas. Cuenta que es un gorila sumamente inteligente y sensible, que su nombre surgió cuando tenía seis meses porque le gustaba hacer bombas de saliva con su boca. Que ella estuvo cuando su madre dio a luz en cautiverio y que el experimento es un paso evolutivo para lograr una mejor comunicación y convivencia con los animales. Ella habla durante diez minutos, pero Bombita no entiende lo que dice.

En el video ella le prepara un batido de fresa. Le enseña imágenes de un balde, de un cardenal, de una flor. Bombita a veces se distrae, pero ella le sujeta la cabeza y vuelve a captar su atención con un gesto tierno. Saca un visor con diapositivas y le pregunta qué es lo que quiere ver el día de hoy. Bombita responde con sus manos que quiere ver las estrellas. Ella entrega el visor y el gorila lo toma con sus manos torpes. Mediante una pequeña palanca, proyecta cada fotograma. Se corta el video y sale publicidad. El comercial de cerveza con el mono capuchino en camisa hawaiana, cuando termina y el mono capuchino sonríe, alguien, del otro lado de la jaula apaga el monitor. Bombita se queda inmóvil, mirando su reflejo en la pantalla negra.

El doctor que quiso ser un hongo

Terror made me cruel.
(Emily Brontë)

Debo confesar que no soporto a este sujeto por toda su desviación. Lo imagino estirando sus labios en una amplia sonrisa que resalta la grasa en sus mejillas mientras se despide de este mundo. Lo mantuvieron en observación durante semanas para distintas pruebas médicas; presión, peso, enfermedades congénitas, posibles desórdenes mentales, colesterol, visión, reflejos, sangre, analizaron todo. Ha pasado por distintas salas de este inmenso laboratorio. Ha visto proyecciones de los animales de su infancia, de la casa de sus padres, de sus primeros encuentros sexuales y de la muerte de sus familiares cercanos. Ha experimentado shocks eléctricos, apagones repentinos y exploraciones en su cerebro que somatizaron sus miedos más profundos. Hasta el día de hoy nunca me había quedado solo con él ni lo había visto de cerca.

Nos separa una cabina sanitizada, un vidrio doble que aísla el sonido como en los estudios en los que graban los comerciales que se transmiten en las pantallas led en las calles. Una bocina en cada cubículo del laboratorio anuncia la hora de entrada, de almuerzo y de salida con una voz robótica infantil que intenta simular a una niña de ocho años. Desde que ingresé al laboratorio no he llegado tarde un solo día así que mi récord está impecable y salgo a la hora exacta en la que me indican las bocinas. He entrenado a mi cuerpo para que funcione con su propio reloj interno. El sujeto y yo nos comunicamos mediante un micrófono en una consola que puedo activar y desactivar presionando un botón rojo. Aún no puedo ver su rostro. Sé que está detrás de un biombo quitándose una bata blanca amarrada con dos cintas a su espalda. En medio del cuarto hay una camilla de metal esterilizada. Pesa más de doscientas libras. Tiene ciertas protuberancias en el cuerpo como resultado de experimentos previos. Leo su ficha médica: J.K. Cobb, 59 años, soltero, obesidad, trastornos de conducta, aislamiento voluntario y la descripción detallada de sus síntomas en las siguientes páginas.

Cuando llegué como pasante a este laboratorio firmé un contrato de confidencialidad que me impide hablar de lo que ocurre al interior y, aunque quisiera, no tengo a quién contarle. Llevo un diario de mi trabajo escrito en código donde hago anotaciones personales. Un código que aprendí en una serie de televisión sobre el espacio que solía ver cuando era pequeño. El capitán y la tripulación dejaban mensajes escritos

en la superficie de los planetas que visitaban, en superficies de piedra, hielo o cuarzo que desaparecían con el tiempo, con el agua o el viento. A veces, cuando salgo a mi receso en hora del almuerzo, leo mis notas en voz alta junto a un estanque cercano. Escribo dentro de un dibujo de un planeta y, junto a él, anoto el material del que está hecha su superficie.

El laboratorio ha desarrollado un experimento denominado *floración*. La primera vez que lo oí, me hizo pensar en una semilla implantada que crece hasta volverse incontrolable, convirtiendo al conejillo de indias en una flor gigante, un girasol o una margarita. Descargué un videojuego llamado “las flores perversas” en donde un ejército de flores ataca una ciudad. Una ciudad similar a Nueva York, llena de edificios y gente, pero en donde todos tienen el mismo rostro. Es una ciudad tan industrializada que han desaparecido los parques y los árboles, los lagos e incluso los jardines de las casas. Los pájaros son artificiales, pero solamente pueden posarse en los techos o en los edificios y, como no necesitan alimento, viven eternamente. Golpeándose contra las ventanas demasiado limpias, entonces sufren un fallo eléctrico y dejan de funcionar o funcionan con errores.

Los cines proyectan la misma película en múltiples ocasiones. Una película en donde los humanos arrancan flores de la tierra mientras ríen y podan árboles por placer. Me sé de memoria los diálogos del juego porque lo rescaté al 100% varias veces. Incluso recolecté los diamantes escondidos recibí un bono de jugador legendario. Me inscribí en un torneo, pero se declaró desierto por falta de jugadores. En el juego un soldado de las fuerzas especiales debe combatir contra las flores perversas que invaden la ciudad y replantan cada rincón, cada calle, incluso ciertas especies tienen el poder especial de convertir a las personas en flores y reclutarlas en su ejército, condenando a la humanidad a vivir en un mundo gobernado por esporas. Siempre imaginé que ese sería el desenlace de este experimento y no estuve demasiado lejos de la realidad.

La *floración* en lugar de implantar una semilla, implanta un hongo sintetizado en laboratorio que crece y se expande hasta convertirse en el sujeto como un organismo parasitario. Este hongo elimina todo rastro de dolor, vacío existencial y los recuerdos negativos. Conserva el inconsciente del sujeto en un lugar pacífico, lo que le permite seguir vivo en un estado de alienación permanente. Tal vez un recuerdo de un día cuando su madre le curó una herida en la frente o la primera vez que su padre le llevó a cortarse el pelo. Recuerdos velados como en una película, manteniéndolo en un lugar de calma. Por más que lo pienso, no sé cuál podría ser el mío. Tal vez un día soleado en que leí mis

notas junto al estanque, pero el sol no calentaba, era un sol débil. Algunos insectos volaban entre los juncos artificiales y yo tenía un pan dulce en mi mano.

La *floración* elimina la ansiedad, el abuso, la soledad, la postración y el miedo a la muerte. En esta ciudad nadie se suicida con un arma, siempre buscan maneras más creativas de quitarse la vida. El índice de suicidio se ha potenciado desde que las pantallas led muestran las cifras de crímenes en tiempo real. Cuando un hombre se suicidó llenando una olla de cocina con agua hirviendo y metiendo la cabeza hasta ahogarse, decidieron que era momento de probar la *floración* en humanos. Soy el encargado de inducir la floración en primates de razas medias y pequeñas como chimpancés y monos capuchinos. Hasta ahora el experimento ha sido un éxito, sobre todo en los monos más jóvenes. Se ha decidido que, después de probarse en humanos durante tres años con resultados estables, se comercializará mediante una prestigiosa firma farmacéutica aliada al laboratorio.

Según mi investigación, el 2% de los primates presentaron un comportamiento anormal como estrés psicológico, aislamiento social y conducta física singular al arrancarse los pelos o dar piruetas hacia atrás repetidas veces. El experimento suprimió por completo la noción del tiempo, neutralizó los recuerdos e incluso instintos básicos de supervivencia y los mantuvo en un estado vegetativo. En algunos de ellos, sus traumas se somatizaron en su cuerpo como tumores y malformaciones. Dos de ellos se quedaron abrazados desde que inició el experimento y hasta ahora no hemos podido separarlos. No comen, no duermen y no se comunican. Solamente permanecen con los brazos entrelazados en el cuerpo del otro.

Enciendo el escáner. El sujeto sale del biombo, desnudo, se recuesta en la camilla de metal. Miro su rostro gordo y cómodo. Me saluda amable y sus palabras se transcriben en mi pantalla en un programa rudimentario que es una simulación de códigos de los primeros prototipos de computador. Yo lo diseñé. Puedo escanear su cuerpo, su esqueleto y su sistema nervioso mediante tres capas: tópica, ósea y nerviosa. Me pide que empiece. Se revela la imagen de su cuerpo flácido y rojizo, un híbrido que parece no tener genitales. Un cuadro diminuto de 8 bits transcribe cada fragmento en mi pantalla.

Cuando llego a su rodilla encuentro una masa deforme que se asemeja a un rostro de mujer con tentáculos que me recuerda a la Medusa. Él me dice que, hace unos días, otro doctor le inyectó un líquido que revelaría progresivamente un trauma de su infancia. Siente dolor intenso. Ese es el rostro de su madre que vive en forma de tumor en su rodilla derecha. Le pregunto si desea que le aplique un sedante, pero niega con la cabeza. Me cuenta lo mucho que la extraña.

Al mencionar a su madre me hace pensar en la mía. Murió hace 28 días. Cuando la vi, tesa boca abajo sobre el cobertor, me quedé parado en un rincón de la casa. No pude llorar a pesar de que sentía una presión en el pecho como si tuviera una criatura dentro. No alcancé a decir nada cuando el encargado de recogerla llegó en un traje plástico blanco y un casco y me preguntó —¿quiere despedirse? —negué con la cabeza. Mi madre y yo nunca tuvimos buena comunicación. Aun así, me afecta saber que lo último que le dije fue “no me gusta la comida en lata”. Estábamos en la cocina la noche anterior y ella sirvió dos platos hondos y sacó del anaquel una lata de sardinas y una de pimientos encurtidos. Ella sabía que iba a morir, pero nunca lo mencionó.

Sus últimos días pasó frente al televisor en la madrugada, viendo reprises de carreras de autos, programas de ventas de joyas y artículos domésticos. Compraba artefactos de cocina que nunca usaba, como esos cortadores de verduras para preparar ensaladas en dos minutos que, cuando llegaban a la casa, ni siquiera los sacaba de la caja porque todas nuestras verduras eran enlatadas. Mi madre era una señora de 67 años, obesa y adicta a las compras que siempre usaba vestidos estampados de flores. Cuando no podía conciliar el sueño, la oía hablando por teléfono, pidiendo toda clase de artículos inútiles y sacando uno por uno sus cupones de descuento de una caja que escondía debajo de la cama.

Su última acción como consumidora en este sistema fue llamar a un número de un crematorio express que salía en un anuncio de televisión. Compró a 36 meses sin intereses su viaje a un cementerio inmenso ubicado en el cielo. En la periferia. Donde reposan cientos de miles de cuerpos como nichos en un panal de abejas. Nadie reveló la causa de su muerte y yo tampoco quise preguntar. El hombre entró en el cuarto donde yacía mi madre, cerró la puerta y estuvo con ella un buen rato. Yo estuve quieto. Hace tiempo que un hombre no veía a mi madre desnuda. Cuando salió, ella estaba en una bolsa gris cerrada con un cierre. Me dijo —su madre está lista. Llevó su cuerpo en una camilla gris de plástico y lo depositó en una van sin identificación. En el piso rodaba una botella con un líquido rojo parecido a una de esas bebidas dulces que yo tomaba de niño. Una que tenía un envase con forma de oso, pero ahora ya no existe.

Quisiera poder recordar su nombre, tal vez ese sería un buen recuerdo para alienarme del mundo. Una tarde en el patio de la escuela tomando una bebida dulce en un envase de oso. No sé en qué parte de mí se aloja el recuerdo de mi madre, pero si me sometiera a un proceso de *floración* y ella saliera de mi cuerpo, seguramente no sería en

forma de Medusa; tal vez en forma de un gusano gigante o en forma de raíz que se incrusta dentro mí como en la tierra. Solo espero que no se hospede en mi cabeza, que viva en cualquier otra parte.

La piel del sujeto derrama un líquido extraño, como sudor amarillento. Su expresión no ha cambiado. Ingreso a la segunda capa, sus huesos están descalcificados y, al verlos en mi pantalla, me doy cuenta que se asemejan a un liquen o una fruta en descomposición. Las letras de inicio del proceso se transcriben: “el cuerpo humano no está diseñado para una floración, proceder con extremo cuidado”. He pasado horas incontables viendo a chimpancés en jaulas, temblando, arrancándose el pelo y en estado de trance como si estuvieran suspendidos en el tiempo, en un agujero negro o en un *glitch* de un videojuego.

