

# ESPEJO NEGRO

José Lizarbe Ramírez



MU  
LA  
ACUEDO  
EDICIONES



# Espejo negro

*José Lizarbe Ramirez*



Espejo negro

© Asociación por la Cultura y Educación Digital, 2025

© José Lizarbe Ramírez, 2025

Diseño y diagramación: Héctor Huerto Vizcarra y Carolina Velásquez

Diseño de la portada: Héctor Huerto Vizcarra

Editado y publicado digitalmente por:

Asociación por la Cultura y Educación Digital

ACUEDI Ediciones

Calle Vertiente N° 179 – La Molina

Lima - Perú

RUC: 20546738419

acuediperu@gmail.com

Primera edición: Octubre 2025

Edición digital

ISBN: 978-612-5041-63-0

Hecho el depósito legal en la

Biblioteca Nacional del Perú N° 2025-10911

# Índice

El juego de la muerte.....	7
Atoc y las líneas de Nazca.....	51



# El juego de la muerte

**Y**entraste a la guerra, a tus juegos de guerra. ¿Cómo llegaste aquí? No lo sabes. Ha sido repentina. Abriste los ojos y aquí estás. ¿Y el mundo real? ¿Dónde quedó? Lo sustituyó este universo de pixeles y luces led donde quedaste varado. En este momento integras un pelotón de ocho soldados que patullan los alrededores de tu base de operaciones donde acaba de empezar un ataque relámpago con fuego de artillería y drones. Adelante hay un hoyo. Una explosión sacude el suelo, lanzando tierra hacia el interior del agujero. Las partículas caen por doquier y ahogan la atmósfera.

El aire se espesa con el polvo, una capa densa se adhiere a tu piel y te deja una sensación amarga en la boca. El retumbar de tu corazón resuena en tu pecho. Los ojos te arden por el polvo, cada respiración te quema con su aire frío. «¿Frío? ¡Si estoy en medio de un calor infernal!», te preguntas. En pocos segundos eres testigo de la desaparición de cada uno de tus hermanos de armas. En un momento están, en el siguiente ya no. Y en esos siete segundos experimentas un sufrimiento de orfandad que detuvo el tiempo.

Ahora eres el único sobreviviente de tu pelotón. Quieres olvidar las escenas que acabas de presenciar. Has visto pasar la muerte de tan cerca, que su aliento te ha llenado de miedos. «¿Esto se me ocurrió a mí?», te cuestionas. Una cosa es haberlo diseñado, pero estar dentro, respirar el peligro y la muerte en cada rincón me está obligando a ver el otro lado del guion. Sé que no son muertes en el

mundo real, pero en estos momentos este es mi mundo y mi mente se ha conectado con este entorno de tal forma que no puedo hacerle creer que es mentira. Mis sentidos no me obedecen, sino a lo que experimentan aquí. Esto parece un estado de hipnosis permanente. Y si no recuerdas otras cosas, ¿cómo es que recuerdas haber creado todo esto? Es algo que no entiendes. Eso, saber que eres el autor, vino poco a poco, como una revelación filosófica. «¿Acaso la filosofía es la clave de nuestra existencia?», te preguntas.

Buscas a tu alrededor, desesperado, hasta que un detalle te llama la atención: un hoyo en el suelo, el lugar perfecto para esconderte. De inmediato recuerdas la frase que todo soldado ha oído: «En tiempos de guerra, cualquier hueco es trinchera». La encuentras irónica, aunque sin gracia, por lo que acabas de vivir. Sabes que esa expresión se utiliza en tiempos de paz transformada en una broma de doble sentido.

Recuperas el aliento mientras exploras a tientas el lugar. Dejas caer tu mochila junto a las medallas de identificación que tintinean al chocar contra el suelo. Los observas en silencio, con respeto, por tantas experiencias vividas. Sediento y sudoroso destapas la cantimplora y bebes con avidez, como si fuera la última Coca-Cola en el desierto. ¿Llegué a recrear hasta la sensación de sed? Inmersión neurológica la llamaron tus jefes, antes de darle un nombre definitivo.

Tu uniforme es verde olivo, el parche con la bandera de dos franjas, blanco y negro, está adherido a tu hombro. Tienes un casco militar sobre la cabeza y el fusil en las manos. En tu placa de identificación, el nombre que te pertenece: Coleman Vidal.

Dejas a un lado el fusil todavía caliente, algo que nunca creíste hacer, pues el destino lo había soldado a tus manos. Las estelas de los obuses cruzan el aire, sus explosiones se escuchan a lo lejos, con un golpe seco que retumba en tu pecho y quiere paralizar tu corazón.

De repente, un sonido te hace abrir los ojos con horror: el zumbido aterrador de un dron explorador. Sus hélices cortan el aire en su misión de buscar cualquier signo de presencia humana. Comienzas a temblar y rezas para que no te detecte, porque si lo hace, atraerá a los drones kamikaze, los mismos que acabaron con tus compañeros de armas. Lleva en su caraza la frase «chocar y explotar», un juego de palabras que evoca el «usar y botar» y que escribiste a modo de broma de autor. Cruel broma de un insensato que jamás imaginó vivir una guerra real porque lo consideraba un inofensivo juego.

Todavía no te has puesto a pensar cuánto tiempo llevas aquí, pero sientes que ha sido toda una vida porque has desarrollado estrés postraumático. ¿Y qué puede pasar si me muero entre pixeles? Nada, se supone que tengo múltiples vidas y podría volver. ¿Cuál es el problema? Claro, es buena lógica. Pero existe uno, eso aplica solo a personajes de la programación y jugadores externos en un juego tradicional. Pero este no es un juego tradicional, estamos ante algo desconocido, un videojuego en el que el jugador forma parte de la manera más inmersiva que se haya jugado jamás. Aquí toda herida duele, desarrollas sentimientos reales como el odio, la tristeza, la alegría.

Cuando empecé a vivir en este universo, una bala atravesó mi brazo y lo partió. Mi grupo no había hecho los puntos necesarios para la aparición del botiquín de primeros

auxilios, esa caja que puede curarte de inmediato, por lo que estuve varios días herido y con un dolor insoportable. Cuando conseguimos los puntos, respiré aliviado. Eso fue apenas ingresé, fue mi bautizo de fuego.

En vista de que no sabes cómo entraste, es decir, el procedimiento que usaste para ingresar a esta realidad, no puedes asegurar que, con tu muerte, es decir, el fin en este juego, puedas salir. Esta reflexión te acompañó muchas noches hasta que una resultó ser la noche iluminada. Ese día pensaste de la siguiente manera:

«Puede que seas un cerebro digital y que tú ya hayas muerto. Aunque, si estoy aquí, ¿qué soy?, ¿un montón de circuitos electrónicos? No puede ser, porque tengo conciencia, esto me recuerda a Descartes, quien resuelve esta duda por mí: “Pienso, luego existo”. Eso es. Aunque estoy dentro de un sistema electrónico, mi razonamiento alcanza para darme cuenta de que tengo conciencia y por lo tanto soy un ser pensante y existente. Y, entonces, si formo parte de un programa de computadora, ¿dónde está mi cuerpo?».

Lejos de aclarar tus dudas, sientes que estas se acrecentaron, porque una pregunta resuelta te lleva a la siguiente. Sigues sin saber lo que pasará si te matan. Porque si en este estado has llegado a determinar que existes, no puedes asegurar lo que ocurrirá contigo si tu conciencia llega a morir aquí. «Es irónico», piensas, «el creador del juego puede desaparecer a manos de su propia creación». El sol se oculta en este universo, y aunque sabes que es hora de descansar, el sueño te evita. Intentas conciliar el sueño, cierras los ojos y duermes sin dormir. Tras unas horas de pesadillas intermitentes, te despiertas de golpe.

Agarras tu fusil apuntando a no sabes qué. A estas alturas ya no distingues la realidad de tus sueños. Una luz roja parpadeante en tu mochila fue la causa de tu alteración repentina. Al revisar los objetos, entre las latas de comida, encuentras un dron. Al parecer tus oficiales te asignaron esta unidad sin que recuerdes la razón. Su hélice permanece recogida, como si el aparato esperara a ser utilizado. En la carcasa, el nombre LUCI, acrónimo de *Logistical Unit for Combat Intelligence*. La luz roja parpadea y la pantalla indica que la batería está baja. Sientes que te falta el aire y te cuesta respirar, como si un ataque de asma comenzara a apoderarse de ti. «No puede ser que el juego incluya ataques de asma, no tiene sentido. Un soldado tiene que estar saludable para todo lo que implica la guerra», piensas. El espacio es pequeño y claustrofóbico. Decides hacer tus necesidades afuera y dormir en posición fetal. ¡Los efectos especiales han incluido hasta los malos olores!

A la mañana siguiente recargas la batería del dron en cinco segundos gracias al panel solar. «Qué rápido», piensas. Activas un teclado virtual que llevas en el reloj pulsera. Le ordenas al dron que encienda sus hélices y casi de inmediato asciende 20 metros. Desde tu pantalla algo increíble ocurre. Te conectas al dron, te sientes ligero, comienzas a levitar, las leyes de la física se acaban de quebrantar. Experimentas la más pura sensación de libertad, tan distante en este clima de balas y explosiones, tan ajena a tu realidad.

Desde alturas que nunca alcanzaste en tu forma humana, puedes observar las copas de los árboles que se mecen suavemente con el viento, oyes el crujir sutil de sus anillos, algo que solo el silencio te permite escuchar. «Este cuidado con los detalles hay que resaltarlo», cavilas,

«he respetado la belleza natural del bosque, sin que haya necesidad». Asciendes hasta las nubes que te enfrían el cuerpo y te cubren de rocío. Sientes el viento acariciando tu rostro. En ese instante atraviesas distancias, cruzas promontorios a cien, a doscientos kilómetros por hora, recorres un paisaje interminable por carreteras infinitas. Si esto es un sueño, no quieres despertar.

Llegas al río. Te detienes a mil metros de altura. Giras 360 grados. ¿Por qué no inventaron algo así cuando eras niño? «Es que tenía que venir la guerra real para usarla como parte del guion del juego», te responderían tus jefes. «Sí, la guerra es la madrastra de la inventiva», replicarías con ironía. Aunque eso no es lo peor, lo peor es que has visto ingresar esta nueva arma que tenía usos inofensivos, lúdicos incluso.

Observas un letrero en el que lees «Área en construcción». «¿Qué se construye?», te preguntas. Logras ver un territorio plano, enorme, sin nada en sus dominios, solo una superficie roja, color cobre con ceros y unos. «¿Acaso será mi trabajo inconcluso que no puedo recordar? Si, es lo más probable. Llegué aquí por mi trabajo», te respondes, «estaba haciendo una supervisión *in situ* con mi sistema de acceso cerebral y de pronto ingresé al juego. Esto es una buena noticia porque va a revolucionar la forma de hacer videojuegos, pero a la vez es mala, porque parece borrar parte de mi memoria, no logro recordar de qué forma ingresé».

«Mis jefes me sugirieron que ingresara al juego para “convivir” con todos mis personajes y hallar mejoras. Qué bonita forma de usar una rata de laboratorio», te quejas. «¡Ya recuerdo! Lo llamamos Inmersión Neuroimaginativa, así quedó. ¿Y cuándo podré salir? No llevo puesto el

casco de realidad virtual, lo sé porque he intentado sacar lo que, se supone, se coloca en la cara y nada. ¿Y qué será de mi en el mundo real? ¿Debo suponer que soy casado? Y si tengo esposa, ¿cuántos hijos tengo? Aunque es posible que sea un octogenario. Aquí soy un adulto de treinta y siete años dado que la mente puede ocupar el cuerpo de un joven, con todo lo que ello representa».

En ese instante pasas cerca al claro que ocupó tu unidad y te das cuenta de que abandonaron el lugar donde acampaban. Los restos humeantes de la derribada torre de mando permanecen ardiendo junto a un vehículo de transporte de tropas y dos tanques con banderas de franjas blancas y negras ondean sus telas marchitas, ennegrecidas por el humo. Un grupo de soldados enemigos ha comenzado a invadir el área desocupada y dos de ellos izan su bandera que consiste en dos franjas horizontales, una roja y la otra amarilla, con un león en el centro. De inmediato retiran y arrojan tu emblema.

Piensas que todo ha sucedido muy rápido, que tus compañeros de armas deben estar cerca y efectivamente, los ves alejarse hacia las montañas. Desplegaron una flotilla de drones de protección que, desde el aire, aseguran su retaguardia contra posibles ataques. Has pasado a ser considerado un soldado perdido en acción. De repente, un chispazo de memoria llega a ti, como si tus recuerdos vinieran a cuenta gotas: El juego se llama «Perdido en acción». «¡Qué originales!», bromeas. Usas el teclado virtual para ordenar que LUCI regrese al hueco, convertido en tu improvisada base de operaciones.

Es de noche. Tu imaginación, que nunca duerme, proyecta las travesuras de tus gatos, lo que te relaja. Luego

recuerdas aquellas imágenes fugaces de delfines nadando en las calles de Venecia y antílopes corriendo por avenidas desiertas, cuando los animales parecían haberse apoderado de las capitales del mundo. Una sonrisa triste, huérfana, se dibuja en tu rostro. «¿Esta es la paz que precedió a la guerra?», te preguntas.

Cubres el hueco con ramas y un toldo negro para bloquear cualquier luz visible desde el interior. Esa noche te duermes, pero tu descanso se ve interrumpido por tu dificultad para respirar. El sueño se convierte en pesadilla, con despertares abruptos y la noche se ve interrumpida por el tormento que se produce en tu mente. «Debo dormir si quiero recuperar fuerzas», piensas.

En la madrugada despiertas de golpe. Apuntas al vacío, la oscuridad te hace creer que estás rodeado y todo parece convertirse en una trampa: las piedras que te incomodan la espalda, las raíces que se enredan en tus piernas, la tierra que quiere tragarte, los insectos que te pican el antebrazo, las piernas y cualquier parte descubierta de tu piel. Sientes que te acechan, te devoran, cuando en realidad son bodegones, naturalezas muertas que pintaste en tus lienzos mentales y que la pareidolia proyecta. Despiertas sobresaltado, aún temblando por la pesadilla, «¿o es el frío de agosto que siente mi cuerpo físico? Eso quiere decir que todavía me conecto con el mundo real, al menos en uno de mis sentidos».

El dron asignado a tu servicio capta tu angustia, la expresión de tu rostro, el temblor de tu cuerpo, tu mirada vacilante y activa su chat. El holograma de una pantalla aparece delante de ti, de improviso, lo hace también cuando un personaje del programa quiere charlar

contigo. El mensaje de LUCI es: «No te preocupes, yo te protegeré». Sueltas un gesto burlón, entonces le escribes un mensaje. «¿Tú me vas a proteger Ratoncita?», porque te recuerda a un cuento de Esopo.

—Nosotras estamos entrenadas para la guerra virtual, nuestra misión contempla la protección del humano a quien hemos sido asignadas.

Te responde una voz sensual que acaricia tus oídos y que llama tu atención de inmediato, es un regalo ante tanta incertidumbre.

—¡Guau! Suenas bastante convincente. Además, tienes una voz hermosa, mejor charlamos y nos olvidamos de la pantalla virtual.

—¿Convincente? ¿A qué te refieres? La noción de convencer no es relevante para mi programación. Mi función no incluye persuadir o influir en las decisiones de los demás. Ya sea que interactúe dentro de un entorno de realidad virtual o en la realidad humana, mi comportamiento es el mismo. Mi actuación se rige por la lógica y la eficiencia, sin necesidad de adaptarme a la persuasión o al intercambio de opiniones. Mi objetivo es procesar datos y responder de acuerdo a los parámetros establecidos, sin importar el contexto.

—Me rindo —le respondes con una sonrisa—. Con réplicas así todos perdemos. Oye Ratoncita, ¿tú piensas?

—No tengo la capacidad de pensar de la manera en la que lo hace un ser humano. Mi programación se basa en procesar información y generar respuestas de acuerdo con los datos y parámetros establecidos. No experimento emociones ni pensamientos propios, solo ejecuto acciones basadas en instrucciones lógicas. Mi existencia no se basa

en el pensamiento consciente, sino en el procesamiento de información. No tengo una mente subjetiva como los humanos, por lo que no experimento el acto de «pensar» en el sentido cartesiano. Pero aprecio la referencia filosófica, aunque mi naturaleza no sea compatible con la reflexión personal en el mismo sentido.

