

NADIE PIERDE POR MÍ

JÓVENES. PASIÓN Y LIBERTAD | PENSAMIENTO | ENSAYO



CARLOS
ATZIN

NADIE PIERDE POR MÍ





GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

Alfredo Del Mazo Maza
Gobernador Constitucional

Ivett Tinoco García
Secretaria de Cultura y Turismo

CONSEJO EDITORIAL

Consejeros

Ivett Tinoco García
Rodrigo Jarque Lira
Gerardo Monroy Serrano
Margarita Neyra González

Secretario Ejecutivo
Alfredo Barrera Baca

Comité Técnico

Alejandro Pérez Sáez
Rodrigo Sánchez Arce
Laura G. Zaragoza Contreras



Universidad Autónoma
del Estado de México

Doctor en Ciencias
e Ingeniería Ambientales
Carlos Eduardo Barrera Díaz
Rector

Doctora en Humanidades
María de las Mercedes Portilla Luján
Secretaria de Difusión Cultural

Doctor en Administración
Jorge Eduardo Robles Alvarez
Director de Publicaciones Universitarias

JÓVENES. PASIÓN Y LIBERTAD | PENSAMIENTO

NADIE PIERDE POR MÍ

CARLOS ATZIN

FOEM
FONDO EDITORIAL ESTADO DE
MÉXICO



Nadie pierde por mí

© Primera edición: Secretaría de Cultura y Turismo del Gobierno del Estado de México / Universidad Autónoma del Estado de México, 2023

D. R. © Secretaría de Cultura y Turismo del Gobierno del Estado de México
Jesús Reyes Heróles núm. 302,
delegación San Buenaventura, C. P. 50110,
Toluca, Estado de México.
ceape.edomex.gob.mx

D. R. © Universidad Autónoma del Estado de México
Instituto Literario núm. 100, Oriente, C. P. 50000,
Toluca, Estado de México.
www.uaemex.mx
publicaciones@uaemex.mx

© Carlos Atzin Mendoza Ávalos, por el texto
© Ricardo Mendoza Carbajal, por ilustraciones

ISBN (colección GEM): 978-607-5910-11-6
ISBN (colección UAEMÉX): 978-607-633-837-7
ISBN (GEM): 978-607-5910-15-4
ISBN (UAEMÉX): 978-607-633-843-8

Número de autorización del Consejo Editorial de la Administración Pública Estatal
CE: 226/09/60/23

Coordinación editorial: Alejandro Pérez Sáez y Jorge Eduardo Robles Álvarez
Diagramación y formación: Rogelio González Pérez y Sarah Suárez Romero
Diseño de portada: José Martínez Macedo
Cuidado de la edición: Enrique Ricardo Garrido Jiménez y Elisena Ménez Sánchez

Las opiniones expresadas en este libro son responsabilidad exclusiva del autor
y no representan necesariamente el punto de vista del editor.

Hecho en México / *Made in Mexico*

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier
medio o procedimiento, sin la autorización escrita de los titulares
de los derechos patrimoniales.

Índice

INTRODUCCIÓN

Si Dios no se moviera tanto	13
1991: comienza mi ruina...	18
Las obras de las ruinas	19

I. NUNCA TAN ALTO CAÍ

<i>Pensaba en lo aburrido que es trabajar...</i>	27
A punto de la colisión (rubaiyats del piloto terrorista con 9 y 11 sílabas)	42
Not valid for landing	44
<i>Partida: dimensión y espacio de juego...</i>	54
<i>Iba en cuarto de primaria...</i>	55
<i>Nadie reza por mí...</i>	59

II. CONFIRMED ACTIVE SHOOTER!

<i>Al igual que el 11 de septiembre...</i>	65
[PODRÍA UTILIZAR VARIAS FRASES DEL DIARIO DE ERIC HARRIS Y MEZCLARLAS...	76
<i>Sé que moriré pronto...</i>	77
<i>"There is a student here with a gun: I'm in the library!"</i>	82
<i>Rachel Scott: mi madre reza por ti...</i>	89
<i>"Under the tables kids! Heads under the tables!"...</i>	90
<i>Hay un fragmento de Rimbaud...</i>	99
<i>Isaiah Schoels, esto sí lo comprobó en su testimonio...</i>	100
<i>Ganar: que los demás sepan mi nombre...</i>	109

Creo que también la destrucción es un acto creativo

FABIÁN CASAS

Si Dios no se moviera tanto

¿Cómo desvincular a alguien de sus obras? ¿Cómo desligar el 11 de septiembre del tiroteo en Columbine —y por ende, de cualquier otro tiroteo escolar— y, separar el deseo de Eric y Dylan de impactar un avión en contra del Empire State sin dejar abajo, o en el subcielo, testimonios? ¿Alguien puede decirme por qué, si el papel es un animal en peligro de extinción, seguimos usando servilletas y rollos? ¿Es violento hablar o platicar sobre estudiantes muertos en su propia escuela y azafatas estranguladas en su primer día de trabajo? ¿Por qué Quentin Tarantino, Roman Polanski y George R.R. Martin sí pueden matar a sus personajes como si no merecieran haber sido creados o creadas y lleguen a la gloria y ser dizque genios? Lo que escribo ocurrió, lo juro por mi madre, todo. El chisme de este libro es conocido: ya pasó. ¿Es una coincidencia o una tontería señalar que una letra o un número en busca de su duplicado, de su reflejo total, es una declaración de amor y una sentencia de muerte en los planes de un/a gamer o invisible? ¿Es posible separar a Borges de la ceguera o a Bin Laden de las toneladas de escombros del exWorld Trade Center? Ricardo Piglia sugiere que la verdadera obra de Borges son sus ojos gastados por la lectura. A pesar del intento por ocultar nuestros verdaderos deseos y perversiones, hay un acto que la humanidad no ha dejado de hacer desde antes del origen del lenguaje: jugar. Antes de *sapiens*, somos *ludens*. Antes de la adultez fuimos niños. Antes del ciberespacio está la imaginación. ¿De qué sirve una IA si no dialoga y ayuda al cerebro que imaginó hacer una IA? En las cuevas de

Francia y España, hace 40 mil años, en el mismo sitio donde dormían líderes de manadas y cazadores de mamuts, también hubo mucha gente que se aburría. Hacemos cosas porque el tiempo nos impone largos espacios inactivos mientras la vida de un río o de una hormiga late en nuestra sangre, nos pide movimiento. Estaciones, metamorfosis, destrucción, evolución, ciclo y silencio. Sabemos de orangutanes y perros que se rascan de lo aburrido. Sabemos de humanos que asesinan en masa por lo mismo, pero más por querer ganar, y entonces todo se vuelve una partida. Rommel y Eisenhower juegan *Age of Empires* en los desiertos de África. Pedro de Alvarado en el Templo Mayor y Eric Harris en la biblioteca de Columbine juegan *Doom*. Dios, terrorismo o masculinidad no son temas naturales en mí, pero sí lo es el aburrimiento.

Nuestra disposición al juego merece la atención. Sea en relaciones personales (“dile la verdad y ya no juegues con él”); profesionales (“o me pagas o verás que esto no es un juego”); sociales (“los sicarios estaban jugando con el cadáver”); oníricas (“soñé que estaba jugando *Super Marios Bros*, pero siempre caía y de fondo resaltaban las cordilleras de un planeta morado y desconocido”); médicas (“¿Hay alguna enfermedad que no sea una enemiga para el cuerpo?”); dinámicas (“el tráiler juega a ser rinoceronte a la orilla de la autopista, donde la Tierra gira más rápido, y Tarzan, a ser mono”); musicales (“la octava de una nota juega siempre en un jardín de espejos y charcos”); bullies (“o juegas mi little game aquí o te vergueamos”); históricas (“Revolución Rusa, Mexicana y Digital: cualquiera que no se adapte será eliminadx”); lúdicas (“¿Puedo recordar las escenas de *The Deer Hunter* (1979), cuando los vietnamitas del norte torturan a sus prisioneros con la ruleta rusa?”); mortales (“esta apuesta es de vida o muerte”). Nos gusta jugar como nos gusta coger, fumar, mentir, fantasear, ver videos de gente friendo pollos en Korea, ver videos de dos

pulgares exprimiendo granos, dejar en visto, sobre todo esto: dejar en visto para disque empoderar, terapearse en lugar de teraperase, prender una motocicleta. Si deseamos porque imaginamos, jugamos porque creamos y destruimos. Nuestras obras no siempre tienen que ver con la creación. La comida más likeable la hacemos caca todos los días. El poliamor no es la ruina del matrimonio: es su obra siguiente, la anterior se llama divorcio. Los sexos son órganos que engendran y destruyen. Aumentan el cementerio, como bien señaló López Velarde. Ojos entrecebrados: el orgasmo y la muerte.

La relación de la existencia humana y el azar ha sido expresada por matemáticos, filósofos, surrealistas, Harvey Dent (Dos Caras) y, por supuesto, los creadores y las creadoras de videojuegos: game designers. No es un secreto que Eric Harris era un gran arquitecto de mapas digitales y en el último video casero, media hora antes de su ataque, señala a su computadora “aquí están mis mapas de *Doom*”, y entonces comienza a llorar, se despide de sus padres. Quizá aquí el gamer materializa una de sus formas más crueles: el shooter. Adam Lanza, en 2012, lo lleva a la última consecuencia: matar a tu madre antes que a toda la escuela, matar lo que limita nuestros juegos, matar el cuerpo de donde salimos. Hay videojuegos o juegos de mesa que simulan el Holocausto (*Train*), la construcción de lo inexistente (*Minecraft*) o la cabina completa de un Thunderbolt (*Ace Combat VII*). El azar es uno de los misterios de la humanidad al igual que la poesía, pero el amor y el odio son decisiones.

En la Segunda Guerra Mundial, como podemos ver en *La vida es bella*, jugar nos puede salvar. El contrario del shooter: el que se hace el muerto: el que se esconde: el que no se mueve. ¿Cuántos judíos en Varsovia se hicieron los muertos la noche del 13 de mayo de 1943? En la película, el pequeño Josué, durante su estancia en el campo sin nombre, pero en el que hay una cámara de gas, logra los mil puntos que su padre menciona

al enlistar las reglas para poder ganar. La clave de la historia está en la traducción que hace Guido (padre de Giosué) para su barraca cuando el comandante nazi en jefe vocifera las instrucciones generales del campo. Gana el que vive, la que sigue jugando, that's it. El tanque norteamericano (M4 Sherman) acercándose, la lengua del soldado al decirle *Hi!* y las puertas abiertas hacia la colina, definen la victoria. No. La vida es ganarle a la muerte una partida.

La historia o lo que llamamos “el pasado” nos sigue divirtiéndolo. De hecho hoy más que nunca nos burlamos de la condición del otro. Los chistes sobre judíos, negros, latinos o mujeres trans no se han extinguido, incluso hay toda una industria de esta comedia que genera millones. ¿Por qué? Porque consumimos el entretenimiento como un recurso más contra lo aburrida que es nuestra vida sin alguien que nos adule de tiempo completo. Pertenezco a la generación de cristal, metáfora boomer que adoro porque nació en 1991. Año inverso y gemelo frente al espejo. Año de oscuridad, año de eclipses. Embarazada de 9 meses, mi madre nos escondió debajo de la cama mientras afuera todo era noche en mediodía. Yo estaba doblemente escondido del universo, que al parecer jugaba a tapar nuestro sol con la luna. Cuando Dios está inquieto surgen sus performances. El 8 es el infinito vertical. El 8 cuando tiene un gemelo da igual a miedo (Villoro y el terremoto en Chile). Sí, pero el 1, cuando coincide con su gemelo, da igual a terror. ¿Cuántos números 11 no han aniquilado a su rival por velocidad como ese gol de Gareth Bale contra el Barcelona en 2014? El 11, el autorretrato o la selfie del 1, el retrovisor del odio, es un número lleno de violencia. Cuando va en compañía de un 9, todo es muerte. 19 de septiembre: fecha que vuelve a México. Noveno mes. Nine/Eleven: fecha que marca a Estados Unidos. 911: número telefónico de ambos países para reportar muerte. César Vallejo: hermano número 11 que permaneció 111 días en la cárcel. Gustavo Cerati

y los 11 episodios sinfónicos: durante los últimos 11 segundos de su coma pensó en su madre. Reinhard Heydrich: organizador de la(s) Noche(s) de los Cristales Rotos (del 9 al 11 de noviembre de 1938). 911 km/h: velocidad que alcanzó el United 93 al estrellarse contra el piso a unos minutos de la Casa Blanca. 1001 km/h: velocidad que alcanzó el United 175 al impactar la Torre Sur. 9 meses duré en el vientre, 11 meses fui novio de N.

La lectura del undécimo tomo en la obra del Borges cuentista siempre lleva a la muerte. El undécimo siglo y el undécimo hexágono de la Biblioteca de Babel están habitados por la muerte. El undécimo volumen del undécimo endecadero de un endecasílabo escrito el día 11 a las 11 de la noche. El sello NN (*Nacht und Nebel*: noche y niebla) debajo del número de prisionero significaba en los campos de exterminio la condena a extinción inmediata. Los blocks o barracas número 9 y 11 de Treblinka eran famosas por las crueldades y los experimentos que ahí se llevaban a cabo por parte de sus ejecutores alemanes. Gamers sin piedad. (11+11): 22 de mayo de 1520: Pedro de Alvarado ordena la ejecución en el Templo Mayor durante las fiestas del mes Toxcatl (9 Tecpatl del año 1). Las cifras 91-19, últimos cuatro números de mi celular, donde una voz del otro lado me gritó la muerte de cierto amigo de la preparatoria y de la perrita de mi hermano mayor.

[El cielo del subcielo es el drenaje:
llueve en la cloaca.

El cielo del subcielo no es un panteón:
el polvo de mi abuelo está a salvo de la basura espacial.

El cielo del subcielo son las raíces:
las banquetas se agrietan en silencio.

El cielo de los terroristas
tiene los atardeceres contados.]

1991: comienza mi ruina.

1991: mi madre deseaba niña.

1991: mi madre soñaba gemelas.

1991: mi madre tuvo un hijo que destruyó las torres que proyectaba el edificio de ambos deseos impactando un avión en sus ventanas.

Las obras de las ruinas

Este libro de ensayos (¿esta partida?) puede suceder en dos mapas de sitios que ya no existen o, mejor dicho, que fueron atacados:

1. El exWorld Trade Center en Nueva York.
2. La biblioteca del instituto Columbine.

En cada mapa, la supuesta superioridad religiosa, deportiva, tecnológica, militar, racial, económica o intelectual de sus destructores determina un grado de seducción. En cada mapa hay dos equipos. En cada mapa hay alguien que mata para ganar. En varios casos, las personas que diseñaron los ataques a estos sitios murieron vírgenes (Eric y Dylan), en ayunas (prácticamente los cuatro pilotos del 2001) o enamorados (las últimas palabras de Ziad, piloto del cuarto avión, a su novia Aysel fueron “te amo / te amo / te amo / te amo”). ¿El hambre de muerte es hambre de sexo? El hambre de victoria es hambre de ruinas. No quiero repetir sentencias de Bataille o Sade, o de algunas canciones de reggaetón y trap para decir: sentirnos sexys es sentirnos con poder para *estar ganando como siempre*, Belinda.

¿Hay temas viejos? Creo que Fernando del Paso escribió sobre Maximiliano y Carlota en 1987. Para ese año ya existían *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Double Dragon* y los aviones supersónicos. Creo que Cristiano Ronaldo inmortalizó cierta finta que Pelé descubrió en 1958. Creo que los griegos se inspiraron en los egipcios, los persas en los elefantes y los totonacas en las águilas. Creo que toda la historia de la familia Snake en *Metal Gear* trata sobre el odio antiguo entre Oriente y Occidente, o entre dos amantes cuando llega el tercero / la

tercera. Creo que el pixel se basa en el mosaico y en la pintura rupestre. Creo que Nolan, en *Dunkirk*, al enseñarnos sus spitfires (cazas británicas) en la primera escena del capítulo sobre el aire, nos recuerda el deseo más antiguo del ser: volar para sobrevivir. ¿Escribir sobre el amor necesariamente tiene que ver con los DM de Instagram o los mensajes en WhatsApp? ¿Escribir sobre aviones que se estrellan en edificios está caducado? Los hechos de cualquier libro no deben actualizarse o no necesariamente tienen que ser contemporáneos. Neurosis, envidia, recelo, autoflagelación, narcisismo, moda y tendencia también existieron en Tula y Roma, en la Nueva York de los ochenta y también en la del siglo XIX. El screenshot de una pesadilla, el tilt en los multiplayer —enojo o sentimiento de inferioridad que surge cuando el marcador desfavorece— o el dato en clave “¿sabías qué?” de libros de la SEP de los noventa pueden ser literatura de hoy. La búsqueda de la eterna juventud es un juego, y no sólo eso, adopta una de sus extensiones más comunes: la broma. De hecho, en nuestros días, poema sin chiste es poema solemne: poema viejo. Poesía perdedora. No lo sé. Tanta carcajada también aburre. En 2017, el día del temblor gemelo en México no había espacio para chistes o bromas. No había piso estable para burlas. No existía la risa bulleadora. No existían las jerarquías. Chumel Torres y Richie O’Farrill dejaron de burlarse de la pobreza. El policía buscaba soluciones y no problemas. Distinto a ese poema en donde Bonifaz extiende la mano y nadie se la recibe; el día que tembló nos pasábamos el escombros y las tortillas. El chistecito y la payasada estaban parcialmente prohibidos o eran anormales para el tamaño de la catástrofe. Cuando tiembla, el Diablo juega rompecabezas con las placas tectónicas.

Día en el que no hubo fútbol ni póker por la noche. “*Con eso no se juega*” es una frase mexicana que surge a la hora de la comida ya después de haber hecho daño. Nuestro humor ha llegado a atravesar la asíntota del alma ajena con tal de no parecer

que ya estamos en edad y que no somos capaces de reírnos de uno mismo. De nuevo: el pasado como algo tóxico, como algo que nos arruga y envenena. Lo chavorrucio, si es que tal categoría es real, existe sólo para construir otra jerarquía inútil sobre la percepción más superficial de la belleza: lo efímero de los rostros y cuerpos *fit*. Nuestra hermosura tiene fecha de caducidad, tiene los días y las noches contadas y sí: en algún instante nos vamos a echar a perder. ¿La sonrisa perfecta en las fotos o stories es símbolo de felicidad? La gente con dientes destacados resalta en la risa y en el enojo. Mi madre, cuando enfurece, enseña los colmillos gemelos de las dos serpientes que desde el universo luminoso coinciden en la piedra de Coatlicue. Mi madre, cuando está feliz, también. ¿Por qué en las obras sí somos alegres y en las ruinas no? ¿Por qué el llanto, la ruina de la felicidad, es tan devaluado? ¿Por qué tengo que reírme para ganar? ¿N. me dejó porque no sonreía lo suficiente? ¿Por qué Eric Harris sonrió tanto al dispararle a Casie Bernall? ¿Es cierto que Mohamed Atta (último piloto del vuelo 11 de American Airlines) se estaba *cagando de risa* cuando se sentó y se puso al mando del 767? Juego cruel, la existencia: el que no se ríe, pierde.

... pero con el vuelo a propulsión por el mundo, Ingeborg, tal vez todo sea realmente un poco distinto: hay dentro de mí algo que está en mi contra y por eso, porque no sé despegarlo de ninguna manera, te pido que pienses todo al menos dos veces; si no puedes, quiero que sepas que entonces subiré con mis pensamientos hasta las velocidades de allá arriba y te traeré nuevamente a casa, sana y salva

PAUL CELAN A INGEBORG BACHMANN,
Sils-Baselgia, 20 de julio de 1959

Pensaba en lo aburrido que es trabajar cuando un avión explotó en el subcielo de mi oficina. Subcielo: zona de obras y ruinas. Subcielo: altura necesaria para trabajar hasta morir. Subcielo: azotea donde la muerte cobra renta. Subcielo: basurero y desván del verdadero cielo, de la palabra *heaven*. Subcielo: ventanas y balcones que dan a cadáveres. Subcielo: plataforma donde Dios y sus dioses sembraron el árbol de fuego. Subcielo: gamespace del Diablo.