Regreso la vista a la pantalla y encuentro en el vacío un punto azul intermitente, parece una estrella nítida en medio de una capa de órganos, fluidos, y carne en una anatomía que ya no es humana. Analizo su sistema óseo. Este sujeto anhela transformarse lo más rápido posible. Trata de guiarme durante el proceso y sonrío con una familiaridad que me aterra. Mis manos han empezado a sudar y mojan mis guantes de látex. Al hacer contacto visual con él siento que quisiera estar en otra parte, tal vez viendo un programa de citas online o parado en medio de una carretera.

Presiono el botón rojo y por el micrófono le digo que es la primera vez que me encargan una tarea semejante, sonrío muy torpe, le digo que solamente he experimentado en monos y hasta donde yo sé, los monos no cuentan con un elevado nivel de conciencia. Me sonrío. Parece que su piel se hubiera fundido en hierro hirviente. Activo desde el escáner la máquina para insertar el hongo que florecerá en su cuerpo, pero antes, me pide que le alcance algo para colocar entre sus dientes mientras grita. Salgo de la cabina, abro la puerta de la sala fría en donde está recostado y, al no encontrar algo más en esa sala árida, le paso mi billetera envuelta en material estéril. Antes de cerrar la puerta recuerdo que en mi billetera está la foto de mi madre y se la pido de vuelta, no quiero que muerda su imagen. Saco la foto y veo el retrato de mi madre con un vestido amarillo de flores. En el rostro ha caído una gota de líquido que la desfigura. La guardo en el bolsillo de mi delantal, junto a la etiqueta que lleva mi nombre.

Me doy cuenta que la foto que guardo es la única foto que tengo de mi madre. Ella admiraba a un corredor de autos de NASCAR que lo único que comía era sánduches de mantequilla de maní fritos en aceite. Se volvió tan gordo que tuvieron que diseñar asientos especiales para que quepa su cuerpo. Cuando paraba en *pits*, sus ayudantes le secaban el

sudor con una toalla. He visto sus carreras en video. Los espectadores eran viejos de mediana edad acompañados de mujeres mucho menores. El corredor era calvo en la coronilla, pero se pintaba de negro con alguna especie de pasta parecida a la de lustrar zapatos que se desvanecía por el sudor y manchaba sus orejas. Mi madre me contó que alguna vez le pidió un autógrafo en un aeropuerto, después de esperar tres horas. Pero que, a falta de dinero, tuvo que vender el autógrafo en una página de subastas. Dijo que le hubiera gustado que yo lo conservara para que recordara de dónde viene mi nombre.

El corredor murió en un accidente durante una carrera, hizo un mal giro y se estrelló contra otro auto. Se encendió en llamas. El cinturón de seguridad se atascó en su cuerpo así que tuvieron que cortarlo. Por su gordura no pudieron sacarle del auto y murió quemado, sentado en el asiento especial diseñado para él. He visto videos sobre la autocombustión humana, aunque no es el caso. Los hombres gordos se encienden más rápido porque la grasa de su cuerpo funciona como combustible y su ropa y cabello, como una mecha. El día que murió fue el 15 de enero; lo recuerdo porque mi madre trabajaba en un supermercado y me pidió que grabara la carrera. Me preparé una cena congelada y prendí el televisor. Cuando el auto se encendió en llamas sentí una especie de alivio. El hombre culpable de mi nombre se despedía de este mundo. Pensé que la pista tendría olor a cerdo asado. Cuando mi madre llegó ya se había enterado de la noticia desde la radio del taxi, abrió la puerta y me encontró sentado en el sillón, con el televisor aún encendido, me abrazó, lloró y dijo mi nombre tantas veces que me dieron ganas de vomitar. Tenía el rímel corrido por las lágrimas y por alguna razón, olía a cebolla. Me apretaba con fuerza contra sus senos, sus senos eran enormes, pero su cara se parecía más a la de un conductor de camiones.

Cuando voy a una gasolinera pienso en el corredor encendiéndose en llamas en medio de la pista. Debe ser por eso que tengo terror a morir quemado; me siento más seguro en los lugares húmedos o con cierta cantidad de agua. Cuando viene a mi cabeza ese recuerdo, voy al estanque que queda detrás del laboratorio, en ese estanque nadan algunos patos. Observo desde una distancia prudente y, de vez en cuando, arrojo algo de alimento. Compró un pan dulce y les brindo unas migajas. Cuando comen se vuelven agresivos, picotean, se persiguen entre ellos y mueven sus alas como si fueran a despegar en vuelo, pero nunca lo hacen. Sé que había patos migratorios que volaban tan alto que cruzaban el Himalaya, lo he visto en un libro de fotografías de fauna silvestre. He aprendido a distinguir a los patos del estanque y, a cada uno, de acuerdo a su personalidad, le he puesto un nombre. Un nombre de un villano famoso de mi infancia. Hay un pato

negro que es mi favorito, se esconde tras un arbusto y espera a que los otros patos se hayan ido, entonces se acerca y come las últimas migajas que han quedado escondidas en el pasto sintético. Lo he llamado “Holocausto”.

El sujeto me pregunta si la mujer de la foto es mi novia. Después de un silencio incómodo le digo que no, que es mi madre. No entiendo cómo pudo verla tan rápido. Me da rabia que alguien piense que ella puede ser mi pareja. No sé si mi madre haya tenido muchos amantes en su vida, pero creo que no. No he tocado a una mujer en cuatro años. Cuando salgo del laboratorio, llego a la casa y proyecto videos de mujeres en el techo. He desarrollado un programa de inteligencia artificial que escoge el video de acuerdo a mi estado de ánimo. Generalmente escoge pornografía explícita porque me siento regular y una barra indicadora prende una luz de color verde. Pero hay días en los me muestra mujeres atadas en puentes, bajo árboles de otoño, o mujeres en ropa interior recostadas en la cama escuchando música o metiendo una bolsa de té en una taza de agua caliente.

Tengo un archivo de miles de videos que me ayudan a pasar la noche y que se modifican. La última vez que dormí en casa, proyectó un video de una mujer que lloraba mientras comía un pastel relleno de crema. Una mujer asiática pero no china, parecía coreana o vietnamita. Sus lágrimas se mezclaban con la crema que, cada vez, embarraba más su cara, sus manos y caía sobre sus piernas cubiertas con medias de lana hasta las rodillas. Me pareció tierno y esa noche dormí casi seis horas. En cuanto el programa esté completo tengo la intención de venderlo a una gran empresa que desarrolla aplicaciones. Primero tengo que reparar ciertas fallas de proyección de la imagen, de *glitches* ocasionales que distorsionan el video y el sonido y, parece que, por un segundo, estoy en el futuro de la pornografía, donde ya no se reconocen los cuerpos y el placer se transmite por sonidos guturales. Cuando murió mi madre, mis compañeros de trabajo me recomendaron que ordene una de esas muñecas japonesas para no sentirme solo.

Regreso a la cabina y veo al sujeto con mi billetera en la boca, no sé cuánto tiempo estuvo así, pero no se queja. Temo ser impreciso. En este estado siento que sueño despierto, pero no es un sueño placentero, sino una consecuencia del insomnio. Se quita la billetera y me dice que no me asuste cuando él empiece a gritar, que es normal. Me tranquiliza como si yo fuera el que va a convertirse en un monstruo pacífico. En un vegetal sin noción del tiempo y de la muerte. Me pregunta si esto es parte de mi pasantía en el laboratorio, si me dará créditos el programa que curso. Le digo que sí, que he sido un estudiante con honores y le pido de favor que se calle.

Se coloca la billetera nuevamente en la boca. Ingreso en su sistema nervioso, es como el de cualquier persona, excepto que el tumor del recuerdo de su madre ha invadido varias terminaciones. Le pregunto si el dolor es insoportable, me dice que, hace tiempo, para otro experimento, le insertaron un inhibidor de dolor en el cerebro y que, cuando tiene suerte, aún funciona. Cuando implante el hongo la floración hará que pierda sus sentidos, la memoria, el gusto y el olfato. Que viva en un permanente estado de inconsciencia y, ahora que lo pienso, creo que una parte de mí lo entiende. No quisiera llegar hoy a casa, cumplir mi rutina, alimentar a los patos del estanque y comer la misma cena congelada de todas las noches. Esperar que mi cuerpo se levante automáticamente a las seis y se vista como si vistiera a alguien más, que la tostadora saque dos panes perfectamente tostados para untarlos con mantequilla y la cafetera sola prepare café cultivado en granjas sintéticas. Que la lluvia caiga los martes siempre a las 4 de la tarde y luego los jueves a las 8 de la noche. El sujeto me dice que soy libre de explorar en él. Recuerdo el olor del cerdo en lata y la grasa que queda en mi plato de plástico cuando termino de comer.

Mediante una palanca sujeto el hongo que está almacenado en un frasco junto a su cama de metal. El hongo se mueve entre las tenazas metálicas como si respirara. Acerco las tenazas a su pecho, deposito ahí el hongo y este se inserta. El sujeto grita, pero grita para adentro. Creo que, a través de la cabina, puedo oír cómo se quiebra alguno de sus dientes. Sí, se han quebrado dos, los incisivos. El sujeto separa sus labios que parecen dos gusanos pálidos y puedo ver su dentadura quebrada que aún sostiene mi billetera. Su grito interno parece interminable. De repente se calla y sus ojos se cierran. Una alarma se enciende en mi cabina y perfora mis tímpanos, como el sonido de una ambulancia, pero más agudo. En la pantalla aparece un mensaje intermitente en letras rojas “error desconocido” y la voz infantil suena por las bocinas del laboratorio “error desconocido” “error desconocido” interminable, como si nadie escuchara, pero yo la escucho. Presiono ciertos comandos, pero no funciona. Trato de ingresar al escáner, la máquina no responde, intento resetearla, apagarla desde la fuente, pero nada pasa. Ahora si empiezo a temblar de verdad.

En el piso del laboratorio se encienden las luces de evacuación, la voz de niña repite “desalojar todas las instalaciones, esto no es un simulacro” una y otra vez y yo pienso que una niña de ocho años nunca hablaría con esas palabras. Lo repite tantas veces que las bocinas se saturan y por un momento siento que estoy en un infierno con voz de muñeca. Un colega entra en la cabina, me empuja e intenta exactamente lo mismo que yo

hice hace un momento. Quiero decir algo, pero las palabras se quedan en mi garganta. Le veo aplastar botones y desesperarse.

El sujeto está sumido en un sueño profundo, como si alguien lo hubiera desconectado. No sé en qué estado está su cuerpo, mucho menos su mente, pero estoy seguro de que no está aquí con nosotros. Puede ser que esté transitando en un espacio en donde no siente dolor, o tal vez está en un lugar donde el dolor es permanente, tan poderoso que su cuerpo entró en coma por defensa propia. Tal vez cayó en un agujero y grita desde el interior de un espacio negro profundo, como la sombra de una puerta, como el pato negro del estanque.

Entran dos hombres con trajes blancos y cascos similares al hombre que se llevó a mi madre. El cuarto en donde está el cuerpo del sujeto se llena de gas sanitizante. Los hombres ingresan con cuidado. Se acercan dando pasos tan cortos que el momento se vuelve interminable, encuentran mi billetera en su boca y me miran con desconcierto. Uno de ellos tiene una inyección en su mano, la acerca al tórax del sujeto y, en un movimiento brusco, la clava de golpe justo en el esternón.

El sujeto abre los ojos, pero su mirada está apagada. Los dos hombres tratan de reanimarlo y gritan para que despierte. No hay respuesta. Miro la pantalla, el mensaje de “error desconocido” se ha quedado estático. Veo que algo se mueve en la rodilla del hombre, el recuerdo de su madre quiere salir de su cuerpo. Quiero hablar, decirles a los hombres con traje blanco lo que veo. Me acerco al micrófono, pero las palabras no salen. Solo alcanzo a señalar con la mano, pero los hombres no me ven, están demasiado ocupados tratando de revivirlo. De su rodilla sale una criatura viscosa de color rosa, uno de los tentáculos de la Medusa. Nos paralizamos. La medusa emerge de su pierna. Los hombres en traje blanco salen del cuarto y tratan de sellar la puerta, pero solo pueden cerrarla parcialmente.