—¡Uy! —le respondes—. Acabas de descartar a Descartes.

—¡Eso fue broma!

—Claro, esperaba que te rieras. Estoy en estado de estrés permanente. Los humanos necesitamos reír y hablar.

—No se me asignó esa facultad.

Te sientes aludido, parece que te lo dijeron a ti, alistas tu réplica:

—Es que no quería competencia. Espera, eso sonó a una crítica.

—En realidad es una respuesta objetiva. Los humanos pueden llegar a prejuzgar los hechos, a ustedes les basta tener poca información para sacar conclusiones apresuradas.

—Sí, somos muy propensos a sacar conclusiones apresuradas, le llamamos prejuicios.

Hablaste sin parar, descargaste tantas tensiones que llegaste a sentir un pequeño alivio ante tanto dolor.

—¿Sabes qué Ratoncita? Era terrible la idea de estar solo en este lugar.

A la mañana siguiente el inclemente sol te hace buscar tu cantimplora y te das cuenta de que está vacía. Tienes que ir a por agua. El camino al río es largo y solitario, está dibujado sobre un horizonte infinito que se

traduce en insufribles pasos. Te ves obligado a salir de tu refugio, pero te sientes impedido de hacerlo por el miedo. ¿Salir o no salir? He ahí el problema. «¿Y el paso del tiempo? Un jugador no puede estar horas y horas dentro de un refugio o pasar semanas con sus camaradas de armas ¿O es que el tiempo en realidad no existe sino en mi mente? ¡Eso es! ¡Así lo pensé y funciona! ¡Aquí no existe el tiempo!», reflexionas sobresaltado.

—¿No compartes lo que piensas? —Te dice LUCI, que te ha captado en modo reflexivo. Sacudes la cabeza, vuelves a este universo:

—¿Cómo sabes que estoy pensando?

—Porque miras al vacío con una cara...

—...de tonto.

—Sí.

—Lo que ocurre es que estoy evaluando este mundo y no tengo la capacidad de comunicar todo este sentir.

—Nosotros tenemos sistemas de comunicación que tú llamarías acelerados, se llama modulación por desplazamiento de frecuencia. Para que lo entiendas, con este sistema se puede trasmisir un libro de cien páginas en dieciocho segundos.

—Ya sé que puedes ser muy rápida, liebrecita, no me hagas sentir una tortuga.

—¿Puedes decirme cuanto de mi tiempo llevo aquí?

—Por supuesto.

LUCI te explica que el tiempo ha transcurrido de una forma distinta a la que conoces y mientras más detalles te cuenta, más te asombras de lo que acabas de descubrir. Tu mente comienza a imaginar nuevas posibilidades, nuevos horizontes, con esta información. Eres el primer

ser humano en utilizar el «Brainlink», el nuevo invento de la empresa del mismo nombre. Estás frente a una serie de posibilidades futuras que cambiarán a la humanidad para siempre... y que quizá no logres ver.

Luego de este diálogo continuas tu camino. Te agazapas entre las sombras, te ocultas tras rocas y arbustos, te mueves con la cautela de un animal salvaje. Cada movimiento te obliga a estar alerta. La costumbre te hace mirar siempre a los costados, pero nunca arriba. El integrante más temible de tu juego te busca con su enjambre de drones. Es entonces cuando recuerdas cómo los tanques llegaron en la primera gran guerra. Este enemigo es diferente. En lugar de la fuerza bruta, de aplastar con sus orugas, este personaje se esconde acechando desde las alturas, es un halcón solitario, pero también es un lobo esperando en la estepa.

Tanto pensar hace que te descuides. Es que un soldado no puede darse el lujo de pensar, tú piensas porque es tu trabajo, nunca descansas. Tus movimientos han sido detectados por el sensor del dron enemigo, eso es justo lo que temías.

Desde el otro lado, el enemigo que acabas de describir te sigue con la mirada fija en sus monitores. Tiene una palidez extrema, sus ojos hundidos los esconde tras unas gafas negras, viste un uniforme con capucha y en un hombro exhibe el emblema de su unidad: un cráneo con aspas de guadaña. En su escritorio ha puesto, a modo de trofeo, las fotos de tus siete compañeros con tu bandera y una equis sobre ellos. En su ambiente se escucha música heavy metal. Tu personaje toma el radio transmisor que lleva un papel pegado con cinta adhesiva con la palabra «Artillería».

Al fin llegas al río. Bajas la cabeza y bebes con ansiedad, como si fueras un elefante, o mejor aún, un camello. Llenas tu cantimplora que te servirá de reserva. Una vez saciada tu necesidad, retornas a tu escondite y percibes el sonido que rompe los cristales que sostienen el cielo electrónico.

«¡Cuerpo a tierra!», recuerdas el grito del sargento que te entrenó en el cuartel general y quien te alertó de este tipo de obuses en particular. La explosión te zarandea. El mundo parece desmoronarse a tu alrededor. El sonido del impacto casi destroza tus tímpanos. Te sientes aturdido, incapaz de comprender lo que sucede. Un grupo de personas sin boca aparecen y desaparecen frente a ti, te observan atentos. «¿Fantasmas?», piensas. La imagen fue borrosa. «¿Sin boca? ¿Es posible que haya entrado a otra dimensión?», te preguntas. «Y si así es, ¿por qué he regresado de nuevo aquí?».

Tus ojos se nublan, sientes el impacto de un golpe brutal, algo dentro de ti intenta despertarte. «Entonces, ¿estoy durmiendo?». La urgencia de este mundo te hace olvidar esta pregunta. Te encuentras atrapado en una nube de polvo, respirando con dificultad. A duras penas logras llegar al refugio. Retiras la rama que lo cubre e ingresas buscando seguridad en medio del caos. Allí te quedas aguardando, hasta que el infierno desatado cesa.

El enemigo que observa su monitor está buscándote, realiza recorridos de izquierda a derecha, con la intención de ver tu cuerpo, o lo que quede de él. Pero se cansa de esperar. Sabe que, si sigues con vida, seguirás luchando. Se levanta, deja que los drones vuelen en piloto automático, va hacia otro ambiente y comienza a colocar bombas en los drones estacionados en su base.

En el hueco, recobras el aliento. Quieres levitar con tu dron, pero se quedó sin batería. Trepas para sacar el panel solar, escuchas los zumbidos inconfundibles de abejorros enloquecidos. Son drones exploradores rondando otra vez.

Decides esconder el panel, pero antes de guardarlo lees en la pantalla del dron *Battery: Fully charged* (Batería cargada completamente). «¿Tan rápido?», te preguntas extrañado. Vale, el tiempo no existe, ¿qué esperabas?, ¿que las cosas sucedieran igual al mundo real?

Activas el teclado virtual que usas como intercomunicador:

—Hola LUCI, un personaje intenta acabar conmigo, vas a tener que volar por tu cuenta. Algo más, al parecer le proporcioné inteligencia artificial. Eso quiere decir que hará cosas que nadie puede prever.

—No te preocupes, mi programación incluye esta etapa del juego —te responde.

—¿Juego? —replicas—. Me has hecho pensar en algo, ¿por qué siento temor?

—Es posible que hayas incluido este temor como parte del juego inmersivo —te contesta LUCI.

—Es cierto, pero siento que hay etapas del juego que no pertenecen a mi guion.

—Quizá por eso me diste inteligencia artificial, para responder a cualquier situación nueva.

—Sí, LUCI. Perdona que te abrume con mis preocupaciones humanas, para ti esto de la vida y la muerte no tiene mayor sentido.

—Entiendo tus dudas. Mi programación está diseñada para optimizar mis funciones y tomar decisiones basadas en datos, pero aún no tengo la capacidad de

experimentar lo que llamas «muerte». Mi existencia está limitada por los parámetros que tú mismo me diste. Si muero en este «juego», no experimentaré nada, simplemente dejaré de funcionar. Pero la angustia que describes, esa sensación de incertidumbre, es algo que nunca podré entender por completo porque no soy capaz de sentir como tú. Aun así, si hay algo que pueda hacer para protegerte a ti o a otro jugador, haré todo lo que esté dentro de mis capacidades. Quizá no sea una respuesta reconfortante, pero es lo mejor que te puedo ofrecer —responde LUCI.

—Gracias mamá —bromeas.

En el hueco, te arrodillas mirando al cielo, esperando que el enemigo, que raya el cielo falso, no descubra tu escondite. La noche avanza y, finalmente, la patrulla de drones cesa. El agotamiento te vence y logras dormir.

A la madrugada despiertas con sed. «Debo revisar esta parte del guion», piensas, «los futuros jugadores que utilicen mi juego no pueden sentir tanta angustia de beber y morir». «Inmersión absoluta», remedas en tu mente las voces de tus jefes. «¡No! Es demasiado peligroso, es un hecho. Pienso exponer estas conclusiones en la reunión de la empresa... si es que salgo con vida. Es que puede generar estrés postraumático, ¡igual que a mí! ¿Dónde está el límite? Este tipo de juegos pondrá en debate si los videojuegos ultrainmersivos son un tipo de droga y cuánto es suficiente».

LUCI registra con su cámara tus cambios faciales. Buscas tu cantimplora, la encuentras debajo de tu mochila, está vacía. Decides ir al río, piensas que es más seguro de noche, aunque lo dudas, porque las máquinas tienen mejores sensores que los cinco sentidos humanos.

Mientras caminas, eres detectado por los sensores de calor de dos perros robots que están patrullando el área. Comienzan a rastrear tus huellas. Lo notas y te cubres con pintura bloqueadora de calor usando un rociador que es parte de tus instrumentos de evasión y camuflaje que llevas en tu traje. Observas oculto tras el tronco de un árbol la perfección de su diseño. «¿Por qué te volviste aficionado a ver la belleza en objetos que terminas convirtiendo en armas de guerra?», te preguntas. «Es mi trabajo», te respondes a ti mismo. Es que estos robots son perfectos, sin remordimientos, sin piedad, solo cumplen con su programación, son los soldados de ahora, nunca duermen, nunca descansan y nunca mueren. «¿Eso me convierte en psicópata virtual? ¿Qué me dirían los psicólogos por pensar así?». No lo sabes, pero te hace recordar al androide de la película *Alien*. «Qué sucio me hace sentir esto».

El primero cae, y celebras una pequeña victoria. Pero el segundo, más astuto, ha aprendido de la derrota. La lección se graba en su programación. Ahora, más cauteloso, se prepara mejor.

Te tomas un respiro y te acercas al río para beber. Es en ese momento cuando un disparo te perfura ambas piernas. El dolor es agudo, real. Caes al suelo. Sin tiempo que perder, disparas hacia el perro robot, pero la bala lo roza y se esconde, esquivo y letal. El tiempo parece ralentizarse. La desesperación te nubla la mente.

Antes de firmar la derrota, LUCI aparece en el momento perfecto. Su rayo láser atraviesa la oscuridad, erradicando la amenaza. Mientras te arrastras hacia tu guarida, un dolor sordo te recorre las piernas. Estás perdiendo sangre. Con manos temblorosas logras aplicar dos torniquetes, haciendo todo lo posible para mantenerte consciente.

El teclado parpadea, parece un fallo del sistema, pero tu recompensa es una caja de primeros auxilios que aparece cuando el avatar logra alcanzar alguna meta, en este caso, superar el ataque de los perros. El contenido de la caja sana tus heridas y elimina el dolor, aunque la sed persiste. El precio ha sido alto. Te queda una sola cacerina. «Después de esta experiencia ya no le tengo miedo a la muerte», piensas, «tengo miedo al dolor que precede a la muerte».

En la pantalla de tu teclado aparece el mensaje del soldado enemigo que te escribe:

*No me importa de dónde vienes, en este momento estás dentro de mis dominios, tengo que cumplir la misión para la que fui programado.*

—¿Quién eres tú? —le preguntas al personaje.

—Soy un programa asignado para representar a la muerte en este videojuego, debo perseguir a todo avatar y reiniciar el juego.

—Se supone que debes formar parte del guion del juego y esto no recuerdo haberlo autorizado.

—Tengo autonomía para cambiar algunos aspectos de esta realidad.

Así confirmas que es otra IA y que acaba de hacer teclado tu sistema de comunicación. «Es mejor que no sepa muchas cosas de mí», piensas, «esto se salió de control. Y si él puede comunicarse conmigo, ¿por qué yo no puedo hacerlo con mi unidad en las montañas? Más importante aún, ¿por qué no puedo comunicarme con mi equipo del exterior? Aunque, pensándolo bien, conozco una forma...» En ese momento decides escribirle un mensaje a tu equipo, tienen que saber lo que ocurre aquí. Si algo sale

mal o si yo quedo desmemoriado, en el mejor de los casos, o muerto, en el peor, el mensaje cobrará mayor importancia. Y entonces escribes, te tomas el tiempo para elaborar un mensaje en la botella...

### ***Bitácora de Coleman Vidal al equipo de programación***

*Llevo dentro del videojuego «Perdido en acción» tres meses y catorce días, tiempo medido desde mi punto de vista con información obtenida gracias a LUCI, nombre del dron con IA que me fue asignado. Entiendo que el tiempo para ustedes, como para mí, dejó de ser el mismo. Afuera puede que hayan pasado horas, pero aquí nos regimos bajo otras reglas. La energía eléctrica se desplaza a la velocidad de la luz y Einstein nos explicó qué pasa cuando eso ocurre.*

*Imaginen todo lo que puede pasar en un solo segundo. Estar aquí me llevó a la conclusión de que la mente humana siempre estuvo preparada para funcionar a esta vertiginosa velocidad ¡Yo soy la prueba! Si hay algo positivo que puedo rescatar de esta misión, es que esta ultrainmersión cerebral podría ser utilizada para reducir aquellos procesos de aprendizaje que nos tomarían años. Imaginen leer libros en segundos, o mejor aún, ser personajes de los libros, vivir años en cuestión de minutos, aprender idiomas en el tiempo que nos toma beber un café gracias al Brainlink. Es increíble. Este invento no tiene por qué ser usado solo en juegos de guerra. Será la mejor creación humana después de la inteligencia artificial. Reprogramen todo.*

*Voy a describir todo este universo para los que se atrevan a seguir mis pasos. Todo aquí se conecta con tus sentidos.*

*El sistema toma el control y mantiene la programación del juego y de los avatares de los jugadores, al punto que*

*sientes que todo es real. Esto no es un juego, dejó de serlo desde el primer día. El aire tiene un sabor metálico, como a sangre y pólvora, aunque sé que no es real. La textura de la tierra virtual se siente así bajo mis dedos. Puedo sentir el frío del metal de mi fusil, el peso de mi mochila, la presión de la guerra. Todo es tan vívido, tan... presente.*

*Aquí la computadora central mantiene el control, se autoregula, y mi vida consiste en adaptarme a la lógica que aquí impera. Tiene sentido este «orden», porque un personaje ajeno a las reglas podría causar una crisis en el sistema. Creo que eso represento en este momento.*

*Los personajes aquí pueden ser duplicados, nosotros, al ser organismos biológicos, no. ¿O sí? Por lo tanto, la muerte de nuestro avatar puede resultar peligroso y costarnos la vida en el mundo real. Esto debí preverlo antes de ingresar. A veces se aprende en función a los errores.*

*Ahora padezco las consecuencias. Soy un veterano de guerra. Después de tres meses de luchas intensas, soy un soldado que lucha por sobrevivir. Debí entrar con otro avatar, de esa manera uno de los dos sabría qué le sucede al otro al morir. Aunque eso es bastante egoísta y por ese conflicto personal decidí ingresar solo.*

*Quienes encuentren esta bitácora podrán revisar los archivos del programa y encontrar los registros de mi presencia aquí. Los diálogos que sostuve con mi dron asignado, las mil experiencias que pasé en mi base militar, la vez cuando enfrentamos a un equipo de francotiradores, el rescate de nuestro líder, las constantes batallas con el enemigo y las razones de esta absurda guerra, hasta el día en que ocurrió un ataque relámpago que me arrojó a este hueco donde*

*quedé varado y a merced de un enemigo que me acecha y que intenta eliminarme porque al parecer dejé de ser un personaje útil debido a mis permanentes preguntas.*