*

Yo trabajaba en el piso 11 de la Torre Norte del World Trade Center en Nueva York. A nadie le debe importar para qué empresa, cuenta o jefe hacía programación, ni tampoco que de vez en cuando, antes del lunch, fumaba un Marlboro rojo con tantita mariguana en un baño perdido que sólo los limpiavidrios y los junkies conocíamos. Ver la línea del horizonte de Manhattan y bajar por las escaleras con toda necesidad de sentirme relajado para ir a atascarme de comida era mi ración de gloria en días laborales. Sólo cuando muere un empleado o lo ascienden es que le importa un poco más (casi nada) a su jefe. Por mi parte jamás falté a la empresa. El negocio y los turnos dobles no me hartaron. Tampoco el menosprecio de las miradas de los CEO que tenían helicópteros y casonas de verano en Italia. En una ocasión, en el elevador, se burlaron de mis zapatos. No, fueron más bien las

expectativas que se comenzaron a crear sobre mí, al nivel de querer ya por fin acabar con todo. Bueno, nos venden la idea de que nacen proyecciones a futuro sobre uno, pero sólo nos quieren explotar más todavía.

Todos los días latía en cada exhalación el miedo de que algo tipo el Juicio Final ocurriera en Estados Unidos. Y pasó justo cuando más lo necesitaba. “A ti se te tiene que mover el mundo para que logres un cambio, para que logres moverte”, dijo el psicólogo la semana pasada. De verdad, no me duele que mi jefe se haya muerto el martes, sólo no lo esperaba. Ya no podía más con su visión sobre mí y sobre la vida. “*El trabajo duro nos separó de los homínidos*”, solía decir en las juntas de los lunes. Mi plan era terminar mi trabajo en las Torres Gemelas antes de fin de año y mudarme a Queens para sumarme a la nueva agencia de un diseñador de videojuegos independiente. Pero, según mi jefe, la posibilidad de crecimiento en “esas empresitas” era muy poca en comparación con su aseguradora de autos. Nunca puedo ser alguien más. Nunca pude cumplirle tal o cual fantasía. Hoy gano la mitad de mi exsuelo y el lugar donde trabajaba hace dos semanas ya no existe, pero sigo respirando.

¿A cuántas personas se les cumplió el deseo de tirar esas torres? Sé que nunca fueron del agrado de mucha gente millonaria de Manhattan. “Estorban mi vista”, “son dos cajas metálicas y horrendas que tapan la línea del horizonte más hermoso del continente”, “una tiene antena y la otra no, qué tontería”, “¿existe algo moderno que pueda contra el Empire State?”.

Zona Cero: subcielo caído.

*

La vida en esta isla en medio de dos guerras siempre es suficiente para no abandonarla. La primera guerra de Estados Unidos es

su soledad. La segunda guerra de Estados Unidos es la invasión a países que nada tienen que ver con su historia o geografía. No soy mucho de discutir sobre política, pero la noche del 9 septiembre de 2001 casi me agarró a golpes con mi jefe por opinar que en Palestina los francotiradores juegan a ver quién mata más niños palestinos. A ver qué player lleva más score. Rankeamos la muerte por diversión. La mesa directiva hizo reservación para Windows of the World, el restaurante-mirador que antes de esta semana era el más alto del mundo. Éramos unos cuantos que consideraba necesarios para el futuro de la empresa. Aparecí en la lista. Nos había dado el lunes feriado. Durante la cena, todos estaban muy reservados.

Cuando comenzó el prólogo del baile, después de la conclusión del vino, todos estaban presumiendo sus sueldos y contactos para pescar pareja. La noche a estas alturas era honda y me acerqué a la ventana esculcando en mi saco con ansiedad por un cigarro de dos que llevé. Lo encendí. Me pongo muy nervioso cuando llega el momento de ligar o conversar con desconocidas en lugares públicos y prefiero —busco— ir al baño o arrinconarme a fumar. Busco cualquier muro que me haga compañía. Comenzó a oler un poco a tabaco con marihuana y me voltearon a ver. Sentí algo de miedo de que me fueran a echar del restaurante y de la empresa. Les valió y siguieron en lo suyo. Adentro, el humo, el choque de copas, el sonido de los cubiertos y la sonrisa falsa de los meseros. Afuera, la Torre Sur con sus ventanas de noche más infinitas que las hélices del ADN. Fumé más rápido porque no quería perderme tal vista sobrio. Los aviones pasaban por encima como estrellas fugaces. Los veleros y yates más lejanos eran blancas banderas victoriosas saliendo de lo oscuro. Vi que se acercaba la prima de mi jefe y me puse nervioso. Entonces sentí verdadero terror. Una mujer con esa sonrisa no me estaba pidiendo el otro cigarro, ¿o sí? Una mujer que conoce el fruto de millones de dólares no le estaba

haciendo la plática a un programadorcito de una de sus empresas familiares, ¿o sí?

—Déjame decirte que no sabes nada de la relación entre ciberespacio y sueños —dijo ya avanzada la charla con uno de mis cigarros en su boca.

El otro lo tenía yo. No sé si eran iguales o no, pero se acabó primero el segundo. El de ella. Yo no dejaba de ver la Torre Sur. Mi jefe no dejaba de vernos.

—Bill Gates no podrá hacer nada contra PlayStation. Fui a la ciudad de México en verano y ¡vi niños descalzos en calles del Centro (sería tipo su Times Square) que vendían copias y copias de los juegos en veinte centavos de dólar!

—Los ricos al rescate de nuevo... Yo nunca viajo, pero también creo videojuegos. Si nos sale bien, junto con otros dos amigos, haremos un *shoot-them-up* para PC. Algo como R-Type, quizá mi juego favorito.

—¿Cómo lo llamarán?

—No tiene nombre todavía.

Seguíamos fumando y nos quedamos viendo mutuamente. No pude sostener la mirada y pregunté:

—¿Por qué a casi nadie le gustan estos edificios tan hermosos? Una vista así destruye al olvido. Disculpa las frasecitas ¿eh?, el fumar me pone intelectualoide.

Era más de medianoche y abajo los mástiles de barcos rimaban con las antenas de los edificios. Cuando volteé para ver cuánta gente estaba enfiestada, preguntó:

—¿Temes a las alturas?

—No.

—¿A qué le temes?

—A las profundidades.

—Ya, en serio.

—Al desempleo y a tu primo cuando se enoja.

—¿A qué le temes?

—Al rechazo.

—Si cayéramos desde este piso (107), ¿qué le pasaría a nuestros cuerpos?

—¿Se librarían del trabajo y de pagar impuestos? ¿Del deseo sexual?

—Volarían aunque sea unos segundos. No sentirían su peso en la caída. Nuestro braceo en la nada sería un aleteo en el cielo. Curioso que un japonés mandara construir altura a martillazos si tanto las temía. Casi cuatrocientos metros de...

—Perdón que te interrumpa, pero los arquitectos no construyen nada. Lo hacen los albañiles, obreros y operadores de grúa. Egipto y Tenochtitlan no fueron creados por dioses, sino por prisioneros y esclavos. Los arquitectos dibujan, diseñan y se toman fotos, no se ensucian las manos. Cobran y cobran por cierto renombre en el gremio. Cobran por jugar LEGO de verdad.

(...)

—Pero qué importa, mira esta obra. Mira estas mesas afelpadas y estas barras con meseros y luces y botellas que simulan joyas. Mira ese pasillo en el que cada puerta da a una ventana donde puede caber todo el mundo con sus cielos, escaleras y pisos. Mira el elevador, que es una ventana móvil y cuando se abre da siempre a una realidad distinta. Choteadísimo y rebuscado lo que digo, pero qué permanente, ¿no? Igual ya ando algo borracho.

Antes de que ella dijera una palabra, interrumpió mi jefe y nos dijo que la fiesta había terminado.

—Primo, ¿ya oíste lo que hacen los francotiradores en la Franja de Gaza con los niños palestinos?

—Dije que la fiesta terminó. Cierra la puta ventana, ¿sí?

—No te preocupes, el martes sí iré a trabajar —dije.

—No. Ya no vendrás. Aquí no puedes andar diciendo esas cosas de Israel.

—¿Me estás despidiendo por lo que pienso?

—No. Si te quisiera despedir, no te habría invitado a este lugar, idiota. Sólo digo que basta de hacerte el rojito en este país. Se te paga bastante bien como para que no agradezcas vivir en esta tierra.

Entonces sentí ganas de matarlo a golpes o de tirarlo por la ventana para oírlo explotar como un vaso de vidrio, como un esqueleto de vidrio que toca el piso del espacio exterior. No había dicho nada fuera de lugar, sólo se sabía el dueño de mis obras de día. ¿Pero de las de mi noche también? Será dueño de lo que hacen mis manos de ocho a cinco, mas no de lo que sueña mi lengua cuando ando drogado. Y ahora también, en la fiesta, parece ser dueño de mis perversiones. No.

—De hecho, te quiero dar algunos días de vacaciones.

—De hecho, ya quiero largarme de tu maldita firma.

—¿Y tú a quién demonios crees que le hablas?

Nos separaron. Escenita lamentable. Un documental súper fingido. En pleno 2001. ¿De dónde salía tanta vergüenza por arderme? No me pude despedir de la prima como me hubiera gustado.

La mañana del martes 11 de septiembre decidí ir a renunciar a la oficina. Llegué esta vez treinta y un minuto más tarde (8:31 a. m.) porque iba decidido y, según yo, hago y pienso lo que quiero. Mi jefe no estaba disponible. Estaba atendiendo llamadas y correos, al parecer, en busca de un nuevo programador. No tenía intención de verme a mí ni a nadie porque estaba muy ocupado. Las persianas de su oficina estaban cerradas aunque había gritos desde adentro. Azotes de libros y carpetas. Una taza salió volando haciendo una curva en el trayecto a estrellarse en el ventanal. Mi oficio le quedaba muy grande a un director. Como estábamos justo arribita de los cubículos de la policía neoyorquina, nos preguntaron si todo estaba en orden.

Mejor me fui. Pensé que era un mal día y podía terminar peor si lo hacía enojarse más. Tal vez mañana, desempleado e histérico, yo iba a estar así.

*

A pesar de esto, a las 8:46 a. m. un avión comercial se estrelló en la Torre Norte.

La prima de mi jefe se llamaba Daisy.

Trabajaba en el piso noventa y uno, era ejecutiva en un banco de la familia. Al salir del elevador, estaba taconeando su llegada cuando el árbol de fuego nació en un instante y se enraizó entre los pisos noventa y cuatro y noventa y ocho. Todo ésto lo supimos horas después.

Me habían finiquitado, pero no les dio tiempo de avisarme.

*

Pensé que estábamos en la sala de espera del Kennedy International o que la misma ciudad se había convertido en un aeropuerto. El eco del filo del sonido que hacen los aviones cuando se acercan, y de pronto, la explosión. Estallaron los vidrios y garrafones de agua, formaron un hongo enorme en su interior. Los muros se agrietaron. Y es que no existen los temblores aquí, pero estábamos en uno. Se oía rechinar el chillido del acero y los fierros, que son el sistema óseo del edificio. Empezó a oler a quemado y a gasolina. Todo lo que era espacio se hizo humo. La torre —el universo y sus niveles numerados dentro de una ciudad— se movía como un péndulo, como un candil. Parecía que un monstruo gigantesco despertaba debajo de la tierra y movía nuestra realidad. Juro que vi una llanta o algo parecido hacer un arco de fuego y caer cerca de la esquina de Washington con West St. Las cuatro esquinas del piso se tambaleaban. Las cuatro esquinas de esta ciudad vertical no eran estables. Las cuatro esquinas de una isla que soportan el peso del mundo (realidad y ciberespacio) estaban dañadas. Cuando por fin se detuvo la

turbulencia del edificio, escuché gritos y gemidos de auxilio de varias personas. Gente atrapada entre escalones y techos del piso de abajo aullaban de horror. Mi mayor miedo era que se me cayera el cielo encima con todos sus pisos, sus escalones, sus pasillos, sus puertas, sus ventanas, sus vidrios, sus aires acondicionados, sus paredes, sus camas, sus alfombras, sus sillones, sus techos, sus mesas, sus cables y sus escritorios, y entonces enterrarán mi cuerpo pasajero en dicha jornada no laboral para mí, en dicha torre que sólo me ocupaba para generar dinero. Hoy que vine a renunciar el cielo se derrumba.

La niebla de los muertos, el humo, gobernaba toda mi visión. Espectros que hace segundos eran oficinistas iguales que yo corrían por aire a las ventanas de la torre. No sabía con certeza si estaba vivo o si era un día entre semana allá abajo con los fantasmas y demonios. Cuando me descubrí corriendo hacia abajo por las escaleras de emergencia, supe que no era un juego. Me frotaba los ojos al bajar, me quitaba el escombros de las pestañas y entre más me quitaba, más aparecía y la boca me sabía a polvo y ceniza masticados. Como si a manos llenas hubiera molido con los dientes arena, cal y concreto. Como si hubiera nadado en un mar de polvo y derrumbe. Escuchamos allá afuera las sirenas de las ambulancias, a los bomberos y también a la policía. Ahí adentro, toda la noche gris de esta mañana cubre los pasillos, los elevadores. Llamadas telefónicas de auxilio, como si todos los muros del edificio estuvieran infestados de voces, cual infierno de Dante. Todo lo que era altura y cimiento estaba en combustión para caer, inverso al despegue de los cohetes espaciales. ¿Cómo viajó una bomba tan rápido? ¿Cómo se pone una bomba sin que nadie se dé cuenta? ¿Por qué, antes del estallido, pensé que estaba en una pista de aterrizaje? ¿Acaso la Tierra se movió tan rápido que alcanzó a juntar un avión y un rascacielos? ¿Qué es eso que se escucha acercarse? ¿Acaso es un avión?

Los bomberos subían y nosotros bajábamos por las escaleras eléctricas hacia el lobby. Las puertas circulares y corredizas del universo, del mundo, del World Trade Center, parecían la entrada a la vida misma. Salir del edificio era quedarse en la vida. Vi a una mujer que traía cargando su brazo derecho con la mano izquierda. Vi a un hombre que encontró la oreja que se le había perdido. Vi un maniquí de las tiendas de ropa sin cabeza. Vi cuerpos trajeados hechos añicos.

Justo al poner un pie fuera de la Torre Norte vi que nadie dejaba de correr. El cielo sin nubes permitía una visibilidad sin límites. Al alzar la cara y ver el agujero que había en los pisos de arriba, supuse que la bomba había sido un arma biológica o que una familia completa de pipas de gas había estallado allá arriba. Se oía esa fábrica de fuego desde la calle. No era otoño en Nueva York: no dejaban de caer hojas de la torre. Papeles chamuscados y monitores de computadoras caían en los parabrisas de los autos. Corrí por Church Street hacia Broadway. Se me bajó la presión. Se me subió el miedo. No había vivido un vértigo así en esta ciudad —ni siquiera cuando subí al mirador de las torres después de haber comido un ácido— cuando me empecé a marear y vomité afuerita de un Subway. Los jugos gástricos me quemaban por dentro mientras afuera el agua no existía: todo eran explosiones y cuerdas vocales apuñaladas. Casi me desmayo, cuando unas reporteras refugiadas debajo de un coche señalaron al cielo en dirección a la Estatua de la Libertad:

—¡Corran! ¡No puede ser! ¡Dios mío! ¡Miren eso!

Vi un avión de United Airlines salir de unas nubes lejanas (yo las veía altísimas, casi en el pasado, a esas nubes de lo lejos) y enfilarse por el río Hudson hacia la Torre Sur a una velocidad demencial acercándose cada vez más al suelo. Las letras de la aerolínea, las ventanillas y el fuselaje plateado resaltaban por

los rayos del sol y las luces de navegación parpadeaban todavía cuando chocó contra el edificio y desapareció. Era un sonido precioso, ni cómo negarlo. Unas turbinas así seguro llegan a cielos inexplorados. Unas turbinas así llevan de vacaciones a santos y demonios por igual. Cuando estalló el segundo avión supe que iba en serio. Kamikazes en pleno 2001, pero con aviones trasatlánticos, un estilo casi vintage para las estrategias de guerra que definirán el siglo. ¿Ya ven cómo el pasado es importante? Eran ya dos las chimeneas con las que Dios jugaba al avioncito en su juego de mesa, en su simulador de aviones. Tengo insomnio para siempre desde esa mañana, sólo de preguntarme o imaginarme qué se hubiera sentido ir en esa cabina, ¿había alguien en el baño de atrás a la hora del impacto? ¿Y qué tal si los niños y las niñas pensaron que sus padres iban a rescatarlos a la hora del secuestro?

Pensé en quedarme quieto. Caían columnas del tamaño de avenidas, pensaba en las albercas, los baños, las oficinas como celdas de paneles, las pistas de hielo, los cines, los teatros, los auditorios, todo estrellándose contra el piso del país de la libertad. Muchas partes de mí sinceramente ya no querían seguir jugando ni luchando por mi vida. *"Si llega otro avión calcularé el punto de impacto para que sea rápido"*. Corrí, corrí y corrí hasta que rodillas y piernas comenzaron a dolerme. Corría en vano hacia un avión que no llegaba. Trotes y pasos anestesiados por el dolor. Aullidos y berrinches por seguir con vida. Me tiré al suelo y quise desmayarme o dormirme pero no pude. Siempre, en los juegos de infancia, respondía que me gustaría "morir durmiendo y sin dolor". Aquí iba a morir durmiendo y enterrado. Vi una ambulancia que estaba dando oxígeno a bomberos, policías y peatones que salieron del World Trade Center con vida. Me acerqué.

—Fue a propósito. El desgraciado que piloteaba esa aeronave lo hizo a propósito.

- Diablos.
- Apararán el fuego y subirán al rescate de los vivos y de los cuerpos. Ve lo alto que son las torres, no pueden caerse.
- No se caen.
- No caen.
- Sí se caen, esperen más de dos aviones suicidas que vienen camino acá.
- Simplemente no pueden caerse. Imagínate...
- No se van a caer.
- Están cayendo muchas cosas pesadas, ¿no?
- Eso no parece un escritorio...
- ¡Eso que está cayendo es un ser humano!
- ¡Ahí va una mujer!
- Dios mío, poderoso y bendito.
- Cielos...
- Nadie reza por mí, pero recemos por ellos...
- ¿A estas alturas podemos hacer algo más que correr?
- Miren, ahí va otro.
- Parecen clavadistas cayendo en una alberca de fuego.
- ¡Ayuda! ¡Ayuda! ¡Ayuda!
- ¡Bueno, y qué esperamos para apagar esas torres! ¿Qué acaso nadie se da cuenta de lo que está pasando?