Todas las luces se encienden, las luces blancas del laboratorio nos encandilan y siento como si estuviera en medio de una explosión radioactiva. Los detectores de movimiento se iluminan y las pantallas indican la ruta de salida, yo tomo el camino contrario. Meto la mano en el delantal y encuentro la foto de mi madre, desfigurada por una gota de líquido. La luz intensa hace que se vea aún peor, como si su nariz se hubiera desvanecido. Me levanto y corro por el pasillo, pero no sé a dónde voy. Los hombres de blanco evacúan el laboratorio con sus trajes pesados que entorpecen sus movimientos y hacen que se muevan como si estuvieran en la luna. El sujeto sigue dormido en la camilla metálica. No sé en dónde está mi billetera.

Los doctores corren desde sus oficinas desesperados por encontrar una salida. Paso por el ala de los chimpancés y los miro rascándose dentro de sus jaulas, los dos abrazados y otros inmóviles. Me acerco al ventanal trasero del laboratorio, una libélula vuela cerca de los juncos artificiales. Miro hacia atrás una vez más a las bocinas que no han parado de transmitir el mensaje de evacuación. Pienso en que el hombre que se llevó a mi madre al cementerio estuvo demasiado tiempo con ella y tal vez tuvo sexo con su cadáver. Pienso en el rostro quemado del corredor de autos. Pienso que él pudo ser mi padre y siento asco. Miro hacia afuera y veo a Holocausto, el pato negro del estanque que se acerca lento, con pasos torpes, hasta tocar el agua.

**Un cuadrado blanco y un cuadrado negro
aún pueden ser un panda pixelado**

Cow Montgomery está sentado en un cuarto gris. Frente a él, una mesa metálica con dos sillas y una luz tenue que apenas le ilumina, como si estuviera a punto de dar un monólogo en una obra de teatro. Tantea su cadera, no siente su arma o el estuche donde la guarda, ni las dos monedas que tenía en su bolsillo, sus dos preciosas monedas de oro con la cara tallada de un sapo que le permitían el ingreso a distintos lugares de Decentraland. Tiene los ojos vendados. Un policía le hace muecas desde el otro lado de un espejo de doble fondo. Otro policía gordo abre la puerta del cuarto interrogación de un patazo estruendoso que hace saltar del susto a Cow y al policía detrás del espejo.

—Quítese esa tela de los ojos señor Cow, se ve estúpido.

Cow gira su cabeza en dirección a la voz. El policía gordo deja caer una carpeta llena de documentos sobre la mesa.

—¿Cow Montgomery verdad? ¿Tiene alguna idea de por qué está en este lugar?

—Ninguna, dice Cow. Hoy en la mañana estaba en una misión de pesca para un bar de sushi y ahora estoy aquí, ni siquiera tengo mis monedas y, estoy casi seguro de que también tenía una pequeña botella de soda de uva en mi bolsillo derecho.

—Sus monedas, su arma, y su soda de uva han sido confiscadas hasta nuevo aviso.

El policía que estaba detrás del espejo entra al cuarto de interrogación.

—Soy el detective Constantinopla —continúa el detective gordo— este es mi compañero Hilaryclinton.

—¿Hilary Clinton como la señora de Bill Clinton? —dice Cow aún con los ojos vendados. El detective Hilary se abalanza hacia Cow pero Constantinopla lo detiene.

—¿Sabes cuántos han intentado burlarse de mí, ah maldito genio? ¡no eres el único! ¿Sabes cuántos en toda mi vida desde que me pusieron ese nickname? unos 200 tal vez, tal vez más.

Constantinopla hace un gesto para que se siente en una de las sillas que están detrás de la mesa.

—Ahora no puedo contar, estoy demasiado enojado —termina de decir Hilary y se acomoda la gabardina antes de sentarse.

—Señor Cow, dice Constantinopla, ¿sabe por qué lo hemos detenido?

—He dicho que no —dice Cow bajándose la venda con algo de temor —pero estoy seguro de que hace unas horas estaba en una expedición para encontrar la Barracuda plateada...

—Sí, sí, estaba en una misión de sushi, ya lo sé, nosotros fuimos los que le enviamos esa misión como carnada ¿o qué cree que la gente anda regalando monedas y peces legendarios por ahí en el fondo del mar?

“Captura doscientos peces payaso, cuatro tiburones martillo y siete pepinos de mar en la Fosa de Hielo y conseguirás la Barracuda Plateada y una moneda de oro.”

Atrás se escucha al detective Hilary contar bajito: “116, 117, 118, 119...”

—Solo un tonto se lo creería, ¿es usted un tonto señor Cow?

—No señor, no soy un tonto.

—Tal vez sea un tonto, continúa Constantinopla, pero no le faltó el cerebro ni las fuerzas para cometer atrocidades con esos pobres pandas ¿no es así Cow?

—¿Qué? no yo... ¿qué?

—Dijo que tal vez sea un tonto, pero no le faltó el cerebro ni las fuerzas para cometer atrocidades con esos pobres pandas ¿ah? ¿además de tonto es sordo? —grita el detective Hilary.

—No, no. Lo que quería decir es que...nunca he tenido problemas con la fuerza policial, yo, yo, estoy seguro de que es un error, de hecho, soy un policía retirado —dice Cow tanteando el bolsillo de su camisa como si buscara alguna identificación.

—¿Crees que no estamos al tanto de eso cerdo? —dice el detective Hilary mientras se levanta de su silla —investigamos hasta el nombre de tu madre, la de verdad, y resulta que se llama —saca un papel de su bolsillo — “Lavandería el huequito limpio” —lee en voz baja —este no es... —arruga el papel y lo bota al piso —el punto es que, sabemos hasta el nombre de tu madre Cow, conocemos todo tu pasado, antes y después de Decentraland —vuelve a sentarse.

—Como he dicho, detectives —dice Cow mirándolos como para confirmar que sí lo son— antes de Decentraland era policía, me retiré por asuntos personales y, bueno, empecé a hacer misiones para ganar algunas monedas, también algo de respeto, de hecho, si buscan mi ranking quedarán impresionados.

—¿Asuntos personales como meter pandas en bolsas de plástico y dejarlos morir atados a un árbol?, dice Constantinopla.

—¿Qué? ¡Nunca he matado a un panda! Bueno, excepto en la misión de matar un panda en el Monte Fuji, pero ese era el punto ¿no?, sino ya no sé qué objetivo tiene vivir en Decentraland.

—¿Qué me dice de asfixiar a un panda con sus propias manos, luego pintarle lo blanco de negro y lo negro de blanco?

—¡No! ni siquiera se me habría ocurrido algo así —dice Cow —no voy a negar que de vez en cuando observo alguna orgía de pandas cuando doy un paseo debajo de un árbol de cerezo o que me he reído cuando no son capaces de agarrarse de una rama de bambú, caen como una bola de nieve bicolor al piso y parece que estuvieran tratando desesperadamente de romperse el coxis, pero de eso a matar, no. Hay un abismo de diferencia.

—¿Con que te gustan las orgías de pandas, degenerado? ¿Qué pensarías si te digo que yo vengo de una orgía pero con tu mamá? dice Hilary levantándose otra vez su silla.

—No diría nada, me sorprendería que mi mamá tuviera el físico para una orgía porque le cuesta muchísimo levantarse de la cama, ponerse en una posición así le llevaría horas, días quizás. Ahora que recuerdo, la última vez que la vi estaba intentando recoger un pan con mantequilla del piso con mucho esfuerzo.

—Cállese señor Cow —dice Constantinopla —en vista de que no está dispuesto a confesar, creo que es momento de leerle sus derechos y aplicar un método más efectivo.

—Sé mis derechos, le digo que yo era policía.

—Tiene derecho a permanecer en silencio, bla, bla, bla, acceso a material del caso, derecho a un abogado, continúa Constantinopla fingiendo que lee algo de uno de los archivos de su carpeta.

—No sabía que había juicios en Decentraland, de haberlo sabido mejor hubiera jugado otra cosa, algo de matar nazis o de capturar monas chinas. Hay un nuevo juego en donde pueden tener un harén de mujeres japonesas, al estilo anime, me pregunto si yo sería un buen chulo, siempre me lo he preguntado...

—Hay juicios cuando asesinan a diecisiete pandas y una vieja en menos de una semana, dice Constantinopla

—¿Una vieja también?, dice Cow sorprendido al oírlo mencionar por primera vez.

—Si, es una tragedia —dice Hilary agachando la cabeza —la vieja que tenía un puesto de empanadas ha sido encontrada muerta, desnuda afuera de un concierto de punk kawaii. No tenían por qué desnudarla, que espectáculo horrendo. Esos punkeros kawaii son unos salvajes.

—Una vez estuve en una misión de punkeros kawaii, creo que nunca seré el mismo...dice Cow y se queda con la mirada perdida.

—¡Póngase serio Cow una vieja ha muerto! —dice Constantinopla y lo saca de su letargo —Ahora si ¿va a cooperar o nos obligará a hacer que coopere?

—Cooperar en qué, pero si le digo que tiene que ser un error. Además, me tienen aquí encerrado y ni siquiera me ofrecen un vaso de agua.

—¿Agua? ¿escuchaste eso Constantinopla? el ex policía asesino quiere un vaso de agua. Debiste pensar en eso cuando cruzaste esa puerta, puedes gritar todo lo que quieras que aquí nadie te va a escuchar.

—No tengo ganas de gritar, solo tengo un poco de sed.

—Pues aquí no tienes ningún derecho, no hasta que confieses y te entregues.

—Ni siquiera sé de qué me están acusando, y, al parecer, no tienen un motivo concreto. Así que les pido que me regresen al bar de sushi donde me recogieron y me dejen en paz.

—¿Quieres saber qué puedo hacer con este puño puerco? —dice Hilary y acerca el puño al rostro de Cow —¿quieres saber lo que le hacemos a los asesinos degenerados como tú? ¿qué opinas Constantinopla, es momento de que conozca el puño?

—No puedes hacerle nada todavía, tiene derechos. Hilary lanza un puñetazo tan fuerte que arroja a Cow de su silla.

—Lo siento, es que estos degenerados asesinos de pandas... dice Hilary frotándose la mano. Cow se queda en el piso con su mano cubriéndose el mentón hinchado. El detective Hilary empieza a caminar de un lado a otro por el cuarto. Constantinopla saca un documento de la carpeta.

—Quiero ver a mi abogado, dice Cow.

—Su abogado llegará en una o dos horas, así que le recomiendo que nos ahorre tiempo y empiece, dice acercándole una libreta amarilla y un esfero. Cow arroja la libreta al piso.

—No van a sacarme nada. Peor por la fuerza. No tienen idea de con quién se meten. Si tan solo vieran mi ranking, dice levantándose con dificultad.

—Así que no sabe nada ¿eh?

—No, y si se atreve a ponerme la mano encima otra vez. Cow hace unos movimientos de karate pésimamente ejecutados.

—Ahórrese el ridículo señor Cow, no estamos buscando problemas con usted.

—Si no estuviera con estos pantalones ajustados...dice Cow y trata de abrir las piernas, luego lanza una patada al aire.

Constantinopla busca con calma entre las hojas de su carpeta, saca una y lee:

“El día 27 de mayo se captó al usuario 17061990, identificado como Cow Montgomery a la orilla de la Laguna del Castillo ofreciéndole un caramelo de bambú a un panda gigante. El 2 de junio se le vio durmiendo junto al mismo panda bajo un árbol de cerezo. Las cámaras de los skins de vigilante revelan a Cow Montgomery abrazando al panda como si quisiera, con su brazo derecho, alcanzar toda la circunferencia de la panza. El día 12 de junio las cámaras captan a Cow Montgomery tratando de vestir al mismo panda gigante con un kimono bastante parecido al de Chun Li.”

—Ese fue el último registro visual de dicho panda ¿tiene algo que decir al respecto señor Cow?

—No diré nada hasta que venga mi abogado. Dice Cow tocándose el mentón como si le doliera más de lo que realmente le duele. Constantinopla toma a Hilary del brazo y le arrastra fuera del cuarto de interrogación.

—¿Por qué tenías que pegarle? ahora no va a decir nada ¿por qué siempre tienes que pegarles?

—¿Viste su cara? por favor dime que viste su cara. Cuando mencionaste al panda gigante puedo jurar que vi un esbozo de sonrisa en esa cara de cerdo retirado.

—¿Esbozo de sonrisa? ¿qué es esto, la hora del poeta aficionado? ¿entiendes que cuando llegue ese abogado lo primero que va a hacer es presentar cargos por violencia policial? ¡es un policía retirado! sabe perfectamente qué hacer.

