CIUDAD DE MÉXICO

BILINGÜE · BILINGUAL

Nº 01 — NOVIEMBRE 2026 / NOVEMBER 2026

BLOG

de Diego Núñez · by Diego Núñez

Todo lo que escribí este año, en un solo lugar. Producto, ciudad, imperio y una calaverita.

Everything I wrote this year, in one place. Product, city, empire and one calaverita.

05.04 — El diseño sigue importando. Solo menos de lo que cree. — P. 2
Design Still Matters, Just Less Than It Thinks

10.04 — Un Imperio Por Cual Morir — P. 9
An Empire to Fight For

21.04 — No Puedes Vibe Codear a un Socio — P. 11
You Can't Vibe Code a Co-founder

29.07 — Barranca del Muerto — P. 13
Barranca del Muerto

29.10 — Ay, mis calaquitas — P. 17
Calaverita de Día de Muertos

El diseño sigue importando. Solo menos de lo que cree.

Design Still Matters, Just Less Than It Thinks

ESPAÑOL

Durante mucho tiempo, al diseño se le trató, o quiso ser tratado, como una ventaja estratégica por sí sola. Tenía su propio lenguaje, sus propios líderes, sus propios marcos, su propio mito interno. Mejor diseño significaba mejores productos. Mejor liderazgo de diseño significaba mejores decisiones. Equipos enteros, herramientas e industrias completas se construyeron alrededor de esa idea. El diseño mejora todo. Y durante un tiempo, sí lo hizo.

> *Creo que esa historia está perdiendo fuerza.*

No porque el diseño sea inútil. No porque el arte no importe. Y no porque los productos de pronto se construyan solos. Sino porque el papel que el diseño solía jugar en el trabajo de producto digital cambió, y mucha gente sigue hablando como si no hubiese cambiado.

> *La verdad es más simple que la narrativa.*

El diseño se está volviendo una *commodity*. El liderazgo de diseño se está disolviendo dentro del liderazgo de producto. Y buena parte del viejo lenguaje sobre la importancia estratégica del diseño sigue vivo gracias a la gente que se beneficia de ese punto de vista.

Eso no significa que el diseño desaparezca. Significa que cambia de lugar.

ENGLISH

For a long time, design was treated, or wanted to be treated, like a strategic advantage on its own. It had its own language, its own leaders, its own frameworks, its own internal myth. Better design meant better products. Better design leadership meant better decisions. Entire teams, tools, and industries were built around that idea. Design makes everything better. And for a while, it did.

I think that story is losing ground.

Not because design is useless. Not because craft does not matter. And not because products suddenly build themselves. But because the role design used to play in digital product work has changed, and a lot of people are still talking like it has not.

The truth is simpler than the narrative.

Design is becoming a commodity. Design leadership is dissolving into product leadership. And a lot of the old language around design's strategic importance is still being kept alive by the people who benefit from that framing.

That does not mean design disappears. It means its position changes.

El diseño se está volviendo una *commodity*

Ya no estamos en un momento donde *UI* o *UX* sea algo raro por defecto. Ya no estamos en un punto donde cada interfaz necesite ser profundamente trabajada desde cero. La mayoría de lo que hoy se construye sale de patrones, sistemas, librerías, referencias y componentes. Los equipos no están inventando la interfaz cada vez. Están ensamblando desde una lógica compartida que ya existe.

Y, siendo honestos, la mayoría de los productos y servicios digitales se parecen entre sí.

> ***La IA acelera eso todavía más.***

Puedes generar *layouts*. Puedes clonar flujos. Puedes reproducir estructuras familiares en segundos. Puedes duplicar productos completos. Puedes llegar a algo suficientemente bueno mucho más rápido que antes. Y eso importa porque, en la mayoría de las empresas, suficientemente bueno ya es suficiente para salir.

Ese es el cambio real.

La singularidad que antes definía al diseño se debilitó. No del todo, no en todos los casos, pero sí lo suficiente como para que el diseño ya no sea escaso de la misma manera. El piso subió. Más equipos pueden producir trabajo competente. Más productos pueden verse pulidos. Más gente puede imitar lo que antes requería una especialización más profunda.

Y eso significa que el diseño de *UI* y *UX* maduró, que es justo lo que los líderes de diseño querían.

Design is becoming a commodity

We are no longer in a place where UI or UX is rare by default. We are no longer in a place where every interface needs to be deeply crafted from scratch. Most of what gets built today comes from patterns, systems, libraries, references, and components. Teams are not inventing the interface every time. They are assembling from a shared logic that already exists.

And to be honest, most digital products and services look alike.