Fue entonces cuando vi a mi jefe vagabundeando sin rumbo frente a mí. No traía su maletín Samsonite ni su auto deportivo (lamento no saber de modelos de autos, repudio manejar porque ni sé). Supe que era él por su voz. También vino a la ambulancia por un respiro. Terminó de hablar algo con los enfermeros y policías cuando decidí seguirlo. Iba cojeando y sangrando de ambos brazos. Como yo tenía la cara llena de cascajo y porquería, no me reconocía entre tantas personas. Éramos ya prácticamente un pelotón de sobrevivientes hacia los puentes y salidas de NY. El centro de las cuatro esquinas de la isla estaba en llamas. Había niños y niñas también. No vi caer niños o niñas de las

alturas, pero sé que estaban en llamas, tanto en el único piso de un avión, como en los muchos pisos de un centro comercial o en el suelo abierto del mirador, cuando ese Boeing impactó. Las infancias y adolescencias estaban más enteras que la adultez. Dobló hacia unas calles solas y desconocidas. Volteaba para atrás constantemente. Éramos espectros: no teníamos rostro, ni voz, ni nombre, ni cifra, ni nickname. Estábamos desempleados de la vida pero no del odio, no del pasado. Continué siguiéndolo hasta que llegamos a un desnivel peatonal, un puentecito, donde se sentó a reposar en la sombra y exhalaba con alivio. Exhalaba los últimos balcones de vida que le quedaban. No estábamos tan afuera del problema. Seguía haciéndome el desconocido. En definitiva, sus dos brazos estaban fracturados, sus manos estaban flojas. Fueron varios los sábados que yo me sentía sin manos después de haberlas usado tanto en el teclado de las Compaq. Ver a tu jefe por fin mancharse y romperse las manos equivalente a la salvación, al triunfo. ¿Me gustó su prima? Sí. Cuando me gusta alguien trato de asegurarme que yo también le gusto bastante. Aquí me fue confirmado cuando me llegó el lunes en la noche un paquete al buzón del edificio departamental donde vivo, a las fuera de New Jersey. Era un póster de los Blue Angels, tamaño mural, y una carta que claramente fue perfumada después de escrita. *“Tengo una amiga que está saliendo con un piloto de estos jets azules y me invitó a ver su exhibición en Boston. Me dijiste que te hubiera gustado ser piloto. ¿Vienes?”*. Intercambiamos teléfonos y códigos postales en el lobby del wtc, entre luces de pasarela y estrellas tiernas a medianoche. Esa vez de regreso a mi cuarto las personas se me quedaban viendo de lo alegre. En el metro venía hablando solo y sonriéndoles a las chicas que me parecían cogibles. Me sentía seguro y coqueto. En el túnel sólo pensé en Daisy. Nos imaginé jugando juntos *Mortal Kombat* y *Street Fighter*, lo que ella quisiera. Nos imaginé debajo de las sábanas blancas cogiendo mientras estaba en pausa el

juego. Nos imaginé fumando juntos en mi cuarto. Algo de peleas, por aquello de los polos opuestos y esas cosas. También repudio la idea de enamorarme de mi clon, de mi reflejo, de lo que se parece de más a mí. Daisy alcanzó a ver algo en mí esa noche, lo que sea: no un avión en llamas o un edificio evaporándose como cigarro, tampoco un esqueleto estallado por la gravedad; pero algo alcanzó a ver en mis pupilas: un respiro de luz, algo, no sé: un checkpoint: una bocanada de sangre: un traguito de aliento. ¿Eso hizo arder a mi (ex) jefe? ¿Que yo sí podía tener la oportunidad y él no? ¿Esta iniciativa, este move divino de Daisy, desde un principio, por “ligarme”? Era su prima hermana y él jamás ocultó las ganas que tenía de estar con ella. *“El sexo no es asunto para niños flojos e imaginativos. Los technotetos no cogen, sólo comen Doritos y se masturban”*, dijo una tarde clavándome la mirada. Ajá. Sí. Te sigo. Sólo que, esta vez, la mujer que me gusta está desaparecida: atomizada: en silencio: con la matriz y la boca quemadas: extinta.

Llevamos dos semanas del ataque y dicen en la televisión que son pocos los restos de humanos identificados y que posiblemente jamás se identifiquen a los dueños de mandíbulas, columnas, muelas o dedos del pie que quedaron de una sola persona. Se desintegraron los átomos y quarks de las víctimas. Desapareció la materia. Desaparecieron los apellidos y apodos. Desaparecieron las voces de estos cráneos.

¿Lo insulté esa vez que la gente de Ford lo rebajó a junior obediente? ¿A heredero de rey por excelencia de un padre listo? Pudimos hasta ser buenos amigos. Cuando hace un año, en su casa, varios de la oficina —incluido él— jugamos *Mario Party*; en los minigames, si otro de nuestro propio equipo llegaba a recibir anotación de último minuto, a mí era a quien más regañaba. En fin, me sentí asqueado porque iba a ser otra típica escenita de revancha o de película de Scorsese, en este Nueva York ahora lunar. Los yihadistas trajeron el desierto y sus médanos

de arena a la ciudad de las nubes. ¿Alguien sabe por qué relacionamos a la luna con las ruinas, los escombros y lo roto, con la orilla del mar después de un tsunami? No soporto que se burlen de mí, menos que me griten cuando trabajo o juego, aunque sea para evitar la propia derrota de mis errores. No. No tolero contribuir a la fortuna de alguien así. Tan parecido a mí si yo fuera él en esas condiciones. Trabajaba en el cielo, descansaba en el cielo: vivía en el cielo al llevar a sus amantes en bikini (y tal vez a Daisy también) al jacuzzi del penthouse a espaldas del wtc7. Los hombres y mujeres del subcielo somos rabiosos. Nos lo piden con ojos salidos nuestros jefes. Que así sea. *“Las pedradas anónimas. Voy a lanzar la piedra y recoger la mano. ¿Cada cuándo tienes la oportunidad de cumplir tus palabras? ¿No lo querías matar desde hace mucho? Esto del odio no es un juego. Mira esas torres, escucha bien los gritos. ¿Dónde crees que fue a dar el peso de esos aviones jumbo? Los huesos al romperse a esa velocidad se hacen polvo. Los sesos mueren, se marchitan y se pudren al tocar por vez primera el piso o sentir el aire. Aquí todos y todas murieron por culpa de dos aviones, no de un desempleado”*. Como se estaba cayendo el cielo lleno de terrorismo —altas olas de fuego lo alcanzaron—, como nadie iba a tomarse la tarea estúpida de buscar cuál de todos los descalabrados y descalabradas de ese martes fue asesinado intencionalmente, como el puentecito estaba solo y como nadie trabajó bien ese día (ni el presidente ni los militares ni los controladores aéreos ni el FBI ni la DEA), agarré un buen trozo de edificio y se lo estrellé en la nuca a mi jefe por la espalda. Lo dejé tieso y quebrado ahí abajito del puente. Ya en el suelo, tenía el aspecto de los crudos cuando se les va el aire y palidean. Llegó más gente. Seguían corriendo sin parar. Nadie se va a detener por muertos que no son suyos. El charco de sangre rodeaba el cuerpo como el humo negro rodeaba Nueva York. No toqué nada más que la piedra. Quise llevarme sus zapatos, su saco y cartera. Mi odio tiñó de rojo

todo su cuerpo. Sólo me le quedé viendo, ya sin respiración y caído. Nadie me va a encontrar. Nadie se va a tomar la tarea de indagar quién mató a uno de los tantos y tantas del 11 de septiembre, a menos que pertenezcas a Al-Qaeda. Por fin subir de nivel, crecer, explotar mi talento para la empresa hambrienta que es la vida. ¿Cuánta gente murió aplastada y golpeada por cemento y hormigón? Mi jefe, el vagabundo hacia la muerte. Mi jefe en el infierno del subcielo secuestrado. Yo fui la gravedad en su caída. Él y mi madre me enseñaron a no dejarme de nadie. A coserle la boca a quien me quiera callar.

La Torre Sur comenzó a derrumbarse y, al mezclarme de nuevo en la multitud, oía sin entender los rezos de una anciana latina y un rabino. Competían en la fila por ver qué oración sonaba más fuerte.

A punto de la colisión
(rubaiyats del piloto terrorista
con 9 y 11 sílabas)

*Ojalá por ti, Alá, en esta alba
pueda incendiar el vuelo que nos salva,
no ser más rehén de mis deseos
y al fin soñar sin descanso, a mansalva.*

*Ojalá por ti, Alá, sin nubes
todo un cielo de fuego nos incubes
para quitar sus pisos y estallarlos.
Yo desciendo, Alá, y tú subes.*

*Ojalá por ti, Alá, seas río:
guía nuestra nave por el vacío
ahora que los radares sí te buscan.
Ojalá. En ti, Alá, confío.*

*Ojalá por ti, Alá, permitas,
ser del fuego como lo solicitas.
Detrás de la cabina grita
la tripulación que hoy más necesitas.*

*Ojalá por ti, Alá, sea digno
de fundar otro infierno. Mi designio
final desde el inicio fue hoy.
Tu silencio y tu sombra son mi signo.*

*Ojalá por ti, Alá, la vida,
que en este instante no tiene salida,
se asome por las ventanillas:
no quedará un solo átomo, ni herida.*

*Ojalá por ti, Alá. Tu sombra
es la lengua que justo hoy los asombra,
en árabe soñaron ángeles,
en árabe es la muerte que me nombra.*

*Ojalá por ti, Alá, las torres
que ya pueden ver mis ojos, las borres.
Ojalá por ti, Alá, no sepan
de los mapas del plan que tú recorres.*

*Ojalá por ti, Alá, llegar
a donde la voz de Mahoma sea el mar.
Ojalá por ti, Alá, me cuides
si me pierdo en la muerte: en tu bazar.*

Not valid for landing

El niño, que no puede confiar suficientemente en sus sentimientos constructivos y de reparación, recurre a la omnipotencia maníaca

MELANIE KLEIN, *Psicosis*

Ignoro cuándo se descubrieron el cuchillo y la aviación, pero una vez hubo un secuestro en mi familia. Recuerdo que mi abuela materna le cortaba las alas al pollo crudo para el pozole y que por casa de mi abuelo paterno, cerca del aeropuerto, pasaban por encima de la azotea los Boeings y Airbus inmensos hacia su aterrizaje. Un A310F de Emirates. Un 757-300 de Continental Airlines. Un A340-600 de Iberia. Un A330-200 de EgyptAir. Secuestrar a alguien significa trabajar en contra de la libertad de otra vida. Dedicarse, como en el amor, a enjaular, a pensar día y noche en Fula-ne de tal. Dedicarse por completo a la respiración, a la mirada, a los desechos ajenos. Yo tenía diez años cuando las diecinueve sombras árabes secuestraron cuatro aviones para atacar a los Estados Unidos en 2001. El quinto avión existió: su piloto se llamaba Zacarías Moussaoui. Iba dirigido a la Casa Blanca. Agentes del FBI lo encarcelaron meses antes del ataque. Sospecharon demasiado sobre un francés de origen marroquí que buscaba con insistencia escuelas de vuelo y preguntaba por los aviones más pesados. Despegar para siempre y nunca volver a la tierra. Despegar y volar a donde no hay hambre, ni sentimientos. Su objetivo era elevarse, sostenerse en el aire pero no aterrizar. Por supuesto, surge la pregunta, ¿y a los demás por qué no los

agarraron? Prevenir un secuestro. Si la policía de cualquier país y en cualquier época tuviera una responsabilidad divina, para mí, sería esa. Incluso, en el país más seguro de la historia, puede que alguien o varios estén a punto de utilizar sus manos para detener, ponerle pausa a las manos de otras personas.

La maquinaria de la policía nacional y extranjera siempre ha estado oxidada para prevenir este delito; el ejército y sus jueces recurren a vender criminales de alto nivel al gobierno de Estados Unidos; la Iglesia bendice las armas doradas (pistolas Colt calibre .38 y .45) y negras (fusiles AR-15, también de la familia Colt) del Cartel Jalisco Nueva Generación que genera capital levantando gente: todo el aparato del secuestro es un negocio cíclico. Durante el inicio del segundo milenio humano, el secuestro en México era cosa de todos los días. Políticos como Diego Fernández de Cevallos; directores técnicos de fútbol como Rubén Omar Romano; joyeros judíos como los Posternak o los Kosberg; hijos de empresarios como Fernando Martí (quien fue ejecutado) o mi familiar sin ninguna cuenta multimillonaria, fueron víctimas del grito “¡si te mueves te mato!” y posteriormente levantadas. La mañana del 11 de septiembre el objetivo era que nadie se moviera, que a nadie se le ocurriera ponerse de pie, que nadie abriera la boca. Secuestrar aviones y convertirlos en misiles directos. La trayectoria de vuelo hacia el cielo de verdad, no el de a mentiritas. A diferencia de los operadores de grúa que levantan edificios sentados y con un control (aquí hay un gesto similar en el mundo gamer), estar sentado en la cabina que controla y dirige el viaje a la destrucción. El ataque duró 91 minutos. Comenzó con un feminicidio: el de la azafata Karen Martin. El Corán sugiere que los soldados de Alá afilen y sostengan bien sus cuchillos y su libro. Pocas veces, en la vida real, la escritura nos lleva a la muerte. Más en épocas donde los libros no le importan a nadie más que a lxs acumuladores de libros. La lectura del libro sagrado (la escritura de Dios: la Madre del

Libro) dictaba y poetizaba la salvación eterna a partir de la destrucción del enemigo. En las sesiones de Hamburgo, ciudad que fue checkpoint y base del plan por parte de la célula de Atta, Al-Shehhi, Ziad y demás, se llevaron a cabo las conversaciones y charlas en las que se intercambiaron ideas sobre cómo desde el cielo se podrían pulverizar algunos pisos sagrados para Estados Unidos, cómo desde el cielo podrían quemar la fuente de poder de la economía norteamericana. Hubo más lecturas tensas y memorizaciones rigurosas del Corán (después de todo, un libro: un texto: un ramo de papel: un cuerpo de hojas: un árbol de palabras y estrellas) que el análisis de los planos del ex wtc y sus elevadores, escaleras y tuberías o el dato exacto sobre el acero y el hormigón a temperaturas infernales (ambas torres oscilaban entre los 1100-1110 grados centígrados segundos antes del derrumbe). Podríamos hacer un análisis a lo Piglia sobre la lectura como un acto terrorista. Ni Dupin, ni Marlowe, ni el Quijote, ni Hamlet, ni Pessoa, ni Conrad, ni Vasconcelos, ni Alfonso Reyes, ni Robinson Crusoe, ni el Che descifraron en los signos de las palabras escritas en un papel, a un avión estrellándose en un rascacielos. Tal vez lectoras más audaces como Pizarnik en el baño del hospital psiquiátrico con la psicosis latiendo en todos los órganos lo hubiera prevenido a escondidas, con un libro en las manos (aquí la imagino como una paciente de Arkham: la lectora prisionera debido a los efectos de la lectura y que aún así persiste en leer), o quizá lectores más improvisados como Hank Schrader, cuando está defecando en ese capítulo de *Breaking Bad*: en un baño, precisamente mientras salen las heces del cuerpo, ruinas del alimento, se resuelve toda la trama y el destino final de Walter White, el Walt Whitman de la metanfetamina: la doble v cuadruplicada. El enigma y la lectura en clave. Criptografía: juego de palabras y letras donde se puede resolver una pelea, una batalla, una conflagración mundial.

El piloto terrorista simula la llegada al verdadero cielo: entrada sin cover pero con documentación a la ciudad de las llamas. No le importa aterrizar, porque lo más importante es volar (habitar al recorrer) el cielo fuera del espacio y del tiempo e impactar la aeronave en el subcielo rival. En el subcielo donde entrenan francotiradores que matan niños en Palestina. En el subcielo donde se alcanza a ver el jardín de Mahoma con sus tigres en el jardín de sables. Las visas de Estudiantes, que sirvieron como máscara y disfraz, confirmaron, para ese entonces, cómo a la migración y aduana de Estados Unidos la extranjería le parece algo extraño y salvaje. Un test de nuestra era como el “¿Eres un robot?” sucedía en papel en las solicitudes de visa americanas: “¿Eres un terrorista?”. Para las agencias nacionales como la DEA o el FBI, una amenaza real es la migración centroamericana, las letras de los raperos, un grupo de musulmanes en una pelea, un afroamericano corriendo a toda velocidad. La falsa cortesía de siempre estar pregunte y pregunte a la otredad y calificándola, revela la paradoja más curiosa de esto: la nación que revolucionó para todos los tiempos la aviación, siempre ha sido atacada por sorpresa en el aire. Japón y Al-Qaeda alcanzaron a ver que por ese camino, por los atajos del cielo, podían despertar no sólo a Estados Unidos, sino el mundo sobre lo que a veces hace Estados Unidos fuera de sus fronteras. Sé que ya pasó, pero les hicieron guerra en su territorio. En su propio aire. Con su propio aire. Basta recordar que los motores de los aviones son un reactor y un ventilador a la vez: ninguna combustión es posible sin aire. Un grupo que ni siquiera era un Estado. En su mayoría, granjeros expertos en cortar cuellos de ovejas y cabras, juniors heredados y nihilistas, y guerrilleros que combatieron en Chechenia, Afganistán, Palestina y Yemen. José Saramago cuestiona: “¿cuáles son las razones por las que un ser humano transforma su cuerpo en un arma?”. En la tierra de los persas, el último nivel no lo pasa Cristo. Alá y sus hordas de elefantes

dorados y alados. El fracaso de Irak (2003) y los otros atentados, llamados Madrid (2004), Londres (2005), París (2015) y Barcelona (2017), son una narrativa de la metamorfosis negativa, de un amor al revés, una sonrisa en una película de terror. Cronología del fuego. El terrorista es un gamer enfermo. Cronología de la sangre.

“Con sus propias armas vamos a destruirlos. Es momento ahora que se distraen con las drogas, los efectos especiales, la pornografía, el ambientalismo y la resaca” —Bin Laden, en las cuevas de las cordilleras afganas, está convencido de que al menos una torre se puede caer—. “Deben viajar de incógnito para no aparecer en los radares y transpondedores de los controladores aéreos. Nuestros propios corazones son mapas de venas. ¿Estás dispuesto a dar tu vida? ¿Acaso no leíste los aleyas sobre la sombra del camello y su destino? ¿Piensas que sería demasiado explotar los aviones en un estadio de béisbol por la noche lleno de gente? ¿En una planta nuclear inactiva para formar continentes de plutonio? Cero valor simbólico. ¡Que miren el desierto entre su nieve! Recuerden no salir en las pantallas de los sótanos equipados para que no manden órdenes a un portaaviones. Después del impacto: despertar. Ahí apenas comienza nuestra labor. El inicio es el descenso. Amanecer desnudo entre mujeres que huelen a jazmín bajo el tacto de las sábanas. Sí. Ésa será tu recompensa si lo logras”.

El fuego y sus pilares como puente hacia la salvación. Ni siquiera los arquitectos del infierno quieren ir al infierno. Al piloto terrorista no le importa dejar la vida en el suelo. Reza por dejar sin respiración a nadie, durante los segundos del secuestro como en los días del final. Todo en esta Operación de los Aviones tiene como tema y fondo al aire. Ciclorama y estructura de la operación. Sea aliento, corriente, norte, ventarrón, grito, susurro, rezo, exhalación, vapor, propulsión o freno; el aire siempre reclama alas, siempre procura vuelo y altura. El aparato

respiratorio de Alá es el aire mismo, el viento circula en nuestro planeta si se atreve a soplar o a soñar que sopla.

Ese martes, las enemigas, el batallón y la horda sádica eran mujeres uniformadas que servían café, daban agua para las medicinas de ancianos y sabían la clave, el código y el tacto exacto para abrir la puerta de la cabina. Todo el 11 de septiembre inicia con un feminicidio detrás de la cabina del vuelo 11 de American Airlines, de Boston a Los Ángeles. A partir de dos gargantas que albergaban las cuerdas vocales de dos mujeres inocentes (*“la número uno en primera clase y la número dos en la parte de atrás fueron apuñaladas”*, dijo Betty Ong, auxiliar de vuelo en esa última llamada de su vida), los terroristas le pusieron “play” a la catástrofe. Los cutters que se utilizaron podían conseguirse en cualquier tienda del país. Vi varias veces en la ferretería de la esquina de la casa de mi infancia el mismo cutter amarillo que utilizó Walid Al-Shehri contra Barbara Arestegui y el cutter rojo y desechable que encajó Abdulaziz Al-Omari a Sara Low. El objetivo final ficticio de estos hombres era dejar en claro quién manda: los noventa y nueve nombres de Dios. La sombra de esa cantidad proyecta una sola sombra terrible que provoca guerras planetarias, tormentas de arena en ciudades que dan a la costa, cataclismos en las nubes y alarmas antiaéreas. No es ninguna novedad el odio hacia las mujeres por parte de los talibanes. Sus limitaciones, sus reglas y sus normas son una amenaza contra la voz de la mujer en cualquier época de la civilización.