—Es que, eso es, esa cara de cerdo expirado que tiene. Cerdo es una cosa, pero cerdo retirado es algo bastante específico. Eso es lo que me enfurece. ¿Por qué crees que se retiró? Por policías como él es que la gente nos odia.

—Ya, ya. Dice Constantinopla. Ahora hay que hablar con ese abogado.

—Déjame llamarle, le explicaré que necesitamos de sus servicios. Constantinopla mira a Hilary durante unos segundos y le entrega un teléfono celular. Hilary marca un número y se va caminando por un pasillo con el teléfono en la oreja. Constantinopla abre la puerta del cuarto de interrogación y ve a Cow metiéndose el dedo en la nariz.

—Señor Cow —dice modulando el tono de su voz —Hilary no es un mal tipo. Desde que los pandas empezaron a morir lo he visto sensible y errático. No ha dormido bien estos días y, puede que esté hablando demasiado, pero, creo que el día martes lo

escuché llorar a través de su cubículo. No es sencillo afrontar la muerte de diecisiete pandas en siete días. El pobre está devastado. Sé que aparenta ser un tipo duro, pero en su interior es como esos caramelos que tienen un centro líquido y dulce.

—¡Marx adoraba a Mefistófeles! ni siquiera se bañaba y tenía llagas en el pene, así que no vengas a hablarme de derechos maldito comunista, anda a defender a los vagos que viven del Estado que paga tu sueldo rata de alcantarilla... Hilary está gritando al teléfono desde el pasillo. Constantinopla cierra la puerta suavemente.

—Muy, muy devastado señor Cow.

—Mire, no es que no quiera colaborar, es que no tengo nada que decir. Ya sé que lo del abogado es una farsa para tenerme aquí varias horas hasta que aparezca cualquier incompetente de turno para hacer el ridículo pretendiendo defenderme. Y no se preocupe, no pienso presentar cargos por el puñetazo de su amigo porque lo más probable es que pierda dinero. Lo único que voy a decir es que no soy un asesino y que a veces miro a los pandas, pero nada más. Así que, si me permite, solo espero que me diga quién me llevará de vuelta al bar de sushi, dice Cow y se dirige hacia la puerta.

—Entonces admite que tiene un interés particular en los pandas. Dice Constantinopla y anota algo en su libreta. Entra Hilary respirando agitado.

—Dice el abogado que viene en un ratito. Deja el teléfono sobre la mesa de metal y se arregla un mechón de pelo con la mano.

—No he dicho eso. Solo dije que a veces veo a los pandas cuando estoy en ciertas misiones, como todos. No me haga parecer un pervertido, dice Cow.

—En vista de que admitió que tiene un interés, digámoslo así, voyerista por los pandas, quisiera que me diga su comentario sobre estas fotografías. Constantinopla saca de la carpeta unas fotografías impresas en papel y se las entrega a Cow que revisa una por una.

—Parece bastante triste en esta foto, dice Cow y se queda viendo al panda gigante sentado en la Laguna del Castillo.

—Así que lo reconoce... Dice Constantinopla y anota algo en su libreta.

—Es Naked Panda —dice Cow —un amigo que conocí en una misión de construir una aldea con cañas de bambú.

—¿Amigo dice?... como bien sabe usted, los habitantes de Decentraland tienen prohibido socializar con los pandas, mucho menos ser amigos de los mismos, ya que son los animales más tontos y caóticos de este universo, además, son parte del paisaje de

Decentraland, no tienen una identidad definida, en realidad solo sirven para hacer orgías y caerse de los árboles.

—Bueno amigo amigo, no. Solo salimos un par de veces. Dice Cow dándose cuenta de lo que acaba de decir.

—Tengo en este archivo más de quince fotografías de usted socializando con Naked Panda, en el minigolf ofreciéndole un vaso de soda de uva, en la galería de arte contemporáneo apreciando una mierda de perro gigante, en el cine peinando su suave pelaje con un cepillo rosa. Por lo que entenderá señor Cow, usted es el principal sospechoso. Nadie en Decentraland se relaciona con pandas, excepto usted, y, desde el momento que Naked Panda desapareció, empezaron a desaparecer pandas a diario.

—¿Así que te gusta peinar pandas y luego asesinarlos no, pervertido? dice Hilary.

—Está bien, socialicé con un panda gigante, le llevé al museo, al minigolf, al cine, gran cosa, le puse un kimono para que recuerde sus raíces asiáticas, no es un crimen portarse bien con un amigo ¿no?

—¡Los pandas no vienen de Asia! dice Constantinopla.

—Cómo no, los pandas vienen de China. Estoy de acuerdo en que no tengan mucho de asiático en su forma de ser, bueno, usted lo sabrá si alguna vez ha visto una orgía, pero de que son de China, son de China —dice Cow —lo leí en uno de esos chocolates *Jet* que vienen con información importante sobre la fauna mundial.

—¡Estos pandas no son asiáticos Cow!, me refiero a los de Decentraland. No importa que sus fuentes sean la enciclopedia del chocolate *Jet* o la enciclopedia más importante de las Ciencias Naturales. Estos pandas no saben lo que es el Asia, no saben lo que es la China, ni han visto una caña de bambú real en su vida, ni comen sopas de fideo de arroz ni se visten con kimonos, por si eso es lo que usted cree que hacen los pandas. Ni siquiera saben que están vivos, menos van a saber sobre geografía del mundo real o sobre las creencias que el señor Cow tenga sobre lo que es y no es asiático.

—Pero se veía tan feliz con su kimono de Chun Li...

—Señor Cow —dice Constantinopla como si le explicara algo a un niño —el skin del kimono de Chun Li es algo creado para las personas como usted y como yo, que tenemos dinero en la vida real, que tenemos una madre en la vida real y que tal vez, no es que yo sepa nada, pero tal vez usamos la tarjeta de crédito de nuestra madre para poder comprar skins legendarias porque hace tiempo que nos quitaron la placa y el arma y nos botaron de la fuerza policial. Entonces estamos desempleados y compramos skins para vestir a los pandas a falta de algo mejor que hacer —Cow lo mira sin decir nada, se

acomoda en su silla —los pandas —continúa Constantinopla —no son más que un objeto de utilería, de entretenimiento en Decentraland. No son más que una lámpara, un vestido, una piedra o un Picasso. ¿Ahora entiende señor Cow? yo sé que un Picasso en el mundo real es un Picasso, pero un Picasso en Decentraland no es más que un montón de píxeles sobrevalorados. Un panda en Decentraland no es un panda, es una skin conectada a la conciencia de un niño boliviano.

Hay un breve silencio.

—¿Qué?

—¿Qué?

—¿Acaba de decir que un panda en Decentraland es una skin conectada a la conciencia de un niño boliviano?

—No, no dije eso. Dice Constantinopla con la cara más seria que puede poner.

—Lo acabo de escuchar, hace un segundo, es exactamente lo que acaba de decir.

—Lo que quiero decir, señor Cow —continúa Constantinopla como si nada —es que, aunque un panda tenga la misma equivalencia que un pedazo de césped o un zapato, no podemos tener en Decentraland un asesino suelto de algo que el resto de habitantes percibe como un ente “vivo”. Porque si dejamos pasar estos asesinatos, quién sabe que después aniquilen a otros habitantes de Decentraland, que reine el caos y los servidores se vacíen. Que los habitantes de este paraíso elijan otros simuladores solo porque a usted se le dio por ser la reencarnación de Ted Bundy en el mundo virtual. Además, una vieja ha muerto.

—Pero si los he visto hacer orgías —dice Cow —¿cómo es posible que estén conectados a la conciencia de niños bolivianos? sé que son tontos, y, a veces, bastantes, se caen de los árboles, que les gustan los dulces de bambú y Naked Panda una vez dijo que quisiera saber quién es su padre, ¡pero nunca hubiera pensado que era porque eran niños! ¡no! es que no, no es posible que...Cow se sostiene la cabeza con las manos.

—¿Eso te prendió no? depravado. Ahora te das cuenta que no sólo eran pandas los que estabas asesinando, también eran niños bolivianos que se caen de los árboles, dice Hilary.

—No he matado pandas, mucho menos voy a matar niños, dice Cow sin comprender aún lo que acaba de oír.

—Ahora señor Cow —dice Constantinopla —tome un tiempo para recordar y tranquilizarse. Necesito que recuerde bien, a detalle, sus encuentros con el panda. Ambos

detectives salen del cuarto de interrogación. Cow está sentado todavía sosteniendo su cabeza con ambas manos.

—Tráele un vaso de agua, dice Constantinopla.

—¿Por qué yo? ¿crees que no me doy cuenta que solo tratas de darme órdenes? primero que llame a ese abogado comunista de mierda, ahora que le traiga un vaso de agua al cerdo ese. ¡Es que nadie aquí me tiene un poco de respeto!

—¡Tú te ofreciste a llamar al abogado! ahora, en medio de una crisis de pandas muertos se te da por hacerte la víctima.

—Si me dejas solo con él media hora, dame media hora y tendré una confesión firmada. Nada es peor que un asesino que se hace el desentendido.

—Parecía realmente desentendido con los pandas...

—Así que ahora te pones de su lado, una historia de un expolicía que abraza pandas y se te ablanda el corazón, ya no hay cómo confiar en nadie. Hilary va a ver un vaso de agua. Constantinopla regresa al cuarto con Cow.

—Señor Cow —dice Constantinopla poniéndole la mano en el hombro —ni Hilary ni yo creemos que haya asesinado a diecisiete pandas, sabemos la logística que implica cometer diecisiete asesinatos sin ser detectado por los skins de vigilante, sin contar la vieja. Usted no parece el tipo de persona que ingresaría a Decentraland para alterar el orden, usted parece más bien un fracasado común. Sabemos que, con Naked Panda, solo tenía una amistad. Pero es mi deber informarle, señor Cow, que Naked Panda es el prototipo de panda piloto en Decentraland, por lo tanto, es considerado el más valioso de todos los pandas. Como verá, Decentraland se ha concebido como un lugar de paz en el cual, si bien los usuarios pueden dar rienda suelta a sus fantasías y a sus, digámoslo de esta manera: “relaciones”, siempre ha estado dentro de los límites y bajo las leyes del mundo real. ¿Me comprende señor Cow? lo que el detective Hilary y yo pretendemos no es que confiese múltiples asesinatos, sino que nos ayude a comprender qué fue lo que pasó con esos pandas. Al fin y al cabo, usted es un policía retirado.

—Yo quiero cooperar, solo no sé por dónde empezar, todo esto me ha dejado con dolor de cabeza, si tan solo me trajera un vaso de agua.

Hilary entra con un vaso de agua y lo asienta sobre la mesa metálica.

—¿Tal vez tiene una pastillita? es que siento que me va a estallar.

—No soy tu maldita enfermera Cow, dice Hilary y se sienta frente a él. Constantinopla entrega la carpeta a Hilary que saca un papel y empieza a leer:

“La unidad panda 001981990 fue encontrada sin vida el día 1 de mayo a las 14:02 por un jardinero de Decentraland que cortaba césped a la orilla de la Laguna de Los Cisnes. El cuerpo del panda, de dimensiones de un panda pequeño se encontró dentro de una bolsa de plástico, atado con una cuerda a un árbol de cerezo. El panda presentó signos de asfixia por la bolsa y murió antes de ser atado. No presenta hematomas o golpes previos. Por lo que los detectives Constantinopla y Hilary concluyeron que el asesino tuvo la intención de enviar un mensaje.”

—¿No lo cree Cow?

—No creo qué.

—¿Que el asesino quiso enviar un mensaje?

—Lo único que creo es que en este momento debe haber miles de pandas en orgías o cayéndose de los árboles que no tienen ni idea de lo que está ocurriendo. Constantinopla mira su reloj.

—Es verdad Cow, hay una orgía de pandas programada para las 5:15 y empezará en 8, 7, 6, 5, ...

—!Eso no es a lo que me refiero! —dice Cow —¿cómo pueden no alertar a la gente si hay un asesino de pandas suelto, quiero decir, de niños bolivianos?

—2,1... !Empezó!

—Claro que alertamos a la gente, no somos idiotas—dice Hilary —advertimos que se alejen de los lugares que frecuentan los pandas ya que estamos en labores de mantenimiento. Lo de la vieja creo que a nadie le importó, así que por ese lado estamos tranquilos.

—También transmitimos un anuncio luego del comercial de leche —agrega Constantinopla —ese que sale antes del reality de los cazarrecompensas.