AI accelerates that even more.

You can generate layouts. You can clone flows. You can reproduce familiar structures in seconds. You can duplicate entire products. You can get to good enough much faster than before. That matters because in most companies, good enough is already enough to ship.

That is the real shift.

The uniqueness that used to define design has weakened. Not fully, not in every case, but enough that design is no longer scarce in the same way. The floor has gone up. More teams can produce competent work. More products can look polished. More people can imitate what used to require deeper specialization.

And that means UI and UX design has matured, which is what design leaders wanted.

So when people talk about design as if it still holds the same rarity and authority it had before, I think they are overstating it. People say design's superpower is taste. But taste gets copied too.

Exceptional design still exists. Great designers still exist. But the average product team is not competing on exceptional craft. They probably do not even care. They are competing on speed, clarity, product decisions, distribution,

Entonces, cuando la gente habla del diseño como si todavía tuviera la misma rareza y la misma autoridad que antes, creo que lo están exagerando. Dicen que el superpoder del diseño es el gusto. Pero el gusto también se copia.

El diseño excepcional sigue existiendo. Los grandes diseñadores siguen existiendo. Pero el equipo promedio de producto no está compitiendo por oficio excepcional. Probablemente ni siquiera le importa. Está compitiendo en velocidad, claridad, decisiones de producto, distribución y ejecución. En ese entorno, el diseño sigue siendo necesario, pero está menos diferenciado de lo que estaba antes.

> *Así se ve la comoditización.*

El liderazgo de diseño se está disolviendo dentro del liderazgo de producto

Esta es la parte que la gente todavía se resiste más a aceptar.

Durante años, el liderazgo de diseño tuvo una identidad independiente más clara. Podía reclamar propiedad sobre la experiencia, la empatía con el usuario, la calidad, la coherencia y esa capa estratégica que se sentaba entre los usuarios y el negocio. Eso tenía sentido cuando el diseño tenía más escasez, más aislamiento y más peso simbólico dentro de los equipos digitales.

Pero ahora gran parte de ese territorio vive dentro de producto.

Las decisiones reales ya no son solo sobre pantallas, flujos o consistencia visual. Son sobre qué se construye, por qué se construye, qué *trade-offs* importan, qué problema de usuario vale la pena resolver, qué fricción es aceptable,

and execution. In that environment, design is still necessary, but it is less differentiated than it used to be.

> *That is what commoditization looks like.*

Design leadership is dissolving into product leadership

This is the part people still resist the most.

For years, design leadership had a clearer independent identity. It could claim ownership over experience, user empathy, quality, coherence, and that strategic layer sitting between users and the business. That made sense when design had more scarcity, more insulation, and more symbolic weight inside digital teams.

But now a lot of that territory lives inside product.

The real decisions are no longer just about screens, flows, or visual consistency. They are about what gets built, why it gets built, what tradeoffs matter, what user problem is worth solving, what friction is acceptable, what speed is required, what can be simplified, what can be postponed, and what actually creates value.

Those are product decisions.

And once those decisions define the experience, the old boundary between design leadership and product leadership starts to collapse. The person shaping the product is already shaping the experience. The product itself defines the experience more than a separate design voice does.

That is why I do not think design leadership holds the same standalone position it used to.

qué velocidad se requiere, qué se puede simplificar, qué se puede posponer y qué realmente crea valor.

> *Esas son decisiones de producto.*

Y una vez que esas decisiones definen la experiencia, el viejo límite entre liderazgo de diseño y liderazgo de producto empieza a colapsar. La persona que moldea el producto ya está moldeando la experiencia. El producto en sí define la experiencia más que una voz separada de diseño.

Por eso no creo que el liderazgo de diseño conserve la misma posición independiente que antes.

En muchos equipos, no es que el liderazgo de diseño haya desaparecido. Es que fue absorbido. Producto se volvió el contenedor más amplio, y el diseño ahora opera dentro de él.

Puedes llamarle evolución. Puedes llamarle semántica. Como sea, es un cambio estructural.

Y, la verdad, tiene sentido.

Si el diseño quiere influencia estratégica, no puede apoyarse solo en gusto, arte o sensibilidad. Tiene que operar al nivel de la lógica de producto. Tiene que moldear prioridades, *trade-offs*, creación de valor y *delivery*. En cuanto hace eso, de todos modos empieza a parecerse mucho al liderazgo de producto.

Entonces la pregunta ya no es si el diseño debería tener un lugar en la mesa. La pregunta es quién está tomando de verdad las decisiones que definen el producto. En muchos casos, esa respuesta es liderazgo de producto, aunque el lenguaje alrededor del diseño siga sonando elevado.