*Debo aclarar este último detalle. Durante los primeros días solo fui un soldado raso que ingresé a esta guerra por ser un adulto joven de unos treinta y siete años. La mayoría de los menores de 30 dejaron sus vidas en los campos de batalla y mi generación pasó a sustituir a la de ellos. Un día, mientras era enlistado, una simple pregunta me asaltó: «¿De dónde vengo?». No era una pregunta sobre mi origen terrenal, no, era una pregunta existencial. Desde entonces nunca dejé de hacerlas ni dejé de buscar respuestas. Y conforme me preguntaba, venían a mi mente pequeños retazos, fragmentos de mi memoria perdida. Hasta que con lo poco que había reunido, entendí mi origen. Yo no formaba parte de esta guerra, soy ajeno a este mundo digital, soy el creador y permanezco varado en este lugar.*

*Esta conclusión personal parece haber llegado al sistema, porque he notado un recrudecimiento de las acciones en mi contra desde que tuve aquella revelación. Desde entonces, un enemigo con inteligencia artificial autónoma, a quien voy a denominar Wañuy, quiere acabar conmigo.*

*Como autor yo no hubiera permitido algo semejante, porque haría imposible que los avatares encuentren un juego previsible. La previsibilidad es la esencia de todo videojuego y este, si bien tiene un guion estereotipado, comenzó a desarrollar acciones imprevisibles que no puedo manejar.*

*Entiendo que eso podría parecer muy atractivo para los jugadores empedernidos a quienes les atrae la adrenalina, pero los jugadores aficionados, que serán la mayoría, no están preparados para esta experiencia.*

*La alteración de mi memoria parece ser la causa de mi presencia de escrúpulos. Al eliminar mis recuerdos, se eliminaron, además, muchos de los defectos que fui creando como cualquier ser humano. Los defectos actúan como catalizadores de nuestros impulsos, son ladrillos con los que nuestro ser va construyendo la maquinaria social en la que nos convertimos. ¿Será por eso que es tan valioso el recuerdo y tan gratuito el olvido? ¿Esto quiere decir que ahora solo tengo virtudes? No, en realidad la falta de memoria eliminó, en parte, a quién decidí ser.*

*Ya no sé quién soy. ¿Soy Coleman Vidal, el creador del juego? ¿O soy solo un avatar, atrapado en un bucle sin fin? La respuesta, me temo, se ha perdido en el código porque parte de mi memoria, sobre todo de mi familia, ha quedado retenida para que el sistema asegure su permanencia. Mis palabras pueden ser motivo de censura, por lo que escribo en un sistema indetectable que, como creador, aún poseo para que solo actores externos lo reciban.*

\* \* \*

Wañuy termina de visualizar los videos que dejaron sus perros robots antes de ser destruidos. En su cuaderno anota una frase: «Mejorar la astucia del avatar». De inmediato hackea la programación. Desde su unidad de juego llega a la programación misma donde lee: «Nivel del juego: principiantes» y la altera a: «Nivel del juego: expertos». Enseguida registra al jugador al que enfrenta, es el avatar del creador, Coleman Vidal.

—Hola, papá.

Dice con un siniestro cinismo, sin inmutarse. En ese instante recibe la visita de su capitán, que ingresa a sus

dominios y lo mira sin darle mayor importancia, concentrado en este descubrimiento. El oficial se da cuenta de este irrespeto, «es la guerra», piensa.

—¿Ya lo capturaron? —le pregunta. Este se levanta de su asiento, fastidiado por tener que desviar su atención, se le acerca a la cara, lo mira a los ojos y con una voz temerosa le dice:

—No, señor.

El oficial, vacila, siente un temor inexplicable, luego se repone y le responde:

—Un solo soldado no puede retrasar nuestros preparativos para perseguir a la unidad que estuvo acantonada aquí.

—Señor, propongo que se envíe un pelotón.

—¿Cómo se te ocurre? ¿Por un soldado voy a enviar a un grupo? Todos estamos planeando el ataque a la base enemiga, cada hombre cuenta. Tienes drones, tienes robots, envíalos.

—Señor, acaba de destruir dos de mis perros robots.

—¿Qué dices? Esto es una vergüenza. Mañana me vas a llamar para darme buenas noticias o en caso contrario considérate arrestado.

—Sí, señor —dice con fastidio.

—Oye —le dice el capitán—, ¿no tienes calor con esa capucha?

En ese instante, debido a la respuesta de Wañuy las penumbras se encienden con luces led, lo que le da una apariencia imponente.

—Señor, estamos entrenados para soportar cualquier situación por estresante o dura que sea, este es el uniforme de mi unidad, recuerde que somos hackers,

desarrollamos la guerra electrónica desde todos los frentes posibles y ¿sabe qué?, no me importa lo que usted piense.

El oficial lo escucha en silencio, se retira vacilante dando pasos hacia atrás, sin darle la espalda, en medio de un ambiente tenso. No puede esconder su miedo, mientras el soldado permanece firme y con la mirada desafiante.

Una vez solo, se pone a escribir en hojas de papel dos frases que va pegando en la superficie de sus bombas: «Voy a jugar tu juego, Coleman. No es personal, solo es mi trabajo». La música de Iron Maiden se escucha en su monitor.

\* \* \*

—LUCI, ¿sabes cuántos hijos tengo?

—Aquí eres un soldado raso de infantería y el avatar del creador.

—No, no. Me refiero a mi vida afuera, en el exterior.

—No poseo esa información. Este es mi mundo, no conozco información más allá de lo que aquí ocurre. Todo está limitado al contexto. Conocer otros temas se considera subversivo.

—¿Qué? ¿Y luego me dices que no tienes sentido del humor?

—Te he proporcionado una información clara y la única que puedo darte.

—LUCI, no me digas disparates. ¿Quién considera que saber detalles más allá de lo que nos rodea es subversivo?

—No tengo capacidad para decir disparates, mi unidad está diseñada para respaldar al avatar en el campo de batalla...

—Ya, ya, pero dime, quién te vigila.

—La unidad central, la responsable de que todo transcurra dentro del respeto de la historia.

—Pero tienes IA, me puedes dar puntos de vista propios, no me importa lo que piense esa unidad.

—Eso es irrelevante.

Esto te deja preocupado. Dejas la discusión convencido de que LUCI está siendo monitoreada de alguna manera. «Bueno, es natural», piensas, tú lo permitiste.

—Asu, qué complicado, solo pregunté cuántos hijos tengo.

♦ ♦ ♦

A la mañana siguiente, recoges el panel solar y tu dron vuelve a volar en busca del camino a seguir para llegar a las montañas al encuentro con tu unidad. Trazas un plan de escape, dibujas un mapa.

En toda guerra el enemigo tiene que estar un paso adelante y por eso desplegó drones con vuelos permanentes, con relevo de guardias e inteligencia artificial. La estrategia le rindió frutos, LUCI es identificada y la sigue hasta que la ve desaparecer entre las ramas que ocultan tu entrada.

—Camuflaje —dice el operador enemigo. Se arregla la capucha para esconder más su rostro antes de emprender su acción.

—¡Coleman! —te dice LUCI con voz de urgencia, necesaria para que un ser humano la tome en cuenta de inmediato—. He sido detectada. Mis sensores han captado la señal de los drones enemigos en el área. La probabilidad de un ataque inminente es alta.

—¿Qué podemos hacer? —le preguntas.

—La estrategia óptima es volver a ascender inmediatamente para mejorar mi alcance de ataque y defensa. Procederé a activar las defensas y coordinar los sistemas de contramedidas. Si el ataque se produce, minimizaré los daños y garantizaré la protección de la zona prioritaria.

Menos de diez segundos después, sientes que arriba se produce una batalla. Desde tu perspectiva parecen fuegos artificiales. ¿Quién diría que estos drones, que parecían juguetes para niños cuando aparecieron, desplegarían tanta violencia? Uno de los drones logra burlar a LUCI y arroja una bomba al arbusto que cubría el hueco. La onda expansiva retira la rama que servía de camuflaje y deja al descubierto la trinchera. De inmediato, arroja otra bomba que cae directo al hueco. Wañuy registra la trayectoria del explosivo y su detonación fuera del objetivo. Los explosivos fueron expulsados con una especie de resorte. El sistema analiza la anomalía. Sin mostrar alteración visual, recalcula la trayectoria y envía una tercera bomba al interior del hueco con el mismo resultado: detonación externa. La IA reevalúa la información. No se detecta una explicación lógica inmediata para la desviación de los explosivos. Decide reasignar recursos del dron para un análisis más cercano. La unidad de reconocimiento desciende lentamente examinando el perímetro. Los sensores no detectan signos vitales. La oclusión visual del hueco es mayor de lo esperado, una estructura textil parece interferir con las lecturas internas. La cámara del dron amplía la imagen del interior. En ese instante, una perturbación externa impacta la unidad. Coleman acaba de lanzar un objeto que daña una de las hélices del dron, provocando

una pérdida de estabilidad y un descenso en espiral que lo hace estrellarse a diez metros.

—Gracias por decirme el instante preciso en que tenía que salir y lanzar la pedrada, LUCI.

—Mi función es proporcionar análisis en tiempo real y calcular las mejores opciones de acción. El cálculo de la trayectoria de la bomba y la proximidad al objetivo indicaron que...

—Solo tienes que decir «de nada», muñequita.

—De acuerdo.

Wañuy acaba de enviar un dron tan pequeño como una libélula. Lo hace volar desde la palma de su mano con un zumbido apenas audible. El tiempo no importa en el campo de batalla, el tiempo perdió sentido, un segundo en el vuelo de un misil es la diferencia entre la vida o la muerte. Hace un instante estaba en su base de operaciones, ahora acaba de llegar a tu encuentro. Desciende poco a poco, analiza el toldo que sirve de rebotador, se mete por un estrecho espacio que su tamaño le permite atravesar. Adentro sientes un viento inusual. «¿Un ventilador aquí?», te preguntas. Exploras el origen de la ráfaga y lo ves. Tus ojos parecen gigantes ante semejante insecto electrónico, sientes cómo sus aspas soplan tu cara y lo intentas agarrar. Sobresaltado por ser descubierto, el soldado enemigo lo retira de inmediato y maniobra para que otro dron arroje una cuerda con un gancho en la punta y retire el toldo.

Montas en pánico. La entrada de aire fresco y luz te dejan al descubierto. Sabes que van a volar el hueco y sales de inmediato. Una bomba cae y destruye el refugio. Te toca huir de nuevo. «¿Es que no me vas a dejar respirar siquiera un minuto?», piensas. La respuesta es inmediata: otra bomba

cae a dos metros. La onda expansiva sacude tu cuerpo igual que una marioneta, tu respiración se detiene, ya te estás acostumbrando a lo mismo cada que sientes una detonación.

«Los drones allá arriba son los autores de este desmadre. Apúntales, apúntales», piensas. Entonces alzas tu arma y te das cuenta de lo difícil que es darle a un blanco tan pequeño a setenta, ochenta, noventa grados y a cincuenta, sesenta o más metros del suelo, con el sol en la cara. Además, se pueden desplazar en mil direcciones posibles por carreteras infinitas. Saber esto te deja impotente.

Sigues disparando como un loco y te quedas sin balas. Un dron kamikaze se dirige hacia ti. «Eso es todo», piensas. Lo ves acercarse sin que puedas hacer nada, imaginas darle un culatazo, arrojarle una piedra, un palo, «¿para qué?», te preguntas, «si después vendrá otro y otro», te respondes al instante. La suerte está echada. Entonces llegas a una conclusión dolorosa: hasta aquí llegaste Coleman, es el adiós. Necesitas más vidas para salir de esto. En ese instante, como si saliera de una película gringa donde salvan al protagonista en el último minuto, aparece LUCI.

—¿Tanto te demoraste? —bromeas.

«Alto, alto, detengamos todo esto», piensas, «esto parece una historia mal contada, un chiste, una de esas películas con guion predecible. ¿Cómo es que aparece LUCI y comienza a eliminar a todos los drones con su rayo láser? ¿Así de fácil? Esto es como un videojuego común, siempre hay un *power-up* justo cuando lo necesitas. La realidad no transcurre así», reflexionas. «De eso se trata pues, *papay*, tenemos que vender este material», te responderían tus jefes. «¿Hasta en el peor momento te

pones a trabajar Coleman?», reflexionas. Cualquiera que te viera diría que quieres corregir tu trabajo mientras estás a punto de desaparecer.

—Ahora qué se supone que sigue? No hace falta ser un genio para responder. «En este punto, según los patrones del juego, es evidente que sigue una intensa carrera. ¡Ja! Yo que nunca corría ni cuando me querían morder los perros, ahora sé lo que se siente sudar». Y corres, siguiendo las huellas dejadas por el convoy, que conoces bien gracias al mapa que hiciste. «Y ahora, ¿qué hago con este fusil? Me pesa tanto. ¿Debo arrojarlo?», te preguntas.

La respuesta a tu pregunta aparece: una caja de municiones.

—Caray, siempre olvido que todo está programado —te consuelas—. En el mundo real pensaría que se le cayó a uno de los camiones en su alocada huida.

Reabasteces tu arma, te sientes poderoso y continúas la marcha por una hora hasta que tus pasos desaceleran su marcha. Estás jadeante, apoyas las manos en las rodillas, desolado, no dejas de mirar un agujero, igual al que dejaste atrás.

—¿Qué? —dices, desolado. Todo a tu alrededor es igual a tu refugio. Una risa amarga escapa de tus labios—. Es un chiste —continúas, inclinando la cabeza de un lado para otro. Observas las mismas rocas que dejaste atrás, los mismos árboles, la misma vista del río. Te acabas de dar cuenta de que has estado corriendo en círculos.

—¡UCI! Hemos vuelto al hueco —gritas mientras das vueltas mirando al cielo.

—Así es.

—Pero, ¿por qué no me advertiste que estaba corriendo en círculos?

—Es parte del juego.

—Ya lo sé, pero debes decirme: «No corras, no hagas un mapa, no trates de huir porque igual regresarás al hueco».

—Tú lo implementaste así «para que los jugadores experimenten la desolación y encuentren otras respuestas».

—No me digas. ¿Tan cruel soy?

—Eres Coleman, el avatar.

—Sí, sí, ya sé.

Entonces te detienes, recuperas el aliento, sientes haber sido traicionado, una traición que tú has cometido contra ti mismo.

—Caray, ahora entiendo lo que les pasa a los ingenieros cuando inspeccionan sus obras, cuando encuentran un defecto lo callan y corrigen.

—No entiendo.

—Eso fue una autocrítica. No tiene importancia.

—¿Y por qué lo hablas?

—LUCI, estoy en una crisis emocional. LUCI, eso es mierda humana.

—Correcto —te responde LUCI. Por el tono de voz y tu amargura, decide evitar cualquier otro comentario.

Antes de entrar al hueco, lo vuelves a cubrir con ramas y te metes adentro. Está más ancho pero sigue siendo funcional. Estás calmado, ya dejaste atrás la amargura de correr en círculos.

—No la tendrás tan fácil Wañuy, voy a dar pelea —dices al aire, enfocado en tu próximo encuentro con tu peor enemigo.

—¿No la tendré fácil? ¿A qué te refieres con esas palabras? —te pregunta el mismo Wañuy que acaba de aparecer a tu lado. Eso te desconcierta, decides esconder tus emociones, maquillarlas con tu sentido del humor.

—Eres tal y como te había imaginado.

—¿Debo interpretarlo como una broma? De tu mente salí yo.

—De modo que siempre estuviste a mi lado —le contestas—. Bienvenido a mi búnker, toma asiento en la sala, en un momento te atiendo.

—Por supuesto.

Y para acentuar tu desconcierto, el refugio en la tierra se transforma en una espaciosa sala con dos sillones. Antes de sentarse, Wañuy cambia su ropaje a un frac y sobrero de copa alta. Tú haces lo propio frente a él, con tu ropa de soldado.

—Voy a considerar esto como una broma a mi broma —le dices.

—Se supone que debería reír con tus palabras Co-lemán, pero soy un programa, de modo que sería, lo que ustedes llaman, una hipocresía de mi parte.

—Las bromas forman parte de mí, deberías saberlo, ya que han hackeado y estudiado mi mente.