“No puedes dormir sin tomar tu leche” —empieza a cantar —”Leche pura de vacas felices, leche fresca de la montaña, leche Babalá” —se unen Cow y Hilary a la melodía — “para tus huesos fuertes y sanos, para tus dientes y tu alegría. !Leche para ti!” —cantan los tres y se callan.

—Ahora me van a decir que las vacas de Decentraland son en realidad niños paraguayos.

—Hondureños —dice Hilary —los paraguayos tienen tarifas sorprendentemente altas.

—¡Las vacas en Decentraland son vacas Cow! —dice Constantinopla —producen leche virtual que usted compra, pero no toma. Lo importante aquí es que todos sabemos la canción de la leche. Significa que el marketing funciona. Anotado. Pasa algunas páginas en su pequeña libreta y anota: “el comercial de leche funciona”, Hilary toma la carpeta con documentos y empieza a leer.

“La unidad panda 0011061991 fue encontrada sin vida el día 7 de junio a las 21:14 por un joven que se dirigía a un concierto de Travis Scott en la Pirámide de Cristal, el cuerpo se encontró en la intersección de La Roca que colinda con el Portal de los Cerezos. El panda, de dimensiones de un panda mediano se halló atado a un árbol con una cuerda. Se determinó que el panda fue estrangulado a mano limpia antes de ser amarrado y tenía la parte de su cuerpo blanca pintada de negro y la parte negra pintada de blanco con pintura de pared. Se ha confirmado la coartada del joven con varios testigos oculares y se ha determinado que el lugar en donde fue encontrado el cuerpo es un sitio concurrido. Por lo que los detectives Constantinopla y Hilary concluyeron que se trataba de un crimen de odio o de un asesino serial de pandas. Entonces decidieron que el caso sobrepasaba la jurisdicción de los skins de vigilante.”

—¿Qué estabas haciendo la noche del 7 de junio Cow Montgomery, cuando todo Decentraland estaba en el concierto de Travis Scott?

—No lo recuerdo, tal vez oyendo música de verdad en mi casa, odio a Travis Scott.

—¡Cómo te atreves a hablar así de un artista! dice Hilary lanzándose sobre Cow, Constantinopla lo detiene.

—Lo siento, solo recuerdo que no pude haber ido a ese concierto, no me gusta el rap. Pero eso no significa que haya estado a diez cuadras estrangulando a un panda. ¡Solo piénsenlo señores, son detectives por Dios! ¿saben la fuerza que se requiere para estrangular a una persona? ahora multipliquen esa fuerza para estrangular a un panda mediano, ni siquiera sé si pudiera agarrarlo del cuello y... —Cow hace un gesto con sus manos como si estrangulara algo gordo. Constantinopla y Hilary se miran —ahora que lo recuerdo, ese día estuve con Naked Panda. Hablé con él sobre mi antigua novia porque recuerdo que le conté que a ella le gustaba Travis Scott, luego me engañó con un negro de trenzas.

—¿Me está diciendo que no solo llevó a Naked Panda a distintos lugares, sino que también le contó de su vida en el mundo real?

—Bueno si, algo, dice Cow con las manos aún levantadas.

—¡Bastardo! un panda no está listo para enterarse sobre la vida de nadie, un panda no dimensiona lo que es real y lo que no, cómo va a saber del amor, cómo va a saber de infidelidades, ¡cómo va a saber de arte!, no hay manera en que esté listo para interpretar tus historias Cow. Ahora solo falta que digas que tampoco te gusta Snoop Dogg.

—Bueno, la verdad es que no le encuentro la gracia, tal vez cuando era joven...

—¡Silencio! Es un maldito insensible, eso es lo que es. Dice Hilary abrazando a Constantinopla.

—Ahora necesito que me diga, señor Cow, ¿qué fue exactamente lo que le contó a Naked Panda sobre su vida antes de Decentraland? necesito detalles. Todo lo que pueda recordar. Constantinopla le da un par de palmadas en la espalda a Hilary que parece desconsolado.

—Lo primero que recuerdo es eso, mi relación con Amanda. Cómo me partió el corazón saber que me dejó por su entrenador de pilates que parecía un Travis Scott de bazar, no puede culparme si lo odio profundamente y no pagué 2000 monedas de bronce por ir a su concierto. Además, me enteré que no cantó más de cinco canciones — Constantinopla anota en su libreta: “Amanda engañó a Cow con un Travis Scott de bazar” —le conté de la tarde en que la conocí, yo estaba en un hotel muy cerca de la playa. A ella la había plantado una cita a ciegas en el restaurante del hotel y estaba tomando algo, no recuerdo si era un jugo o una copa de vino, al principio no me llamó la atención. No me gustan las mujeres de pelo corto y ella tenía un rostro que de lejos parecía masculino, con una mandíbula pronunciada. Yo estaba viendo un video en mi celular de una matanza en la cárcel de mi ciudad, lo recuerdo bien porque las imágenes todavía me persiguen. Los presos se peleaban con machetes y arrancaban sus miembros del cuerpo, pero seguían mutilándose hasta que uno de ellos finalmente cortaba la cabeza del otro. Les costaba trabajo cortar la cabeza porque era un blanco en movimiento y por la fuerza de las vértebras. Luego había un salto temporal y el video continuaba con los presos jugando fútbol con la cabeza cortada en el patio de la cárcel. Vi el video muchas veces porque, en ese entonces, pensaba que mientras más lo viera, más banal y natural se iba a sentir la violencia. Y que, al final, ver el video sería como ver cualquier partido de fútbol. Pero no fue así. Empecé a sudar sentado en la barra del hotel. Hacía calor, pero yo sentía un sudor frío que me recorría la frente. Debo haber palidecido porque ella se acercó y me preguntó si estaba bien. Le dije que sí tratando de ocultar el celular y ella me preguntó en qué habitación me hospedaba. Saqué las llaves de mi bolsillo y las coloqué en su mano. Me

llamo Amanda, me dijo. Me desperté en mi cama. Ella estaba revisando el librero de la habitación, lo único que encontró fue *El libro de la selva ilustrado*. Un libro que yo había leído varias veces porque me llamaba la atención lo mal dibujados que estaban el oso y la pantera que parecían más a adictos al crack que animales salvajes. Para distraerme en el hotel, lo leía antes de dormir y volvía a colocarlo en el librero por las mañanas. Cuando Amanda me oyó despertar se asustó. Le hablé a Naked Panda sobre el rostro de Amanda, sobre sus ojos bien oscuros. Sobre el tiempo que pasamos en playa y nunca me atreví a contarle que cada que me bañaba o cerraba los ojos, venían a mi cabeza imágenes de presos mutilados. Tampoco le dije que era policía y que estaba de vacaciones obligadas por mal comportamiento, ni le conté que vivía con mi madre hasta mucho tiempo después, cuando ya parecía que me quería y veíamos partidos de fútbol juntos y yo dejaba de pensar en una cabeza cortada rodando en un patio penitenciario. Yo llevaba helado a su casa para comer viendo la televisión. Ella lloraba en las noches. Extrañaba a su hermano que había muerto en un accidente de tránsito. Yo trataba de consolarla, pero no sabía cómo, y poco a poco me dejó de importar su llanto e incluso dejé de escucharlo. Le conté a Naked Panda que le regalé un oso el día que cumplimos un año de noviazgo pero que ella había tenido el mismo oso en su habitación durante más de una década, solo que yo no me había dado cuenta. Le conté que ella quería ser madre, pero yo nunca quise tener hijos y eso fue lo que nos distanció definitivamente. Y que cuando me dejó, tampoco se embarazó de su entrenador de pilates, ni del novio que tuvo después, ni de su mejor amigo con el que le engañó. Por lo que sospecho que solo fue una excusa para separarse de mí porque ya no soportaba mi fracaso o simplemente se aburrió. Le conté que a veces me preparaba un plato de fideos y que me cuidaba cuando estaba enfermo a pesar de que yo olía mal y era insoportable. Le conté que estaba triste por haberla perdido, pero a la vez pienso que es una perra sin corazón.

—Conmovedor —dice Hilary —pero eso no resuelve el caso de los diecisiete pandas muertos.

—Y una vieja, dice Constantinopla.

—Y una vieja, agrega Hilary.

—No sé cómo esperan que resuelva algo de lo que no tengo ni idea. He abierto mi corazón, he sido sincero. No tengo nada más que decir y seguro hablé otras cosas con el panda, pero no puedo recordar todo, ni creo que sea saludable. Ahora, si me permiten, quisiera hablar con el abogado. ¿A qué hora dice que va a llegar?

—Nunca, ese comunista malparido debe estar ocupado sacando a otros asesinos de la cárcel.

—Bueno, entonces me voy —dice Cow —avísenme cuando tengan cargos de qué acusarme —se levanta de su silla y se dirige hacia la puerta.

—Señor Cow por favor. Si cruza esa puerta nos veremos obligados a aprehenderlo. Y los cargos contra usted tendrán agravante por intento de huida en medio de un interrogatorio. Si no lo hace por nosotros, hágalo por el panda. Lleva desaparecido varios días.

Hilary reproduce en su celular un video con las fotos de Naked Panda con un fondo de rosas y una canción romántica.

Cow vuelve a sentarse. —Tampoco es necesario que me manipulen así —Hilary detiene el video.

— A todo esto, señor Cow, ¿qué le respondió Naked Panda?

—No sé. No puedo creer que no recuerdo casi nada de lo que me dijo desde que nos conocimos. Dijo algo como, es mejor no haber nacido o no hay destino más dulce que la muerte. Algo por el estilo.

—No bastó con asesinarlos, tenías que deprimirlos primero, dice Hilary.

—¡No fue intencional! yo solo le conté mi vida —dice Cow exasperado —ustedes son los que dicen que los pandas son los animales más estúpidos del universo, cómo voy a tomarlo en serio si de repente suelta una mierda nihilista como esa. Para mí es como cualquier otra cosa que dicen los pandas, como cuando dijo que le se le caen las cañas de bambú cuando las transporta porque no tiene con qué sostenerlas o cuando mencionó que casi se ahoga en el Lago de los Cisnes porque se metió a bañar y se olvidó que no sabía nadar.

—¿Con qué sostienen las cañas de bambú los pandas cuando trasladan su alimento? dice Constantinopla.

—Yo qué sé, ¿qué es esto? ¿la trivía del idiota? —dice Cow levantándose de la silla —señores he tratado de colaborar con ustedes en todo lo que he podido, ahora por favor, exijo un abogado, ¡es mi derecho, no diré una palabra más hasta que venga un abogado! Tal vez crean que así es como se conduce un interrogatorio, pero lo único que han logrado es hacerme pensar sobre mi vida miserable y pegarme sin razón. Además, ¿qué clase de agua es esta? sabe a mierda.

—Están limpiando las cisternas de la estación. Es verdad, sabe a mierda. Dice Hilary.

—¿Con qué sostienen las cañas de bambú los pandas cuando trasladan su alimento, señor Cow? Necesito que piense. Recuerde, todo el tiempo que pasó con Naked Panda. Con qué amarraba los bambús que llevaba para comer.

—No sé, una sogá creo. Tal vez una tela, no, una cuerda, una cuerda como las que usan en los barcos, dice Cow exasperado.... Hilary y Constantinopla se miran.

—¿Una cuerda como esta? dice Hilary y le muestra una foto del panda amarrado a un árbol.

—Sí, puede ser —dice Cow y mira de cerca la foto —cómo saberlo.

—Señor Cow, en Decentraland los pandas tienen, al igual que todas las criaturas, un inventario limitado de materiales con los cuáles realizan sus tareas diarias. Materiales como madera, tela, metal y cuerda que usan para su transporte, la construcción de su vivienda y sus centros de entretenimiento. Si Naked Panda no tenía los recursos para poder transportar su alimento, significa que agotó su inventario de cuerda. ¿Sabe cuál es el inventario inicial de cuerda de un panda señor Cow?

—¿10?, no sé, no me gustan estos juegos de preguntas y respuestas, me hacen sentir como un tonto.

—18 —responde Constantinopla —Eso quiere decir, que, si es que Naked Panda tiene algo que ver con estos 17 asesinatos, hay un crimen que aún no ha sido descubierto, o que planea cometer en un futuro cercano.

—¿Y la vieja?

—El modus operandi del asesinato de la vieja es muy distinto al de todos los pandas. Por lo que concluimos que no fue la misma persona. Tenemos un sospechoso señor Cow, solo necesitamos su confirmación.

—¿Qué? No —dice Cow cambiando de tono —Naked Panda nunca le haría daño a nadie. Solo fue un comentario inocente de que se le caía el bambú, como a otros pandas se le caen las cosas.