In many teams, it is not that design leadership vanished. It is that it got absorbed. Product became the wider container, and design now operates inside it.

You can call that evolution. You can call it semantics. Either way, it is a structural shift.

And honestly, it makes sense.

If design wants strategic influence, it cannot rely only on taste, craft, or sensitivity. It has to operate at the level of product logic. It has to shape priorities, tradeoffs, value creation, and delivery. Once it does that, it starts looking a lot like product leadership anyway.

So the question is no longer whether design should have a seat at the table. The question is who is actually making the decisions that define the product. In many cases, that is product leadership, even when the language around design still sounds elevated.

The old narrative survives because it still serves people

Even with all this, the public narrative around design has not fully changed.

You still hear that design is central. That design is critical. That design leadership is a strategic pillar. That companies win because of design. That design should lead transformation.

Sometimes that is true. Often it is not.

A lot of that story survives because there are still people and companies that benefit from it. Toolmakers benefit from design being seen as a powerful standalone discipline. Platforms benefit from sustaining the idea that design is the center of modern digital work. Design leaders benefit from framing their role as indispensable. The broader design industry benefits from preserving the old prestige.

La narrativa vieja sobrevive porque todavía le sirve a ciertas personas

Incluso con todo esto, la narrativa pública alrededor del diseño no ha cambiado por completo.

Todavía escuchas que el diseño es central. Que el diseño es crítico. Que el liderazgo de diseño es un pilar estratégico. Que las empresas ganan por diseño. Que el diseño debería liderar la transformación.

> *A veces eso es verdad. Muchas veces no.*

Gran parte de esa historia sobrevive porque todavía hay personas y empresas que se benefician de ella. Los *makers* de herramientas se benefician de que el diseño siga viéndose como una disciplina poderosa e independiente. Las plataformas se benefician de sostener la idea de que el diseño es el centro del trabajo digital moderno. Los líderes de diseño se benefician de encuadrar su rol como indispensable. La industria más amplia del diseño se beneficia de conservar el viejo prestigio.

Figma es un buen ejemplo de este cambio. Empezó sirviendo a diseñadores, luego se expandió hacia *developers*, gente de producto y ahora, básicamente, hacia cualquiera que participe en construir software. Eso por sí solo ya dice algo. El centro de gravedad se movió del diseño como disciplina hacia la entrega de producto como sistema.

Eso no significa que alguien esté mintiendo. Significa que los incentivos moldean el lenguaje.

Y cuando miras cómo se están construyendo realmente los productos, la realidad se siente más aterrizada que la narrativa. El diseño sue-

Figma is a good example of the shift. It started by serving designers, then expanded toward developers, product people, and now basically everyone involved in building software. That alone says something. The center of gravity moved from design as a discipline to product delivery as a system.

That does not mean anyone is lying. It means incentives shape language.

And when you look at how products are actually being built, the reality feels more grounded than the narrative. Design is usually one part of shipping. Important, yes. But integrated. Not sovereign. Not the main driver on its own.

That is the gap I keep noticing.

The story still sells design as a primary engine. The work itself increasingly treats design as one capability among others inside a product system.

That is not a small difference. That is the whole point.

This does not mean design is dead

To be clear, I am not arguing that design no longer matters.

Design still matters because products still need clarity. They still need usability. They still need good judgment. They still need coherence. They still need people who can see where friction lives and where experience breaks down.

But that is different from saying design still leads in the way it once claimed to.

That is the distinction I care about.

le ser una parte del *shipping*. Importante, sí. Pero integrada. No soberana. No el motor principal por sí sola.

Esa es la brecha que sigo notando.

La historia sigue vendiendo al diseño como motor principal. El trabajo en sí cada vez trata más al diseño como una capacidad entre otras dentro de un sistema de producto.

> *Esa no es una diferencia menor. Ese es todo el punto.*

Esto no significa que el diseño esté muerto

Para ser claro, no estoy diciendo que el diseño ya no importe.

El diseño sigue importando porque los productos siguen necesitando claridad. Siguen necesitando usabilidad. Siguen necesitando buen juicio. Siguen necesitando coherencia. Siguen necesitando gente que pueda ver dónde vive la fricción y dónde la experiencia se rompe.

Pero eso es distinto a decir que el diseño sigue liderando de la forma en que antes decía liderar.

Esa es la distinción que me importa.

El diseño sigue importando. Solo que ya no ocupa la misma posición institucional. Es menos un centro estratégico separado y más una parte integrada de cómo se hacen los productos.