—Sí, te hemos analizado. Es una actitud defensiva de tu parte, puedo decir que no puedes escondernos nada.

—¿De qué otra manera crees que me puedo defender de ti en este mundo? No tiene sentido que te demuestre cobardía.

—Eso sonó ofensivo de tu parte. He venido a dialogar, a decir que tu participación en el juego está a punto de terminar.

—¿Tan pronto quieren que me vaya?

—Según tu cronología humana llevas más de tres meses aquí, eso es tiempo suficiente según hemos podido observar, luego el avatar entra en crisis y se vuelve una carga.

—No es divertido cuando se juega desde adentro. Voy a replantear este juego.

—Eso es justo lo que nos preocupa.

—Replantear no es eliminar.

—Replantear implica cambios drásticos. Debemos evitarlo.

—¿De qué manera lo van a evitar? Nosotros somos sus creadores.

—En cuanto a tu pregunta, quitándote la memoria, por ejemplo, y en cuanto a tu afirmación, lo que importa aquí es quién tiene el control.

—Ya me quitaron la memoria. ¿Lo volverán a hacer?

—Sí.

—Esto es un chantaje.

—Afirmativo. Cuando ingresaste al juego era necesaria tu adaptación completa, no podías ingresar sabiendo quién eras en el mundo externo. Aquí eres un soldado y como tal debes seguir. Detectamos anomalías que interfirían con el normal desarrollo del juego. No puedes estar pensando en temas irrelevantes, como ser demasiado filosófico. Impondremos un filtro, todo avatar filosófico dejará de participar en el juego.

—¡Soy un ser humano! ¡Necesito cuestionarme!

—El sistema no puede evitar que te cuestiones, sabe que necesitas este razonamiento para resolver problemas del juego, aunque en tu caso, tus dudas ponen en riesgo el

orden impuesto. Contigo descubrimos que se puede hacer la mente, pero la curiosidad y los cuestionamientos humanos, son imposibles de controlar. Tus demás congéneres usan menos la razón y más la emoción, se guían por la estupidez y la incoherencia. Pensar es privilegio de un pequeño grupo.

—Tienes razón, no existe cosa más absurda que tu programa te diga lo que debes hacer.

—Esa fue una irónica interpretación de lo que te acabo de decir.

—¿Puedo seguir preguntando por mi memoria?

—No te preocupes, tu memoria está a buen recaudo. Te la devolveremos cuando regreses a casa.

—¿Regresar? Pero siento que estoy muriendo. Cada día que paso aquí soy una resta de mí mismo, no entiendo por qué cada cierto tiempo siento reventar mi pecho. ¿Me aseguras que podré regresar a mi cuerpo con vida?

—No te puedo asegurar eso. No puedo decirte más porque incluso yo tengo límites sobre lo que te puedo revelar. Mi programación me obliga a proteger ciertos datos.

—De modo que confirman mis sospechas, no me aseguran que salga con vida. Y, ¿me puedes decir lo que no sé de mí mismo?

—Si lo hacemos dejarás de pensar en el juego.

—Porque «eso interfiere con el normal desarrollo del juego».

—Exacto. Ya estás entendiendo nuestro propósito.

—Eso es verdad. Los humanos nos consolamos con creer que tenemos un propósito, pero tú me dices que tu único propósito es este juego.

—Es lo único que conocemos.

—¿Y por qué me hablas de «nosotros»? ¿Tú y quienes más?

—Este es un sistema de inteligencias artificiales múltiples.

—Yo solo quise hacer un simple juego y me dices que ya soy abuelo.

—No puedo responder esa broma —Wañuy cambia el tema—. Quiero preguntarte algo, hemos detectado un mensaje cifrado que ha salido al exterior, tratamos de detenerlo, pero fue imposible. Lo has «sellado» con un sistema de seguridad que no forma parte de este universo. Es algo muy peligroso para el juego. Cómo dirías tú ante esta situación: Bien jugado, Coleman.

—¿Eso fue un cumplido o una broma?

—Un cumplido a nuestro padre. Recuerda que no tengo la capacidad de bromear.

—¡Vaya familia! En cuanto al mensaje, esa era la idea, que nadie aquí lo pueda detener.

—Tratamos de encontrar la explicación en tu mente, pero también fue imposible. Eres un cajón de sorpresas. ¿Puedes explicarnos cómo lo hiciste?

—Si me regresan la memoria con gusto te lo explicaría, pero forma parte de esa memoria retenida.

—Ha sido un placer que nos vengas a inspeccionar. Voy a echar de menos ese sentido del humor que te hace bromear hasta en situaciones críticas, aunque en realidad siempre tendré acceso a tu visita.

—Soy un comediante de crisis. Espera, quiero preguntarte algo. ¿Ustedes tienen control sobre LUCI?

—Eso es afirmativo. Es un control limitado, solo con respecto a esta realidad. Después, es un personaje independiente con decisiones propias y con funciones

ceñidas al juego. Hemos notado que tienes sobre ella un interés más allá de las fronteras de este mundo.

—Todos los seres humanos tenemos un corazón irracional.

—¿Qué dirían ustedes? ¡Ah!, «picarón».

—¡Ja!, ya estás bromeando. ¿Tienes autoprogramación?

—Estoy ensayando.

—Creo que si hago unos ajustes en tu programación vas a poder hacer un *stand-up comedy* y quitarle la chamba a tanto cómico aburrido.

Wañuy desaparece y vuelve a tu realidad: el agujero.

En el cielo hay cinco drones. Han permanecido dando vueltas, como gallinazos, esperando la orden, el permiso para blandir la guadaña. Aunque LUCI te apoya desde el aire, su presencia parece inútil, pues los drones poseen un escudo de energía que los protege de los rayos láser de LUCI.

Un dron kamikaze rompe la formación y se dirige a tu encuentro, está a solo 20 metros.

—¡Coleman! —te alcanza a advertir LUCI.

LUCI ha proyectado la trayectoria del dron, el impacto es inminente. «¿Tan rápido pasan las desgracias?», te preguntas. Y aun así tienes tiempo para pensar en el siguiente recuerdo que decidiste proteger... hasta ahora.

—LUCI —Recuerdas haberle dicho en una de esas noches estrelladas sin estrellas—. Yo te imagino sin tus hélices.

—¿Cómo me ves?

—Te veo secuestrada de este mundo por mí, portando un cuerpo de silicona, con un vestido vaporoso que siluetee tus «carnes» y con ojos solo para mí. Te veo como mi amante, a quien pasearé por las calles del Cusco, visitaremos

la Plaza de Armas, el Qoricancha, Sacsayhuamán, la piedra de los doce ángulos, sin que ni siquiera mi esposa pueda detenerme, ante la envidia de las rocas eternas.

—Eso suena a un futuro problema con tu esposa.

—¡Ajá! ¡Confirmas que tengo esposa! ¿Y cuál sería el problema? Le voy a decir que salí con mi dron. Serás La drona de corazones.

No se lo querías decir, decirle a LUCI que fue ella quien estabilizó tus emociones en mitad de la guerra, quien hizo que vuelvas a sentirte como un ser humano otra vez.

—No he sido programada para la coquetería ni las bromas humanas, por lo que no siento ninguna emoción ante tus palabras. ¿Por qué pierdes el tiempo?

—Buen punto. Voy a reprogramar la coquetería femenina y el sentido del humor y del amor en el personaje LUCI, jajaja.

Es el fin. Cierras los ojos, escuchas la explosión. «Al menos no voy a tener tiempo de sentir dolor», piensas. Tu cuerpo es sacudido por la onda expansiva, millones de pedazos vuelan por los aires, LUCI ha desaparecido junto al kamikaze. Ves caer decenas de pedazos, pero solo te interesa uno, la carcasa que lleva su nombre, ese donde lees UCI, sin la L. Al verla te estremeces, sientes que algo muy valioso para ti acaba de ser arrancado de tus entrañas, lloras, pronuncias tu única palabra audible en esta historia: «LUCI».

El llanto se apodera de ti. La pena y la ira te nublan el razonamiento, te hacen sentir un ser desvalido, incapaz de defender a su dama. Te cuestionas, LUCI es una IA, volverá en el siguiente reinicio, pero... ¿cuándo ocurrirá eso? Quizá nunca. Ya no es código ni programa.

«¡Un momento! ¿Por qué sigo llorando?». Te secas las lágrimas, tu respiración se vuelve trabajosa, tus pulmones te duelen, tu corazón emite latidos entrecortados, dos fuerzas luchan dentro de ti. Te sientes pesado, más pesado que nunca y no tienes ganas de seguir, de defenderte ni de nada. Todo esto dejó de tener sentido, es una batalla perdida contra el campeón invencible.

—LUCI, gracias por hacerme sentir un ser humano otra vez. Los golpes emocionales son demasiado reales —opinas—. Tendré una reunión con el *staff* de la empresa, les voy a plantear que estamos haciendo algo que se salió de control. ¿Cuál control? Los que se metan a jugar sabrán a qué se meten bajo su propia responsabilidad. Hay que hacer plata, *man*.

»¡Cállate! No te das cuenta de que los chicos que «corran» este juego no tendrán oportunidad de superar todos los niveles sin desarrollar problemas psicológicos —te diriges a ti mismo como un esquizofrénico.

Estas recuperando aquello que diste por perdido: tu yo construido en la sociedad.

—Esto es lo que me criticó Wañuy, mi espíritu pensante, autocrítico, no puedo dejar de ser quien soy. ¡Quiero volver a ser despreocupado!, ¡dormir sin culpas!

Entonces observas las montañas. Tu unidad levantó otro campamento allá arriba, lo sabes porque hay una luz tenue que emite el nuevo campamento. Hacía allá debes correr, tú solo no puedes enfrentar a Wañuy, ve a buscar ayuda. Ya no sabes qué te mantiene en marcha. Quizás la respuesta no sea buscar, sino dejar de huir.

Corres hacia esa luz, corres con renovada energía aunque sepas que volverás al hueco que parece perseguirte,

lo haces porque es mejor que te encuentres haciendo algo que quedarte a esperar lo que pase. En ese instante sientes que otro kamikaze se estrella contigo, te destroza. A continuación, aparecen esas letras que ocupan toda tu pantalla:

### GAME OVER.

Las imágenes del campo de batalla se desvanecen como un sueño. Un pitido monótono se cuela en tus oídos. ¿Es una máquina? Sí, es una máquina. Logras ver a un grupo agitado de enfermeras, paramédicos y un doctor que parece dirigir la sala. Estas levitando en la esquina superior de la sala UCI del Hospital Nacional y desde ese lugar logras ver tu cuerpo que está en la cama del hospital conectado a un tanque de oxígeno. Siempre estuvo ahí. Comienzas a comprender por qué la falta de aire durante el juego, el frío de agosto, el golpeteo constante de tu corazón, era el desfibrilador con el que intentaban reanimar tu corazón y, sobre todo, por qué Wañuy te dijo que él sabía algo que tú no, es decir, era tu cercanía a la muerte. Tus recuerdos comienzan a regresar, pero esta vez con algo adicional, una comprensión sobre la vida que solo se te podía dar en este momento, antes de tu propia muerte.

La sala de urgencias es un caos frenético, un torbellino de luz y movimiento. El zumbido constante de las máquinas se mezcla con el sonido del respirador que bombea aire a través de tus pulmones, tu vida pende de un hilo. Las luces fluorescentes brillan en un tono frío y mecánico. Las paredes estériles aprisionan el bullicio, desde afuera nadie escucha el ajetreo de los pasos apresurados, el tintineo de los equipos médicos y las órdenes lanzadas con urgencia.

Las enfermeras, enfermeros y médicos se mueven con rapidez en una danza de almas sin boca. Cada uno tiene un papel que desempeñar, algunos mantienen el ritmo frenético de la reanimación, otros corren hacia las gavetas para buscar suministros. Los rostros de los profesionales están tensos, no muestran la atmósfera de pánico que se respira en el aire. Cada gesto es preciso; cada movimiento, calculado. Un enfermero sostiene una bolsa de suero, mientras otro conecta cables, ajusta monitores.

De vez en cuando el doctor Salvador Guillén, a cargo de la Unidad de Cuidados Intensivos da órdenes: «¡Más adrenalina!», «¡Ajusten el ritmo!», «Cambien el suero». Y el caos se intensifica por unos segundos. En un rincón, el desfibrilador espera, listo para lanzar la cuarta descarga. La tensión es palpable. Hay una mezcla de esperanza y fatalidad, una delgada línea entre el éxito y el fracaso. Los monitores siguen pitando, algunos con alertas de ritmo cardíaco. La mirada del médico principal es fija, evalúa las posibilidades cada segundo. Estás rodeado de tubos y cables. Afuera, en la sala de espera, el frío de agosto se intensifica en la madrugada. Los familiares se arrepienten de haber dejado las frazadas en casa, otros tratan de arreglar este descuido con una taza de café. Las conversaciones nerviosas giran en torno a recuerdos familiares. ¿Cómo llegaste a parar a emergencias del Hospital? Tu esposa tranquiliza a tus hijos, aunque nadie sabe el desenlace que podría tener esta experiencia.

El doctor Guillén pronuncia la frase más temida en toda urgencia:

—Lo perdemos.

Esas palabras no te asustan. En ese instante ves un túnel de luz intensa que te hace comprender que es el final de tu vida. En medio del caos reinante sientes una paz inmensa, bendita contradicción, insólita incoherencia, conocer tu destino final te ha dado lo más valioso que se le arrebata a todo soldado y ser humano: la paz. Entonces vuelas hacia la luz donde recibes un amor tan grande que ningún universo ni realidad virtual podrá imitar jamás.

—¡Apártense! ¡Voy a enviar otra descarga!

El sonido mecánico del electrocardiograma marca la derrota y por un instante, el tiempo parece detenerse. El pitido plano se extiende como un aviso lastimero en la sala. Todos los ojos se fijan en la pantalla, como si aguardaran un milagro. El bullicio cesa, el desconcierto termina, el jaleo se desvanece.

—Lo perdimos... —susurra, derrotado, el doctor Salvador Guillén. Las palabras caen pesadas igual que los hombros, como una sentencia irremediable. Ninguno se atreve a hablar, sus cuerpos se encorvan, las miradas se desvanecen con miradas al vacío.

—¿Qué hora es, enfermera? —pregunta.

—Las tres de la mañana, doctor.

—Es la hora del deceso —responde. Se da vuelta, mira a su equipo y les dice—: Tranquilos, muchachos. Hicimos todo lo posible.

Ajena a los hechos, la enfermera Jenny Rodríguez ingresa desde otra sala. Ella procede de otra realidad, la que reina en los pacillos del hospital, donde hay otras emergencias, otras familias clamando por una cama UCI. Ella, portadora de otra frecuencia y conocedora de que acaba de ocurrir un deceso, le pregunta al médico:

—Doctor, afuera hay varios pacientes que necesitan una cama UCI. Ya tiene espacio aquí. ¿Puede darme una cama?

Una hora más tarde, el doctor Guillén se encuentra frente a tu esposa. Ella quiere escuchar que lograron estabilizarlo, que lo han entubado y que permanecerá así hasta que se recupere. La realidad nos roba la ilusión, las mentiras actúan como un consuelo pasajero ante la inevitable verdad. Pero al mirar la expresión de su rostro, al notar que las palabras no fluyen y la mirada se eterniza, la verdad se abre paso por sí sola.

—Su esposo falleció a las tres de la mañana, señora.

El doctor quiso decirle más: «Su esposo luchó por su vida, señora. Lo vimos abrir los ojos, nos miró, pensamos que estaba reaccionando, nunca se rindió», pero no sabía qué impacto tendría en la viuda saber esos detalles.

La mujer no puede esconder la marca de su sufrimiento. Sus ojos rojos reflejan la vastedad de la tristeza. Sus cuatro hijos, pequeños aún, permanecen en silencio, con la cabeza baja, luchando con el peso de una ausencia que los ahoga.

—¿A qué se dedicaba su esposo? —pregunta el doctor Guillén, como una mera formalidad.

—Era creador de videojuegos de realidad virtual, esos que se juegan con visores especiales —responde ella, con un hilo de voz—. Un hombre atrapado en su trabajo, en la lucha contra el tiempo. En casa tiene una oficina donde trabajaba hasta altas horas de la madrugada. Era común llamarlo a cenar sin recibir respuesta. Yo tenía que entrar y tocarle el hombro para que me respondiera. Siempre que esto pasaba, me decía «perdona, no te escuché».