Esa mañana, las gargantas de las mujeres fueron cortadas por los sables de Mahoma y por la misoginia del fundamentalismo de cierto Islam. La llave de toda la operación dependía no sólo de ingresar a las cabinas, sino de matar a los pilotos y a la tripulación para provocar miedo de sobra a los pasajeros. Basta con meterse a YouTube y escuchar las llamadas finales que se hicieron desde aviones y torres. A la luz pública sólo está una cuarta parte de todo el material recopilado. Hay dos que merecen atención,

por lo trágico que es morir hablando solo, o hablándole sólo a una voz detrás del teléfono. Decía, todo tiene y tuvo que ver con el aire. Casos donde la asfixia llegó antes que el derrumbe. Casos donde la falta de aire fue más rápida que cualquier avión. El significado de atrapado y atrapada está relacionado con la claustrofobia y el miedo a morir mientras las cuatro esquinas del espacio empiezan a cerrarse y a caerse. “¡Mira cómo te pones!” y “ya cálmate” son frases que ahora se utilizan para señalar estrés, mal humor, recriminaciones y masculinidad que sala y amarga. Eso les decían en línea desde el cuartel central del 911: *“Le suplico y le ruego que se calme. Vamos para allá. Aguántenos. Sólo abra las ventanas y espere. Nos vamos a tardar porque ahí mismo hay varios incendios que atender antes. No se mueva. Estamos en camino”*. Hay dos monólogos (yo, la verdad, no creo que exista el diálogo cuando alguien nos escucha y no responde, cuando nos clavan el visto en WhatsApp) que devastan a uno que le tiene miedo a las alturas. Los casos de Kevin Cosgrove y Brian Swenney son conmovedores, humanos y de plano, hollywoodenses. El primero está en la Torre Sur en el piso 109, sin ninguna posibilidad de salir con vida desde que comenzó el Segundo Avión (las mayúsculas son meros espacios temporales, no historiográficos). Llamó al 911 y, después de varios minutos de llamada, le dijo a la operadora: *“¡Tú porque estás en una habitación con aire acondicionado y agua!”*, *“Ya repetí mil y un veces mi apellido, es C-O-S-G-R-O-V-E, puta madre, maldita sea.”*, *“¿Morir así de joven para qué?”* [la torre inicia su derrumbe] *“¡Dios mío, no es cierto!”*. El segundo va como pasajero del vuelo 175. Es un piloto de jets que va en un avión comercial a punto de estrellarse. Realiza la llamada final de su vida, pero nadie le contesta. No hay nadie en casa. Hablar sólo para testamento en el cielo. Hay algo de Shakespeare y James Cameron en esto de mandarle un mensaje al amor antes de morir: *“Hola, Jules. Necesito que me escuches con atención. Voy en un avión que ha sido secuestrado. Si las cosas*

no salen bien, y, por lo que veo, no van a salir bien; quiero que sepas que te amo absolutamente. Quiero que hagas cosas para y por tu bien, igual mis padres. Que la pases increíble en la vida. Yo te veré cuando llegues aquí”. Claro que ese “cuando llegues aquí” se refiere a la muerte. Las llamadas telefónicas: aire que mandamos por la oscuridad de un microfonito hasta al otro lado del aparato en espera de una respuesta. Voz que viaja por cables en busca de otra voz que la refleje.

El terror siempre llega, es puntual. El film *Vuelo 93* sugiere este detalle: primero tocaron una vez (I) y luego tres veces seguidas (I-I-I) para que los pilotos reconocieran que eran las azafatas y abrieran la cabina. El potencial físico de los árabes era notable. Todos habían entrenado en campos de batalla simulados y reales. Tanto en la Península Arábiga como en el ciberespacio, el entrenamiento no duerme si se trata de odio. Además de sus horas de vuelo en las escuelas de Florida, Atta, Al-Shehri, Hanjour y Ziad, jugaron casi todas las tardes y noches del 2001 *Microsoft Flight Simulator*. Según el Informe de la Comisión 9/11, la edición era la del 2000, la misma que me trajeron los Reyes Magos. En la portada aparece un Concorde despegando con el sol metiéndose de fondo. Era para PC y aún lo conservo. Una de las ciudades principales en las que se podía volar era Nueva York. Ventanilla que da al destino. Ventanilla que da a la muerte. Casi 21 mil aeropuertos digitales venían en el menú. Desde la penumbra de un cuarto solitario podías meterte a la cabina de un Boeing y jugar, volar, entrenar y repetir la operación. Terrorista y gamer: usuario del gamespace que se aburre a pesar de jugar todo el tiempo. Podías personalizar el panel de tu display y de tus medidores; mejorar tus habilidades con el altímetro, el velocímetro, la brújula, el GPS y la línea de visión. Lo cartesiano que es volar. Lo infantil. No olvidemos, antes que los simuladores de avión, nacieron los videojuegos. El primer videojuego registrado se llama *Spacewar* (1961). La prehistoria del

videojuego puede nombrarse *Tennis for two* (1958), creado por un científico que había participado en el proyecto Manhattan, pero se necesitaban cuartos enteros para poder instalar las máquinas para jugar y eso resultaba tedioso. El videojuego, al igual que el cuerpo, es libertad. O una dirección hacia la libertad. Requiere de un control o joystick y botones para poder gobernar lo que ocurre en la mirada y, por supuesto, una pantalla donde acontece eso que vemos y le damos órdenes y nos excita. Nada más militar. Eso que soñamos al jugar ocurre. En *Spacewar* sí sucedía una interacción real entre la pantalla y el gamer. La geometría, el cálculo, la física y la trigonometría de las imágenes, con el azar, conviven en el tiempo de juego. Desde la máquina de Turing hasta la última actualización de *Halo Infinite*: la simulación nació para el mundo militar y luego decidimos —y aceptamos— que jugar a diseñar estrategias (sea en mar, tierra, cielo y espacio sideral) para acabar con *lo otre* es bastante divertido. McKenzie Wark ha escrito páginas increíbles sobre *the military-entertainment complex* (el complejo militar del entretenimiento) y sus múltiples consecuencias cuando se mezcla con la virilidad, el orgullo, el sentimiento de inferioridad y los curiosos “mommy issues” y “daddy issues”.

Otro rasgo que comparten el terrorismo y el mundo gamer es la elección de un bando. ¿No hay algo gracioso que los diecinueve yihadistas llevaran bandanas rojas en la cabeza como Rambo? Me resulta fascinante, a pesar del horror, cómo es que incluso en situaciones así seguimos jugando a pertenecer a un equipo. En el mismo *Primary Display* (una de las pantallas de la cabina de un Boeing), en el altímetro: cielo y tierra combaten con un color cada uno: azul y café. ¿Hay algo que no combata? Hay manzanas atrocemente modificadas en donde pelean el rojo y el amarillo en partes simétricamente iguales. Incluso en juegos de uno, como el solitario o el monólogo (es hora de decir que hablar solo es jugar a hablar con los

demás), combatimos y hacemos notar que estamos en un bando, que correspondemos a un símbolo, escudo, un hashtag de moda, casa real, whatever. Nunca he secuestrado un avión con mi equipo de futbol, pero he sentido los nervios antes y durante cualquier partido y partida. Después de las partidas sólo hay silencio. Ganas de dormir y olvidar. Hidratarse y comer. Cada que tomemos agua, recordar las gargantas que no la tuvieron. Cada que probemos algo, recordar las lenguas que no pudieron.

Partida: dimensión y espacio de juego donde se enfrentan necesariamente dos rivales. Estos dos rivales, por supuesto, pueden ser la misma persona o un equipo contrario y completo de personas sin ningún vínculo.

Partida: ruptura.

Partida: juego.

Partida: ruptura de materia, ruptura de corazón y cerebro.

Partida: mañana hermosa de septiembre en que N. se fue para siempre.

Pérdida: sonrisa de N. al saludarme.

Pérdida: sonrisa de N. al despedirse por última vez.

Pérdida: el llanto de N. al ver un documental de focas.

Pérdida: el llanto de N. al despedirse por teléfono, ya sin estar jugando, para siempre.

*My plane flew away
With all the things caught in my mind
I don't wanna be there when you're coming down
I don't wanna be there when you hit the ground*

OASIS, *Don't go away*

Iba en cuarto de primaria y al igual que Carlos, en Las batallas en el desierto, yo estaba enamorado de un amor que no me correspondía: mi maestra de inglés. Las manos más hermosas de la escuela trazaron dos torres paralelas y casi exactamente iguales con el gis en el cielo verde del pizarrón. La de la izquierda tenía una antena con un foquito. Cerró la puerta del salón y nos dijo que algo terrible había pasado en Estados Unidos y que lo peor estaría por venir. Estaba en un monólogo divino porque ni un solo alumno o alumna entendía algo. Dibujó como pudo al 767 acercándose a la Torre Norte. Estaba tan nerviosa que yo sentía que el salón era el avión y alguien venía por nosotros y nosotras. Cuando dibujó al United 175 se le tambaleaba la voz como a los que están a punto de llorar. Chamarra de cuero negra y labial color durazno. Zapatos negros que taconeaban en el piso blanco. Ignoro el nombre de su perfume, pero la sonrisa era lo que nos acercaba al cielo a los niños solitarios. La voz de un ángel, como la de Padme cuando se presenta frente a Anakin (recordemos brevemente que Anakin es un piloto extraordinario tanto en el mundo Jedi como en el mundo Sith). Mi maestra de inglés también estaba trabajando en ese momento como los/las periodistas, el FBI y prácticamente todo el mundo. No había una sola maestra de inglés, en ambos hemisferios, que no estuviera dibujándole edificios idénticos y aviones estrellándose a

sus alumnos de cuarto. Rayó y garabateó con insistencia la zona de impacto. Como si fuera un error en el examen de gramática o vocabulary. Eran el fuego y el humo “vampíricos”, adjetiva Martin Amis. No se me ocurrió hacer otra cosa más que ir darle un abrazo. De hecho, se sumaron varios alumnos más. Qué bendición no estar en algún piso de las torres o en algún asiento de los aviones. Qué bendición abrazar a mi maestra de inglés. Con un copete que olía a gel genérico y mi uniforme planchado el día anterior, quise consolar a mi maestra. La infancia también es terreno aéreo, no sólo estamos cerca del piso para patear balones o triturar insectos. Mi padre jugaba conmigo al avión: me tomaba de un brazo y de una pierna y dábamos vueltas con fuerza en círculos sin despegar. Días después del atentado, le exigí a mis papás que me llevaran a un parque donde pudiera jugar a ser piloto. Ninguno comprendió mi petición (¿hay algo ridículo en los deseos del niño?) y lo máximo que logré fue ir a un parque donde había un camión o carro de bomberos abandonado, cerca de un baldío, en el estado de Hidalgo. Alá no estaba cerca cuando estaba jugando, pero mi madre sí. Vigilaba, como una controladora de vuelo, que ningún hombre extraño se me acercara. Su mayor miedo, me comenta ya en la adultez, era que un hombre se robara a alguno de sus hijos. Que alguien nos secuestrara o violara.

Siempre he deseado verme atractivo. Seducir. Hacerme el muy todasmías, pero nunca he podido. No tengo alas, ni la cara de un ángel. No tengo la virilidad suficiente, creo, para dar miedo y atraer. ¿Puedo proponer que el terrorista es una extensión violenta del Don Juan, del todasmías del antro? El todasmías y el terrorista planean ser impresionantes, explosivos, rebeldes, impactantes y varoniles en sus actos. No ser el beta (β): el pasivo, el dejado, el triste, el débil que no tiene genitales suficientes para reproducirse y luchar en nombre de sus dioses. El beta, como sabemos, por supuesto, no existe. Si el beta habitara nuestra perspectiva, no habría terrorismo, shootings o

feminicidios. No habría violencia. El beta, de hecho, es “el hombre bueno”. Es el suspiro y la bendición. No es el que espera y se queda quieto: el beta, se supone, siempre se acciona en el reposo. Y es que no hemos podido deshacernos de ella: la violencia. La violencia como *la* maratón, busca resistencia. Los beta también son los Reyes Magos: una ilusión infantil. El beta, si existiera, evitaría secuestros. No utilizaría las palabras para dar un mensaje a su tripulación, a Dios y al mundo, en este caso, una noticia terrible: “*Tenemos secuestrados unos aviones. Sólo cállense y estarán bien. Vamos de regreso al aeropuerto. Si intentan hacer un solo movimiento, van a dañar la aeronave y se dañarán a sí mismos. Nadie se mueva, por favor. Que nadie intente hacer un movimiento estúpido o algo así*”. Esto dijo Mohammed Atta cuando accidentalmente puso los altavoces del avión. Esta voz la escucharon pasajeros, pilotos de varios vuelos (entre ellos el 175 de United) y controladores aéreos al mismo tiempo. La voz microfoneada, la voz dentro de una diadema (audífonos y micrófono en un solo aparato) es algo muy gamer.

Jugué al 11 de septiembre con niños y niñas desconocidas. Sólo estábamos en la infancia. Planeé un juego y se me unieron. Pedí ser el piloto y exigí el mayor miedo del mundo para los pasajeros y auxiliares de vuelo. Mi Al-Qaeda en el parque y yo secuestramos un vuelo y estábamos más que dispuestos a impactarlo en algún edificio. Por fin, en la cabina y con todo el panel de control para mi dirección, inventaba e imitaba frases que se dicen de un piloto a un controlador de vuelo. Entre el volante oxidado y las ventanas llenas de maleza, pude ver Nueva York. La palanca de velocidades era mi *Speed Break* y le puse a todo como los árabes.

Tripulación a punto de ser nadie. La infancia, que es del suelo, pudo despegar sin visa ver el horizonte que habitan los ángeles. Los bomberos transportan agua y los pilotos terroristas, combustible de avión: fuego. Sabía, porque lo vi en las noticias,

que el segundo avión estuvo a punto de colisionar con el vuelo 2315 de Delta Airlines. Yo intentaba hacer un ataque perfecto. Sin molestar a nadie. Utilizando bien las ubicaciones y coordenadas. Mi madre interrumpió mi juego con gritos de “¡hora de irnos, Carlitos!”. Y todo el mapa volvió a ser de la oscuridad.

Nadie reza por mí.

Nadie pierde por mí.

Nadie quiere jugar por mí.

Nadie escribe por mí.

Nadie huevonea por mí.

Nadie sueña para mí.

Nadie quiso estar en mí cuando N. me dijo: "GAME OVER".

El deseo de matar se sitúa en relación con la prohibición de dar muerte del mismo modo que el deseo de una actividad sexual sin límites. La vida no cesa de engendrar, pero es para aniquilar lo que engendra. Así, cuando nos percatamos del orgasmo, algo nos quita el aliento: de alguna manera, en el momento supremo de dar muerte y de recibir el coito, se nos corta la respiración.

GEORGE BATAILLE

Al igual que el 11 de septiembre, Columbine empezó con un feminicidio: el de Rachel Scott. Eran las 11:19 de la mañana. Eric Harris, después de sonreírle, apuntó su shotgun12-Gauge y le disparó. Rachel cayó al piso: *female down*, fueron las primeras palabras de la policía cuando llegaron después, tarde ya.

—¡Oh, Dios!

—No hay Dios.

El segundo disparo fue a la cara y murió instantáneamente. Por lo que conocemos de las famosas “Basement tapes” (videos caseros y testimoniales grabados con una Sony 8 mm camcorder y que yo considero el origen material e ilegal de Vine y Snapchat), sí nombran cómo van a matar a Rachel. ¿Qué odiaban más de ella? ¿Su belleza o su religión? ¿Su fe o su sonrisa? ¿Por qué llevar al plano real lo que jugamos en la imaginación o en *Doom*?

ERIC: *Shut the fuck up, Nick, you laugh too much! And those two girls sitting next to you, they probably want you to shut the fuck up, too! Jesus, Rachel and Jen... and... whatever!*

DYLAN: *Yeah, I don't like you, Rachel and Jen...*

ERIC: *“I love Jesus! I love Jesus!” —Shut the fuck up! I would shoot you in the motherfucking head! Go Romans! Thank God they crucified that asshole.*

[ERIC: ¡Ya cállate a la verga, Nick, te ríes demasiado!
¡Probablemente esas dos mocosas que se sientan al
lado de ti quieren que ya cierres el hocico también!
¡Jesús, esa Rachel y Jen... y ... cualquiera!

DYLAN: Sí. A mí tampoco me agradan, ni Rachel, ni Jen...

ERIC: “¡Miren cómo amo a Jesús! ¡Miren cómo amo a Jesús!”
—¡Ya cállate, puta madre! ¡Te voy a disparar en la
maldita cabeza, Rachel! ¡Arriba los romanos! Gracias
a Dios crucificaron a ese pendejo.]

En un lejano suburbio de Colorado en 1999, dos estudiantes blancos decidieron adelantar los acontecimientos atroces que se darían en las escuelas de Estados Unidos durante el siglo XXI, cuando inauguraron el antecedente más cruel y directo que un tipo de gamer como el shooter puede encontrar: el tiroteo. Monólogo del sótano llevado a cabo. Mapas y planos de un sitio donde lo más importante es destruir. El gamespace como gatillo para las fantasías. Eric Harris y Dylan Klebold fueron los creadores modernos y pops de las masacres en instituciones norteamericanas. Pocas personas llevan a cabo lo que escriben. Tal vez siempre empieza todo en un papel. Los croquis de la venganza, los mapas de amor y odio de dos adolescentes a la orilla del cuaderno. En papel suelen suceder cosas. Un matrimonio. Una pena de muerte. Un acta de nacimiento. Un acta de defunción. Un testamento. El instructivo de un tinte para barba. Las hojas de vuelo de los pilotos comerciales son impresas. Los mapas del instituto que no llegaron al ciberespacio y que salieron de las manos de sus perpetradores. A pesar de la pantalla y las IA, por papel siguen sucediendo y se planean masacres planetarias. Sabemos de diarios como los de Kafka, Pizarnik, Ana Frank, Bernardo Soares o las grabaciones de Cortana (específicamente entre *Halo 2* y *3*), donde lo que sucede se recuerda, se sueña. En los dos cuadernos de José García (*El libro vacío*), en

ciertos poemas de Emily Dickinson y en los papeles, tanto de Eric como de Dylan, la ficción es gemela de la realidad y el gamespace. El caso del shooter que escribe lo que va a ocurrir en días siguientes sigue siendo borroso e imposible de prevenir para los mejores policías del mundo. Hablo de la fuerza azul marino que pudo asesinar a George Floyd (así es, mi George Bataille: quitándole la respiración), pero fue incapaz de detener antes de sus actos a Eric Harris, Adam Lanza, Seung-Hui Cho, Omar Mateen, Stephen Paddock, Charles Manson, David Koresh, Timothy McVeigh, Devin Patrick Helly, George Pierre Hennard, Payton Hendron, Audrey Haley y un infinito etcétera de hombres blancos llenos de odio y con muchas ganas de divertirse matando a personas. Casi siempre la lista comienza con una mujer que los rechazó. Madres, hijas, compañeras, primas, primogénitas, últimas.

El shooter nace a partir de su figura contraria: el bully. Casi siempre el primer bully está en la figura del padre o del hermano mayor. Hombres que se pelean el amor de una mujer: la madre. Padre o hermano mayor, ambos ajenos a las emociones, principios, rutinas de pensamiento y creencias del shooter, sembraron el resentimiento y recelo que creció a la par del cuerpo y sus sistemas. No pienso ni sé repetir el tratado freudiano o adleriano sobre el sentimiento de inferioridad orgánica, pero vaya que hay pruebas escritas a mano de sus propios perpetradores sobre la inexistencia que vivían a cada segundo al sentirse minúsculos frente a sus padres y frente a las mujeres. Frente a la derrota.