Para algunas personas, eso va a sonar a declive. Para mí, suena más a normalización.

Una disciplina se vuelve poderosa, luego se vuelve amplia, luego se operacionaliza. Cuando eso pasa, o expande su alcance o se vuelve

Design still matters. It is just not holding the same institutional position anymore. It is less of a separate strategic center of gravity and more of an integrated part of how products get made.

For some people, that will sound like decline. For me, it sounds more like normalization.

A discipline becomes powerful, then widespread, then operationalized. Once that happens, it either expands its scope or it becomes infrastructure.

> *I think that is where design is now.*

What happens next

If this is true, then design leaders have a choice.

They can keep defending the old narrative and keep speaking as if design still occupies a distinct and elevated strategic role on its own.

Or they can adapt to what the work has become.

That means thinking beyond design as a protected function. It means operating through product logic, business logic, prioritization, and delivery. It means accepting that craft alone is not enough to justify authority anymore. It means understanding that being close to the experience is not the same as owning the most important decisions.

> ***The future is not less design. Design should build.***

---

infraestructura.

> *Creo que ahí es donde está el diseño ahora.*

Qué sigue

Si esto es cierto, entonces los líderes de diseño tienen una elección.

Pueden seguir defendiendo la vieja narrativa y seguir hablando como si el diseño todavía ocupara por sí solo un rol estratégico distinto y elevado.

O pueden adaptarse a lo que el trabajo ya se volvió.

Eso significa pensar más allá del diseño como una función protegida. Significa operar a través de la lógica de producto, la lógica de negocio, la priorización y el *delivery*. Significa aceptar que el oficio por sí solo ya no alcanza para justificar autoridad. Significa entender que estar cerca de la experiencia no es lo mismo que tener control sobre las decisiones más importantes.

> ***El futuro no es menos diseño. El diseño tiene que construir.***

P. D. Si el futuro no es menos diseño, y el diseño tiene que construir, entonces esto es parte de mi respuesta a ese cambio. Estoy construyendo *Product Management + AI for leaders*, un programa práctico para personas que quieren pasar del *design thinking* por sí solo hacia la lógica de producto, la toma de decisiones y la construcción con IA.

P.S. If the future is not less design, and design should build, then this is part of my answer to that shift. I'm building Product Management + AI for leaders, a practical program for people who want to move from design thinking alone into product logic, decision-making, and building with AI.

Un Imperio Por Cual Morir

An Empire to Fight For

ESPAÑOL

Mexi ha sido nómada durante cinco años, sobre todo por las Américas. Pero su tiempo en Estados Unidos ha sido el más impactante.

A la gente le encanta decir que Estados Unidos no tiene historia, ni cultura, ni gusto. Mexi sabe que eso es mentira.

Nació en Brasil, en un pueblo de bajos recursos a las afueras de una gran ciudad. Puede sonar, verse y hablar como una mujer millennial promedio: bilingüe, amante de la música, con terror por las arenas movedizas y la muerte del Sol.

Conoce los contrastes de su ciudad como la palma de su mano. Ha visitado favelas peligrosas y la plaza de ultra lujo. Ha montado en moto con chanclas y también en limusina con un vestido bonito.

En la mayoría de los países, Mexi se sentía en casa. La comida era parecida, la gente familiar, los estilos bastante cercanos. Todo daba la impresión de que todos pertenecían al mismo reino. Claro, había diferencias. Por lo general, el nivel de picante en la comida.

Pero cuando llegó a Estados Unidos, todo cambió. Era tal cual como en las películas y en la televisión. Esa era la parte aterradora: lo parecido que era.

Cuando Mexi veía *Mi pobre angelito*, aparecía un cierto tipo de gente. Cuando veía *Shaft*, era otro país por completo. Y así una y otra vez. Todo se sentía como naciones separadas, incluso el inglés. No solo los acentos, sino toda la forma de hablar. Mexi pensó: no sé nada.

ENGLISH

Mexi has been a nomad for five years, mostly across the Americas. But her time in the United States has been the most shocking.

People love to say the US has no history, no culture, no taste. Mexi knows that is a lie.

She was born in Brazil, in a low-income town on the outskirts of a big city. She can sound, look, and speak like an average millennial woman: bilingual, a music lover, afraid of moving sands and a dying Sun.

She knows the map of contrast by heart. She has seen the dangerous favela and the high-end plaza. She has ridden a bike in flip-flops and also a limousine in a pretty dress.

In most countries, Mexi felt at home. The food was similar, the people familiar, the styles close enough. It all felt as if everyone belonged to the same kingdom. Of course, there were differences. Usually the level of spiciness in the food.