—Si fue solo un comentario inocente, entonces explíqueme señor Cow ¿qué significan estos dibujos? Constantinopla saca de la carpeta unos dibujos hechos por Naked Panda, son dibujos de canchas y pelotas de fútbol, un dibujo de un corazón con trazos desordenados y torpes y varios dibujos de pandas colgados con una gran sonrisa bajo árboles frondosos.

—Pero, no. A él le gustaba el fútbol, le gustaba jugar con otros pandas. Él mismo parecía una pelota de fútbol cuando rodaba por la colina.

—Naked Panda no conocía el fútbol en Decentraland antes de usted, señor Cow. Así como no pensaba en nada más que en orgías y cañas de bambú. De hecho, tal vez ni en eso pensaba hasta que usted llegó con sus historias de amor y cabezas cortadas y le dio una perspectiva de una vida mejor.

—¿Mejor? ¡la vida fuera de Decentraland es miserable!

—La vida en Decentraland es igual de miserable —dice Hilary —solo que los pandas no lo saben.

—¿Cómo voy a imaginar que mal interpretaría mis historias? y que, peor que eso, ¿pensaría que la solución es matar al resto de su especie?

—Ahora mismo hay una orden de captura para Naked Panda, así que, señor Cow, le sugiero que revele en dónde está. Porque, aunque usted no haya ahorcado a los pandas con sus propias manos, aún podemos juzgarlo como cómplice y autor intelectual.

—¡No sé en dónde está!, ya lo dije tantas veces, no tengo idea de nada ahora. Cow arroja el vaso de agua al piso y apoya su cabeza sobre la mesa de metal. Los detectives se miran.

—Señor Cow —dice Constantinopla con la voz más calmada que puede poner —no queremos hacer daño al panda, sabemos que no entiende lo que ha hecho, queremos evitar que siga cometiendo crímenes, pensando que enviará a los otros pandas a una vida mejor. Sabemos, señor Cow, cuánto quiere usted a Naked Panda y que, tal vez, sea su único amigo. Por lo que le pido que colabore. Si es que aún le importa su compañero, tiene mi palabra de que no le haremos daño y que será juzgado como menor, al fin y al cabo, es solamente un niño. Cow se queda en silencio durante un largo rato.

—Le gustaba jugar fútbol en la colina, los caramelos de bambú. Le gustaba, le gustaba mucho mirar el fútbol en los televisores de las tiendas de electrónica.

—¿Qué?

—Le gustaba el fútbol, ver los partidos de fútbol que se transmitían en las tiendas de electrónica.

Constantinopla anota en su libreta: “tiendas de electrónica” —¿alguna en particular?

—No, siempre que pasábamos por una tienda de electrónica, se quedaba mirando algún partido y trataba de decirme algo, pero yo no le prestaba mucha atención. No sabía comunicarse bien con palabras. Constantinopla hace una seña a Hilary que sale del cuarto de interrogación y ordena a los skins de vigilante una búsqueda exhaustiva en las tiendas

electrónicas de la zona. Transcurren varias horas sin respuesta. Los detectives le entregan una manta a Cow y le esposan a la mesa metálica.

—Es solo una medida preventiva, dice Constantinopla y Cow sabe que miente.

—Nunca llamaron al abogado ¿verdad?

—Sí, pero Hilary se encargó de espantarlo para siempre.

—Le entregan a Cow otro vaso de agua y algo de comer en una bandeja plástica.

Las radios de la estación de policía empiezan a sonar. Constantinopla se apresura a contestarlas.

Encuentran a Naked Panda a la media noche, colgado de una cuerda en una pequeña tienda de un centro comercial con varios televisores aún encendidos transmitiendo el comercial de la leche.

Ingresan a la estación de policía siete skins de vigilante arrastrando una bolsa plástica negra gigante con el cuerpo del panda.

Cow no puede contener las lágrimas. Mira las fotos de él junto a Naked Panda. Mira los dibujos de un corazón mal hecho. Guarda en su bolsillo la fotografía pixelada en donde se ve que trata de vestir al panda con la skin de kimono de Chun Li.

Un anfibio gigante puede comer insectos gigantes

I just hope that one day
 – preferably when we're both blind drunk –
 we can talk about it.
 J.D. Salinger

El miércoles se despertó a las seis y diez de la mañana. Se llevó la mano a la boca, la abrió y sobre la palma cayó un insecto. No era una mosca, era algo más grande, como un zancudo pequeño de patas largas y alas transparentes. Le dio asco pensar que el bicho estuvo pegado durante horas a su paladar hasta que se ahogó. Palpó el interior de la boca con la lengua, pero solo sintió sus dientes y el tejido blando de la encía expuesta, limpia. Miró una vez más la palma de su mano y guardó el zancudo en el bolsillo del pijama.

La noche anterior tuvo un sueño largo; había ganado un premio importante con su primera novela: *Biología de ranas*. Subió al estrado para agradecer a sus padres, pero, al abrir la boca para hablar, cayeron sobre él cientos de litros de leche. Una mujer en un traje de lentejuelas exhibió un letrero con la palabra “aplausos” y el público, eufórico, aplaudió y gritó hasta que los gritos inundaron el salón de eventos e hicieron temblar el techo. En el escenario, su cuerpo quedó inmóvil, cubierto de leche. La premiación culminó con el cierre de un telón de terciopelo rojo. Nunca había muerto ahogado en un sueño, mucho menos imaginó morir ahogado en leche. Siempre despertaba de un sobresalto justo antes de caer a un precipicio o ser atropellado por un auto. Desde que terminó el primer capítulo de su novela, hace dos semanas, ha tenido pesadillas que involucran líquidos caseros.

Apenas concluyó envió el borrador a tres editores. Su respuesta fue tan condescendiente que se acercó a la lástima. Comentaron que lo pensara mejor, que la primera idea siempre es débil, preguntaron si se trataba de una parodia. Todo dicho con eufemismos de alguien que aconseja a un primerizo sin futuro. Recomendaron que retomara su trabajo como columnista de antros en revistas locales. Mencionaron que no era personal pero que, en esta época en la que las novelas históricas son lo más rentable, era muy difícil que una editorial tome en serio y publique una novela en la que la trama se desarrolla en un mundo gobernado por ranas. Así su novela tuviera referencias históricas, así las ranas estuvieran basadas en personajes reales. Los comentarios fueron desalentadores, pero sumamente corteses. El día que recibió las cartas de los editores permaneció acostado en el sillón de la sala viendo un partido de Racing y comiendo

helado de vainilla con whisky, mezclándolos con una cuchara. La idea de escribir una novela de ranas surgió después de que leyó una novela gráfica sobre el holocausto que representaba a los judíos como ratones, a los alemanes como gatos y a los polacos como cerdos. En ese momento pensó: si Hitler sería un animal probablemente sería un gato e inmediatamente después pensó que su esposa no estaría de acuerdo con esta afirmación.

Empezó a escribir sobre un mundo autoritario en que las ranas gobernaban sobre todas las especies, liderado por un anfibio gigante que vociferaba órdenes desde un balcón sosteniendo un cetro. Al momento de escribir los diálogos, pensó que sería extraño para el lector imaginarse a una rana hablando en español. Recordó los discursos famosos recitados por dictadores hispanohablantes. Buscó un referente para el emperador-rana. Vio videos de Videla en YouTube hablando sobre los desaparecidos, “es una incógnita el desaparecido” decía Videla, “no está ni muerto ni vivo” le resultó una sentencia demasiado ambigua para un dictador. Vio videos de Pinochet y de Francisco Franco. Pinochet alertando que el comunismo sería la destrucción de América Latina y Franco dando un mensaje navideño en una voz sumamente aguda. Patético, pensó. Nunca se hubiera imaginado que un dictador tuviera el tono de un eunuco o que pudiera dar voz a la adaptación española de piolín. Aunque, pensándolo bien, tenía sentido. ¿Qué más podría desear un hombre despojado de sus genitales que la destrucción del mundo?

Ha habido mucha especulación sobre Hitler; que tenía un testículo, con rumores de que perdió el otro durante la Batalla del Somme en la Primera Guerra Mundial. Pero un documento médico del momento en el que Hitler fue encarcelado tras un golpe fallido, muestra que sufría de criptorquidia del lado derecho, un estado en el que el testículo no desciende al escroto. Tal vez por eso usaba esos pantaloncillos y medias largas que le hacían parecer un niño de ocho años. Se encontró imaginando los genitales atrofiados de Hitler en una tarde soleada, acostado en el sillón de su sala. Todos los dictadores son ridículos, pensó. El emperador-rana debía tener sus genitales completos y su voz haría retumbar a las masas como un enorme buque a punto de zarpar. Entonces anotó todas sus ideas sobre dictadores en su cuaderno:

Voz grave

Genitales completos (si es posible testículos grandes) ¿tienen testículos las ranas? (averiguar)

Diferencia entre rana y sapo

Cetro o un elemento que parezca imponente

Uniforme militar

Postura

¿Bigote?

(no ser demasiado cliché)

Luego de descartar a todos los dictadores hispanohablantes como referencia, dedujo que su novela debería ser escrita en un idioma anglosajón o eslavo, pero no en una lengua latina, los anfibios son más fríos, pensó. Durante dos semanas se encerró en la biblioteca para hojear diccionarios. Diseñó un lenguaje futurista basado en palabras distorsionadas entre inglés y algo parecido a la fonética del ruso y anexó el lenguaje al inicio de su novela, justo después del índice. Cuando su esposa leyó sus avances dijo que no entendía una mierda. Entonces tuvo que dejar la idea de un lenguaje híbrido, arrancar las páginas anexadas y adoptar un español coloquial.

Por las mañanas, luego de desayunar cereal con leche y lavarse los dientes, salía a caminar por el parque central rodeando una gran laguna con botes en forma de cisne. Algunos días visitaba la biblioteca frente al parque y repasaba libros sobre el imperio romano, ruso y bizantino. Tomaba apuntes en su cuaderno y hacía algunas fotografías. Por las tardes, escribía en su pequeño estudio, adecuado con una lámpara de pared y una pizarra en donde ordenaba la trama de su novela con papelitos. Por las noches, arrancaba todo lo que había colocado en la pizarra, convencido de que su carrera como novelista estaba destinada al fracaso. Entonces se servía un trago de whisky con helado y se acostaba en el sillón de la sala a ver las noticias o algún partido de fútbol hasta que su esposa llegara del trabajo.

Miró si su esposa aún estaba recostada pero no la encontró, levantó el cubrecama y vio la ventana empañada. Afuera, en el patio, vio un peluche de un gato celeste con una corbata verde abandonado a la intemperie, pensó en Hitler. Lloviznaba. Escuchó sonidos guturales que venían del baño. Se asomó y vio a su mujer dando arcadas, sus piernas blancas en un camión de encaje rosa pálido, sus pies descalzos con las uñas pintadas de rojo. No recordaba la última vez que la vio con las uñas pintadas. Estaba lavándose los dientes. Introducía el cepillo en su garganta tan profundo que parecía que iba a vomitar.

Metió la mano en su bolsillo para verificar si el zancudo aún estaba ahí, no pudo saberlo con certeza. Su esposa salió del baño y le saludó con un beso en la frente como a un niño enfermo, olía a pasta de dientes y a algo entre ácido y dulce, como una fruta a punto de pudrirse. Él le devolvió un beso insonoro a la distancia. —¿Por qué la rana cruzó

la calle?, preguntó. Su esposa lo miró durante unos segundos y alzó los hombros. Buscó en el clóset un suéter de punto color café y salió hacia la cocina. —He llamado al plomero —dijo ella— hay una fuga en el lavabo del baño y ni siquiera nos hemos dado cuenta. Sé que no lo has notado. Pensé que era el agua que salpicaba del lavabo, pero es una fuga. No quiero que se haga más grande y el baño se inunde. —No se va a inundar el baño —dijo él— es imposible que se inunde. —El plomero no puede venir hoy. Tal vez en los próximos días. Su voz se apagó como si hablara detrás de una pared. —Te has pintado las uñas, dijo él y sonrió, pero no escuchó respuesta.