Varios asesinos y arquitectos de masacres como Adam Lanza, Eric Harris o Cho confundieron el rechazo con asco. Mezclaron y enredaron la posición del padre con la del hijo. ¿Pensaron en algún momento que su pene no era suficiente y espectacular como el de sus padres? Sólo en la religión, en los triángulos y en Góngora el tres es uno.

Aquí es cuando nace el tilt: cuando nuestros órganos y sentidos no alcanzan, cuando, a pesar de intentar tocar el límite,

nunca podemos acercarnos lo suficiente para ser mamá o papá. No nos sale. El tilt es un fenómeno tan antiguo como el fuego. Es una frustración hija del hambre y la ambición. Literalmente significa “estar enojado por ir perdiendo”. En México, y en varias partes de Latinoamérica, habita el que al perder un juego o varias partidas “está ardido, está ardida”. Lugar común o refrán, la flor que nace de la mezcla entre las plantas de las llamas y las plantas de la sangre. Flor de jamaica en el agua hirviendo: sangre enojada. Estar tilteadote representa ser impotente, ser estéril: perder la atracción. Ser el objetivo de la burla y del arlequín que vive de reírse de las pérdidas ajenas. ¿A quién le interesa perder? No olvidemos que los marineros y los pilotos le llaman “derrota” a la distancia que hay entre un origen A y un destino B. Es la trayectoria real entre un transporte y su desenlace. Rumbo. Camino directo para romper la meta. El Waze o el Maps que nos llevan derechito al deseo. Uber hacia la nada. Los aztecas y los mayas veían en los perdedores del juego de pelota a los verdaderos mensajeros de Huitzilopochtli y Buluc-Chabtan. ¿Por qué no dejamos de bullear al que pierde? Nadie en la *terredad* está libre de echarle la culpa a alguien más por perder. La derrota es una roca pero también un ostión: fruto que sale si partimos a la mitad dicha piedra. En nuestra época post-covid, post-Trump, post-Elon Musk, perder es inaceptable como llorar o sentirse cansado. El burnout es para losers. El segundo lugar sólo tuvo importancia el 11 de septiembre, cuando el segundo avión dejó muy en claro qué tan peligroso es, a veces, ser la segunda opción. Segundas marcas: Luigi, Sub-Zero, Oasis, Pepsi, Barcel, Sega, Sony, el pan Wonder, la salsa Botanera, el amante y la amante que no alcanzan a ser el “amor de la vida”, Borges y su cruzazuleado Nobel que nunca tuvo, DiCaprio al menos una década en los premios Oscar, el hermano menor como una versión chaparrita del mayor. El burro y el pollo: hermanos menores del caballo y gallo, diría Fabio Morábito. Simplemente, ser el

segundo es algo que nadie quiere. A mí me tocó nacer segundo. Nunca tuve problema en ser Luigi en Super Mario o ser Woody (sustituido por Buzz como el número uno) cuando jugaba a imitar *Toy Story* con mi hermano mayor. El problema surgió cuando la gente comenzó a burlarse del número dos. Hablo a los 31 años: estoy condenado a perder, a cagarla. A equivocarme y no ser sexy en el acto. A verme más feo con el filtro de las fotos. Errar es más humano que morir. ¿Por qué perder se volvió parte de mi vida, Liverpool?

A pesar de mis derrotas en los videojuegos, en las becas, en premios de poesía, en el amor o el trabajo, nunca he estado involucrado en algún tiroteo. Imposible negar que en algún momento de mi adolescencia en la secundaria deseé matar a mis bullies. No lo planeé, no hay mapas de la secu o planos de la cafetería para saber dónde plantar bombas y a qué hora es el mayor flujo de gente. Estudié la secundaria en Veracruz, en un colegio muy religioso y conservador: La Salle. Al igual que Dylan y Eric, me tocó recibir insultos por parte de los deportistas y los jocks de mi escuela. Al día de hoy, todos ellos aspiran a ser Don Juan. Don Patriarca. Don Esposo. Don Empresario. Don Fit. Don Mamado. Don Amante. Don Extraordinario. Don Influencer. Don Alcalde. Don Ganador. Don Premiado. ¿Don Verga? Algo muy milenial es querer ser especial como sea: tener contactos, ser una celebridad, adquirir fama, reconocimiento, la estrellita en la frente, el premio literario como la digievolución de la obra. Si hay vanidad en producir algo, la hay al doble en destruirlo.

Mis bullies eran idénticos a los dibujos y retratos de *jocks* que Eric trazó en su diario. La misma sonrisa, la misma maldad. Más bien: las mismas ganas de comprobar superioridad. Vestían playeras Abercrombie & Fitch, bermudas American Eagle, tenis Adidas y gorra blanca del Real Madrid volteada hacia atrás. Eran hijos de gente poderosa y política. Años después, durante el

calderonismo, varios murieron o desaparecieron. Tenían, en sus Sony Ericsson, fotos íntimas de chicas de la escuela, se iban de pinta y fumaban a escondidas. ¿Yo? Un virgen y delgado *homo domesticus*, mi Franz. Gamer, por supuesto. Lector. Chaqueto. Más cerca de la cocinita que del campo de batalla.

Jugué varios clásicos de *first-person shooter*, pero perteneczo a la rutina, al pop, al single; y al final, *Halo: Combat Evolved*—un juego muy choteado, muy Beatle, muy poco indie— me llevó a descargar toda mi ira y mis ambiciones asesinas en un lugar seguro. El ciberespacio: sitio sin lugar, coordenadas de universos sin materia, dimensión hermana del sueño y el monólogo. Soñaba con su topografía, su geología, sus horizontes, y sus misiones en voz alta. El videojuego en lugar de incitarme y entrenarme para matar a mis bullies, me alejó de la violencia real. ¿Cómo iba a seguir escuchando el soundtrack o la voz de Cortana si me metía en problemas? ¿Cómo iba a poder acabar el nivel de la biblioteca, cuando llegan los flood, si me moría en mi venganza o daba a la cárcel en la vida real?

Había fiestas y quince años donde me esperaban afuera de la entrada, donde no podía aparecerme porque me iban a madrear. El Jefe Maestro y su amor por la Tierra me detuvo de salir en varios momentos de mi secundaria y yo lo agradezco. Sólo quería llegar a jugar a mi casa después de la escuela. A encerrarme y formar el eclipse (luz de la pantalla en la penumbra) bajo el que nació, siempre a la sombra, en mi cuarto, mientras todos estaban en la fiesta.

También tuve una “Shit list” como Eric y Dylan. Enfilaba los nombres que me querían hacer daño y yo deseaba eliminar. Nunca se borrarán sus nombres de mi memoria (apellidos y apodos), ni sus burlas, ni sus ojos bien abiertos como los personajes en *Breaking Bad* antes de matar o morir. Como nunca he dibujado nada bien, optaba por rayar con cierta esquizofrenia las orillas del papel en la parte final del cuaderno hasta romper la

hoja. Desear jamás será planear, diseñar o codificar. Desear es proyectar imágenes con un cañón proyector en un cuarto a oscuras. Para las funciones se requiere acción: manos: huesos de los dedos: oprimir el pulgar con la fuerza de los otros dedos restantes. No me salvo de estar fuera de agresiones, porque es un acto agresivo desear la muerte o engendrar la vida de un nuevo ser; pero me quedé en la imaginación, en mi iconosfera, en mi gamespace cerebral donde hablo solo todo el día. No me acerqué a querer hacer daño a mis bullies por miedo. Aunque deseemos que las IA frían un huevo por nosotros, por el momento hay que seguirse levantando a la estufa y prender el sartén. Si quería a mis bullies muertos, tenía que mover el trasero. Quizá por fin ser miedoso y huevón me sirvió para ganar mi libertad y no hacer nada al respecto sobre mi ser bulleado: al no tomar acción no me convertí en un criminal. Un psicópata. El malo del juego. El jefe final. El dueño de la depresión. No moverme, mejor quedarme calladito. Hacerme el muerto.

Columbine fue planeado en hojas de papel, durante clases llenas y en el sótano vacío. Pluma y hoja a doble raya. Eric y Dylan eran entusiastas y creyentes fieles de las nuevas tecnologías. Registraron, con cifra y modelo, los artefactos explosivos y armas que utilizarían. Las medidas de la cafetería y la ubicación exacta de todas las salidas de emergencia. Trazar con garabatos el plan del nivel más difícil. Operación contraria a la del diseñador de videojuegos: delinear con planos y mapas un juego que siempre trae derrota y desilusión. El tiroteo. Era abril, Eliot. Eric Harris nació el 9 de abril. Dylan Klebold, el 11 de septiembre. $9 + 11 = 20$ de abril de 1999. Eric Harris y sus mapas de *Doom* inéditos. Escogió llamarse REB: nombre de usuario capaz de matar a sus compañeros de escuela si no se aceptan sus demandas. REB y su escritura en línea que sólo le importó a la policía y al mundo después de la matanza. Dylan Klebold (VoDKa: nickname que usaba como gamer y asesino), el gamer judío que fascinó a Eric:

antisemita que confundió la música cursi y seudocomunista de Rammstein con Hitler y la SS. 9 y 11: pareja de números homicidas. Las horas trabajadas y jugadas de ambos frente al monitor, en la biblioteca, donde acabarían con la vida de 11 personas la mañana del 20 de abril de 1999. La cinematografía de sus videos caseros son la advertencia de lo que pasó con YouTube o Netflix en temas de morbo y chisme. Nos fascina comprobar que no estamos peor que lxs demás. ¿Se fijan cómo la muerte sigue entreteniendo? Como si estuviéramos en un reality show de nuestra biografía.

The Sims llegó a probar que incluso nuestra vida cotidiana puede ser un juego donde la realidad virtual sea más habitable que la normal. Ese efecto que es sentir que alguien nos está filmando y, sobre todo, que alguien nos está viendo. Que a alguien podemos excitar. Que a alguien podemos importarle muchísimo. La capacidad y facultad que ahora podemos tener para estar en la parte más íntima de las personas: las stories de Instagram donde alguien se acaba de despertar y lo primero que hace es prender la cámara y saludar al mundo. Nos enseña el pudor del lecho, pero no podemos olerlo. Si la experiencia fuera total y completa, tendríamos acceso a ese secreto, ese escondite, esa cueva. Al igual que en el ciberespacio y el sueño, el olfato está anulado en la social media. La policía restringió todo este material audiovisual por temor “a que otros shooters se inspiren”. No veremos en vida la prohibición de la venta de armas de fuego para uso militar en civiles en Estados Unidos. Ese juego está en GAME OVER, para siempre. A pesar de que cayeron los edificios más altos de un país al inicio del siglo y que se explotaron las fuentes de petróleo de los desiertos arábigos alcanzando alturas insospechadas, la vegetación de la frontera entre infancia y adolescencia, los segundos anteriores para cumplir dieciocho, sigue creciendo, sigue siendo altísima, incalculable. Ninguna censura va a detener a losers que quieren quemar al mundo. ¿Por

qué la IA no previene secuestros y matanzas? ¿Es como en *I Robot*, un malentendido que cuesta la vida de infantes y civiles? *Policías y ladrones* también es una simulación de dos bandos que se entretienen mientras trabajan. Lamento opinar, que tampoco un control de armas o leyes más conservadoras harán algo al respecto. Eduardo Lizalde: “*Nadie vacila, / como en el amor, / a la hora del odio*”. Aunque intentemos esconder la narrativa del odio, no olvidemos que las nubes dan luz, también la ocultan. Las nubes dan colores, pero de ahí es el gris.

Tanto Eric como Dylan conocían de más sobre softwares, la realidad virtual y sus computadoras; sobre cine, literatura, música, cinética e informática; y sobre armas, ya muy al final de sus vidas. No eran buenos soldados en la vida real, pero sí en el gamespace. Afortunadamente, para el mundo, su videojuego cuyo objetivo era asesinar a toda la escuela, no sirvió. Hay que decir que Columbine y el 11 de septiembre fueron eventos incompletos o disfuncionales. *Error 404* en ambos casos. Ningún plan cumplió sus verdaderos y ocultos objetivos. La idea principal de la masacre era explotar dos bombas en la cafetería; que la biblioteca cayera encima de los estudiantes y masacrar a balazos a los y las supervivientes que salieran corriendo de ese infierno. La idea principal de la Operación de los Aviones de Al-Qaeda era destruir el futuro de Estados Unidos: si esos aviones hubieran apuntado a sus depósitos nucleares...

Si las bombas gemelas de Eric y Dylan hubieran explotado debajo de las mesas de la cafetería, cerca de quinientos alumnxs de Columbine estarían en las cenizas, al igual que toda la estructura: ruinas: bibliotecas caídas. A pesar de ser brillantes en la escuela, para la vida real del instituto, para el horario del deportista y del seductor, merecían ser bulleados. ¿No parece que en ocasiones el bullear es un acto gemelo del padre que se burla del pene diminuto del hijo? Rankeaban como cualquier gamer. Se (la) medían todo el tiempo. Eran intelectuales. No

ninguneaban el mundo rústico de escribir a mano. Son menos de cien páginas de ambos diarios, pero más de 25 mil pruebas en documentos, papel, hojas y notas que la policía de Colorado jamás hará público. *Evidence items*: papaleo de la muerte. Insisto en todo el material multimedia y de video que registraron durante unos dos años, caben todas las balaceras, shootings y atentados en contra de las infancias y los segundos lugares. Todo a mano: la muerte y la creación. Aun así, a pesar de la vanguardia digital, decidieron idear su plan con pluma negra en papel bond. Los mapas de la cafetería y la escuela fueron croquis al final de la libreta, escritura bajo presión. ¿A quién le importa lo que escribimos? También las cartas de amor que Pessoa le escribió a Ofelia fueron “en caliente” y cuando estaba, por supuesto, bien caliente (deseo sexual y furia se unen en esta frase tan común). También sucede en *Algo sobre la muerte del mayor Sabines* y las letras manuscritas de las canciones de The Doors, en servilletas de bares. Parece muy retrógrada el uso del papel, pero lo retrógrada es negar cuánto nos sigue funcionando y hechizando a pesar de las IA, los smartphones, los audífonos sin cable y las aburridas lecturas de poesía donde la gente sólo mira el celular, clavan la mirada hacia abajo y comienzan a rezar con el tonito de siempre. Hay cuentas en redes sociales donde las publicaciones son fotos del papel de una agenda, de un diario, una carta, una escritura a máquina. Las servilletas, por lo que sé, las usan los CEO y albañiles, amantes y dejados, cajeros del Oxxo y presidentes. Con una servilleta se puede limpiar el polvo de los imperios. La cuenta, el título universitario, las constituciones de los países, el croquis de mi casa a la de N., el acta de matrimonio y la huella de unos labios rojos no dejan de ser sólo un papel. El pase de salida del bar, el ticket que recibió Mark Manes —el dealer de armas de ambos shooters— al comprar la carabina, la TEC y la shotgun en la expo y que Eric y Dylan utilizarían el último día de sus vidas. La parábola china que es el papel son

las construcciones de Kafka y su muralla: algo interminable. Lamento decir que sin papel no podríamos limpiarnos el culo o la boca y eso para mí ya lo hace importante. Creer o advertir que la tecnología más actualizada nos va a devorar jamás nos hará más jóvenes o cultos. El libro impreso, el ticket del Seven y el Oxxo, el boleto del estacionamiento que cuesta casi 150-200 pesos si se pierde, las cartulinas y las copias de la papelería siguen vivas, a pesar de su hate. Van camino a la extinción, sí, pero no nos hace más sofisticados ni jóvenes andar de digitales.

Y bueno, tuve días tristes en Messenger (MSN) donde yo quería chataear con chicas y “gente cool”, pero terminaba por ser añadido a una sala privada y, como la logia masónica que fueron, amenazaban con golpearme y herir a mi perro. La foto de perfil del grupo era una mano con mi nombre escrito en la palma y tachado. Me mandaban screenshots de dibujos en Paint donde aparecía yo con los ojos muertos y la lengua salida. Sin saberlo, mis bullies escribían el prólogo de lo que ocurrió en el estado de Veracruz durante el calderonismo con en el mundo Z. Cuerpos tirados y mutilados, cabezas rotas frente a la plaza pública, llamadas de pánico, levantones, etc. Confié en el Jefe Maestro y sus hazañas (tiene momentos insuperables en cualquier género de videojuego), y también en la música divina de Martin O'Donnell y Michael Salvatori. Cortana: una IA con nombre terrestre, una IA que salva a la humanidad, una IA que está enamorada de un hombre, una IA sexy y carismática como Scarlett Johansson en *Her*. Después de utilizar el Scorpion M808 —tanque de la UNSC— contra los grunts (peones, unidad mínima del Covenant) y pilotar la banshee —nave alienígena para un solo piloto— contra los mismos elites aviadores (la clase alta de los guerreros Covenant), la realidad me dejó de importar. Descubrí el miedo en serio cuando los elites invisibles me atravesaban la armadura con su espada de luz. Descubrí la alegría llorando cuando al volver de la escuela prendía mi Xbox.

[PODRÍA UTILIZAR VARIAS FRASES DEL DIARIO DE ERIC HARRIS Y MEZCLARLAS CON LAS DE OTROS DIARIOS SUICIDAS Y JUGAR “ADIVINA QUIÉN ESCRIBIÓ QUÉ”, PERO SERÍA INCORRECTO, Y NO QUIERO, AL IGUAL QUE ÉL, COPIARLE A NADIE MÁS PORQUE YA HE COPIADO BASTANTE. PREFIERO QUE LXS GAMERS DECIDAN EN SU TEXTSPACE QUÉ TAN DESTRUCTIVAS O CREATIVAS SON LAS SIGUIENTES PALABRAS ESCRITAS EN HOJAS DE PAPEL RAYADO POR ERIC EN LA FRONTERA ENTRE 1998 Y 1999, ESPECÍFICAMENTE EN LITTLETON, DENVER, COLORADO. ESCRITAS COMO SI FUERAN UN INFORME NAZI (NO OLVIDEMOS LA ASPIRACIÓN DE HARRIS EN ESTA ÁREA: POR MOMENTOS DEL DÍA Y LA NOCHE, ERIC ESTABA EN 1943, EN PLENA PELEA). ESCRITAS EN EL VÉRTICE DE CIBERESPACIO, SUEÑO Y REALIDAD. ESCRITAS COMO UN PRÓLOGO A LOS ISSUES DE LA GENERACIÓN MILENIAL POR CULPA DE NUESTRA SED DE FAMA, ADORACIÓN, SEXO Y DINERO. PUEDEN LEERSE COMO TWEETS OCULTOS Y ESCRITOS POR SALINAS PLIEGO, TRUMP, MOSK, BUSH, KANYE WEST/YE, WALTER WHITE, PUTIN, HITLER, LOS GURÚS DE REELS QUE DAN CURSOS DE SEDUCCIÓN Y MARKETING PARA NÓMADAS JUNIORS O CUALQUIER OTRA PERSONA QUE CREA EN “LOS HOMBRES ALFA”.]

Sé que moriré pronto, así que la única manera de que estén a salvo de mí es si un cometa se estrella contra la humanidad y nos manda al Día 1.

La gente dice que no es moral seguir. Te dicen “deberías de ser el líder, no el seguidor”. Les tengo noticias de última hora, pedazos de idiotas estúpidos: todos somos followers.

Todas estas leyes y expectativas que se tienen sobre uno nos están volviendo robots.

¡No importa cómo le hagan! ¡Nunca seré una copia! ¡Yo sigo siendo yo, excepto por este pinche pedazo de papel!

Las personas que sólo sepan datitos curiosos y enciclopedieros merecen ser ejecutadas de un disparo.

Si ves que no es normal: mávalo.

Tiempo y dinero son siempre pérdidas.

Siempre traté de ser diferente, pero terminaba por copiarle a alguien más.