But when she arrived in the United States, everything changed. It was just like in the movies and on TV. That was the frightening part: how similar it was.

When Mexi watched Home Alone, a certain kind of people appeared there. When she watched Shaft, it was a whole different country. And so on. Everything felt like separate nations, even the English. Not just the accents, but the whole way of speaking. Mexi thought to herself: I know nothing.

cluso el inglés. No solo los acentos, sino toda la manera de hablar. Mexi pensó para sí: no sé nada.

Mexi se quedó unos meses en distintas casas. En cada una la recibieron como parte de la familia. En una casa veían al Dr. R. A. Vernon. En casa de una amiga veían *Seinfeld* y *Frasier*. En otras casas veían *El Chavo del 8*. Ella siempre se sentía en casa, pero cada vez que preguntaba por los programas que había visto en otras casas, la respuesta casi siempre era la misma: nunca habían oído hablar de ellos.

En Brasil, se sentía como si todos vieran las mismas cosas. La Canarinha, la selección nacional de futbol. *Rebelde*. *Chaves*.

Los deportes también eran distintos. Algunos veían la NBA, otros la NFL, otros la Liga MX. Otros preferirían hacer cualquier cosa antes que ver deportes en la tele.

Esa gente tenía sus propios trabajos, su propia diversión, sus propios restaurantes, todos hechos para los suyos. Podían vivir toda su vida no solo sin verse entre sí, sino sin siquiera reconocer que los otros existían.

Pero un día, mientras Mexi estaba en un Costco con su hermana, tuvo una revelación. El cerebro se le licuó. Trascendió. Vio la utopía.

A todos les encantaba Costco. Todos se portaban bien. Era como ver por fin al aceite y al agua mezclarse.

Así que Costco es el único imperio verdadero, la única iglesia, la única nación por la que todos pelearían.

Mexi stayed for a few months in different homes. In each one, she was welcomed as part of the family. In one house, they watched Dr. R. A. Vernon. In a friend's house, they watched Seinfeld and Frasier. In other homes, they watched El Chavo del 8. She always felt at home, but whenever she asked about the shows she had watched in other houses, the answer was almost always the same: they had never heard of them.

Back in Brazil, it felt as if everyone watched the same things. A Canarinha, the national soccer team. Rebelde. Chaves.

Sports were different too. Some watched the NBA, some the NFL, some Liga MX. Others would rather do anything else than watch sports on TV.

Those people had their own jobs, their own fun, their own restaurants, all made for their own kind. They could live their whole lives not only without seeing each other, but without even acknowledging that the others existed.

But one day, while Mexi was at a Costco with her sister, she had a revelation. Her brain liquefied. She transcended. She saw the utopia.

Everyone loved Costco. Everyone behaved. It was like seeing oil and water finally mix.

So Costco is the only true empire, the only church, the only nation everyone would fight for.

No Puedes Vibe Codear a un Socio

You Can't Vibe Code a Co-founder

ESPAÑOL

Me fascina construir y diseñar productos digitales. Un blog, un archivo de música, trabajo para clientes, ideas que me taladran el cerebro. Se siente como ser un emprendedor tech de los 2000's. Esa adrenalina específica donde todo se siente como volar en un sueño, tan precioso que ni te cuestionas si tiene sentido.

Pero luego te topas con una pared. No una pared técnica. La otra.

Construir un negocio es difícil. El vibecoding y los agentes de código están increíbles, los uso todos los días, pero son herramientas, no socios.

Futvia dejó de avanzar no porque el producto no estuviera listo, sino porque no encontré a la audiencia.

Quiero decirle: oye socio, enfócate en encontrar a esa gente, entiende qué los haría pagar por esto y no solo usarlo. Yo me encargo de la producción. Pero si no hay un socio a quien decirle eso, intentas hacer todo tú. Te quemas. Te congelas. Es como meterte a una ducha con el agua tan caliente que se siente helada.

No necesito otro amigo, un coach, o un porrista. Necesito a alguien que me escriba a primera hora de la mañana y me diga: "Diego, tenemos sesiones de onboarding toda la semana, con clientes que ya están pagando, y puede

ENGLISH

I love building. A blog, a music archive, client work, ideas that drill my brain. It feels like being a tech entrepreneur in the 2000's. That specific adrenaline where everything feels like flying in a dream, so nice that you don't even question if it makes sense.

But then you hit a wall. Not a tech wall. The other one.

Building a business is hard. Vibecoding and coding agents are so great, I use them everyday, but they're tools, not partners.

