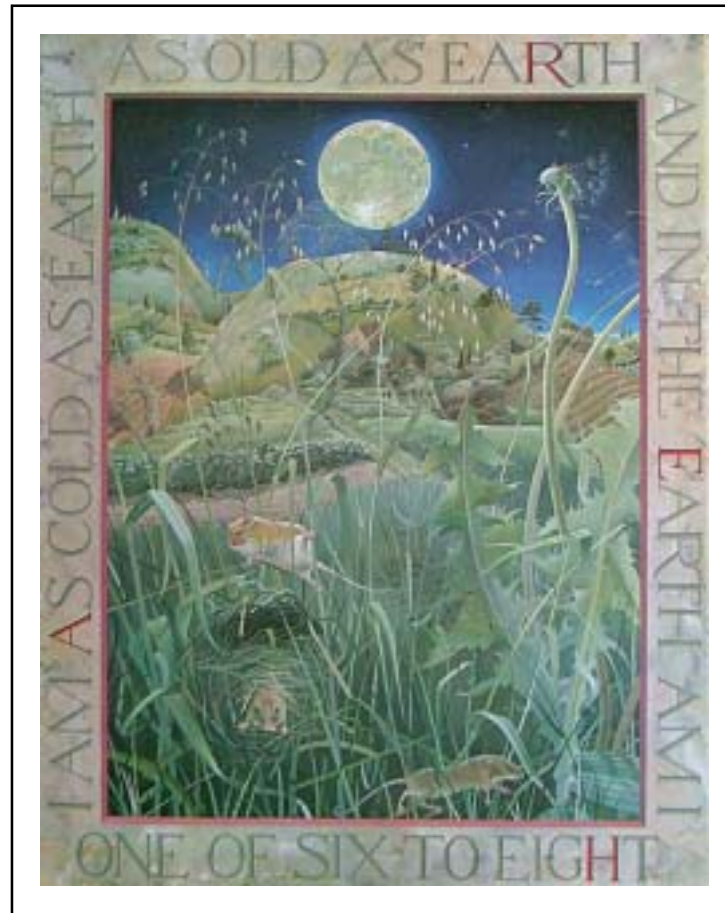


Diego Uribe

Las islas del tesoro



Una de las más encantadoras costumbres de las Islas Británicas es la búsqueda del tesoro. Sólo que las actuales búsquedas del tesoro son muy diferentes a las que la larga tradición de piratas británicos permiten imaginar: ahora el dueño lo entierra, no para protegerlo de los demás, sino precisamente para los demás lo encuentren.

Pongamos el caso de la liebre de oro. El 7 de agosto de 1979, en algún lugar de las Islas Británicas, dos personas (uno las imagina de negro, mimetizadas en la oscuridad de una noche sin luna) entierran una joya valiosa, una filigrana de oro y piedras preciosas con forma de liebre. Una de las personas se llama Kit Williams y es autor de libros infantiles ilustrados. La otra, simplemente, actúa como escribano o testigo del hecho.

Pocos días más tarde Kit Williams presenta su nuevo libro. Se llama *Masquerade* y tiene 16 páginas exquisitamente ilustradas que cuentan la historia de Jack Hare (algo así como Juancho Liebre), quien debe llevar una joya que la Luna envía a su amante, el Sol. Pero al llegar al Sol, Jack descubre que ha perdido la joya... queda entonces para los lectores del libro la tarea de encontrarla, desentrañando las claves ocultas en las ilustraciones del libro. (Como atracción extra, cada ilustración, incluyendo la presente, contiene una liebre ingeniosamente camuflada.) *Masquerade* resultó un éxito rotundo y vendió cientos de miles de ejemplares, no sólo en las Islas Británicas, sino también en los Estados Unidos, Australia, Sudáfrica, Alemania, Francia y Japón. Para de alguna manera nivelar las chances de los extranjeros que no

pueden ir a comprobar sus deducciones por ómnibus o tren, Williams anunció que también reconocerá al ganador si éste le envía por correo la solución al enigma. Esto terminará teniendo una importancia definitoria.

Durante más de dos años los lectores recorren la isla en busca de la joya, excavando en parques y jardines, baldíos y cementerios, públicos y privados. Finalmente, en marzo de 1982, una de las miles de cartas que Williams recibe incluye un bosquejo del sitio donde se encuentra enterrada. Williams reconoce el lugar y responde con instrucciones detalladas señalando dónde cavar: allí donde arroja su sombra la cruz que recuerda a Catalina de Aragón, la repudiada primera esposa de las seis que tuvo Enrique VIII (*Una de seis para ocho*, dice la parte inferior de la ilustración). La liebre aparece y la historia se publica en diarios y revistas. Y sin embargo, con un celo que recuerda al de los creyentes en platos voladores o diseños inteligentes, muchos lectores no reconocen la evidencia y siguen buscando y cavando, convencidos que ésta es apenas un avatar y

que la verdadera libre de oro se encuentra en otro lado, oculta, esperando ser finalmente reconocida por quien tenga la fe suficiente.