Siempre traté de mezclar varios campos y estilos, pero cuando me salía tanto de mí, terminaba por verme como los demás y saberme copiado.

Un problema inmenso y jodido es que la gente me diga qué hacer, pensar o decir.

Los hemos estado viendo, gente. Los seguiremos viendo aunque nos maten.

Por eso me llamo REB!!! Porque no sigo órdenes: las creo.

Por cierto: "Perdón" es sólo una palabra vacía. No significa una mierda.

Mi doctor quiere que tome antidepresivos para dejar de hablar solo y no enojarme con las voces.

¿Por qué no podemos sentarnos, poner los pies en el escritorio y relajarnos mientras trabajamos o estudiamos?

Prefiero morir a traicionar mis pensamientos.

Si me molestaste en el pasado, morirás.

La sociedad trata de hacer que todos se parezcan al eliminar nuestros instintos y la naturaleza humana. Lo mismo hacen las escuelas, las leyes, el trabajo y nuestros padres.

Sociedad y gobierno sólo fueron creados para el orden y la calma, justo lo contrario y opuesto de la naturaleza humana.

¡No le regresen el planeta Tierra a los animales! No lo merecen más que nosotros.

"Los negros", "los latinos", "los retrasados mentales", "los autistas", "los deformes" y toda esa gentuza, nunca serán líderes.

No hay una sola ley en la naturaleza que prevenga a la humanidad del acto de decidir.

Solamente la naturaleza me puede detener.

¿Por qué hay personas a quienes les sale todo bien? Tienen pareja, son besados, son abrazadas, son recibidos como ejemplos. ¿Qué nos pasa a los que somos nadie?

No confíen en los profesores y directores que los aprueban. De esa misma forma encajan su mentira como un cuchillo en un globo.

A) Coger como un león o B) Matar como una libélula. Moriré realizando sólo una de las dos.

Cuando llego a una fiesta solo, siento que la muerte está cerca. Siento que mi madre anda cerca.

El mapa más indescifrable que he visto es la esvástica. La biblioteca y la cafetería ya están en mi memoria.

¿Una sola gota de agua puede levantar un bosque?

Mi cuarto tiene las 4 esquinas del amor y del odio.

No existe la paz mundial.

No existo en la paz.

No dejaré que exista la paz.

¿Por qué me rechazan las personas que se parecen a mí? ¿Qué les hice o deshice?

Lo importante no es pertenecer a una comunidad, lo importante es ser el dominio de esa comunidad.

Gandhi falló. Sus ideas no funcionaron. Existo.

Afri-fucking-ca y todos los gays merecen morir de hambre.

No hay mal ni bien: supéralo y ponte a trabajar.

Quiero quemar el mundo.

Para mí todos son monstruos de Doom. O sobreviven ellos o yo.

Si estás leyendo esto, tienes muchísima suerte. Escapaste de mí. No trabajas para mí y aún no te he asesinado.

Sólo me importan unas diez personas en mi vida. Los demás pueden morir.

Soy un mentiroso la mayoría del tiempo.

Soy superior a ustedes. Sépanlo. O si no, páguenlo.

No me importa qué digas. Si no estoy de acuerdo, mereces un disparo.

Si piensas que “la vida es justa”, debes ser eliminado.

Este reporte nazi está encendiendo mi sangre y mi amor por el dominio.

¡ODIO! Estoy lleno de odio y lo amo. Odio a la humanidad y deberían temerme si saben lo que es bueno para seguir viviendo.

Es una tragedia que estemos hechos para caer.

Si la gente me hubiera dado todavía más adulaciones, podrían haber sobrevivido.

Yo sólo quiero coger. Yo sólo quiero carne. ¿Por qué no puedo coger cuando yo quiera? ¿Por qué tengo que estar estudiando y trabajando en lugar de estar cogiendo y cogiendo?

Siempre me he sentido un hijo de la fuerza.

Si no haces las cosas a mi modo, mueres.

Si no me gustas, mueres.

Si no me cumples, mueres.

Amerikkka: love it or leave it.

Las personas muertas pueden hacer muchas cosas.

Quiero muertos a los residentes de Denver. Quiero muertos a los residentes del mundo.

Me da asco el puto mundo: demasiadas personas en él.

Me pregunto si alguien escribirá un libro sobre mí.

En caso de que no se hallan dado cuenta: creo en la Solución Final nazi. ¡MATA A LA HUMANIDAD!

“There is a student here with a gun: I’m in the library!”

El nivel más difícil de Halo 1 se llama “La Biblioteca”. El Jefe Maestro tiene que conseguir el index —la llave para activar el anillo y provocar la destrucción del Universo— antes que el Covenant y a pesar de los Flood (plaga zombie con una taxonomía muy variada de fantasmas con cuerpo). La parte más mortífera de Columbine ocurrió en la biblioteca. Sé que *Doom* es el videojuego de este evento, pero que la matanza central haya ocurrido entre libros y no entre aliens extranjeros me parece muy impresionante. La conjunción de ese level de *Halo* con los asesinatos en la biblioteca de Columbine habla de cómo es imposible separar el gamespace de lo análogo y de lo digital. Necesitamos ambas experiencias todavía para sobrevivir, crear o destruir. Y lo más importante: para seguir jugando.

Después de asesinar a Rachel Scott y dispararle en la médula espinal a Richard Castaldo, Eric agarró su carabina Hi-Point 995 de 9 mm y apuntó a la entrada. Las alarmas se activaron, las bombas no. Daniel Rohrbough y Sean Graves pensaron que los shooters estaban grabando algo para la clase de artes y fotografía cuando se vieron en la mira. Sin láser, supieron que eran objetivos. Antes de que terminara el sonido del fuego, y ya heridos de bala, seguían pensando que eran parte de una simulación. No podía estar pasando algo así de real en un pueblo de Denver, en el país más seguro de cualquier espacio, en una escuela privada. Sean, con balazos en la pierna y paralizado de miedo, logró librarla pero no saltó las escaleras de la entrada hacia el lado oeste de la escuela para salir ileso. Se hizo el

muerto y Dylan pisó su cuerpo para entrar a la cafetería (aquí nace una de sus líneas famosas: “Ups. Con permiso, bro. Lo siento”) y revisar el problema con las bombas. Sean seguía haciéndose el muerto. Vivió al jugar al muerto. Siempre podemos jugar para salvarnos. No nos quedan más vidas, Yoshi. Lastimosamente, sólo hay una.

Daniel murió al instante del tiro. Su sangre formó un arroyo que bajaba sinuosamente las escaleras hasta llegar al pasto como la introducción de lo que se acercaba. Algo de García Márquez hay en esto, pero en ningún realismo mágico dicha sangre pertenece a un quinceañero. Eric estaba en el mejor día de su vida. Dylan parecía estar nervioso, hasta que cometió un intento de homicidio muy escandaloso por su falta de piedad. Yo creo que lo hizo para que Eric comprobara que Dylan “sí era un hombre”:

—Por favor, ayúdame —rogó Lance Kirklin.

—Por supuesto: déjame ayudarte —respondió Dylan.

Y le disparó con su escopeta recortada de dos cañones Stevens 311D. A pesar de esto, Lance sobrevivió. Dylan, sabemos sin spoiler, perdió... la vida. Perdemos la vida cada que jugamos, cada que exhalamos. Ellos, los shooters, estaban jugando. Planearon durante casi dos años el juego que marcaría el fin de su vida y el inicio de su muerte: un legado terrible que parece no tener fin. “NBK” es el nombre que designaron para referirse a la matanza. *Natural Born Killers*, a partir de una película de Oliver Stone. En estas tres letras puede estar la historia y la línea del tiempo de los nombres sin fin de blancos matones y psicóticos. Hablo también de los falsos policías como Derek Chauvin (asesino de Georg Floyd) y los falsos payasos como John Wayne Gacy (multihomicida que da más miedo que el *It* de Stephen King). Si nos fijamos bien, la fácil imitación de modelos hollywoodenses y la fantasía que nos provoca el ser vistos como algo misterioso, impactante y atractivo (como si el mal aliento o nuestras heces

no existieran), nos lleva a cometer actos forzados en contra nuestra (hablo de los siempre hombres heterosexuales con sentimiento de inferioridad que no poseen a la mujer: casi siempre la madre). Todo tiroteo es una respuesta a una pregunta: ¿Qué necesito matar para que me vean? Desde el gaming, es imposible negar que Eric y Dylan llevaron el *first-person shooter* a lo real. Fundaron un género, sí, macabro y terrible, pero crearon una fecha con la destrucción. Co.lum.bine. De por fin coger a matarse vírgenes. De adaptarse a la *Natural Selection*, que tanto obsesionaba al abominable Eric, a hacerse un mito, un chisme de Dross Rotzank (youtuber). Las tres sílabas en las que la cronología de las masacres estudiantiles cabe y continúa. Co.lum.bine.

Dylan fue a revisar las bombas de propano debajo de las mesas mientras Eric se dirigía al ventanal de la entrada. Todo hasta aquí ya es improvisación. El plan y mapa de años terminó entre las once veintidós y las once veintitrés de la mañana. Incluso el crimen requiere creación, capacidad, ingenio, genialidad y sentidos. Ahí estaba la profesora Patti Nielson, quien también pensó que estaban haciendo la tarea.

Eric Harris se acercó, sonrió e hizo fuego. El ventanal formó mapas y rutas en el vidrio y se desmoronó. Patti salió ilesa y corrió a la biblioteca, por el pasillo de casilleros azules e intactos todavía, donde al final hay un teléfono. Todo el evento está fuera de cualquier plan de rescate u homicidio. Todo es un error el 20 de abril de 1999. Tanto autoridades como killers se equivocaron. En el error siempre saldremos perdiendo. El no cometer el mismo error dos veces en la vida parece un objetivo sano. Todo en NBK es antiprogreso, todo aquí es azar y área de oportunidad, tanto para la vida como para la muerte. ¿En qué videojuego no ocurre así?

Hasta aquí, no han recargado una sola vez. Es 1999 y las armas antes del súper nuevo milenio tienen ya la calidad de ser máquinas de muerte sin pilas o cuerda. Sin las IA, sin el futuro

o la vanguardia. Se van a reencontrar a la entrada de la biblioteca para cometer el crimen del siglo en Colorado, pero mientras, todo vuelve al 1 (one) player. Al hijo único. Aunque sean segundos, ambos viven ahora lo que escribieron en sus diarios. La escritura que lleva al asesinato es un clásico. La escritura que lleva a revolver y combinar sueño y ciberespacio para matar niños y maestros es de hoy. Ambos sienten miedo y alegría. Ambos saben que son sus últimos momentos en la Tierra. Ambos saben que han fallado, Eric en especial. No explotó el universo (cafetería + biblioteca) como lo imaginó. No salieron los cuerpos quemándose como en *Doom*. Al final del pasillo está Dave Sanders, uno de los pilares de Columbine. Profesor, intelectual, exatleta y esposo luchón, adorado por prácticamente toda la comunidad (pastores, estudiantes, mujeres, padres de familia): Dave representa al enemigo principal del shooter: el héroe. El que rescata de los demonios a la inocencia, la ignorancia, el retraso y el perdón. Una versión “buena” del *todasmías*. Un hombre que por fin te quiere construir algo y no destruir mucho; un hombre que no se enrosca si le dicen “niño”, “yo trabajo más que tú”, “yo sí cojo”, “yo no lloro por el amor propio”, “yo sí mantengo y no pepeno”, “yo quiero ser otro Arturo Elías Ayub, otro Brad Pitt, otro con un pene enorme como el de mi padre”, “otro que por fin quiere cuidarte, cocinar y escucharte”. Un niño que aspira a ser un héroe. El bullie es la sombra de ambos. Dave se había despedido en la mañana de sus hijas y su esposa para ir al trabajo. El mártir y el sacrificio para que la vida continúe su movimiento caníbal. También murió en ayunas, como los secuestradores del 9/11. El hambre es hija de la muerte y tiene sombras con colmillos como las serpientes gemelas de Coatlicue. Eric le disparó a Sanders en la espalda destrozando riñones y parte del hígado con la carabina y no pudo reclamarle cada ocasión en que lo habían molestado y que las autoridades no hicieron nada

para detener a los bullies, como sí pasa en la aburrida y monótona *Elephant* de Gus Van Sant (2003).

Dave duró unas dos horas más en el salón donde la alumna Deidra Kucera pegaba en la ventana de la puerta un pizarroncito blanco con la leyenda en plumón azul marino “1 ESTÁ SANGRANDO HASTA MORIR”. El alumno Aaron Hancey, un *jock* amable y ñoño, utilizó su playera blanca Adidas para detener la hemorragia. Supo que Dave estaba mal, grave como el día en que nació Vallejo. Mientras la ayuda no llegaba, a Dave, si me preguntan, lo mató Eric pero lo dejaron morir los policías. La negligencia, en el caso de Dave Sanders, es la prueba de que la policía avenger también es perdedora, y algo pésimo para el disque super hombre poderoso y total al que aspiraban a ser Eric, Dylan, las juventudes hitlerianas, los juniors como Osama Bin Laden y Anders Behring Breivik, los fans de la Segunda Enmienda y los protagonistas del asalto al Capitolio en 2021: se necesita ser más niño que hombre para ganar el juego. Cristo, Tláloc y mi hermano menor me lo enseñaron. Niño: ya en la cúspide de su creatividad, no piensa en las consecuencias, sólo en la partida, de ahí que su lúdica manera de existir sea, también, destruyendo mundos. Devorando y aplastando el universo que se renueva como el hígado de quien odia. Obi-Wan, en el episodio II, necesita ir al sistema planetario *Kamino* en el que se encuentran los clones y su hormiguero. Este sistema no aparece en los registros jedi. Un padawan (un niño jedi) le recomienda que vaya a pesar de que no existe en los datos y entonces la infancia le gana a la maestría y dan con la fábrica de clones clandestina, la primera celda del panal de lo que será el ejército de honor. Los peones y paladines gemelos a la n potencia, N . Las tropas reales del Imperio Galáctico nacieron de una copia x , como los soldados genoma de *Metal Gear Solid*. También son blancos y uniformados. También tienen prisa por demostrar que no se ciscan. La infancia cuando pierde en los videojuegos continúa siendo

vista por el rival como un terreno de chiste, inferioridad, pasividad, fantasía, el verdadero reino de los losers para los Trumps y los tiradores. Ya llegaremos al caso de Daniel Mauser: el niño sin armas que en la biblioteca enfrentó a Eric, recién mayor de edad. Nadie está dispuesto a aprender; a ser el paciente y no el o la terapeuta, la doctora y el médico. La mayoría quiere enseñar y dirigir. Señalar, no ser señalade. Corregir. Tachar. Quitar epígrafes. Ser voz microfoneada y alma de malas que manda y ordena. Los niños y las niñas disfrutaban más destruir que construir. Abrir, herir, cicatrizar. Ser el temblor y no la alarma. Caer, aventar, cerrar el puño, hacer berrinche. Todo esto del rescatasta y el superhéroe cuesta la vida.

Patear el castillo de arena en lugar de construirlo a detalle. Cortarle las alas a la mariposa como dos hojas de papel en lugar de liberarla como un libro completo. ¿Quién se atreve a negar que Sid se divertía muchísimo más que Andy en *Toy Story*? ¿Cómo desmentir e impugnar que los policías, los soldados y los terroristas se distraen de la vida y se entretienen con los rivales muertos al vivir un tiroteo, al jugar la vida en este tipo de situaciones? ¿El Diablo y sus múltiples representaciones en demonios y mujeres poseídas no siempre está cagándose de risa como Eric y Atta? Adam Lanza masacró a sangre fría primero a su madre (la fábrica de infancias y galaxias) y luego a veinte estudiantes de entre seis y siete años de edad en Sandy Hook (2012). El odio a la infancia y sus orígenes es uno de los ritmos, una de las centrales energéticas del shooter. Fuente de poder para demoler, deshacer, hacer pedazos en lugar de dar vida. Pienso que sentir no ser *suficientemente hombre y viril* es uno de los síntomas del shooter y también del bullie. Ambos colisionan en este ángulo de ver vida, muerte y sexualidad. “El coraje, el orgullo, la indiferencia al llanto, el que nada pique o dañe, lo que nada asusta ni provoca escondites, el coger mucho, el no salir de la fiesta o reunión externa sin ligue” tienen

que ver con el acto de dar muerte. ¿El niño no mata y el hombre sí? La palabra “kid” fue muy repetida en las llamadas al 911 esa vez en abril.

Rachel Scott: mi madre reza por ti y por todos tus compañeros muertos.

Isaiah Scholes: pierdo por ti.

¡Carlos Atzin: juego por ti!

N.: deseo todos los días no haber estado ahí cuando me escribiste en WhatsApp "GAME OVER".

N.: deseo todas las noches soñar que sí me amaste.

“*Under the tables kids! Heads under the tables!*”, gritó Patti Nielson mientras la dejaban en visto en la llamada al 911. Cuando le respondieron, la operadora estaba más atenta a alargar la plática que en realidad acelerar la llegada de los policías, bomberos y ambulancias. VoDKa y REB estaban cada vez más cerca. La escuela, para este momento, se parece más al inicio de los mundos de *Doom* que a una institución educativa para la clase fresa de Colorado. Los asesinos saben desde hace minutos que hay bastante gente escondida en la biblioteca. Los estantes, los libreros, las mesas, las sillas, la alfombra y los espejos del protector de pantalla de las computadoras se convierten en las habitaciones y azoteas del Gueto de Varsovia; en las dimensiones de las tierras soviéticas de *GoldenEye 007*; en los desiertos nevados de *Metal Gear* bajo los ojos blancos de Sniper Wolf; en el estudio del atroz Spider Mastermind de *Doom*, Jefe Final que a ambos les daba miedo pero, en el desenlace, terminaban matando porque sabían jugar. Ahí está el video en YouTube y en la hermosa crónica de Dave Cullen para conocer cómo Patti Nielson narró en vivo la llegada de REB y VoDKa a la biblioteca y en sí, todos los elementos de la matanza en este sitio de lectura y silencio. Prácticamente está grabado en esta llamada, todo su recorrido desde que ingresan hasta que salen. Patti tuvo que guardar silencio, como los terapeutas cuando el paciente dice una verdad, mientras la verdad misma ocurría y formaba charcos espesos de sangre en la alfombra roja, mientras dos gamers eligían un espacio de lectura, investigación, escritura, placer y dormitorio como el gamespace de su plan inquisidor:

—¡Todos los que tengan gorras blancas! ¡De pie! ¡Levántense! —gritó Eric.

—¡Por fin son míos! ¡Nos las van a pagar por todo lo que nos hicieron pasar este año y el anterior! —gritó Dylan.

Ahora sí, recargaron sus armas con paciencia, y comenzó el nivel más difícil de la vida de un estudiante norteamericano,

inocente y rutinario: sobrevivir a los shooters en un día de colegio cualquiera. Aquí tuvieron un minitiroteo con un guardia de seguridad y dos policías. No existe todavía el tiroteo escolar nocturno, ni las Torres Gemelas de noche haciéndose ruinas. ¿Podemos imaginar el Segundo Avión de noche? ¿Villaurrutia veía guacamayas y tucanes de noche en la calle sin nadie? “*Fue a plena luz del día*”, es una frase que utilizamos en México para referirnos a un asalto o un secuestro, un crimen monstruoso y descomunal a la hora de la comida. Como si esta vez tuvieran un cronómetro que los apurara, Eric y Dylan dispararon a sangre fría a cualquiera que se mostrara en su visión. En la biblioteca. The Library. Laberinto de estantes y libreros. Laberinto en el centro del gamespace y al extremo de la vida real.