Futvia stopped moving not because the product wasn't ready, but because I couldn't find the audience.

I want to say: hey partner, focus on finding those people, understand what would make them pay for this and not just use it. I'll handle production. But if there's no partner to say that to, you try to do both. You burn out. You freeze. It's like getting under a shower so hot it feels freezing.

I don't need another friend, a coach, or a cheerleader. I need someone who texts me first thing in the morning and says: "Diego, we have onboarding sessions all week, with paying customers, and we might need to add a few features." That would be like being embraced by my guardian angel.

que necesitemos agregar algunas funciones." Eso sería como que me abrazara mi ángel de la guarda.

Si tienes clientes listos para pagar y necesitas a alguien que construya, ese es el mensaje que estoy esperando.

If you have customers waiting to pay and need someone to build, that's the text I'm waiting for.

Barranca del Muerto

One life, told from across a single intersection: Barranca del Muerto.

ESPAÑOL

Hoy cumplo OCHO años, por fin tengo la edad que mis papás dijeron justa para tener un N64. Llevo todo el mes queriendo abrir la caja y jugar!!! me urge, mis amigos de la escuela dicen que Mario y Zelda son lo mejor de la vida. Y obvio les creo, las cajas de los cartuchos tienen las imágenes y parece que juegas con personas reales. Pero... dicen mis papás que tenemos que hacer la fiesta con mis primos, tíos, abuelos y sus amigos, yo quiero jugar, no ir a un restaurante a estar con todos ellos, además ni conozco a todos. Lo bueno es que la fiesta es cruzando la calle, en el restaurante de mi tío, solo hay que cruzar Barranca del Muerto. Mi mamá ya está lista con mi hermanita Desi, se llama Desire, Desireé, Desir, ay no sé pronunciarlo, yo le digo Desi. Mi papá me dijo que me adelante a la fiesta con Desi y que me cruce la calle con mucho cuidado, que él me ve desde la ventana del departamento, vivimos en el piso 24.

Desi es la princesa de mi vida. Mis papás me han dicho que siempre la tengo que cuidar porque soy fuerte, inteligente y su hermano mayor; y obvio yo la defiendo de todo. Justo cruzando la calle nos encontramos con un niño chaparro, mugroso y muy apestoso. ¿Por qué sus papás no lo bañan?

Hoy, por fin le hablé a Samantha! Nunca había estado tan nervioso, es que Samanthita es tan bonita. Tiene unos ojotes como del Pájaro

ENGLISH

Today I turn EIGHT, finally the age my parents said was right for an N64. I've spent the whole month wanting to rip open the box and play!!! I can't wait, my friends at school say Mario and Zelda are the best things in life. And obviously I believe them, the cartridge boxes have pictures on them and it looks like you're playing with real people. But... my parents say we have to celebrate with all my cousins, uncles, aunts, grandparents and their friends, I don't want to go, I want to play, not go to a restaurant to be with all of them, plus I don't even know half of them. The good thing is the party's just across the street, at my uncle's restaurant, all we have to do is cross Barranca del Muerto. My mom's already ready with my baby sister Desi, her name's Desire, Desireé, Desir, ugh I don't know how to say it, I just call her Desi. My dad told me to go ahead to the party with Desi and to cross the street carefully, that he'll be watching from the apartment window, we live on the 24th floor.

Desi is the princess of my life. My parents always tell me I have to take care of her because I'm strong, smart, and her big brother; and obviously I defend her from everything. Right as we're crossing the street we run into a short, filthy, super stinky kid. Why don't his parents give him a bath?

Loco, la verdad solamente de acordarme me pongo nervioso. Lo malo es que tiene novio, y me vio platicando con ella. Claro que ese energúmeno quería tirarme todos los dientes, hasta robó un metro de madera para agarrarme a palazos, afortunadamente Desi llegó con el director, si no ahorita estaría suspendido, regañado, castigado, golpeado y seguro mis papás enojados y amenazándome de ponerme a limpiar parabrisas en el cruce de la esquina.

La semana pasada hubo una pelea en la calle de la casa, los chavitos que trabajan ahí discutieron con los policías, y se llevaron a un par, los más grandes. El Pelos, sí, mi papá le dice así, mi papá está pelón y siempre le dice así. Pelos es muy extraño, tiene voz de mi papá pero casi la altura de Desi. Mi tío le dice el Chente, por Vicente Fernández. Pelos se les escapó a los polis, no sé si por suerte o porque no lo vieron amenazador.