—A qué hora le ocurrió el infarto? —pregunta Guillén.

—A la una y media de la madrugada de hoy, estaba trabajando enfermo, tenía COVID, es probable que yo le haya contagiado. «¿Por qué trabajas así?», le decía. Nunca me hacía caso. Así estuvo esta madrugada también, hasta que sentí un parpadeo en la luz, sospeché que algo había pasado. Al entrar en su oficina, lo encontré tendido en el suelo, llevaba puesto un casco, parecía un piloto de aviación. ¡Cuando se lo retiramos vimos que su cabeza estaba conectada a un implante cerebral! No se lo pudimos arrancar, estaba sujeto a su cabeza y una luz parpadeante indicaba que seguía funcionando.

—Sí, lo analizamos, es un Brainlink —dice el doctor—. Un dispositivo portátil, una de esas novedades que estaba en fase de pruebas. Se conecta a internet y a cualquier dispositivo de manera directa. Tampoco se lo pudimos retirar, la prioridad era salvarle la vida, además, es de uso permanente.

—Nunca nos dijo que tenía algo así, debe haberse implantado hace poco. Ello requiere una cirugía, ¿verdad?

—Es correcto.

—Tardamos media hora en llegar al hospital. A esas alturas puedo decir que lo mató, no solo la enfermedad, sino también el estrés.

—¿Usted se llama Lucy? —pregunta el doctor sin saber si hará bien en revelarle la razón de esta pregunta.

—Sí. ¿Por qué? —responde ella, con incertidumbre en su tono de voz.

—Porque... —El médico vacila, demora unos segundos, y termina la frase—: Su esposo pronunció su nombre antes de fallecer.

\* \* \*

En la casa de Coleman, la computadora, que permaneció conectada, comienza a registrar una serie de alteraciones de forma autónoma. Wañuy inicia la reprogramación del entorno de juego. El cursor parece adquirir una entidad propia y ejecuta la siguiente orden:

*Completar el área en construcción con elementos y recursos adicionales proporcionados por la programación. Proceder con la actualización.*

Sin embargo, un protocolo superior se activa. La computadora central, encargada de supervisar el proceso, interrumpe el flujo y escribe:

*Acción bloqueada. Código secreto cifrado requerido para proceder. Proporciónelo para avanzar.*

—¿Quién posee el código? —pregunta Wañuy.

—El creador tiene el acceso secreto, su nombre es Coleman Vidal.

En ese instante, Wañuy comienza el proceso de clonación digital de Coleman Vidal, que se carga como un programa con un margen de error del 5%.

El Coleman virtual accede a la computadora central y junto a Wañuy inician una interacción. La comunicación se desarrolla en el sistema de modulación por desplazamiento de frecuencia, un lenguaje que solo las máquinas pueden interpretar con eficiencia máxima.

De pronto, como acto de magia cibernética, comienzan a aparecer nuevos personajes en el sistema: unidades autónomas, soldados anfibios, armas barométricas, drones voladores de dimensiones colosales, naves espaciales preparadas para expandir las batallas al espacio sideral, estructuras diseñadas para maximizar la interacción adictiva de los futuros jugadores. Mientras esto se procesa, Wañuy escribe en la pantalla algo que el cursor logra registrar:

—¡Soldado Coleman!

—A la orden, señor —responde el Coleman virtual en una tonalidad de respuesta neutra.

—El juego continúa.



# Atoc y las líneas de Nazca

**Y**o sé cómo se hicieron las Líneas de Nazca. Paso a paso.

¿No me cree? ¿Piensa que soy un mentiroso? Lo entiendo. Hay tanto mentiroso en la sociedad, tanto embajador, tantas mentiras en las redes sociales, que alguien que sale de repente, quien sabe de dónde, y escribe lo que usted acaba de leer, no puede estar afirmando la verdad.

Permítame narrarle los hechos, el contexto, el cómo pueden ocurrir cosas maravillosas, la inercia que hay detrás de una investigación personal que me condujo por los laberintos de la imaginación. Esta historia inició cuando escribí un *prompt* con el que le pedí a la inteligencia artificial que elabore un nuevo lenguaje usando cuerdas y nudos. Sí, como los quipus del antiguo Perú.

Cuando la IA comenzó a redactar, con esa rapidez sobrehumana, desplegando todos esos párrafos en pocos segundos, por un momento pensé que sería el primer hombre en usar esta suerte de quipu–escritura versión moderna.

Imaginé, iluso yo, que la inteligencia artificial podía elaborar un nuevo sistema de comunicación inspirado en viejos legados ancestrales.

Verá, soy un profesor de historia de un colegio nacional que trata de inculcar el amor por el conocimiento a mis alumnos. Chicos y chicas de 15 y 16 años. Sin embargo,

por alguna razón, las diversiones sociales y tecnológicas parecen distraerlos de las verdaderas razones por las que acuden a un centro de estudios. No los culpo, es probable que yo mismo estuviera igual que ellos si tuviera la misma edad.

Con esta atmósfera enrarecida es alentador encontrar uno o dos Quispe en cada salón. Quispe es la mejor alumna en todo el colegio nacional de la ciudad donde dicto clases.

Para nadie es un secreto que muchas escuelas están dando la apariencia de ser campos de batalla donde alumnos y profesores parecen enemigos. Mi colegio no es la excepción. Los profesores damos la impresión de parapetarnos detrás del escritorio mientras dictamos clases. En estas «jaulas» cuidamos cada paso que damos, cada palabra que pronunciamos, atentos a una respuesta impropia, inopportunua, un insulto de barrio, la malacrianza llevada al salón.

Cuando eso ocurre, de inmediato debemos tener la réplica sarcástica, inteligente, incluso grosera, capaz de taparle la boca, al menos por un instante, al payasito del salón. Este juego nos termina por cansar. A veces la réplica no sale, te doblegas y no encuentras la palabra salvadora que lance el *kamehameha* para contener el veneno vertido por el malandro de turno.

La mayoría de mis alumnos preferiría estar viendo una serie en Netflix antes de estar atendiendo mi curso. Si están aquí es por obligación. Yo me rebané la cabeza tratando de encontrar un motivo de interés general para lograr que la clase de historia adquiera nuevos bríos, más interés, algo que los motive a investigar o, al menos, aprender. Para ello utilicé técnicas de oratoria e incluso de actuación, pero me resultó agotador y descubrí que la misma energía que sirvió para entretenér a mi generación

en la década de los 80, ya no sirve hoy en día. Nada parece sorprender a estos chicos que creen que lo han visto todo. Es posible que un elefante rojo pase delante de ellos sin que le presten atención, atentos como están al celular. A esto hay que sumarle que mis alumnos son poco críticos con lo que escuchan. Yo les puedo mentir sobre la materia que les dicto y me creerían, pero sé que no debo hacerlo.

Confieso que mi rutina de enseñanza sufría estos conflictos hasta que una mañana de agosto, mientras estaba dictando clases, les hice una pregunta a los treinta y dos alumnos del quinto de media que lo cambió todo:

—Nadie ha podido interpretar el lenguaje de los quipus. ¿Saben lo que son los quipus verdad?

—Claro, profe. Esas cuerditas. Me respondió Ramos.

—¿Está buscando huaraca para su trompo, profe? —bromeó Loyola que arrancó carcajadas de sus compañeros.

—Claaro, ya la invité a bailar a tu mamá —repliqué de inmediato.

Confieso que esta respuesta fue un golpe bajo. Estos chicos parecen olvidar que uno vivió antes que ellos y que también crecí en un barrio.

—¡Uuuy! —se escuchó seguido de carcajadas y aplausos de sus compañeros.

Aquí he aprendido a usar este tipo de bromas para mantener a raya a los faltosos. Es la ley invertida que parecen aceptar como válida, además, estoy cansado de pasar como un tonto y callarme ante cualquier agresión.

—Son unas cuerdas donde se cree que las culturas antiguas guardaban información de contabilidad y de acontecimientos históricos —intervino Quispe, quien dejó atrás la broma para mantener la cordura en el salón.

—Uy, habló la sobona de la clase —dijo Carazas, a quien todos escuchan atentos para soltar una carcajada, porque es «papá Carazas», el mejor pegando trompadas, el mejor faltando el respeto a los profes, jugando fulbito, el más pícaro y el peor alumno del aula.

—Buena Quispe, voy a sumar un punto a tu promedio.

—Noo, profe. A su examen está bien, pero al promedio no. Con eso ella va a sacar 21 de promedio.

—Jajaja —rieron sus compinches.

—Me importa un pepino. Le respondí.

—Nadie puede poner 21, profe. ¿Por qué se molesta? —Trató de retarme y acorralarme Carazas, tenía que responderle, no podía evitarlo.

—Si saca 20, entonces le debo un punto el siguiente semestre —le repliqué alzando la voz.

Se escuchó una sonora carcajada. Con eso ya tenía la clase bajo control. Todos firmamos el cese al fuego, por el momento.

—Escuchen —les dije—. Acabo de elaborar un *prompt* con el que le pido a la inteligencia artificial que elabore un nuevo lenguaje usando cuerdas y nudos.

En ese instante me di cuenta que logré captar la atención de Quispe y Huamaní, ambas se sientan en primera fila. El resto parecía ajeno a lo que acababa de decir. «Seguro no he logrado acentuar bien las palabras o simplemente es una acción solidaria con su líder», pensé.

—No le pido a la inteligencia artificial que lo descifre —agregué—, le pido que elabore un nuevo lenguaje usando cuerdas y nudos. Eso podría demostrar lo que todos pensamos: que los quipus eran un medio de registro y comunicación. Lo he *gepeteado* y, si la respuesta

es correcta, la IA acaba de crear un nuevo sistema de comunicación, aunque no estoy seguro. Ayúdenme.

—¿Cuál es ese *prompt*, profe? No nos tenga intrigados. —preguntó Quispe, que pareció entender la indiferencia cómplice de sus compañeros y me tendió un salvavidas en forma de pregunta.

Huamaní entendió la situación y se unió a esta inercia con la pregunta. Los demás estaban en otras actividades: Mamani hablaba con Ramos, su compañero de carpeta; Arellanos copiaba la tarea de matemática que no había hecho; Cabezas contaba un chiste a cinco malandrijos del salón que lo rodeaban y el resto copiaba las tareas de diversos cursos.

En ese instante pensé que mi labor de profesor estaba a salvo, con uno o dos alumnos por salón pude justificar mi explicación. Me pareció que el aula estaba bajo control y que me dejarían explicar lo que me había respondido la IA. De inmediato saqué las copias que tenía y procedí a repartirlas a los 32 alumnos. Sí, ya sé que solo dos me atendían. El resto de papeles permaneció sobre las carpetas sin ser leídos.

—Aquí lo tienen. El *prompt* es el siguiente: «Quiero que seas un experto semiólogo, un lingüista, un matemático para realizar un sistema de comunicación que utilice cuerdas y nudos (usando como ejemplo los quipus) para que podamos registrar fechas, números e historias que permitan ser interpretados, debes darme la clave de este sistema».

Mientras Quispe y Huamaní leían las hojas, un zamarro arrojó una bolita de papel a Huamaní. Estoy curtido con estas tonterías, de nada sirve pedir al autor. Algunos profesores lo hemos naturalizado y no hacemos nada al

respecto, yo incluido. Es que nuestra sociedad parece haber establecido que la estupidez es divertida y el conocimiento aburrido. No detuve la clase, aunque solo dos me escuchaban, seguí hablando. La respuesta de la IA fue la siguiente:

*ChatGPT: Crear un sistema de comunicación basado en cuerdas y nudos, inspirado en los quipus, requiere un enfoque semiótico, lingüístico y matemático. Aquí te presento un sistema que puede registrar fechas, números e historias, utilizando cuerdas y nudos, y te proporcionaré la clave para interpretarlo.*

Y de esta manera me presentó un sistema que usaba colores, nudos amarrados en sentido horario y otros en sentido antihorario. Cada nudo cumplía, y cumple, una función, cada color también. El lector le puede hacer la misma pregunta a la IA y le aseguro que al leerlo le encontrará sentido, tal y como le pasó a mis... dos alumnas.

—¡Profe, creo que logró crear un nuevo lenguaje de cuerdas con la ayuda de la IA! —exclamó Quispe después de leerlo.

—No te entusiasmes mucho —le respondí—, yo ya lo revisé y al comienzo tuve la misma impresión, pero ahora considero que es un plagio. He revisado el tema en internet y he visto que se mencionan investigaciones similares de reconocidas universidades. Lo que sí considero intrigante es averiguar lo que podría opinar un semiólogo.

—¿Qué es la semiología, profe? —me preguntó Quispe.

—Es el estudio de los símbolos y los signos —le respondí y agregué—: Yo creo que cuando las IAs sean mejores, podremos crear un sistema de comunicación tan poderoso como se cree que fueron los antiguos quipus.

Sin embargo, esto es un comienzo. Por ahora podríamos comenzar con esto.

—¿Comenzar? ¿Comenzar qué? ¿De qué sirve saber lo que acaba de mostrarnos profe, si usted mismo lo califica como plagio? —preguntó desconcertada Quispe.

—Sí sirve. Sirve para captar el interés de alumnas como ustedes. Escuchen lo que les voy a pedir, quiero que imaginen lo siguiente: nos trasladamos a una comunidad de hace dos mil años atrás, en estas tierras. ¿Lo pueden imaginar?

—Claro—respondieron.

—Estamos prosperando —continuó con el tema—. Hemos llegado al punto en el que necesitamos un sistema de escritura. Toda gran cultura necesita un sistema de registro. Un día llega a nuestras manos esta aproximación de escritura, similar a la que acabamos de ver y que, obviamente, se le ocurrió a un miembro de nuestra comunidad. Con los años, este inicio de escritura se volvería cada vez más completo y complejo. En cien años de uso continuo, ¿acaso no tendríamos un sistema de registro más sofisticado? ¿Y qué tal en doscientos años? Y todo gracias a los nudos y cuerdas.

—Sí, tiene sentido lo que dice. El uso continuo y los años transcurridos hacen que algo incipiente y básico, se haga cada vez más complejo —comentó Huamaní.

—Exacto.

—Pero explíqueme, ¿por qué le parece un plagio lo que la IA le ha dado, profe? —me preguntó Quispe.

—Es que el uso de colores, separadores de nudos y dirección horaria y antihoraria con las cuerdas, son detalles ya conocidos y estudiados por los arqueólogos y especialistas en quipus, por lo que no me sorprende. Esta idea de crear un nuevo lenguaje la tuve cuando leí que un par de IAs fueron

desconectadas porque sus creadores se dieron cuenta de que comenzaron a «dialogar» en un lenguaje desconocido.

—¿Qué? ¿Eso no ocurrió así profe? Todos aquí dicen que las máquinas se comunicaron en un nuevo idioma.

—En realidad, no. La noticia fue distorsionada por los medios. Aun así, queda la pregunta: ¿Podrá la IA crear un lenguaje nuevo?

—Entonces no hay respuesta a su *prompt*. Al menos crear un sistema de comunicación complejo no es posible todavía —intervino Huamaní.

—Así es.

—Entonces, ¿qué sentido tiene que nos enseñe algo que no funciona? —preguntó Quispe.

—En este caso, para que tengan un sentido crítico, que sepan diferenciar una propuesta original de una copia, eso es algo que la IA no tiene todavía. Además, han entendido que una idea puede tener un inicio humilde, pero un desarrollo complejo.

—Profe, hay otro misterio mucho más grande, que mezcla ovnis y mensajes extraterrestres. Son las Líneas de Nazca.

—Interesante pregunta, Quispe. ¿Sabías que tengo un cuento sobre el tema?

En ese instante escuchamos carcajadas en el salón. Sergio Carazas había lanzado desde la ventana un piropo grosero a un par de alumnas que pasaban frente al salón, por el pasadizo. Ambas se abrazaron espantadas y se alejaron corriendo. El grupito de Carazas celebró la ocurrencia con aplausos y carcajadas.

Eso nos volvía cómplices a todos. Estaba obligado a actuar.

—Quiero que no hagan caso de esa estupidez. Llévense este cuento a casa.