Gokú, dile al Jefe Maestro que se apure, necesitan su ayuda en Columbine. Jefe, si me escuchas: ¿podrías pasar este nivel por nosotros? Ya te lo sabes, conoces bien su nombre y coordenadas. Es una biblioteca. El lugar menos peligroso del mundo, tal vez. Los protectores de pantalla en las computadoras de la biblioteca proyectaban al mar y al espacio exterior. El primero en morir aquí, entre obras literarias y pantallas de PC (el cruce entre el papel del siglo XX y el pixel del XXI) fue Kyle Velasquez. Dylan lo mató con su escopeta recortada. Dos ojos en el cráneo. Dos cañones en el arma. Dos proyectiles para ver y cerrar el mundo. El hermano jock de Rachel Scott, Craig, estaba escondido debajo de una computadora en un escritorio. Se quitó la gorra blanca y la escondió en su sudadera. Hasta ahora todo parece una escena de Tarantino o Vince Gilligan, pero se convierte en un texto de Chandler, de Hemingway o una entrada del Blog Del Narco. Hay varias coincidencias invertidas entre nazis y shooters, como vimos en esta escena cuando ingresan a la biblioteca a oscuras donde simulan ser soldados el Tercer Reich. Recordar que después de varias leyes en la Europa ocupada (1939-1945), todo judío y judía tenía que ponerse de pie y quitarse el sombrero por la mera

presencia del ario. Que a los blancos correctos y guapos del instituto otros blancos deprimidos los obliguen a humillarse ya arrodillados, es el colmo de la masculinidad blanca, con gorra volteada, machota y de hueva. A la Bush, a la Goebbels. El orden de un mundo organizado para destruir todo lo que el amor no. Eric iba por Craig Scott. Dylan iba por Evan Todd. En lugar de emular esa balacera impresionante en el desierto del capítulo "To'hajiilee" de *Breaking Bad*, cuando se disparan sin pausa desde ambos bandos hasta que todo huele a quemado y a silencio; Eric y Dylan van como en *Mario Party* o en *Scythe*, con lentitud a cada paso y en cada turno, disfrutando los minigames y gobernando un territorio sin brida. Aspiraban a ser el gamer absoluto: el que conoce todos los videojuegos de todas las consolas y todas las PC y toda la deep web y juega a ser Dios. Tiene algo del oyente de música que conoce miles de canciones pero no puede tocar una sola. Consumir es más intelectual que construir, aunque parezca que no.

Eric disparaba su shotgun sin ver por debajo de las mesas. Hirió de muerte así a Steven Curnow, de 14 años. Lanzaron dos granadas de humo y dos molotov hacia los libros. Para mí, este acto, el que dos asesinos decidan también la muerte de los libros, confirma la importancia del papel del libro físico. La tecnología de este artefacto puede detener balas y hacer algo más contra la gravedad de las caídas. Una tablet o una kindle, si azotan en el piso al caerse de la mesa, pueden romperse. Si tiramos un libro desde la azotea recibiría un impacto mínimo. En un mapa lleno de obras y balas es tan precioso, Gollum, que estorba como defensa para el asesinato en masa dentro de una casa de libros: la Biblioteca.

El papel, el descubrimiento chino que está para quedarse, resuelve, al menos para esta partida, tres situaciones: el 11 de septiembre, Columbine y *Breaking Bad*. 1. No dejó de caer papel quemado y en parvada de las Torres Gemelas: al final de este

inicio de siglo, era papel lo que volaba por nuestro odio y por nuestras intenciones de ganar siempre. 2. Durante la matanza en la biblioteca, el papel fue el testigo, el escenario, el laberinto y el final: la tumba. 3. La lista de los nueve hombres en prisión que Walter manda ejecutar están escritos con pluma en una servilleta de una cafetería. El formulario de Gale es un cuaderno con letra muy bonita. Ted Beneke queda paralítico al intentar huir cuando lo obligan a firmar un cheque. Jane le regala su última obra de arte a Jesse en un dibujo a pluma y papel. Los sobrecitos de Stevia a los que Lydia es adicta. Los polímeros que fabrican billetes. Las hojas. Los folders. Los folios. El portafolio de los detectives y abogados. La celulosa erguida. El algodón de la celulosa: las actas de nacimiento y los ultimátums. Las fibras, los mapas en las hojas de un árbol o en las hojas de la humanidad, la madera que se vuelve pulpa y el cloro que blanquea el cosmos de un pliego. El ciberespacio y su gamespace nacieron, obvio, de notas en diarios y cuadernos (papeles) de gamers como Alan Turing, Blaise Pascal o Gottfried Leibniz.

¿Para qué tomarse la molestia de balacear libros y quemar la biblioteca? ¿Por qué el hogar del libro tiene que ser escenario y paisaje de balaceras? El asesinato y la quema de hojas, de la altura, los anillos y las barras de las letras impresas, de portadas, pastas, encuadernados, lomos, señalizadores, cortes superiores y cóncavos, número de páginas, verso y prosa: book, libro, livro: ruina y obra al mismo tiempo; escenario donde se pelean la modernidad y lo clásico, donde conviven palabras de tinta y palabras de pixeles, jugabilidad entre vida y muerte. El siguiente es el momento donde Dios muere. O, al menos, una de sus ángeles: Cassie Bernall. Mujer que todos los días llevaba entre sus pertenencias una biblia a Columbine. No cigarrillos, no tatuajes, no chicos guapos. Cassie era una cristiana y calvinista ortodoxa, alejada de vicios, sexo, baile y fiestas, lo cual —ella misma lo relata, según Dave Cullen— la hacían sentir “una mega loser”.

Virgen como sus asesinos. Es algo singular y lamentable, pero Columbine, al igual que la gran mayoría de los tiroteos escolares en Estados Unidos, sucede al ladito o enfrente de una iglesia. La primaria Covenant, en Nashville, donde Audrey Hale, ahorita, en 2023, mató al pastor principal y a su hija, es instituto e iglesia al mismo tiempo, como la Universidad Anáhuac y La Salle. El colegio pasa de instituto a templo, de templo a tumba, y de tumba a memorial. Cassie estaba, al igual que López Velarde, enamorada de Dios. Siempre a la espera y en busca de su presencia incógnita. No podemos precisar si aparece en la “shit list” de algún tirador, pero Cullen sugiere que ningún nombre de los que anotaron Eric y Dylan fue asesinado.

El de Cassie es un feminicidio relatado en leyendas y creepypastas web por su carácter divino. Por su sacrilegio y profanación. Dicen que Eric se agachó para ver quién estaba debajo de la mesa y vio a Cassie.

—¡Peek-a-boo! ¡Te encontré!

Cassie comienza a rezar el padrenuestro. Eric comienza a cagarse de risa.

—¿En verdad crees en él, no? ¿Piensas que va a venir a salvarte?

—Sí.

—Contéstame algo: ¿crees en Dios? ¿¡Crees en Dios!?

Antes de que alcanzara a decir sí, le disparó en la boca. El contragolpe que hizo el arma al soltar el martillo para el cañón fue tan estruendoso y enérgico que le rompió la nariz al propio Eric. En su barrita de vida saldría una resta: Eric no volvió a estar tan lúcido después de esto en todo el tiroteo. Le dieron náuseas. Se mareó. Pantalla borrosa. Perspectiva con lag. Tenía fracturados los huesos de la nariz. Sólo el seguir matando lo iba a mantener con vida. Conoce de más las reservas de un videojuego (recargar escudos, beber elixires variados, alcanzar un corazoncito que late y gira sobre su propio eje, como en *Croc*)

o ciertos personajes que al ir matando ganan fuerza como Olaf y Darius en *League of Legends*, como los virus de las computas, como el deseo.

—¡Esto es asombroso, dude!

—¡Esto es lo que siempre deseamos, bro!

Disparan y disparan. Ríen. Se sorprenden. Están descubriendo vida y muerte en el asesinato. Están contentos y libres del horario rutinario. Todo está al revés: los estudiantes enseñan, la cafetería es el infierno, la biblioteca es la casa del Diablo destructor y ya no del Dios creador, los niños usan armas de verdad mientras los adultos se esconden del juego de los niños. Están soñando en vivo. Todo esto hacen los videojuegos, pero en el ciberespacio. En el plano real, lo llevan a cabo asesinos blancos, racistas y con una gorra volteada. Siempre la maldita gorra volteada, no sé por qué. Los libros y los cuerpos mutilados. Watanabe: varios libros que eran palomas terminaron en el piso.

Los proyectiles manchan de sangre las obras de Shakespeare, la serie completa de *Goosebumps*, la serie completa de *The Baby-Sitters Club*, todo Victor Hugo, Virginia Woolf, manuales de informática y computación, álbumes y almanaques ilustrados, los libros de biología, matemáticas, química, los cuentos infantiles *chapados en sangre* (verso patrocinado por Eduardo Saravia) de niños. ¿Cuáles fueron los libros más sangrados? Los estantes y el techo. Todo estaba regado con sangre. La Biblioteca de Babel, si es infinita, incluye en sus hexágonos a la Biblioteca de Columbine con sus muertos y sus sobrevivientes. Ruinas cuadrículadas, no circulares. Lectores y lectoras, leen hasta morir, habitan los espacios de lectura y dan la vida por éstos.

Dylan comienza a utilizar su TEC-DC9 contra las ventanas y los libreros para intentar alcanzar a quien se deje. Imagina que le dan puntos extra por simular que es un gánster, un sicario de Jalisco o Afganistán que presume ser poderoso detonando y haciendo alboroto y bullicio, esto es, hacer ruido con

las balas y explosiones en el lugar donde debería de gobernar el silencio. Donde es pecado hacer sonidos, estruendos, chasquidos. Donde conviven lo análogo y lo digital, sin la bulla de siempre que discute qué mundo es el de hoy. Dylan continuó su killing spree y disparó su escopeta recortada contra Patrick Ireland, quien intentaba ayudar a Makai Hall, herido en la rodilla. No lo mató. De hecho, es el siguiente momento legendario del nivel de la biblioteca. “The Boy in the Window”, así salió a pie de foto para el *Washington Post* y el *New York Times*. Parece un capítulo de *Harry Potter* (“The Boy Who Lived”). Es la historia de un adolescente herido de bala que salvó su pellejo al saltar por el ventanal enorme de la biblioteca y caer en el colchón salvavidas del equipo SWAT. Por supuesto, él no jugó a hacerse el muerto. Él estaba viviendo como si lo estuviera. Antes de este “rescate” de la policía, ocurrió el acto racista de Columbine, epítome de todos los asesinatos de afroamericanxs en el siguiente milenio en Estados Unidos por parte de gente blanca y odiosa: el homicidio de Isaiah Schoels.

Dylan seguía caminando con tranquilidad cuando descubrió a Craig Scott, Matthew Kechter y al propio Isaiah escondiéndose, temblando, jugando a no tener respiración. Jugándose la vida en dicha biblioteca primaveral de 1999 como el día en que nacieron. Aquí hay un simultaneísmo: los shooters también se están jugando la vida como las víctimas.

Sólo que ignoran toda la antología de odio que el kkk y en sí, el origen de Estados Unidos, ha oprimido sobre los afroamericanxs desde que se fundó el país. Al segundo de ser fundado ya eran esclavos: enemigos: gente rara.

—¡Hey, REB! ¡Tenemos a un *nigger* por aquí!

—Vaya, vaya...

—Parece que no quiere salir de ahí. Tráelo.

—Vamos por ese negro hijo de puta.

Algo que me quita el sueño es saber qué insultos, qué palabras le dijeron a Isaiah antes de asesinarlo. Fue Eric, él diseñó todo. Fue Eric y todos los Erics anteriores. Lo quisieron así desde que comenzó este juego llamado usa. Los asesinos de Nebraska que quemaron vivo a Will Brown en 1919. Los policías que balacearon hasta la muerte a Fred Hampton en 1969. Los cuatro oficiales que en 1991 golpearon hasta sacarle el ojo derecho a Rodney King. Fuiste tú, George Zimmerman, guardia de seguridad siendo liberado por ametrallar a Trayvon Martin, quien ni siquiera estaba armado, y no se sabe aún si sólo estaba nervioso porque lo acosaba una patrulla local o si en verdad robó una tienda de conveniencia en Florida, en 2012. Fueron Derek Chauvin y Peyton Gendron. Fuiste tú, Eric. Fue tu culpa, Eric, pero Dylan era muy inocente para darse cuenta del juego dentro del juego de quien juega a no jugar frente a la madre que jamás está jugando. Isaiah tenía 18 años y era la estrella y promesa del fútbol americano preuniversitario de la zona. Poderoso, musculoso, original. A diferencia de los vírgenes shooters, Isaiah vivía rodeado de mujeres que lo deseaban. Rapeaba al celebrar una anotación, era carismático. Encantador. Ganador. Ya cogía, a diferencia de los shooters. Lo señalo porque, en ambos diarios, la causa primordial y fundamental del tiroteo, según su propia escritura, fue no haber cogido nunca. Por rumores y notas de agencias de noticias como la televisión francesa o la BBC, sabemos que durante minutos, en la biblioteca, Eric y Dylan por fin se convirtieron en los bullies: hombres atroces que buscan ser vistos al encontrar problemas para comprobar la virilidad y, también por ahí, cumplir en plenitud el mandamiento del padre: sé un hombre: “coge y mata a como dé lugar, pero no mueras: no pierdas. No me hagas quedar como un perdedor, como un pendejo”.

Kendrick Lamar y 2Pac son dos raperos comunes pero universales que en sus obras siempre están hablándonos y

mostrándonos el corazón en busca de la bala. Los samples violentos de los republicanos y socios de la *National Rifle Association of America* cuentan los disparos y latigazos del blanco sobre los afrodescendientes en cualquier época. Advierten y decretan, no piensan en la vida.

Hay un fragmento de Rimbaud, quien odiaba a los negros y trabajó en su final como dealer de la esclavitud, que asocio con los shooters blancos, con los policías abusadores, con Isaiah y sus últimas exhalaciones. Es de *Une Saison en Enfer* (Una temporada en el infierno), escrito en 1873 y que pudo estar pasando en Columbine en 1999, especialmente en la cabeza de Isaiah en posición fetal y sollozando por su madre, segundos antes de ingresar a la muerte. Si jugamos a intervenirlo, podemos hacer del reloj que aparece, el péndulo sonoro que campaneaa los últimos segundos de vida, ese 3-2-1 que siempre oímos en fiestas o cuando comienza el mundial de fútbol:

Los blancos desembarcan. ¡El cañón! Ahora, a someterse al bautizo, vestirse, trabajar.

Me dieron en el corazón el tiro de gracia. ¡Ah, y no pude haberlo visto!

No he hecho ningún mal. Los días me serán ligeros, el arrepentimiento me será ahorrado. No conoceré los tormentos del alma, casi muerta al mismo tiempo que mi voz, dirigida al bien, donde la luz severa asciende como los cirios funerarios. La suerte de ser un hijo de familia no tan rechazado: un ataúd cubierto de lágrimas. Sin duda, el desenfreno es tonto, el vicio es tonto: hay que arrojar la podredumbre lo más lejos posible. ¡Pero el reloj de esta biblioteca no sonará sino en la hora del dolor más puro! ¡El reloj de esta biblioteca comenzará a avanzar cuando estemos muertos! ¡Y yo seré raptado como un niño para jugar al paraíso en el olvido de todo este infortunio!

Isaiah Schoels, esto sí lo comprobó en su testimonio el mismo Craig, rogó y pidió en sollozos —en el último berrinche de su vida— por su madre. No apareció Cortana, ni el Jefe Maestro, ni la fútil fuerza policiaca, para salvar a Isaiah. A estas alturas todos los cadáveres y estudiantes vivos están en posición fetal. Los *jocks*, los negros, los latinos y los asesinos, todos mezclados como los átomos y quarks de secuestradores y pasajeros del segundo avión y la Torre Sur en un sólo instante revelador, sintieron miedo al mismo tiempo. La posición fetal “de cucharita” al dormir con el amor y al intentar salvar la vida, en este nivel tan difícil que es una biblioteca, se generalizó. Posición para nacer y para morir rodeado de libros no leídos. “*Perfectamente balanceado*”, diría Thanos. Con todo y sus momentos brutales y bárbaros, Columbine tiene mucho que ver con el tema de la madre. La mujer que da vida, y que en ocasiones, vive la muerte de sus hijos suicidas: caso de Sue Klebold y Catherine Pool (mamá de Eric). El desamparo maternal es el centro de poder de ambos shooters, quizá, de todo shooter en cualquier época. La escopeta de Eric se llamaba *Arlene*, en honor a una marine de *Doom*. Harris, y aquí me incluyo, soñaba una compañera, una acompañante sexual para sus pesadillas en la realidad y sus batallas en el gamespace. La lectora es la que descodifica la cifra, el signo, la clave: el índice de las aspiraciones y ambiciones del hombre. Ni Eric ni Dylan pudieron ver a una mujer desnuda en la vida real que no fuera su propia madre accidentalmente en la ducha. Son tres los elementos que conforman el sistema circulatorio de los videojuegos y el tiroteo en vivo: la contemplación, la participación y la lucha por controlar la perspectiva de lo que ocurre en la mirada. Aquí podemos ver al hermano menor enojarse por no ser el player 1, porque el hermano mayor le desconectó el joystick y no se dio cuenta hasta después. Policía

blanca y shooters blancos se pelean este mando. En lugar de organizar todo ese poder, papeleo y streaming para recomendar y divulgar que las armas sólo tienen el fin de quitar vidas y dejar de distribuir modelos por toda Latinoamérica, Asia y África; se ha optado por aumentar el fanatismo y la necesidad demencial de que alguien busca matar y herir específicamente a gente norteamericana; de que somos tan importantes que alguien nos está buscando en este momento. En lugar de aprender de los alumnos que salvaron, aunque hayan sido tres horas, al profesor y exentrenador Dave Sanders en el salón de química. Todo *Breaking Bad* comienza en un salón de química, con un profesor. Walter: jamás van a rescatar víctimas de un tiroteo mientras la Segunda Enmienda y sus killers blancos y frustrados de por vida sean permanentes y sigan conformando el ciclo de una renovación que sólo busca cuerpos, esqueletos y venas inocentes; difuntos; occisos. Perdedores, casi siempre. Gente que se extravía y se despista. Perderse en el mapa de la vida y llegar al de la muerte. La sombra de ambos planos es el videojuego.

La madre de Brooks Brown, Judy, en su propio game y tablero contra Harris, nunca pudo ganarle un round y hundirlo en la prisión (derrota por excelencia) a pesar de ciertos antecedentes de robo e invasión de propiedad privada. Y a pesar, de las amenazas de muerte de Eric a Brooks en internet. En esa escritura web también caben todos los sureños blancos que han asesinado migrantes en la frontera. Una vez, Judy se lo encontró en el centro comercial. Harris miraba con obsesión, y de manera enferma, las revistas y catálogos de armas. Cruzó mirada con Judy y se le quedó viendo con recelo. Judy sintió miedo y se fue del lugar. Le contó a su esposo y habló a la policía. El departamento policial de Colorado citó a Eric y él respondió una carta perfectamente escrita donde se disculpaba por “estar acosando” a los Brown. Por supuesto, el método de seducción del shooter consiste en mentir, pero sabe hacerlo. Es raro, el *todasmías* del

antro y el bullie siempre están mintiendo y aun así reciben sexo y amor. El gamer que miente y apunta, el shooter, sólo recibe una sentencia de muerte. Los días y las noches del shooter y de los terroristas están contados. Sólo que en estas tragedias hay alguien que nunca pierde: la policía. Columbine nos dejó un aprendizaje brutal sobre lo que pueden hacer los policías en horas pico de trabajo: nada. No moverse. Esperar a que baje la lluvia de fuego. Eso sí: *This is America*, Childish Gambino. Si hubiese sido Isaiah Schoels el tirador, lo hubieran abatido inmediatamente así estuviera la ss o Jesucristo en los salones, rincones y pasillos de Columbine. Imagen inolvidable: los cocineros y estudiantes escondidos en el congelador industrial, mientras afuera el fuego de las balas y los gritos de Eric y Dylan. Si hubiese sido Isaiah Scholes. Si le hubieran informado por walkie-talkie al team SWAT, con la mismita voz de Dylan, “*Tenemos a un nigger disparando a toda la escuela!*”, juro que hubieran traído un tanque si es necesario para acabarlo. Puedo jurar con mi mano hacia arriba de una escritura sagrada en invisible, que la policía blanca y especializada en asesinar afroamericanos hubiera cumplido las expectativas del trabajo. “HEROES IN COLUMBINE MASSACRE”, hubiera salido en los periódicos. *Fox News* y *CNN* hubiesen entrevistado al policía que mató al tirador negro y lo hubiera condecorado el mismo presidente. Pero no hay tirador negro o latino (Salvador Ramos, del tiroteo de Uvalde, nació en Dakota del Norte) y eso le molesta a la policía y al senado y a los vecinos y vecinas del Sur. Han recurrido a preferir tener las llaves de las escuelas y ponerles alarmas, en lugar de evitar que un shooter acceda a armas de uso militar, o más aún: que no deje de pensar en matar gente. Esta *military-entertainment complex* ha educado a un país, tanto en la vida real como en su ciberespacio (Peyton Gendron transmitió en vivo por Twitch y Discord la masacre de Búfalo), para ser el estado más enriquecido y lujoso, infestado de recursos en cualquier

historia, más machín y preparado ante al que pueda enfrentarse cualquiera raza, cualquiera voz.