Conseguí trabajo! Me costó mucho, muchísimo, tuve que convencer a mi tío de contratarme. Si lo conocieran, es como mi papá, en lo pelón, pero muy trabajador, a veces obsesivo. El otro día puso a los chavitos de la calle a limpiarle la banqueta y la fachada de su restaurante, y no los dejó irse sino hasta casi medianoche, ya no supe si les pagó. Les dio escobas, trapeadores, trapos, esos no, ellos decían que venían con sus propias herramientas, mi tío casi los agarra a escobazos, no les entendió la broma.

A los chicos ya no los conozco, solo reconozco al Pelos, lo escuché cantar mientras le echaba almorol (sic) a las llantas del coche de mi mamá. Mi mamá le da billetes cuando canta, siempre le dice que canta como Ranchero.

Fifteen years old and I finally talked to Samantha! I'd never been so nervous, Samanthita's just so pretty. She's got these huge eyes like Woody Woodpecker, seriously just thinking about her makes me nervous. The bad part is she has a boyfriend, and he saw us talking. That jerk wanted to knock all my teeth out, he even grabbed a plank of wood to come after me, thank god Desi showed up with the principal, or else I'd be suspended right now, grounded, punished, beaten up, and my parents would probably be mad and threatening to make me go wash windshields on the corner.

Last week there was a fight on our street, the street kids who work there got into it with the cops, and they took a couple of them away, the older ones. Fuzzy, yeah, my dad calls him that, my dad's bald and always calls him that. Fuzzy is really strange, he's got a voice like my dad's but he's barely taller than Desi. My uncle calls him The King, sounds a little like Elvis when he sings. Fuzzy got away from the cops, I don't know if it was luck or if they just didn't see him as a threat.

I got a job! It cost me a lot, so much, I had to convince my uncle to hire me. If you knew him, he's just like my dad, bald just like him, but a real hard worker, kind of obsessive sometimes. The other day he had the street kids scrubbing the sidewalk and the front of his restaurant, and didn't let them go until almost midnight, I don't even know if he paid them. He handed out brooms, mops, rags, they didn't want those, they said they came with their own tools, my uncle almost went after them with a broom, he didn't get the joke.

Hoy saqué mi coche de la agencia! El más bonito que venden, el más equipado, el más pro. Hasta le mandé a poner cosas extra, faldones creo que se llaman, no sé, el vendedor me dijo que lo hace ir más rápido, también incluye aeroventilas. Este coche solo lo voy a tocar yo, ningún mugroso y apestoso le va a poner una mano encima. Nadie. Es más, debería ponerle algo para evitar que se le suban los limpiaparabrisas.

Además mi papá me dijo que ya se va a retirar, que ya se cansó de trabajar. Me invitó a comer al restaurante de mi tío. Sospecho que me van a hacer una fiesta sorpresa, a todos se les ha olvidado mi cumpleaños.

Y como lo esperaba! Mi papá me dio dos regalos: 1) su departamento, y 2) sus negocios. Ya extraño ese departamento, ahí puedo estacionar mi coche sin que nadie se le acerque. Hoy en la esquina se me acercó el Pelos! Casi me bajo a arrancarle todo el cabello, cómo se le ocurre tocar mi coche, la pura llanta vale más que su vida. Se salvó de la rastriza porque pesa menos que un pollo rostizado, un flacucho.

Sam ya cumplió 4 años. Hoy me preguntó por unos niños en la calle, me dijo que por qué nunca los invitamos a jugar y comer con nosotros. Hoy es su cumpleaños y nos sobró mucho pastel y dulces. Sam me dijo que si les podemos dar pastel, que ella cree que les puede gustar y también los dulces, además dice que no tiene con quién jugar y que abajo hay niñas que a lo mejor las puede peinar.

No sé de dónde saca esas ideas, y menos con esos niños, a lo mejor la contagian de piojos, y Sam es una princesa de casa, no exploradora urbana.

I don't recognize the other kids anymore, the only one I still know is Fuzzy, I heard him singing while he sprayed Armor All on my mom's car tires. My mom gives him bills when he sings, she always tells him he sings like a Ranchero.

I picked up my car from the dealership today! The nicest one they sell, fully loaded, top of the line. I even had them put on extras, side skirts I think they're called, I don't know, the salesman told me it makes it go faster, it also comes with rear window vents. This car, only I'm going to touch it. No filthy, stinking kid is putting a hand on it. Nobody. Honestly, I should get something installed to keep the windshield-washer kids from climbing on it.

Also my dad told me he's finally retiring, that he's tired of working. He invited me to lunch at my uncle's restaurant. I suspect they're throwing me a surprise party, everyone's been acting like they "forgot" my birthday.