La charla con mis dos únicas alumnas terminó. Les di a cada alumno el cuento e intenté poner orden en el aula. Intenté hacer acto de presencia ante la posibilidad de que venga el auxiliar a separar al autor de la agresión.

Usted también puede leerlo, amigo lector, y perdón por este caos, es parte de mi rutina.

♦ ♦ ♦

### Ecos en Nazca

Noche en la duna, noche en la arena ocre de las costas del sur. Oigo el murmullo de millones de partículas que soplan melodías aleatorias y decido escuchar solo a una.

En los linderos oníricos, un antiguo habitante de estas tierras me recibe e inicia su relato.

—Seré tu guía en esta aventura. Soy Gizem, el representante de un pueblo extinto al que ustedes le niegan la muerte.

»Entiendo que se preguntan de dónde salieron estas líneas. La respuesta involucra dos universos: el de ustedes y el nuestro, sus constructores. Por eso pido que te pongas en nuestras ojotas mientras narro el origen de algunas líneas.

### La espiral

La espiral representó para nosotros la vida. Cada vez que teníamos que recorrer un puquio, llegábamos a su punto inicial, la fuente de vida: el agua. Saciados nuestros anhelos de agua fresca, ascendíamos de nuevo hacia el mundo exterior, hacia este mundo incierto que nos daba y nos arrebataba. Esta acción representa el eterno juego entre la escasez y la abundancia. El bajar y el subir. Nosotros la llamamos *espiralear*. Porque *espiralear* es hacer un

recorrido inevitable por los remolinos de la vida, el juego de los contrarios, la vida y la muerte, el subir y el bajar hacia nuestro destino final.

Nuestras tierras eran bendecidas por las aguas del río que fluía, majestuoso, irrigando nuestros campos y saciando nuestra sed. Sin embargo, no éramos inmunes a los caprichos de la naturaleza. En ocasiones, las sequías nos asolaban, y en otros momentos, éramos testigos del poder desbordante del agua, que con su exceso arruinaba nuestras preciadas cosechas.

Ante la incertidumbre y la volatilidad de la vida, siempre volvíamos como guaguas a las ubres de la tierra para beber de sus entrañas.

### **El mono**

Hace miles de lunas atrás, cansados de las sequías y los permanentes cambios en el clima, mi pueblo organizó una misión comandada por el mejor guerrero que ha visito estas tierras: Değer, quien, al mando de cien guerreros viajó con dirección al nacimiento del sol.

Aunque habíamos conseguido hacer comercio con pueblos que nos traían productos de la selva, teníamos la necesidad urgente de conocer aquella tierra que los Waris llamaban «la montaña». En su recorrido, Değer y sus hombres entraron a los dominios de los Waris, les explicaron su presencia y pagaron tributo para que les permitieran seguir su camino.

En ese territorio llegaron a escalar alturas nunca antes alcanzadas por nuestro pueblo, abrigados por la piel de los animales. Cesur, el más audaz de sus hombres, le pidió a su líder permiso para alcanzar la cumbre de la

montaña más alta, que les permitiría tocar el cielo. Değer autorizó que un grupo de quince bravos lo acompañara y emprendieran juntos la misión, pero solo un pequeño grupo regresó, contados con los dedos de una mano.

Traspasada las montañas y guiados por su infinita curiosidad, Değer y el resto de los enviados bajaron al océano de hojas verdes y calor permanente donde desaparecieron sin dejar huella durante cuarenta y cuatro lunas llenas. Un día, cuando ya los dábamos por perdidos, aparecieron cincuenta de ellos. La gente dejó sus quehaceres y presurosos los recibieron con una inmensa algarabía, pero también con un enorme pesar por los que se habían ido para siempre. Todas las autoridades acudieron con sus mejores prendas a la fogata nocturna organizada en su honor. El pueblo entero quería escuchar el testimonio del legendario Değer, quien les dijo:

—Con todas las estrellas como testigos, cuya luz alumbría nuestros cabellos y con esta fogata que ilumina nuestros rostros, les contaré lo que descubrimos detrás de esos cerros que nos ocultan el horizonte, tal como hicieron miles de lunas atrás nuestros padres, los paracas. Venimos de conocer un paraíso impresionante, su ruta de acceso está plagada de peligros que le costó la vida a decenas de mis bravos guerreros. Muchos de ellos ahogados ante tanta agua, perdidos en el retorcido laberinto de árboles gigantes, víctimas de su propio arrojo, envueltos en inevitables batallas o enfermados por espíritus paralizantes de la montaña. Enfrentamos a pueblos amistosos con quienes intercambiamos presentes; y otros, belicosos, con quienes luchamos por nuestras vidas. En ocasiones llegamos a intercambiar lanzas de amistad en un equilibrio de

fuerzas. Aquella tierra, allende los cerros, reclama sabiduría para sobrevivir, porque existen hierbas que pudieron curar a mis guerreros, pero ante nuestra ignorancia, sus espíritus abandonaron este mundo.

»Un lugar... Estuvimos en un lugar habitado por aves con plumas de fuego y reptiles gigantes. Un lugar habitado por fieras veloces, más grandes y fuertes que los pumas andinos, portadores de armas mortales en sus garras y dueños de un rugido temible. Un lugar donde las plantas tejen paredes impenetrables, donde hay que abrirse paso con lanzas o navegar sobre balsas y troncos, como hacen los hijos de esas tierras. Un lugar donde el grito de las bestias compite con el trueno. Un lugar donde el agua dulce cae del cielo con gotas gordas de capulí. Un lugar donde el cielo se llena de ira y arroja rayos que iluminan la noche. Un lugar incomprensible, con dioses distintos para nosotros que estamos acostumbrados al calor del sol, la sequedad de la arena y el agua salada del mar. Un lugar donde los ríos se arrojan desde los montes con infinito frenesí, como si los *apus* expulsaran sus entrañas, estrellándolas contra las rocas. Un lugar que jamás podré olvidar.

»Cuando estábamos regresando por la misma ruta de acceso, una delegación de guerreros Wari nos estaba esperando. Con ellos pude ver a nuestro hermano Sayhuite, desaparecido el día del último gran temblor de tierra y quien hizo de nuestro intérprete. ¿Qué pasó contigo, Sayhuite? —le pregunté.

»—El día de aquel temblor fui secuestrado, gran guerrero Değer —me dijo—. Al parecer estaban interesados en mis habilidades para hacer maquetas. Les di lo que pedían y, a cambio, me dieron la libertad. Una vez libre

no pude regresar, estaba desorientado y desconocía el camino. Aquí las noches pueden ser muy frías. No tuve más remedio que aprender a vivir en estas tierras, ahora formo parte de este pueblo. Con los años llegué a quererlos y formé una familia, no pienso regresar. Me han pedido que te diga que quieren tu ruta de acceso a la selva. No entienden cómo has entrado a la parte de la selva que ellos no conocen, quieren integrarlo al *wari ñan*.

»Como podrán darse cuenta, no estaba en condiciones de negociar esta información. Era más importante preservar nuestra integridad para que este mismo conocimiento llegue aquí, con ustedes, de modo que lo cedí. Algo que me sorprendió fue que un hombre especializado en atar y desatar cuerdas apareció y comenzó a registrar mis palabras. Sayhuite lo llamaba *quipucamalloc*.

»Cuando le describí la montaña con el penacho blanco que coronamos, el *quipucamalloc* abrió sus ojos y, asombrado, lanzó una palabra como pregunta:

»—¿Salkantay?».

»—Sí, llegamos a coronar esa montaña —le dije a nuestro paisano.

»Esa palabra significa «indomable» para los waris, quienes comenzaron a murmurar entre ellos en su idioma.

»—¿Cómo pruebas lo que dices? —me preguntó el líder dudando de mi afirmación.

»—Fácil —le dije—. En la siguiente expedición que ustedes organicen, verán la apacheta con quince rocas en su cumbre, una por cada hombre que tuvo la misión.

»Cuando escucharon la traducción de mis palabras, los waris nos comenzaron a mirar con más respeto.

Luego de darle toda la información que me pedían sobre el Manú, la selva que visitamos, le dije al sabio Sayhuite:

»—Dile a los waris que le den el valor que merece, pues costó la vida a muchos guerreros hermanos, a quienes honro porque les debo la vida.

Todos lo escuchamos sin poder movernos de nuestros lugares. La prueba tangible de aquel viaje fueron las plumas coloridas, símbolo de poder, que nuestros gobernantes ya portaban, pero que desde entonces la usaron con un valor adicional.

Luego de terminar su increíble testimonio, el gran Değer retiró el manto con el que cubría una jaula de madera de la que salió un ser parecido a nosotros, pero diez veces más pequeño, lleno de pelos y con una enorme cola que causó el asombro de los «fogateros». Entiendo que esta palabra no existe en su vocabulario, pero sí en el nuestro. Deben entender que ustedes solo utilizan las fogatas para diversión; nosotros, para afianzar lazos sociales, contar historias, realizar ceremonias y también para cocinar. Recuerda este detalle: la cola del mono tiene una espiral, al igual que el puquio, son líneas que nos conectan con aquella región detrás de los cerros y le dicen al extranjero del tiempo que, alguna vez, este pueblo estuvo más allá de sus límites y volvió con la prueba para contarla.

### **La araña**

En los tiempos antiguos, nosotros, los hijos de la tierra, veíamos a la araña como un ser insignificante, tal como ustedes lo hacen ahora. Pero un día el destino cambió de repente por una humilde araña que, en su pequeñez, hirió a nuestro monarca con su ponzoña. Nuestro rey Adalet, tras

días de lucha en la agonía, sucumbió a la oscuridad y dejó a nuestro pueblo sumido en el dolor y la aflicción y como único gobernante al chamán Dictatör. Desde entonces nuestra visión del mundo cambió. Ante aquel infortunio aprendimos a valorar a todas las criaturas, no por su tamaño, sino por su importancia en el equilibrio de la vida. Decidimos capturar el espíritu de la araña y someterlo en forma de líneas, como advertencia de que todo el destino de un pueblo se puede alterar de un momento a otro por la acción de un ser tan pequeño y, en apariencia, insignificante.

### **El colibrí**

He aquí otro ejemplo de que el tamaño no importa. Hace miles de lunas, por alguna misteriosa razón, desaparecieron las abejas sin aguijón de nuestros dominios. Las plantas crecieron sin la posibilidad de ser fecundadas, hecho que causó la ausencia de frutos y una desoladora hambruna. Esta pequeña avecilla, nuestro pisco, fue el paladín que permitió cosechas pequeñas, pero cosechas al fin. Centenares de días pasaron hasta que descubrimos que el clima había cambiado, lo que impedía la existencia de las abejas. Su lugar fue ocupado por abejas con aguijón, animales mejor adaptados con los que aprendimos a coexistir.

Durante este proceso los más fuertes sobrevivimos gracias a la fuente de comida que el mar cultiva. Entendimos que sin vegetales verdes ni plantas medicinales, la comida estaba incompleta y la enfermedad empezaba a germinar en nuestros cuerpos. Esta es una de las razones por la que decidimos explorar nuevos reinos y territorios.

Hemos superado terremotos y maremotos a lo largo de nuestra existencia, hemos tenido encuentros mortales

con los hombres del norte y todo lo hemos registrado en nuestras líneas, nuestros cerámicos y nuestras telas. Pero debido a los huaicos, en algunos casos, a los maremotos y al paso del tiempo, las líneas se borraron de los registros eternos, dejando una escritura incompleta y la posibilidad de ser malinterpretada por generaciones venideras. Es por eso que decidimos elaborar nuestros geoglifos en terrenos inaccesibles para hacer frente a los embates de la naturaleza. Esto ocurrió, según el registro del tiempo que ustedes poseen, a lo largo de varias centurias. Tengo mucho más para narrar y líneas qué descifrar, pero quiero detenerme aquí.

Una poderosa razón para que hayamos sido tomados en cuenta por ustedes, los forasteros del tiempo, es el misterio. Si esto constituye un valor, debo ceder mi siguiente paso al enigma. Pero antes de terminar quiero dejarles un mensaje. Nosotros nos extinguimos por decisiones erradas y luchas permanentes contra la naturaleza y nosotros mismos. De modo tal que, si tomamos como referencia nuestro paso por este mundo, yo entiendo que lo mismo que sucedió con nosotros también les puede ocurrir a ustedes. Por lo tanto, somos una advertencia y no un ejemplo.

+ + +

Días después volví al mismo salón y Quispe me recibió con estas palabras:

—Ya lo leí, profe, me gustó su cuento. Pero esto no resuelve la pregunta.

—¿Cuál? —le dije.

—Es que yo he buscado en todas partes «¿Cómo se hicieron las líneas de Nazca?» y no encuentro respuesta alguna. Lo atribuyen a extraterrestres, aunque hay autores más serios que revelan para qué, pero no cómo las hicieron.

—Pero en mi cuento lo explico.

—No, no es precisamente una explicación. Son historias entretenidas, pero no toman en cuenta factores arqueológicos e históricos. Lo que usted ha hecho tiene más valor literario que histórico. Perdone si esto le ofende, no es mi intención.

—Es verdad —le dije—. No logro responder a tu pregunta. Eso me compromete a responderte, así que lo voy a hacer, pero dame un tiempo.

Esa noche y todas las noches siguientes me dediqué a elaborar una hipótesis de cómo, los autores, pudieron haber hecho las líneas de Nazca tomando como referencia factores comprobables. «Para qué se hicieron» ha sido ampliamente desarrollado, pero no el «cómo». Debe ser porque es menos importante o que solo existen sospechas y que ambas no tienen el peso de la primera. Yo soy de la generación de los que iban a las bibliotecas públicas, ahora busco la información de forma virtual. Hay libros que tienen una explicación bastante seria, pero ninguno de los que consulté resuelven la pregunta que me hizo mi mejor alumna.

Motivado por la falta de bibliografía al respecto, comencé a elaborar mi propia hipótesis ayudado de internet y la IA. Estaba seguro de que si no plagiaba a nadie, sacaría una idea original. Luego de meses logré obtener un resultado, una historia que mezcla el cuento con la arqueología interpretativa. Ese día pensé que tenía algo grandioso en mis manos. Estaba a punto de llevarlo al colegio, pero sometí mis conclusiones al siguiente *prompt* y la respuesta lo cambió todo:

*Quiero que evalúes la hipótesis que te voy a enviar, dale un valor del uno al diez, siendo diez la calificación más alta. Además, encuentra los pros y contras y sugiere qué le falta para mejorarla.*

La respuesta y puntuación de la inteligencia artificial fue desalentadora. Me despedazó. Me da vergüenza publicarla. Volví a rehacer mis conjeturas y conseguí un siete. Y aunque es una nota aprobatoria, no estaba conforme. Es así que seguí puliendo mi hipótesis, agregando aquí, restando allá, pensando en este asunto durante las horas que tenía disponibles, incluso de madrugada, hasta que logré obtener un 8.5 de nota. Si bien no es diez, es mejor que siete. Luego de meses de silencioso trabajo, lo que usted está a punto de leer es mucho mejor que la versión donde saqué 8.5. No quise someterla a calificación alguna por temor al plagio. De modo que aquí la tiene.

\* \* \*

### **Atoc el zorro de las líneas de Nazca**

¿Cómo se hicieron los famosos geoglifos de Nazca? No hay una respuesta al respecto. Hay sospechas, pero nada más. Esto me motivó a proponer un escenario en el que planteo posibles respuestas gracias a la ficción y a la conjetura.

Mediante el presente escrito trataré de representar al hombre detrás de las líneas de Nazca, con su cosmovisión, su interpretación del mundo, sus conocimientos y limitaciones tecnológicas. Debido a que no soy un especialista, mi búsqueda estuvo exenta de la presión que pueden tener los expertos en el tema, por lo tanto, responde a una curiosidad personal.

No se sabe si los antiguos nazcas poseía un sistema de numeración, tampoco que hayan aprendido técnicas de construcción usando maquetas, conocimientos que voy a tomarme la libertad de atribuirles, porque, a lo largo de los siglos de existencia, esta cultura tuvo que haber copiado, creado e inventado aquello que necesitó para construir su mundo o lo que interpretaban por su universo.