Entró al baño y se miró al espejo. El espejo estaba sucio con salpicaduras de agua. Le pareció que distorsionaba su cara. Abrió su boca para ver si quedaba algún resto de insecto. Recordó un artículo de una revista sobre cuántas arañas come un humano promedio mientras duerme: siete. Pensó en la cantidad de zancudos que comerá un humano promedio en toda su vida. Mientras se lavaba los dientes, más intenso que de costumbre, apoyado en la puerta del dormitorio, vio a su esposa acomodarse el suéter mientras partía dos huevos en una sartén. Colocó dos pedazos de pan en la tostadora y sacó del armario la caja de cereal. Él se enjuagó la boca en el lavabo del baño. Miró sus pies, cómo se formaba un pequeño charco en el piso. Secó el agua con una toalla. La dejó en el tubo que sostenía la cortina de baño y fue a la cocina.

—El vecino ha sacado su venta de garaje al jardín —dijo él— la lluvia ha arrastrado un gato celeste con corbata hasta el patio. —Ah ¿sí? —respondió ella— no sabía que el vecino tenía un gato. —No, de peluche —dijo él— con una corbata verde. Ella prendió la licuadora y el ruido inundó la casa. Afuera seguía la llovizna. Su esposa se colocó unos zapatos cómodos para ir al hospital y se arregló el cabello mirándose en el reflejo del vidrio del anaquel de la cocina. Hace algunos días que, a pesar del frío y la lluvia, vestía con vestidos floreados que no usaba desde la universidad. Sirvió los huevos, las rodajas de pan y el jugo de tomate. Él se sentó frente a ella con un plato vacío. —Ayer llegó un niño al hospital —dijo ella— un niño con manchas en la piel. No tiene más de ocho o nueve años. No habla, llegó solo. No parece que le duele nada, pero, su piel. Le recostamos en una camilla a la entrada del pabellón de quemados. Él no supo qué responder —¿quieres hablar de eso? preguntó finalmente. —Eso es lo que estoy haciendo, respondió ella. —La verdad es que no sé qué decirte —dijo él— ¿de qué color son las manchas? —¿Qué? nada, no espero que digas nada. Solo pensé que...no importa. Ella se levantó sin terminar su desayuno y fue a la habitación a cambiarse de ropa. Él fue detrás. Ella se puso un vestido de flores amarillo; sobre el vestido, la bata de uniforme del

hospital. —En la escuela tenía un compañero que era alérgico al sol —dijo él —no podía salir al recreo porque su piel se secaba y se caía a pedazos, como las escamas de un pez. Su pelo era tan rubio y sus ojos tan claros que, su mamá decía que el sol o cualquier luz demasiado brillante podía hacerle daño. No era albino, era casi transparente. Como no podía salir al recreo, yo recolectaba bichos en un frasco y los llevaba al aula de clase para que él los viera. Luego les echábamos alcohol encima o les cortábamos con un estilete. Fue mi amigo hasta que se cambió de escuela para cuarto grado. No sé por qué me acordé de eso. Ella lo ignoró y continuó arreglándose. —Hoy me comí un insecto, agregó él. Ella le miró un segundo, lanzó una sonrisa débil y tomó su bolso antes de salir de la casa.

Él encendió la televisión, sintonizó el canal de las noticias. Prendió un cigarrillo, abrió la ventana de la cocina para que el humo se disperse. El vecino caminaba delante de su patio, parecía buscar algo. Él lo miró transitar desde la ventana. No se percató del gato celeste botado en el jardín. El reportero del clima pronosticó lluvias suaves. Recomendó abrigarse y llevar un paraguas, al menos hasta que pasen los vientos de agosto. Pensó en su esposa y en sus vestidos de flores, en los pabellones fríos del hospital. En las noticias transmitieron inundaciones fuera de la ciudad, la lluvia se había llevado ganado, autos y algunas casas. Pensó en cuántos litros de agua eran necesarios para ahogar una vaca. Recordó su sueño de la leche. Se preguntó si es posible que una rana se ahogue. Confirmó que sí, que una rana podía ahogarse por no salir en periodos de tiempo prolongados a la superficie. Anotó este dato en su cuaderno: “una rana puede ahogarse como cualquier persona.” A partir de esto pensó que, como en todo sistema autoritario, debía haber una lista de métodos de tortura para detractores o prisioneros de guerra. Escribió las torturas posibles que se implementarían en el Imperio de Ranas:

- Tortura de ahogamiento: se sumerge a la rana por prolongados periodos de tiempo en agua helada. Luego se le somete al mismo tratamiento en la superficie a ver con cuál método se ahoga primero.
- Por disección: se clava a la rana en una tabla sujetando las cuatro extremidades y se procede a realizar un corte limpio por la mitad, dejando sus órganos expuestos. A los cinco o seis minutos de realizado el corte, el sistema interno empezará a fallar.

- Mutilación lingual: Estirar la lengua de la rana en toda su extensión hasta arrancarla, al ser su herramienta principal para conseguir alimento, la rana morirá de hambre.
- Compresión fatal: Someter el cuerpo de la rana a dos placas de presión hasta que explote como un globo de agua. (Imaginar cómo explotaría una rana)
- Exposición: A las ranas transparentes exhibirlas públicamente para observar el funcionamiento de sus sistemas internos. Tal exposición pública debía suponer vergüenza y tormento suficiente para sentar un precedente para ranas de otras especies.

Su esposa solía leer los avances de su novela sentada en el mesón de la cocina, comiendo una fruta o tomando café. Señalaba los errores tipográficos, pero no comentaba sobre el contenido. Su esposa era una mujer de pelo negro largo y ojos verdes, delgada y pálida. Estudió enfermería en la misma universidad que él. Cuando le contó la idea de escribir una novela sobre ranas, ella le miró con cierta ternura y giró la cabeza sin entender si era broma o no. Luego preguntó si iba a retomar su trabajo como columnista de antros en revistas locales. —Hace demasiados meses que me siento miserable, dijo él. —Todo el mundo es miserable en su trabajo, no por eso se vuelve novelista. Respondió ella. Su esposa era enfermera en un hospital de niños. Con frecuencia trabajaba turnos dobles hasta la madrugada. En las escasas horas que estaba en casa veía novelas coreanas en su celular. Cuando se conocieron ella tocaba el piano y él aprendió una canción para sorprenderla. Al casarse, se mudaron a un apartamento en un primer piso y vendieron el piano porque ocupaba mucho espacio. Ese lugar eventualmente lo ocupó la televisión.

En el noticiero apareció una pantalla verde mostrando el curso de las lluvias en los días siguientes. Apagó su cigarrillo, se cambió de ropa y salió de casa. Caminó por el parque central rodeando la laguna de botes en forma de cisne. Al otro lado del parque estaba el vivario de la ciudad. Se dirigió allá. Para escribir debía observar y registrar el comportamiento de las ranas y otros anfibios. Entró al vivario. Lo recibió una mujer delgada y joven con ojos brillantes. El aire adentro era denso, olía a tierra húmeda. Había un grupo de niños de escuela en una clase de biología que esperaban en fila para entrar. La mujer sonrió y preguntó si le gustaría unirse al recorrido. Él hizo una mueca extraña a manera de afirmación. Fueron a las jaulas de las ranas. La joven explicó cada una de las

especies. La sala no estaba muy bien ventilada y las jaulas parecían pequeñas. Anotó en su cuaderno cómo debería ser el ecosistema ideal para un Imperio de ranas:

Un humedal sin fin conformado por una red de lagunas. Una amplia laguna en el centro (como la laguna de los botes en forma de cisne) bordeada por un cinturón de plantas. Nenúfranes gigantes en los que se posan las ranas gigantes. Agua tan cristalina que las ranas pueden ver su reflejo, aunque no pueden reconocerse en el mismo. Juncos altos y flexibles que se inclinan como columnas y delimitan el exterior y el interior del Imperio. Un reino vasto pero íntimo. Que existe bajo vegetación inmensa, casi prehistórica. Las ranas habitan en madrigueras frescas construidas en los bordes fangosos de la laguna, interconectadas por túneles. En los días lluviosos, el Imperio cobra vida, el agua alimenta pequeños riachuelos y cascadas que desembocan en las lagunas. Las ranas son libres de saltar en los charcos, nadar o permanecer en el fango. Tomar los rayos de sol que se filtran a través de las nubes y la flora que ofrece abrigo y protección ante la vista de cualquier enemigo. Cada rana tiene su espacio y su rol en el imperio. Las de rango mayor, viven en la superficie, como el emperador-rana y cónsules. Sus casas se yerguen sobre las lagunas y junto a las cascadas. Las de rangos menores, viven a orillas de las lagunas y debajo de los humedales. El imperio rana florece, aunque pareciera casi inmóvil. Todo tiene un orden. Huele a tierra mojada, a agua corriendo, a planta y piel húmeda. El emperador-rana se alza en toda su grandeza. Tiene una capa roja y sostiene un cetro.

Preguntó si no se deprimen las ranas al vivir en espacios tan reducidos. La joven rió y respondió que el nivel de conciencia que tiene una rana acerca de su entorno, incluyendo si está en una jaula, es limitado en comparación con animales más desarrollados, como los mamíferos. Las ranas tienen un cerebro relativamente simple que les permite procesar estímulos básicos del entorno, como la luz, el movimiento y los cambios de temperatura, pero su capacidad para conceptualizar o reflexionar sobre su situación es extremadamente limitada. En resumen, no saben que están encerradas. Él se sintió inconforme con esta respuesta, como si le hubiera respondido un robot.

Observó cada una de las especies: la rana punta de flecha amarilla y negra, la rana arborícola de ojos rojos, la rana cristal y la rana toro. Anotó la nomenclatura de cada especie e intentó bosquejar cada una de ellas, pero solo consiguió dibujar ranas deformes que parecían hechas por un niño de pre-kinder. Tomó algunas fotografías. La mujer delgada guió al grupo a la sección de las serpientes. Sacó un ratón vivo de una caja y lo lanzó a la jaula de una cobra real. La cobra lo envolvió, lo estranguló en cuestión de

segundos. Cuando el ratón dejó de moverse y sus ojos se opacaron, la cobra le arrastró detrás de unas piedras. Los niños de la clase quedaron encantados. Él decidió nunca más volver al vivario. Nada pudo prepararle para ver cómo alimentaban a las cobras. Pensó en adoptar un ratón, o mejor una pareja de ratones, para que no se sientan solos.

Regresó a su casa ofuscado y molesto. Atravesando el parque que rodeaba la laguna de los botes con forma de cisne. Empezó a llover, se cubrió con el cuello de su chaqueta, llevaba su cuaderno bajo el brazo. Entró a la casa, dejó sus zapatos húmedos detrás de la puerta y oyó un sonido agudo que venía de la sala. Encontró a su esposa llorando en el sillón. Ella lo miró llegar y empezó a llorar más fuerte. Tenía los brazos descubiertos, el saco de punto en el piso. —Te vas a resfriar. Dijo él. Levantó el saco y cubrió sus hombros. Sus ojos estaban hinchados al igual que sus labios. Sus mejillas mojadas por las lágrimas. Él la abrazó y dijo —¿quieres saber por qué la rana cruzó la calle? —ella lloró más fuerte apoyada en su pecho. —Háblame. Fui al vivario, vi cómo alimentaban a una cobra ¿quieres reírte? hice unos dibujos ¿te pasó algo malo? ¿qué piensas de adoptar dos ratones pequeños? di algo por favor para que yo deje de hablar estúpideces.

—Me enviaron a casa porque no podía parar de llorar —respondió ella —el niño, el que dejamos en el pabellón de quemados, nadie ha ido a visitarlo desde ayer, no sabemos cómo se llama y tiene la piel verde oscura como un sapo. Él se quedó en silencio un momento y luego dijo lo primero que vino a su mente —Tal vez sea como esos hombres árbol. Son hombres que tienen las extremidades como árbol por una condición genética. Es desagradable —No es así —dijo ella —es su piel, de la espalda y brazos que tiene un color verde oscuro. Los exámenes de sangre no muestran nada extraño, no quiere comer ni beber nada, no habla. No sabemos qué hacer con él. —Puedo enseñarte fotos de los hombres árbol, estoy seguro de que vas a ver que... —¡Sé lo que es un hombre árbol! —dijo ella alzando la voz —solo cállate. Él se calló. —Perdóname, dijo ella y se acomodó en el sillón, cubrió sus ojos con sus manos. Él le abrazó. Su llanto se intensificó como el de una niña desconsolada, respiraba con dificultad. —Perdóname, perdóname, repitió hasta que se quedó dormida en el sillón. Él le tapó con una manta tejida. Fue a su estudio y repasó sus anotaciones sobre las especies de ranas. Escribió los rangos que tendría cada una en el Imperio:

Imperator Ranae (Emperador/a)

Rana toro americana (*Lithobates catesbeianus*): Por su tamaño y su potente croar, esta rana sería la figura máxima de autoridad en el imperio. Llevaría un cetro y tal vez una capa.