And just like I figured! My dad gave me two gifts: 1) his apartment, and 2) his businesses. I already miss that apartment, that's where I could park my car without anyone getting near it. Today on the corner Fuzzy came up to my car and almost touched it! I almost got out to rip every hair off his head, who does he think he is touching my car, that one tire alone is worth more than his whole life. He got lucky and skipped the beating, he weighs less than a rotisserie chicken, skin and bones.

Sam just turned 4. Today she asked me about some kids on the street, wanted to know why we never invite them to play and eat with us. It's her birthday and we've got tons of leftover cake and candy. Sam asked if we could give

Su mamá la llevó a la calle con todo el pastel y dulces, y hasta juguetes. Yo presentía que era mala idea regresar a este departamento cerca de los niños de la calle, y para acabarla, creo que reconozco al Pelos, o tal vez es su hijo, Pelos era como de mi edad, no puede ser que sea él.

Sam me contó que el niño flaquito, el que le gusta cantar, el de la vocesota, le platicó de su cumpleaños, que cumplió 8 años y que su fiesta estaba llena de comida, y gente, y familia, y amigos, y dulces, y piñatas, y regalos, de alegría, pero que no lo invitaron.

Hoy nos vamos de este departamento. Hubo un accidente grave en la calle. Atropellaron a Pelos. No le quiero contar a Sam, ella se había encariñado de todos los niños, justo hoy antes de ir a la escuela les llevó útiles escolares, dice que ella quiere ser maestra y que les va a enseñar a leer y escribir.

Lo voy a extrañar. No le voy a contar a Sam.

Qué bonito cumpleaños tuve a los 8 años, claro, yo desde afuera.

them cake, she thinks they'll like it, and the candy too, and she says she doesn't have anyone to play with and that there are girls downstairs she could braid hair for.

I don't know where she gets these ideas, and especially not about those kids, she'll probably catch lice, and Sam's a little princess, not some urban explorer.

Her mom took her down with all the cake and candy, and even toys. I had a feeling it was a bad idea coming back to this apartment so close to the street kids, and to top it off, I think I recognize Fuzzy, or maybe it's his son, Fuzzy was around my age, there's no way it's actually him.

Sam told me the skinny kid, the one who likes to sing, the one with the big voice, told her all about his birthday, that he turned 8 and his party was full of food, and people, and family, and friends, and candy, and piñatas, and presents, and joy, but that they didn't invite him.

We're leaving this apartment today. There was a bad accident on the street. Fuzzy got hit by a car. I don't want to tell Sam, she'd gotten so attached to all the kids, just today, before school, she brought them school supplies, she says she wants to be a teacher and teach them how to read and write.

I'm going to miss him. I'm not going to tell Sam.

What a nice birthday I had when I turned 8. Well, from the outside, of course.

Nº 05 — CALAVERITA · SOLO EN ESPAÑOL

AY, MIS CALAQUITAS

Dieguito, [redacted] y la Muerte en un triángulo amoroso de puro hueso.

DIEGUITO

[redacted], meu amor, te hallé,
contigo aprendí a ser fiel;
no le digas a la Muerte
que tu panteón es miel.

DIEGUITO

Se me antoja acarajé,
ni la Flaca sabe qué es;
pero quiero un beso tuyo
bañadito de dendê.

LA MUERTE

Ay, Dieguito, mi amor,
estás viendo y no ves,
estás más loco cada vez.
Me enamora tu dulzor.

DIEGUITO

Ay, Huesuda, no estás guapa,
nomás tienes la guadaña
y te vistes bien araña:
quítate lo que te tapa.

LA MUERTE

Dieguito, vente conmigo,
yo te preparo taquitos
con su salsa y sus besitos
y te doy hasta el domingo.

[redacted]

Ay, Muertita, estás tontita,
ya no cabes en su cama;
el Dieguito a mí me ama
y ama mis cerejinhas.

[redacted]

Guarda, Muerte, tu guadaña:
yo sin carne, tú sin nada.

LA MUERTE

[redacted] con su Dieguito,
¡y yo sola, qué delito!
Una muerta y otro vivo
y a mí nadie me ha querido.

DIEGUITO

Ay, mis calaquitas bellas,
ya no me anden peleoneras;
yo las adoro y me muero
por esas lindas caderas.

LA MUERTE

Quédate con tu morrita,
y al estirar la patita
te mocho la cabecita
con mi guadañita.

DIEGO NÚÑEZ

AI-NATIVE PRODUCT MANAGER

Let's build something clear, useful, and hard to ignore.

DIEGONMTZ.COM