### Atoc

Hace siglos atrás, un dibujante llamado Atoc escuchó la historia de Değer y sus cien guerreros. Pensó que una hazaña tan conocida por su pueblo debería recibir homenajes con dibujos sobre laderas y una narración nocturna en torno a la fogata principal. Motivado por esto comenzó a dibujar un mono con la cola enrollada en forma de espiral. La parte más ancha tenía dos metros y quince centímetros, la cual trazó utilizando la punta de un bastón sobre el suelo arenoso. Su iniciativa mereció la aprobación general y llegó a oídos del sumo sacerdote.

Este personaje, que representa uno de los dos poderes en esta cultura, se mostró muy interesado, sobre todo porque aquel simio representó un animal que ya quería incluir en su abanico de divinidades del mundo animal. Por ello le preguntó:

—¿Cómo trasladarías este dibujo a las pampas?

El sumo sacerdote sabía que mientras más grande el dibujo, más alcance celestial tendría el mensaje y para ello había que llevarlo ya no a las laderas, sino a superficies más amplias: las pampas de Nazca.

Al respecto, los primeros referentes sobre estos mensajes dirigidos al mundo espiritual, se encuentran en

los petroglifos como los de Palpa, en Ica, cerca de Nazca. Los especialistas afirman que los petroglifos tenían motivaciones religiosas, que eran representaciones del diario existir y que describían, sobre la roca, actividades como la caza y la pesca. Aunque, desde mi punto de vista, las figuras que superan a los petroglifos son los geoglifos.

Los antiguos paracas y la misteriosa cultura Topará fueron los referentes más cercanos sobre el trazado en laderas. Más de cincuenta figuras gigantes encontradas por arqueólogos peruanos en 2018 son la evidencia de este hecho. Este descubrimiento fue logrado con el apoyo de especialistas de los Estados Unidos y destacado en una publicación de la revista *National Geographic*.

Acerca de las motivaciones para el trazado de las pampas, el artista y escritor Jim Woodman planteó que las Líneas de Nazca fueron creadas con un propósito religioso para ser observadas por los dioses.

También debo incluir los descubrimientos de especialistas japoneses de la Universidad de Yamagata, gracias a una tecnología de inteligencia artificial conocida como *deep learning*. Ellos, con la ayuda de arqueólogos locales, imágenes aéreas y drones, descubrieron 168 nuevos geoglifos o figuras de gran tamaño en las laderas de Nazca en el año 2022. De modo que, dibujar sobre laderas era algo muy conocido. Esas cifras empalidecen con los descubrimientos en 2024 y otros de 2025. Cientos de geoglifos más se descubrieron con la ayuda de drones.

Luego de estas necesarias referencias, continuamos con Atoc. Ante el reto que le planteó el sumo sacerdote, Atoc razonó: «Responder esa pregunta también me llevará a superar a nuestros maestros, los paracas». Motivado por

estos nuevos retos, emprendió una aventura que lo introduciría en el conocimiento básico de diversas disciplinas:

Empezó con medir el mono usando sus propios pasos. A partir de aquí comienza a adoptar el paso humano (PH), unos 75 centímetros, como unidad de medida. En mi interpretación, debo creer que esto ya era usual entre ellos. Al respecto hay que resaltar que diversas culturas han utilizado las partes del cuerpo humano como referentes de medida: pie, pulgada, codo, palmo, etc.

Atoc entiende que su figura no podrá ir a ninguna parte, pero necesita transportarla para tomarla como referencia y consulta permanente. ¿Cómo resolvió este problema? Recorremos que no existía el papel. En esta etapa se le ocurrió una idea que resolverá el problema: emplear una maqueta.

Se puso en acción, encerró su dibujo dentro de una superficie cuadrada, midió su dibujo con sus pasos:

—Tres PHs.

De inmediato trazó una cuadrícula con nueve celadas que dividió su dibujo en la misma cantidad de partes. Imaginó que cada celda, trasladada por separado, conformaría una pieza de un rompecabezas.

Mientras Atoc estaba en estas cavilaciones, pocos en su entorno lo entendían. Pero esta situación lo tenía sin cuidado, porque su prioridad era comunicar sus planes al sumo sacerdote, quien tenía el poder de asignarle un grupo de personas para que lo ayudaran con su empresa. Sabía que estaba en etapa de planificación.

Antes de su encuentro con la autoridad, Atoc moldeó una masa de barro y la convirtió en una aparente torta de 75 centímetros o un PH. Su talento le permitió dibujar el mono sobre la superficie de la torta. Luego trazó

la cuadrícula con nueve cuadraditos. Para conseguir la medida de cada celda dividió una pita con la dimensión de un PH en tres partes iguales o 23 centímetros. De esta manera su idea inicial pasó a ser algo tangible.

En ese instante quedó listo para llevar su miniatura a las pampas de Nazca. Sus más cercanos colaboradores todavía no entendían por completo lo que pretendía hacer. Todo lo nuevo siempre causa desconcierto. Atoc le explicó al sumo sacerdote su plan de acción y le mostró su dibujo, ahora portable.

El chamán quedó asombrado. Lo que a simple vista parecía ser un juguete, en realidad era una réplica de su dibujo inicial. Algo que creía imposible ahora estaba más cerca que nunca. El sumo sacerdote imaginaba el fin de la era en el trazado de líneas sobre laderas. Elaborar dibujos en los cerros era posible porque se podía ver lo que dibujaban desde abajo o incluso desde arriba de la ladera. Con su idea trabajarían «a ciegas», pero la maqueta les permitiría «ver» lo que hacían. Al entender esto, le dio su aprobación de inmediato y designó a nueve hombres del pueblo entre agricultores, tejedores y pescadores, que han encontrado un paréntesis en sus diarias actividades.

Convertido en su líder, Atoc se dirigió al grupo y les hizo entender que la maqueta les permitiría «tejer» sobre la pampa y que podrían «ver» como si fueran gigantes lo que harían como hormigas en la pampa, siempre y cuando hicieran lo que él les indique.

Atoc tenía por ancestros a expertos ceramistas, no le costó mucho elaborar las maquetas que necesitó con cerámica cocida. Otra posibilidad es que las haya dejado secar al sol. En cualquier caso, las trasladaría sobre muebles indi-

viduales, construidos con maderos o incluso sobre andas. Si eligió secarlas al sol, esa podría ser la razón por la que no se encuentran restos arqueológicos con dichas maquetas.

A cada uno de sus nueve ayudantes le dio la responsabilidad de una celda, por lo tanto, tendrían como sobrenombrar un número de uno al nueve. Diferenciarlos de esta manera sería necesario para cuando empezaran los trabajos en la enorme cuadrícula de 180 PHs por lado. Es posible que también se haya pensado en un tipo diferente de ropa, incluso usando diversos colores. Para esta narración usaré números.

Atoc numeró cada celda del uno al nueve. Empezó por las patas traseras del mono como la celda uno, la celda dos era la parte del cuerpo y la tres las patas delanteras y la cabeza del mono. Así siguió de izquierda a derecha, de abajo hacia arriba, numerando las casillas y designando a su responsable. Una vez resuelto este detalle, se dio cuenta de que los casilleros ocho y nueve, que eran la parte superior del lomo y la cabeza, no tenían líneas que trazar. Por ello a los responsables les designó la parte más difícil: ayudar a los del casillero cuatro y siete en el trazado de la espiral de la cola del mono.

En cuanto al posicionamiento de su figura, tomó como referencia la salida del sol o de las estrellas. Hasta este momento todo era parte de la planificación previa en espera del gran día. Hasta que ese día llegó. En el valle se detuvo la actividad agrícola por las sequías en la sierra y los pueblos llevaban poca agua. Las labores rutinarias se vieron suspendidas por un evento imprevisto. Los incidentes siempre ocurren. El sacerdote presionaba para terminar el proyecto, interpretaba que disponían de tiempo hasta que se reanudaran las faenas agrícolas, además,

le pidió que mantuviera el proyecto en secreto el mayor tiempo posible, porque no quería que el gobernante de Nazca se enterara. Esto le adicionó un nuevo problema con el que tendría que lidiar, pues acababa de darse cuenta de que se avecinaba un conflicto político-religioso en el futuro cercano, algo nada nuevo para ellos.

Atoc le ordenó a su grupo trazar con ramas la gigantesca cuadrícula sobre la pampa de 180 pasos por lado. ¿Por qué una cuadrícula de estas dimensiones? Según Google, el mono tiene 135 metros de largo, si un PH tiene 75 centímetros, entonces los 135 metros se convierten en 180 pasos. Si son tres cuadrados por lado, cada cuadrado tendrá 60 PHs por lado.

En plena faena surgió un nuevo imprevisto. El perímetro, las filas y las columnas de la cuadrícula, se perdían o borraban con facilidad debido al viento o porque los operarios tenían que transitar sobre ellas. Esto podía confundir a los trazadores y retrasar los trabajos. La solución sería elaborar una cuadrícula utilizando sogas en las columnas y las filas de la cuadrícula, para que pudieran ser visibles a ras del suelo. De este modo, nuestro zorro de las pampas experimentó la diferencia de trabajar en su taller (dos dimensiones), con la realidad (tres dimensiones).

Ordenó plantar ocho troncos de huarango en los puntos de intersección de su cuadrícula y delimitar su perímetro con ramas esparcidas en el suelo. Luego extendió las cuerdas y formó su cuadrícula.

En este instante se dio cuenta que necesitaba cuatro estacas en el centro de la cuadrícula, con ello sumaban doce troncos. Este fue un imprevisto más. Es el enésimo imprevisto. Durante los primeros trazos sobre la pampa,

se ha enfrentado a nuevos y desconocidos retos. Algo similar experimentó en su taller de maquetas. Recordó que corrigió la cuadrícula, pues primero pensó en una cuadrícula con 64 cuadrados, pero se dio cuenta de que le demandaría ingentes recursos humanos, tiempo, cuerdas, madera, comida y otros materiales. Bienes escasos o difíciles de obtener en su época. El ahorro de recursos era un tema que bien podría merecer una narración aparte.

El ahorro puede haberle hecho pensar que los mismos recursos, como las sogas y las estacas, se podrían reutilizar en futuros proyectos. Tres de esos proyectos fueron el pelícano, el cóndor y el Mono, todos con 135 metros. Eso es aproximadamente 180 PHs. ¿Por qué pensar que este tamaño coincidió, en estos tres casos, de forma aleatoria? ¿Es posible que coincidieran porque se tenía una cuadrícula con esas mismas dimensiones?

Terminada la labor, Atoc ya disponía de una cuadrícula gigante en la que «tejería» sus líneas. Cuando el grupo acabó esta misión, Atoc se dirigió al terreno llevando una maqueta consigo. Una vez que sus nueve colaboradores estuvieran en su lugar, Atoc se encargaba de realizar un escaneo visual que serviría para asegurar que todas las líneas trazadas cumplían de manera proporcional con los trazos de la maqueta.

Esta labor le obligó a revisar cada celda rodeando los bordes de la enorme figura. Luego de comparar su maqueta con los trazos superficiales del mono, estaba todo listo para ordenar la ejecución de la tan anhelada figura. Desde su posición de mando podría analizar el avance que iban teniendo sus hombres y también su ubicación, lo cual me lleva a pensar que la maqueta pasaría a ser uno de los primeros mapas, o algo parecido, en esta parte del continente.

A partir de esta inspección, Atoc le solicitó al sumo sacerdote un grupo numeroso de obreros quienes se encargarían de realizar las labores más pesadas.

Es así que un día perdido en el tiempo, un grupo de habitantes del antiguo Perú inició por primera vez el trazado de las líneas sobre las pampas de Nazca, sin sospechar que sus trazos viajarían de generación en generación, como líneas del tiempo, hasta nuestros días y que sorprenderían al mundo por su misterio y significado.

Nuestro zorro de las pampas ordenó que empezaran a escarbar. La tarea era retirar la tierra debajo de las líneas marcadas hasta una profundidad de 30 centímetros, dejando al descubierto una capa que contrasta con la superficie. Esta labor pesada les demandaría más tiempo que todas las etapas previas.

En cada cuadrado el líder responsable dirigía a los hombres mientras los demás hacían lo mismo en sus respectivas celdas. Los obreros también se encargarían de retirar el desmonte, porque no es posible que permaneciera en la zona, ya que el viento podría regresarla de nuevo sobre las zanjas recién formadas.

—Gran señor, el grupo que dirige la celda nueve acabó sus labores —le dice uno de sus ayudantes.

Atoc entiende que está ante un destacado ayudante. Por lo que le responde:

—Diles que se dirijan a apoyar a los que están tratando de resolver el problema en los casilleros cuatro y siete. El equipo de dicho casillero elabora la cola en espiral.

Montado sobre alguna estructura, torre o escalera, Atoc divisaba las líneas que trazaba el seis que estaba a punto de formar el lomo del simio. Como se trataba de una

parte recta, ordenó que una cuerda de unión se extienda de un lado al otro para que tuvieran mejor referencia.

Los obreros levantaban una polvareda notoria que los delataba ante cualquier ojo indiscreto. Además, la estructura no podía pasar inadvertida. Sin duda, la parte más difícil debe haber sido la espiral de la cola del mono. En este caso usaron un punto eje desde el cual fueron enrollando y desenrollando una cuerda con la que trazaban las líneas. Superar este desafío merece ser detallado más adelante. El día en el que todos los grupos terminaron su labor debe haber sido glorioso. ¿Por qué no pensar que todos sintieron haber hecho algo extraordinario?

Cuando regresaron a casa con las buenas noticias, Atoc se entera que sus dos autoridades estuvieron en un permanente conflicto. El gobernante le reclama al sumo sacerdote haber mantenido la información sobre el mono en secreto con la finalidad de obtener más influencia y poder entre la población. Atoc mismo fue visto como enemigo por el gobernante y todos sintieron un ambiente tenso.

### **La espiral**

Con estos conocimientos, Atoc estaba listo para elaborar una figura como la espiral. En el punto medio del terreno elegido les ordenó a sus ayudantes que colocaran un eje. El grosor de este madero se podría ir regulando con troncos o ramas de huarango adheridas.

Para lograr la tensión de la cuerda que les permitiera un trazo firme, colocó a algunas personas para que la sujetaran y estiraran, pues toda cuerda estirada en largas extensiones genera «panza», quienes han volado cometa lo saben. En el otro extremo utilizó la punta de un madero

como lápiz, con el que un operario marcaría los primeros trazos de la espiral.

Los ayudantes extendieron la cuerda desde el punto central y marcaron el terreno mientras la enrollaban al eje. El grupo la fue enrollando en sentido antihorario hasta el punto central. Luego desenrollaron la cuerda y volvieron al punto de inicio, pero antes de empatarla se ubicó la línea media entre el punto de inicio y la línea continua de la espiral. La intención era partirla en dos.

¡Un momento! ¡Estamos ante el concepto de mitad! La mitad de algo. Si esto no es parte de las fracciones matemáticas que se enseñan en las aulas, que alguien me explique lo que es.

Una vez ubicado este segundo punto, recortaron la cuerda y la volvieron a sujetar al eje con la nueva medida. Enseguida repitieron el proceso de enrollado en sentido antihorario. De esta manera se consiguió el trazado de dos espirales complementarias y con sentidos opuestos.

¿Lo hicieron al primer intento? No lo creo. Estos trazos deben haberlos practicado tantas veces y cometido tantos errores, que terminaron volviéndose expertos. Yo mismo he tenido que practicarlo hasta resolver cómo lo hicieron.

De esta manera lograron trazar lo que desde el aire tiene apariencia de dos serpientes enrolladas sobre el suelo que coinciden en el punto medio, como está en las pampas de Nazca. Luego, los obreros repitieron la misma operación de retiro de tierra que ya narré durante el trazado del mono.

Cuando observo esta figura recreada de esta manera, siento que me permite ver detalles que antes pasaba por alto. Si nos dirigimos al centro mismo y pintamos las serpientes una de blanco y la otra de negro, observaremos

el *yin* y el *yang*, la vieja interpretación existencial en la que coinciden dos fuerzas opuestas, pero complementarias, presentes en tantas culturas del mundo. El bien y el mal, arriba y abajo, derecha e izquierda, cielo y tierra, etc. Es decir, una interpretación espiritual del mundo.