Praefectus Ranae (Prefecto del Pretorio)

Rana de ojos rojos (*Agalychnis callidryas*): Por su habilidad para mantenerse alerta y su visión nocturna, esta especie sería ideal para comandar la guardia imperial y garantizar la seguridad del emperador Rana.

Senatores Ranae (Senadores)

Rana flecha venenosa (*Dendrobatidae*): Por su belleza y peligrosidad, estas ranas simbolizarían el poder y la influencia política en el Senado.

Augures Ranae (Sacerdotes/Adivinos)

Rana cristal (*Hyalinobatrachium spp.*): Por su apariencia casi mística, estas ranas serían elegidas para interpretar las señales divinas y los mensajes de los dioses anfibios.

Milites Ranae (Soldados)

Rana dardo flecha (*Phylllobates terribilis*): Su pequeño tamaño y veneno mortal las convierte en soldados de élite.

Civis Ranae (Ciudadanos comunes)

Rana común europea (*Rana temporaria*): Esta especie sería la base del imperio, representando al ciudadano ordinario con derechos y deberes.

Servi Ranae (Esclavos o sirvientes)

Rana del Congo (*Hyperolius spp.*): Por su gran variedad y capacidad de adaptación, podrían ser asignadas a diferentes labores en el imperio.

Poetae Ranae (Poetas oficiales)

Rana de Darwin (*Rhinoderma darwinii*): Artistas y poetas del Imperio. (prescindibles).

Escribió una breve estructura sobre el nuevo capítulo de su novela: el gobierno, la caída de la república y la consolidación del Imperio. Debe ser algo digno del César, pensó. El resto de la tarde se dedicó a leer Historia del Imperio Romano y a ver tutoriales de cómo dibujar una rana. Fue a la cocina y encontró a su esposa calentando agua para un té. Afuera caía una llovizna ligera. Fue a su habitación a ver si aún estaba el gato celeste de peluche en el jardín. No pudo saberlo con certeza porque había oscurecido. Su esposa se acercó a él, le dio un beso en la mejilla y sonrió. Se puso el pijama y se sentó al borde de la cama. Su cara estaba hinchada por el llanto y sus párpados parecían estar llenos de agua.

En la noche cenaron juntos una pasta con hongos que ella preparó mientras veían un reprise de las noticias de la mañana. —Se han ahogado algunas vacas—dijo él —lo vi por la mañana. Las lluvias no van a parar en las próximas semanas —ella tragó un bocado de pasta. —¿Cómo va la novela? —preguntó sin dejar de mirar la televisión. —Bien, creo. Solo necesito algo de tiempo. No es fácil la novela histórica ¿sabes? hay que ser muy acertado, muy meticuloso en las referencias, muy preciso. Un erudito, como se dice. Pero ya tengo la estructura del segundo capítulo, casi. Lo más importante es que el emperador-rana va tomando forma, hasta he pensado en un nombre y me gustaría que lo leas.

—Mañana viene el plomero —dijo ella —las lluvias están destrozando las tuberías. El charco del baño parece una laguna y creo que hay una gotera detrás de la cama. Bueno, no una laguna, pero me entiendes. Hoy he trapeado tres veces. El vecino volvió a pasar frente a su jardín, como buscando algo, llevaba un paraguas y unas botas para la lluvia. Ambos lo miraron desde la cocina. —¿Qué es lo que quiere? —dijo ella —a veces pienso que él es el que se roba las flores. —Hace meses que no crecen flores —dijo él —las últimas rosas murieron con el granizo, ¿recuerdas? —Alguna flor debe quedar, las plantas no mueren tan fácil. Respondió ella. Él pensó que ella no tenía idea sobre plantas. —Tal vez la novela debería terminar con la destrucción del imperio, ya sabes, no puede durar para siempre. Dijo ella y recogió la mesa. —Yo también lo creo, dijo él en voz baja, como para sí mismo. —¿Puedes lavar los platos, cariño? dijo ella y fue hacia la habitación. Hace tanto que no le decía cariño que él se sintió extraño. Lavó los platos y los secó con un trapo rojo. Escuchó a su esposa lavarse los dientes en el baño, la escuchó quejarse sobre el agua que se filtraba por la tubería, secar el piso del baño con un trapeador. Esa noche no logró conciliar el sueño y fue a su estudio a escribir en su cuaderno.

Discurso del emperador-rana:

Tengo en mis manos el futuro del imperio. Aunque debo admitir que tengo unas manos extrañas. Largas y viscosas en las puntas (el emperador-rana mira sus manos mientras habla, sus súbditos lo observan desde una inmensa laguna llena de nenúfranes). Hemos sido elegidos por las estrellas para gobernar sobre otras especies. Somos un linaje anfibio de sangre e Historia. Es hora de tomar el lugar que nos pertenece. Pero, ¿qué es una figura sentada en un trono sino un ente inmóvil que gira por la voluntad de alguien más?

Cada mirada, cada rodilla que se dobla ante mí, lleva consigo el peso de una expectativa que he prometido cumplir. Ha sido difícil, seré sincero. He firmado decretos que no me dejarán dormir en paz, he enviado soldados a la guerra a morir para defender esto que finalmente podemos llamar nuestro. Por las noches, cuando el silencio cae sobre los corredores del palacio y las luces se apagan, oigo mi respiración como el único sonido verdadero, escucho la lluvia que alimenta este imperio húmedo. En esos momentos, me pregunto si soy algo más que un cuerpo hueco. Me dijeron que un emperador no duda, que su voluntad es ley, pero a veces siento miedo y quiero huir. Dejar el cetro, salir por la puerta trasera y nadar en una laguna, siguiendo un cauce sin cauce. Cuando pienso en ello, una parte de mí se alivia, deseo ser común, caminar como los otros, sin ser visto, sin la carga de sostener el cielo.

¿Qué pasaría si desapareciera esta noche, si el viento me llevase como a la lluvia? ¿sería el caos? ¿o sería apenas un murmullo en las crónicas del futuro? Me asusta lo insignificante que soy ante un paisaje inmenso. Tal vez el poder no reside en mí, sino en el movimiento constante de ustedes, de los que me rodean. He amado, o al menos eso creí. Pero, ¿fue realmente amor? los seres de sangre fría no aman, me dijeron. Mueren solos, acorazados como una armadura.

Incluso aquellos que me juraron lealtad lo hicieron con un cuchillo oculto. Miro el camino que hemos recorrido, miro el imperio y, a veces pienso que es un camino lleno de sombras. Me pregunto si los dioses se burlan de mí desde alguna esfera distante. Tal vez me concedieron este imperio como una broma cruel, una prueba para ver cómo un hombre se desmorona bajo el peso de su ilusoria omnipotencia.

Al final agregó: “esta novela es una mierda y yo soy una mierda de escritor”. Se quedó dormido sobre su cuaderno en el escritorio del estudio. Cuando se despertó, con frío y un sabor espeso en la boca, su esposa ya se había ido al hospital.

Desayunó leche con cereal mientras veía las noticias, le dolía el cuello por haber dormido encima de su escritorio. El reportero del clima mencionó que las lluvias se intensificarían en los días siguientes. La pantalla verde del noticiero mostró nubes más grandes. Salió de casa con un paraguas. Llevó su cuaderno bajo el brazo y fue a la biblioteca. Llovía. Hojeó algunos libros de Historia e hizo anotaciones. Estaba cansado. Vio algunas entrevistas sobre militares e historiadores famosos en su celular. Ya casi tenía

completo el perfil del emperador-rana. Cuando defina este personaje, todo será más fácil, pensó. Cruzó el parque rodeando la laguna de los botes en forma de cisne. Compró un algodón de azúcar y se sentó en una banca a mirar a las parejas que paseaban en los botes. Miró hacia una banca a unos cuantos metros, vio a una mujer de espaldas, una mujer de pelo largo. Era su esposa. Junto a ella estaba un hombre. Un hombre moreno de pelo oscuro. Parecía más alto, tal vez era un colega del hospital, aunque ninguno vestía el uniforme.

El hombre rodeó con su brazo los hombros de ella y la acercó hacia su cuerpo. Él soltó el algodón de azúcar sobre la banca del parque sin darse cuenta. Su corazón empezó a latir como si fuera a salirse del pecho. Entonces el hombre la besó. Fue un beso tierno, como de una película, la besó varias veces, con besos rápidos, primero en los labios, luego en las mejillas, en la nariz y en la frente. Ella sonrió y se apoyó en el pecho de él. Él sintió sus piernas débiles y, en su estómago, un hueco como si alguien le hubiera dado un puñetazo. Pensó en escribir algo en su cuaderno, en tomar fotografías, pero no pudo hacer nada. Vio sus dibujos de ranas, vio el algodón de azúcar mojándose en la lluvia. Vio los apuntes de su novela. Arrancó algunas páginas de su cuaderno y las arrojó en el piso adoquinado del parque. Las gotas empezaron a caer desvaneciendo la tinta azul. Lanzó lo que quedaba de su cuaderno al piso. Vio a su esposa reír junto a aquel hombre. Al parecer no les importaba la lluvia que había empezado a caer más fuerte. Miró un pequeño charco de agua que empezaba a formarse alrededor de sus pies.

Esperó unos minutos, se aseguró de que su esposa no le viera, agarró su paraguas y se fue caminando a la casa. Se quitó el abrigo y fue a ver, desde su habitación, si es que el gato de peluche aún seguía en el jardín. Estaba sucio y cubierto de lodo. Se quitó el resto de la ropa y se dio un baño, un baño que se hizo eterno. Se quedó sentado en la cama desnudo, durante largo rato, viendo al piso. Se sirvió un trago de whisky con helado y prendió la televisión. Pasaban un reprise de un partido de Racing. Había llegado a la semifinal de la Copa Sudamericana. Su esposa abrió la puerta acompañada del plomero.

Él los saludó desde el sillón de la sala. Ella estaba con una bata azul, el plomero con un overol de jean que cubría todo su cuerpo y le quedaba grande. Su esposa guió al plomero al cuarto de baño, le indicó qué hacer. El plomero llevaba una caja de herramientas y una linterna. Bajo la bata de su esposa, pudo distinguir un vestido verde de flores blancas. Ella fue a la cocina y bebió un vaso de agua. Luego apagó la televisión a la distancia con el control remoto. Él la miró desde el sillón. Ella tenía los ojos húmedos, a punto de llorar y su labio inferior temblaba. —Ha muerto el niño sapo —dijo ella y se

le quebró la voz —hoy en la tarde cuando volví del almuerzo. Todas las enfermeras colaboramos para poder comprar un ataúd. Un ataúd pequeño. Él la miró sin decir nada. El plomero anunció que iba a cerrar la llave de agua para evitar inundaciones. —No puede inundarse —dijo él casi susurrando y le pareció que su voz ya no era la suya —Es imposible.

El plomero había puesto una linterna sobre su casco amarillo para inspeccionar la tubería. Su esposa se agachó a la altura del sillón y lo abrazó. Él mantuvo los brazos estirados, sin tocarla, rozando el tapiz floreado del sillón, sosteniendo en su mano derecha el vaso de whisky con helado. —¿Sabes por qué la rana cruzó la calle? dijo él. —¿Por qué? respondió ella y le miró de frente, con lágrimas en sus ojos. —Porque, ¿qué otra cosa iba a hacer una rana en medio de la carretera?

Obras citadas

- Bittanti, Franco. 2013. *Homo Videoludens: El juego como cultura*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Campàs, Joan, y Orriols Meritxell. 2010. *Escrituras hipertextuales*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Derrida, Jacques. 2001. *Writing and Difference*. Londres: Routledge.
- Doležel, Lubomir. 1999. *Heterocósmica: Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco Libros S.L.
- Genette, Gérard. 1989. *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Gibson, William. 1984. *Neuromancer*. Nueva York: Ace Books.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- . 2013. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Konami. 1981. *Frogger*.
- Kristeva, Julia. 1980. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Nueva York: Columbia University Press.
- Meilich, Ari, y Esteban Ordano. 2020. *Decentraland*.
- Bakhtin, Mikhail. 1982. *The Dialogic Imagination*. Austin: University of Texas Press Slavic Series.
- Nintendo. 1994. *Donkey Kong Country*.
- Russell, Bertrand. 2004. *La conquista de la felicidad*. Buenos Aires: Editorial Losada.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Yames. 2020. *Discover our bodies*.