En 1988 la historia da un giro inesperado. Un periódico denuncia al ganador de la búsqueda, un tal Thomas. Resulta que no sólo usa nombre falso, sino que no resolvió el enigma en absoluto. La novia de su socio fue novia de Williams años antes y sabía, a grandes rasgos, el sitio en que estaba oculta la liebre. No conocía, en cambio, la solución del enigma. Basado en los datos de la ex-novia, Thomas va al lugar y realiza el boceto que le valdrá el premio. Williams cae en la trampa y no exige saber cómo llegó Thomas a descifrar el misterio.

El caso de la libre de oro tiene dos finales. Unas pocas semanas después de desenterrado el tesoro dos profesores de física logran desentrañar las claves, pero ya es tarde y no reciben ninguna recompensa. Thomas crea un juego de computadora y usa la liebre como premio. El juego fracasa y la liebre se vende en remate público. Desde entonces, vuelve a desaparecer.



Isis es el nombre de una diosa egipcia a la que suele representarse con alas y un tocado formado por los cuernos de una vaca que sos-

tienen el disco del sol. Isis es esposa de Osiris, señor del Otro Mundo. La historia del matrimonio es, por lo menos, curiosa. Seth, herma-

no menor de Osiris, lo odia y envidia. Un día lo sorprende, lo mata (¡si era señor del Otro Mundo, ya debía estar muerto!) corta su cuerpo en pedazos y los desperdiga por todo Egipto. Isis parte en su búsqueda. Al fin, tras arduos viajes y trabajo, logra encontrar los dispersos retazos, los arma con la paciencia con que se arma un rompecabezas y devuelve a Osiris a la vida. Al repasar su trabajo verifica que le falta un trozo: el pene. Sin embargo, a pesar del evidente déficit físico, Osiris logrará embarazar a Isis, quien parirá al dios Horus. Tal vez los bancos de esperma sean más anti-guos que lo que uno cree.

Isis también es el nombre de un rompecabezas que se vende en las Islas Británicas desde hace algunas semanas. Como el tocado de Isis, tiene forma de esfera. Como el libro de la liebre, es la llave a tesoros escondidos. Cuesta 100 libras (algo así como 575 pesos) presenta bandas de metal en colores azul y oro (seguramente más por influencia de la máscara de Tutankamón que de la camiseta de Boca Juniors) y quienes lo han manipulado declaran que la calidad de la manufactura es admirable. Las bandas giran sobre un eje central y las de color azul tienen grabados signos que remedan jeroglíficos. Las claves a la interpretación de los jeroglíficos se publican en la red (www.isisadventure.co.uk), donde los fabricantes explican que no hay dos Isis iguales, de manera que la solución de uno no sirve para otro. Se lo promueve como el rompecabezas más difícil del mundo.

El problema consiste en abrir la esfera, dentro de la cual se encuentra una llave. Esta llave, a su vez, abre una de varias pirámides, llenas de monedas de plata y de oro, enterradas a lo largo de las Islas Británicas. En el momento de escribir estas líneas algunas pirámides ya han sido descubiertas; otras siguen escondidas. Pero esta vez, a diferencia de lo que sucedió con la liebre de oro, a los que residen fuera de Gran Bretaña no se les han facilitado las cosas: no hay descripción por correo que valga y los tesoros debe desenterrarlos uno.

Sin embargo, Isis no dejó de llamar la atención en el extranjero. La lista de correos *NobNet*, creada por Nob Yoshigahara, un famosísimo inventor y fabricante de rompecabezas, es un buen indicador. Hace poco uno de los miembros trató de averiguar la procedencia, no de la esfera, sino del inocente cerrojo que asegura la tapa de madera en la que se la vende. El fabricante se negó de pleno a proporcionar cualquier dato. Otros miembros de la lista se interesaron por el rompecabezas en sí mismo, descartando la posibilidad de descubrir tesoro alguno. Alguien preguntó si, una vez abierta, era posible volver a armar la esfera. Le respondieron que sí, pero que el trabajo era realmente delicado, complicado y meticuloso. Entonces renunció a la compra. Tal vez recordó el destino de Osiris y temió que, una vez rearmado, descubriese que le faltaba una pieza fundamental y que el rompecabezas ya no fuera jamás el mismo. De historias así está lleno el mundo.