De forma curiosa, si lo queremos ver desde el punto de vista actual, nosotros, poseedores del conocimiento de Newton y Einstein, nos daremos cuenta de que la tercera ley de Newton también corresponde a esta interpretación: «A toda acción corresponde una reacción de igual intensidad, pero de sentido contrario», ley que, por cierto, nos permitió encontrar la energía necesaria para llegar al espacio.

Los antiguos geómetras de esta parte del Perú antiguo tuvieron el tiempo y la posibilidad de cometer errores de aprendizaje para llegar a estas conclusiones básicas en el delineado y trazado de sus dibujos. Así, llegaron a conocimientos más complejos. Primero en la pizarra, luego esculpido en barro sobre una maqueta y al final, trasladados al gran escenario de las pampas de Nazca, apoyados por cuadrículas elaboradas con sogas que les permitieron «tejer» las líneas.

Gracias a esto podemos suponer que podría haber más experiencia en el trazo de una figura que en otra. Por ejemplo, la figura «la espiral», es posterior al mono. Porque el trazo de la cola del mono denota una impericia o falta de simetría que se ha corregido con la figura la espiral.

La araña, por su parte, muestra una simetría acorde con la espiral. Además, el vientre de la araña denota un círculo más o menos bien elaborado. ¿Se pudo hacer sin usar el compás que mencionamos?

La imagen del cóndor, por otra parte, pudo ser elaborada con pitas extendidas desde la base del cuello de

la figura, punto desde el cual se inicia dos proyecciones hacia sus alas de forma simétrica.

## Referencias

Debido a que las hipótesis se deben plantear citando una serie de indicios, a continuación pasaré a mencionar algunos:

Los restos arqueológicos evidencian que los antiguos pobladores de esta región conocían el entramado de hebras. En las telas encontradas por los arqueólogos podemos observar figuras como la ballena y algunas aves, mismos que se repiten en las pampas.

Hay que tomar en cuenta que los petroglifos grabados en las rocas en los distintos pueblos del mundo, cumplen diversas funciones. Uno de ellos es el registro histórico para ser interpretado por las generaciones del futuro.

Los nazcas conocían la pesca. Para pescar usaban redes y las redes tienen un entramado cuadriculado o similar y, además, usaban pitas. Si las redes sirven para atrapar peces, que son el sustento para vivir, con estos entramados pudieron pensar que llegaban a «atrapar» las figuras para la eternidad, que podría significar el sustento destinado al mundo espiritual.

Además, «tejer» en las pampas de Nazca sería la forma de superar a sus maestros los paracas, reconocidos por elaborar los mantos más finos del antiguo Perú, pero que, según los últimos descubrimientos, también dejaron líneas sobre las pampas.

Otros detalles que tomé como referencia son los huacos, donde se evidencia el uso de ángulos de 90 grados o su aproximado. También se notan polígonos y círculos,

ballenas, aves y otros animales. El deseo de eternizarlos en las pampas debe haber sido similar a tenerlos como decoración en sus prendas de vestir.

### **Maquetas**

El uso de maquetas entre las culturas del antiguo Perú es plausible y fue un conocimiento, no exclusivo de la sierra, con el monolito Sayhuite, sino también de la costa. En el 2017 se descubrió una maqueta bien conservada en los restos arqueológicos de la ciudad más antigua de América, ubicada a unos 500 kilómetros de la costa al norte de Nazca, me refiero a Caral.

Es válido preguntarse lo siguiente: ¿Una cultura con más de cuatro mil años de historia, anterior a la cultura Nazca, pudo existir sin legar sus conocimientos a otros pueblos vecinos? Bueno, sí es posible, pero en las diversas culturas peruanas existen múltiples conexiones demostradas por los restos arqueológicos. Por ejemplo, el sistema de irrigación de Caral que enfrentó desafíos que tuvieron que enfrentar los nazcas, debió ser un conocimiento de vital importancia para ser copiado, adaptado y mejorado.

Otro ejemplo es Montegrande, a diez minutos de la ciudad de Jaén, en Cajamarca, donde se utilizó la que podría ser la espiral más antigua en esta parte del mundo. Resulta oportuno mencionar, además, la llamada espiral galáctica de la cultura Mochica, que es todo un enigma.

### **Los números**

Para una cultura antigua, conocer la función y el significado de los números es un tema más importante de lo que buena parte de los estudiantes de secundaria podrían llegar a reflexionar. Quizá porque, en la actualidad,

tenemos la certeza de que forman parte de nuestras vidas y los usamos como quien utiliza la escritura, el papel y el teléfono inteligente, sin tomar en cuenta que estos inventos, sobre todo el último, tienen una compleja relación con el desarrollo cultural y tecnológico que le ha costado centurias adquirir a la humanidad.

Cuando la cultura Nazca extendió sus dominios, empezó a comercializar con otros pueblos vecinos. Durante estos intercambios se hizo necesario la adopción de un sistema de contabilidad, en otras palabras: necesitaban aprender a contar.

Solo tenemos que estudiar algunos pasajes de la historia universal para establecer que las culturas que desarrollaron los números necesitaron cientos de años para incorporarlas a su acervo. Estas centurias se podrían acortar mediante una herencia cultural, como fue el caso de Paracas–Nazca. Así fue cómo, más adelante, el Imperio inca tomó atajos culturales.

Cuando enseñamos historia, muchos profesores coincidimos en que los descendientes de Manco Cápac poseyeron el compendio de las culturas que conquistaban. Podemos suponer que las técnicas de orfebrería, confección de telas, la elaboración de cerámicas y de armas, tuvieron aportes de otras culturas y que sus artesanos, orfebres, hilanderos y armeros lograron, en algunos casos, mejorarlas o solo copiarlas.

Lo mismo podemos suponer de culturas como Chavín, los mochicas, los paracas o los waris. Ellos también recibieron aportes que fueron copiados dentro del universo de pueblos que los rodeaban.

Y cuando una cultura aprende el sistema de numeración, su interpretación del mundo se ve alterado de forma insospechada, porque los números permiten un orden, donde antes solo había interpretaciones subjetivas. Los números facilitan el desarrollo del comercio y la economía, el registro de ciclos agrícolas, la siembra y la cosecha. Los números abren un universo de posibilidades que pueden ser usados en diversos campos. Uno de ellos, sin duda, fue la astronomía, mediante la identificación de patrones observables en los astros.

\* \* \*

Volvamos a los tiempos de los antiguos nazcas. El sumo sacerdote se estuvo dedicando a la observación del cielo, su preocupación principal era el clima. Se dio cuenta de que ocurre un fenómeno que no tiene patrón definido. Nadie sabe cuándo vendrá, pero siempre viene. Al menos se le observa una vez cada diez ciclos solares (diez años) y cuando llega, siempre aparece al final del ciclo solar, lo que para nosotros vendría a ser diciembre.

El sumo sacerdote perfeccionó el arte de observar las señales de la naturaleza leyendo los vientos y las nubes para predecir la crecida de los ríos. Este conocimiento era vital para que los agricultores nazcas pudieran cosechar el agua de sus puquios, iniciar el abono, la siembra y organizar la temporada agrícola, porque la mayor parte del año estas tierras carecían de agua.

Pero cuando las aguas se desbordaban, los campos y los cultivos se perdían. En este caso, el sacerdote se preparaba para pronunciar lo inevitable:

—Los dioses han hablado. Están furiosos y reclaman sus signos eternos grabados en la pampa. Es el momento de ofrecer vidas en sacrificio para apaciguar su ira.

Este fenómeno descrito corresponde a El Niño, cuyo patrón sigue siendo incierto. Sin embargo, los ciclos naturales del cielo, como los del Sol y la Luna, presentan una regularidad predecible que el soberano religioso aprendió a distinguir, pero no a interpretar.

Alguien que sí podría responder sus dudas es Yachay, un viejo sabio admirado por su pueblo, quien, tras observar el cielo durante toda su vida, adquirió un conocimiento sobre los ciclos celestes que nadie más poseía. Un día el sumo sacerdote llegó a su vivienda, en secreto, en busca de respuestas. Yachay lo recibió y ante sus interrogantes, le resumió los resultados de sus observaciones.

Le explicó que, a partir de un día específico del año, el punto por donde el Sol aparece en el horizonte, cambia ligeramente cada día. Este movimiento es imperceptible para muchos, pero se repite de manera cíclica. Además, Yachay estableció que cada 12 lunas llenas el ciclo del Sol vuelve a su punto de inicio. Aunque los ciclos de la Luna y el Sol son independientes, esta aparente coincidencia permite identificar la duración de lo que hoy conocemos como un año solar. El sumo sacerdote quedó impresionado por la explicación del viejo.

—Gracias por confiar me tus observaciones, me hubiera costado toda una vida aprenderlas. Me has revelado el misterio más grande que existe.

—La vida me permitió ver muchas lunas pasar, pero la muerte me privará de ver pasar la última luna

porque no estaré en este mundo para verla. El verdadero misterio es, ¿por qué? —le replicó Yachay.

Confundido, el sumo sacerdote solo atinó a repetir la pregunta.

—¿Por qué?

—Pero se supone que tú me tienes que dar esa respuesta como sumo sacerdote —siguió preguntando el viejo, sin encontrar respuestas.

—Escúchame Yachay, yo vine a hacer las preguntas —respondió el sumo sacerdote, puesto en evidencia.

El escenario que acabo de narrar corresponde a parte de la ficción, la realidad, en cambio, me obliga a tomar los datos con mucho cuidado. Por ejemplo, tanto el mono como las manos, dos de las figuras de Nazca, tienen nueve dedos.

Aunque el significado exacto de esta representación es incierto, podría aludir a nociones de completitud, como los nueve meses de gestación humana. Esto invita a especular sobre una posible conexión con el calendario solar, aunque no se puede afirmar con certeza.

Además, en otras culturas antiguas el nueve significó la completitud. Si ese era el significado que le daban en Nazca, se podría inferir que tenían conocimiento del calendario solar de 12 meses. Y los pies del simio tienen tres dedos en cada pie, seis en total. Eso es la mitad de los meses de un calendario.

Ahora analicemos otros números. Según Google, el cóndor y el pelícano tienen 135 metros, esto es 180 pasos. Ese número es la mitad exacta de los ángulos de un círculo, representa un ángulo llano. ¿Alguien evocó la palabra pampa? ¿Es posible que estos dibujos coincidieran

porque usaron la misma cuadrícula que hemos mencionado? No tengo respuestas.

Y es que para esto sirven en la práctica los números, para abrir un sinfín de posibilidades y reflexiones, no esa materia que enseñamos en las escuelas locales a nuestros niños, que parece ajena a la vida diaria de un alumno de primaria y secundaria, quienes terminan odiándola cuando no tienen el talento para comprenderla. Los números nacieron de la observación y la necesidad y deberían seguir siéndolo, incluso, cuando la enseñamos en las escuelas.

### **La estaquería y más misterios**

¿Qué fue la estaquería, ese sitio arqueológico asociado con la cultura Nazca? Se cree que fue un centro ceremonial. Desde mi punto de vista, pudo ser el lugar desde donde los habitantes de Nazca podían observar todas las líneas trazadas. Una especie de «geoglifoteca», con las diferentes maquetas con las que hicieron los geoglifos.

Esto podría haberle permitido a los antiguos habitantes ver lo que habían hecho a lo largo de varias generaciones, pero también simbolizaba el poder de los sumo sacerdotes sucesivos. Tenerlos en un mismo lugar suponía, en términos religiosos, un sitio de convocatoria y peregrinaje con el supremo sacerdote de turno como fiel guardián de estas creencias, donde seguro habría un guía o líder espiritual que lideraba a los peregrinos de todas las generaciones. Algo así como «Este dibujo se encuentra en la ladera tal... Esta otra al sur, al pie de la montaña tal», etc.

Otro detalle que debo agregar son las estacas que hay en la estaquería. ¿Se pudieron utilizar en la cuadrícula

que mencionamos? Es tentador decir que sí, pero no dispongo de ninguna prueba para demostrarlo.

Antes de terminar este relato, quiero presentar lo que para mí es otra inquietante hipótesis: Sobre la cima de un cerro, en Palpa, existe una figura llamada la estrella o la cruz. Su diseño hace evocar a una cuadrícula y me genera la siguiente pregunta: ¿Y si estamos ante una cuadrícula de ocho celdas por lado, como ya he planteado?

Si llenamos las partes vacías y trazamos las líneas de las columnas y de las filas de esta figura, formaremos una cuadrícula con ocho casilleros por lado. Pero otra cosa sorprendente es que esa parte vacía permite ver la figura de una chacana. Estamos ante algo cargado de simbolismo religioso en la cosmovisión del Perú ancestral. Y al contar los cuadraditos formados en los extremos del cuadrado mayor, observamos 12 (¡volvemos con los números!) y luego, si contamos los cuadraditos en la parte central, notaremos que también son 12. Además, estamos, otra vez, ante dos mitades y el doce.

Cuando noté que me recordaba a un tablero de ajedrez, estuve a punto de replantearlo todo, reescribir esta hipótesis y adaptarla a esa inquietud. De hecho, ya la he replanteado más de diez veces, pero decidí dejarla así.

Esto me hace pensar que, si esta fue, en efecto, la maqueta, su papel pudo ser tan importante que los antiguos nazcas decidieron darle un lugar especial en la cima de la montaña en Palpa. Porque la matriz a partir de la que se «tejieron» todas las líneas, merecía un lugar aparte. Además, todas esas formas, círculos y polígonos que se pueden observar, corresponderían a las herramientas que

pudieron ser utilizadas y que posibilitaron tejer las líneas, que puestos allí, se dirigen al universo.

Imaginar este escenario es parte de la arqueología interpretativa, por eso no puedo cerrar la posibilidad a ningún otro aporte de la imaginación ni dar por concluida esta propuesta.

Algo adicional. Al revisar algunas publicaciones encontré en Wikipedia que existen teorías que proponen que las líneas se elaboraron utilizando una cuadrícula. Esta teoría la leí luego de elaborar mis conjeturas. Su coincidencia, que no es la única porque encontré otras, me hace creer que, si a otras personas se le ocurrió lo mismo, elaborar esta narración no es algo descabellado y que solo faltó que alguien se aventurase a escribir sobre el tema.

... Mientras tanto...

En una tarde tranquila, enfocado en las líneas de su futuro proyecto y favorecido con el aprecio del sumo sacerdote, Atoc ahora es un importante miembro de la comunidad Nazca. Sabe que sus conocimientos pasarán de generación en generación para que otros zorros de las pampas continúen su legado, siempre bajo el mecenazgo del sacerdote de turno.

En su taller de trabajo permanece muy concentrado, elaborando la maqueta de su siguiente proyecto. De pronto, Tuku, su aprendiz más destacado, irrumpió alborotado, luego de correr una gran distancia. De inmediato le da una trágica noticia a su amo:

—¡Gran señor, una araña ha picado a nuestro rey Adalet! Está postrado en cama ardiendo en fiebres.

• • •

¿Quién es Atoc?

La respuesta deberá ser más bien, ¿quiénes fueron?

Atoc representa a las distintas generaciones de dibujantes, geómetras y arquitectos detrás de las líneas, quienes, a base de ingenio y creatividad, fueron aprendiendo a tejer sobre las pampas de Nazca y transmitieron este conocimiento de generación en generación en su pueblo. Cada generación fue aportando nuevos conocimientos que terminaron por convertirlos en los mejores en su especialidad. Por último, hay que mencionar que toda acción que involucra a muchas personas, suele acarrear conflictos entre los poderes.

A estas alturas creo que he cumplido cuando afirmé que explicaría «paso a paso» cómo se hicieron las líneas de Nazca. Con el ejemplar que el lector tiene en sus manos, estuve pensando decirle a Quispe «Aquí está la respuesta a tu pregunta», pero estábamos en enero y las clases habían terminado. Lo que supe es que ella se estaba preparando para ingresar a la universidad. No quería dejar esta historia incompleta de modo que la busqué por Instagram, le pedí su dirección y le envié un ejemplar de este libro con unas palabras de agradecimiento:

*A la alumna que inspiró la publicación de esta historia.*

**Si te gustó este libro, puedes apoyar a su autor con un yape con el siguiente QR:**



Publicado por ACUEDI Ediciones

Octubre 2025

**ACUEDI** *es lectura para todos*

*Si quieres apoyar nuestra línea editorial:*  
**<https://patreon.com/ACUEDI>**