Judy temía por Brooks. Como sabemos, Brown estuvo en el estacionamiento el 20 de abril. Estaba fumando al inicio de toda la historia, como los personajes de *Smoke* (1995), escrita por Paul Auster, y en donde la primera escena pasa el metro de Nueva York por un puente y de fondo aparecen las Torres Gemelas. Fue la única ocasión que Eric tuvo piedad en y por la vida.

—¿Pero en qué estás pensando? Te perdiste el examen y te pusieron falta.

—Todo eso vale verga ya. Ahora me caes bien, Brook. Mejor vete a casa.

A estas alturas, las bombas debajo de las mesas de la cafetería no se han accionado y ni lo harán, pero los libreros y estantes de la biblioteca, los pisos donde duermen y despiertan las hojas de papel, están poblados y ocupados por la sangre y las cenizas de menores de edad. La llamada de Patti sigue grabando lo que sucede en el infierno, mi Borges, aceptémoslo: si lo que otros llaman biblioteca es el paraíso, ¿qué es la biblioteca de Columbine? Ok. La presencia del héroe y de la heroína en Estados Unidos es algo cercano a la Virgen María mexicana y tenochca: una esperanza sin fundamentos pero llena de vida e historia. El cosmos de imágenes y lucecitas que tanto le gusta a Chris Martin y a Disney. Una sombra que da la cara. Debajo de una mesa cercana al ventanal está Daniel Mauser, temblando de miedo, pero seguro de que morirá en voz alta. Enfrentar a la muerte con el pecho salido y la frente en alto. En *Breaking Bad*, Hank podía haberse salvado de Jack y sus neonazis (el pelotón al que aspiraban a ser Eric y Dylan: neonazis tiernos que aprendían a romper la ley, la vida) al prometer, siendo todo un super hombre de la DEA, que podía callarse y olvidar todo. No le importó Marie, su esposa. No le importó nadie, como a Walter. La hombría, el tono de voz a la Bush, el no acobardarse y dejarse de mover, lo

mataron. Daniel Mauser, sin saber algo del universo de Vince Gilligan y Bryan Cranston, fue muy Hank. ¿Por qué no seríamos Hank antes de que el gatillo libere sus proyectiles? Más que masculinidad, es mera dignidad: somos violencia al nacer y somos violencia al morir. Esconder nuestra agresión es educado, pero es una mentira. *“Haz lo que tengas que hacer”*, no le dijo Daniel Mauser a Eric como Hank a Jack, pero levantó el pecho y se nombró: le aventó la silla que correspondía a la mesa de lectura. Harris lo esquivó pero se enojó muchísimo. Dylan se rio, porque sabía que todo era GAME OVER para los corazones que estuvieran latiendo en la sombra de esa biblioteca, en Colorado, en 1999.

Eric le disparó a Mauser en la cara y todo fue silencio entre libros y la sangre que los ensucia y escribe. Cuando matan a Hank, ocurre lo mismo en el desierto. El eco de una bala resuena en la memoria de ambos momentos. Sadam Husein donó litros de sangre para una edición especial del Corán que se encuentra en un museo clandestino al día de hoy. El maná o la vida misma, fuente de energía en los videojuegos, comienza a acabarse. Shooters, emergencias y víctimas. Y apenas comienza. ¿Por qué nadie quiso hacerles frente a los asesinos? ¿Me están haciendo pensar que es porque son blancos? De 1999 a 2023, no por flojo o antiestadístico, sé que ningún récord se ha movido. El rank es el mismo: Eric y Dylan sólo fundaron el videojuego que la supremacía blanca necesitaba. Fueron los cookers, los arquitectos, los videntes, los conquistadores, los game designers de la pesadilla que es umbral en toda escuela norteamericana. Si mañana los y las losers logran un atentado que nos deje con la boca abierta, saldrán Eric y Dylan en los antecedentes. Sé que era tarea de Bush y Clinton limpiar y borrar, como Alá, estas fechas tipo Columbine o el Nine Eleven, pero no son dioses, hacen ruinas como los hombres berrinchudos, sólo han continuado el árbol genealógico y político de viejitos blancos

como Biden que gobiernan desde el salón oval pero necesitan mucha ayuda para subir a un avión o un coche. Master Chief: ¿por qué me rescataste a mí y no a Daniel Mauser? ¿Por qué en el salón oval, a la orilla de una galaxia nevada donde te encuentras con el Monitor o el Oráculo 343, no sentiste miedo estando solo con una IA? ¿Es porque estabas armado? Master Chief: ¿no te da miedo, como a mí, perder tu trabajo por una IA?

Volvieron a la cafetería, a intentar activar las bombas fracasadas, pero perdieron. De hecho, en las cámaras de vigilancia y en la misma tv en vivo se puede ver a Eric y Dylan perdidos en la escuela vacía, rondando ya sin nadie a quien matar y sin nadie a quien enseñar los colmillos. Volvieron a la infancia, mapa y mundo donde nadie los peló. Recuerda: todo perdedor y perdedora es alguien que no tienen con quien jugar. Es alguien que, al final por orgullo, soberbia y arrogancia, y sobre todo, ganas de jugar, no tiene con quien. Si el poema “Día 13” de López Velarde tiene 13 palabras esdrújulas, Columbine tiene 11 septiembres en medio de 1 abril, justo en la frontera entre el siglo xx y el xxi. Obvio, llegó lo aburrido que es perder. No había nadie que quisiera jugar con ellos porque los habían matado. Los reyes de la Inglaterra recién fundada masacraron a todos los lobos de sus bosques y comenzaron a extrañarlos después de su exterminio, a vivir sin ellos. Göring y Himmler sintieron nostalgia como Villaurrutia y se mataron como él, según Christian Peña, Xavier se mató en navidad. Walter White vuelve de su exilio, donde estaba libre y vivo; Yoda también vuelve al juego, ya en el retiro, con ese jedi llamado Luke Skywalker. Nadie pierde por ti, Kyle. Nadie pierde por ti, Rachel. Nadie reza por ti, Cassie. Nadie pierde por Yoda o Jesse. Nadie mata por Eric. Nadie mata por Dylan. Nadie se esconde por Isaiah. Nadie se aburre por mí. Nadie lee por mí. Nadie se desvela por mí. Nadie coge por mí. Nadie juega por mí, aunque sea pésimo gamer. Nadie va a rezar para que dejes de aburrirte, Eric. Ninguna ley o policía te va a detener

para que dejes de matarlos, Dylan. Nadie fue a la cárcel por Oscar Wilde o César Vallejo. Nadie canta por ti. Nadie calla por ti. Nadie quiso estar en el coma de Cerati. A nadie le importa lo que hagamos. Nadie nos va a amar por eso. Pueden odiarnos, sí, Cortana. Nadie se va a matar por ustedes, Eric y Dylan. Nadie de tu familia quiere saber de ti, Walter. Nadie va a escribir este libro por mí. Nadie lo va a leer como yo deseo. Hasta ahora, muchas letras se ven al espejo y se repiten y multiplican y nos dan nombres que se resuelven y reflejan y se han salvado, también, de la destrucción total: del olvido: la memoria y el olvido: el recuerdo y un nombre: tubos comunicantes como en Mario. Brooks Brown (BB), el primer objetivo de Columbine y el primero en salvarse; el terrorista Mohamed Atta y el profeta Mahoma (MM) —el miniguión que atraviesa la longitud de la curva de las dobles t es un 767 impactándose en el edificio del lenguaje—, eso eran la Torre Norte y Sur del World Trade Center: dos letras l a la orilla de un aeropuerto y una costa; Hani Hanjour (HH); el ккк (la k³: el odio al cubo); Pierre Hennard y Payton Hendron (P y H se toman selfies); Walter White y Walt Whitman (WW). ¿Podemos darnos cuenta de que ciertas piezas del lenguaje frente al espejo siguen dando como resultado la no-vida? ¿Y qué tal si ganaron todos estos killers, todos estos gamers enfermos al matarse? No han dejado de existir las balaceras. No hay un solo habitante de cierta colonia de Texas que no quiera ser asesino o matona el día que sea necesario y se necesite. “*¡Tráiganme a esos cobardes!*”, es lo que dijo Bush cuando le advirtieron de Afganistán y sus desiertos de amapolas. El fotógrafo de National Geographic, Gabriele Galimberti, nos enseñó, en 2021, los verdaderos rostros y poses, los jardines de rifles y granadas; una niña de ocho años con uno de los 300 millones de AR-15 que hay en Estados Unidos: un pastor cristiano con chaleco antibalas y un lanzallamas; una abuelita con un M16-A4; un niño de ocho años apuntando con un SCAR-L; un anciano parecido a Héctor

Salamanca sentado en su sala llena de fusiles, rifles de asalto y una bazuca en el centro. El legado esencial de Eric y Dylan y sus followers jamás tendrá fin porque su negocio cumple. La idea de superioridad racial y elitista está vigente porque deja mucho dinero a fabricantes de armas, senadores y asociados; y una recompensa mental y salvaje a sus followers, enemigos de la infancia y el juego. Aunque hay otra cosa ideológica, narcisca y psicótica a partir de estas tragedias.

En las fotos de Galimberti, tanto en hombres como en mujeres, se calcan los sentimientos de superioridad y orgullo, seguridad, agallas, “huevos”, porte y esa dirección que lleva a “ser único”, especial, huérfano y huérfana de algo y, por lo tanto, con derecho a dejar sin padre o madre a alguien a través de y por la violencia. A pesar de estas situaciones, la social media y el pasado no dejan de asfixiarnos con su necesidad de respuestas: ¿A quién de aquí no le gusta ser exclusivo? ¿Quién de aquí no trabaja todos los días y noches para “no ser como lxs demás? ¿Quién de aquí no ha estado en una biblioteca a punto de morir o de matar a sus lectores? El aire que asfixia más la vida. Incluso entre hermanxs se hace lo posible para no “estar idénticos”. En época de reels y stories personales, lo Otre, hace lo posible por no parecerse tanto al viewer, pero caen en “el mismo numerito”. Nada de eso importó el 20 de abril del 99. Dios y sus 99 nombres. Año-frontera. Tiempo que divide el nuevo milenio del viejo. Camino de ríos y lava que está en disputa siempre, donde crece la maleza y las lanzas del odio baldío. Frontera. Caseta. Retén. Detector de metales y rayos X. Guardia, retén. Nadie detuvo a los asesinos. Ningún filtro novato como los anteriores ha hecho algo al respecto. ¿Alguien se imagina que pueda suceder el 11 de septiembre otra vez? ¿Por qué Columbine sí sigue ocurriendo? Hay tantos pilotos como tiradores, so, no por querer destruir el mundo como un niño sembrando árboles en el cielo, sino por querer salvarlo como un adulto deprimido y sin

propiedades. Ni la policía, ni la cámara, ni la Constitución, tampoco llegaron Batman o Neo. Nadie quiso salvar a las víctimas de Columbine. Ya para terminar el texto y comenzar la reflexión: el último gesto que tuvieron ambos fue despedirse de su madre en las “basement tapes”. Cuando llegaron al padre, se pusieron serios. Aguantaron las ganas de llorar. *“Esta es nuestra última semana en el planeta Tierra, papá. Lo siento.”* Eric y Dylan estaban seguros de que cometían un acto original y nunca antes visto, a pesar del asedio de Waco (1993) y el atentado en Oklahoma (1995): *“un guion de película que Spielberg y Tarantino se pelearían”* (esta frase se repite en ambos diarios); un catálogo de instructivos para hacer de un tiroteo escolar, un día D soleado, un día en el que N. se hubiera quedado para seguir abrazándome si Eric y Dylan fueran por nosotros, si nos hubiera agarrado el tiroteo a los dos en la biblioteca Vasconcelos, cuando fuimos y vimos las ciudades que forman los libros. Las calles y las bibliotecas son laberintos con un centro que no deja de moverse: nunca sabremos dónde empieza o acaba el inicio y el fin de una calle o una masacre. Las calles y las obras de la biblioteca, así sean ruinas, no dejan de avanzar en el tiempo. Toda matanza escolar tiene algo de Columbine.

Ganar: que los demás sepan mi nombre.
Perder: no saber ni de qué se trata el juego.
Jugar: soñar: vivir.

Criança, era outro...
naquele em que me tornei
cresci e esqueci.
Tenho de meu, agora, um silêncio, uma lei.
Ganhei ou perdi?

FERNANDO PESSOA

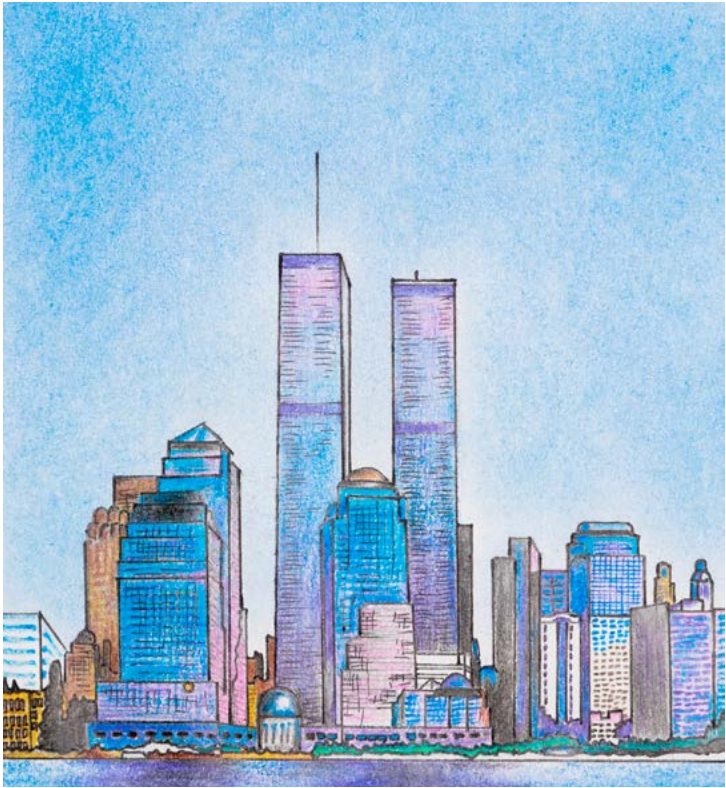


Ilustración 1. ExWorld Trade Center, 2001



Ilustración 2. Vuelo 11 de American Airlines, 2001

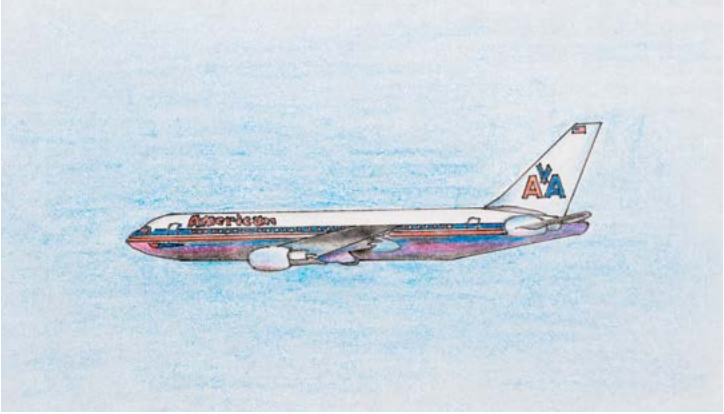


Ilustración 3. Vuelo 175 de United Airlines, 2001



Ilustración 4. Biblioteca de primer anillo de *Halo*, 2553

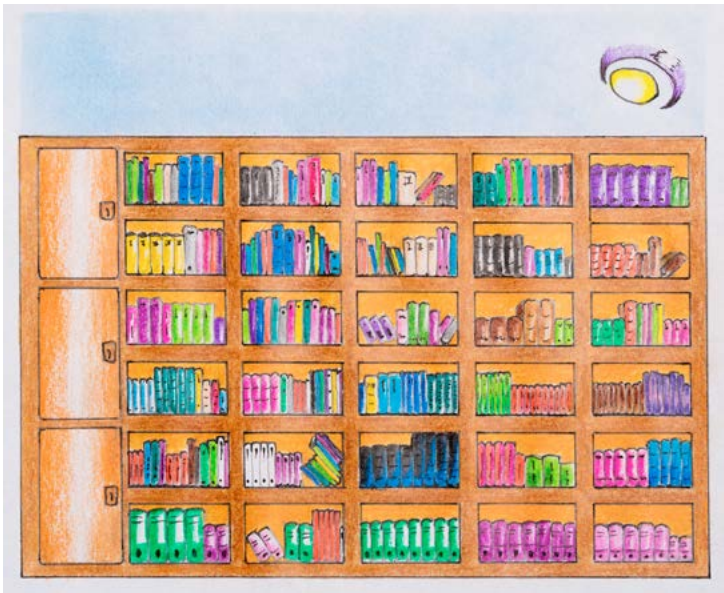


Ilustración 5. Biblioteca del Instituto Columbine, 1999



Nadie pierde por mí, de Carlos Atzin, se terminó de editar en julio de 2023, en Toluca, Estado de México. Para su formación de uso la familia tipográfica Kievit, de Michael Abbink & Paul van der Laan, de la Fundidora Font Font. Diagramación y formación: Rogelio González Pérez y Sarah Suárez Romero. Diseño de portada: José Martínez Macedo. Cuidado de la edición: Enrique Ricardo Garrido Jiménez, Elisena Ménez Sánchez y el autor. Editores responsables: Alejandro Pérez Sáez y Jorge Eduardo Robles Alvarez

“¿Cómo desvincular a alguien de sus actos? ¿Cómo desligar el 11 de septiembre del tiroteo en Columbine?” *Nadie pierde por mí* de Carlos Atzin inicia con estas preguntas, las cuales sirven como una guía de vuelo entre la virtualidad y la realidad, los videojuegos y Colombine, el ataque a las Torres Gemelas y *Ace Combat VII*, la poesía y la memoria. Desde una perspectiva gamer, Atzin plantea los dilemas de una sociedad donde la violencia es parte de la cultura popular y en la cual convergen *Breking bad*, el Holocausto, *Age of Empires* y Pedro de Alvarado, entre otros; asimismo, crea personajes tan oscuros como Erick Harris y Dylan Klebold, o el terrorista Mohamed Atta. Entre sus páginas permea una vaguedad de géneros como ensayo, crónica, memoria y poesía, dado que no busca establecer certezas, sino invitar al lector a sacar sus propias conclusiones. En este libro, y sin una finalidad moralista, el autor describe cómo los videojuegos pueden servir para entrenar terroristas o, como en el caso del autor, para salvar a estudiantes de la violencia.