

PRESENTACIÓN

Jorge HERAUD P.

Hay momentos en que felicitar no es suficiente, momentos en los que comprobamos que un sueño, convertido en esfuerzo, toma forma propia y se hace realidad. Este es uno de dichos momentos y por eso dedico algunas, aunque no las suficientes palabras que este sueño merece.

Conocí a Egidio Aucchuaque en 1989, quien venía de estudiar Física, cuando fue mi alumno en la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Me habían pedido dictar un curso sobre computación y mis alumnas y alumnos reaccionaron con entusiasmo cuando les propuse hacerlo de una manera distinta, no haciendo algo repetitivo y mecánico sino más bien creativo. Y empezamos a diseñar un robot, no para construirlo sino para programarlo, para enseñarle mediante un código inventado allí en la clase, a producir los movimientos de sus extremidades para desplazarse, sentarse, caminar y otras operaciones que iban dando, en la pizarra y en el papel, “vida” a este “personaje” de la creatividad y el entusiasmo. Entre todas las alumnas y alumnos, futuros maestros, había un alumno especialmente interesado, que iba descubriendo como si explorara en los recuerdos de su propia niñez, el porqué, la razón de su curiosidad y de su entusiasmo. Reconocí de inmediato su talento educador, su búsqueda inquisitiva de la motivación que despertaría en la niñez, para la cual él se preparaba para enseñar, de un robot que estaba vestido con lo abstracto en este curso, pero que sospechaba sería un estupendo motivador de la creatividad para la juventud de un país que tanto necesita de la ciencia, la tecnología y la innovación. Egidio fue, notoriamente, el alumno más motivado de la clase.

No me equivoqué. Hemos mantenido una comunicación y amistad con Egidio, permanentemente desde aquella vez. Fue Jefe de Práctica de uno de los horarios de los dos cursos secuenciales de robótica denominados “Proyecto Electrónico” 1 y 2 que empecé en la Sección Electrónica de la Facultad de Ciencias e Ingeniería. Él interactuó con los futuros ingenieros llevando a ese nivel la exaltación de la motivación, la creatividad e innovación, el trabajo en grupo, la formación y el reconocimiento del liderazgo, nuevas habilidades que exalta el “aprendizaje basado en problemas”. Egidio ha continuado en ese proceso: dar un problema para obtener una solución.

Así tenemos ahora a “Edy”, el nuevo Creador de Robots. Pero con Egidio descubrimos, conversando un día, que hemos tenido idéntica experiencia de niños pues nuestros padres nos enseñaron, posiblemente a la misma edad y lo recibimos con idéntico asombro, creando imperecedero recuerdo y trascendental consecuencia: un simple carrete de madera, con cortes formando cremalleras, una liga, un palito de fósforo y un trozo de cera, que podía moverse solo.

Egidio, te deseo todo el éxito posible para que los pequeños carretes sigan creando el sueño innovador en la mente de los pequeños peruanos.

PRÓLOGO DE INKA BOT

Federico KAUFFMANN DOIG.

El historiador Jean Touchard, experto en Historia de las culturas, señala que los egipcios prosperaron en medio del desierto, los aztecas entre pantanos, los griegos entre los peñascos, los babilonios en medio del desierto árido, los chinos en medio de climas extremos, los persas entre tormentas de arena y los incas entre el desierto más árido, las montañas más agrestes donde se está al límite para la sobrevivencia y una selva feroz. Allí varias culturas que confluyeron luego en la civilización inca.

Algunos sostienen que los inkas sucumbieron ante los españoles por carecer de tecnología, ya que, por ejemplo, desconocían la rueda. Sin embargo, los estudios científicos han demostrado que la rueda no era necesaria en nuestro territorio pues no podría utilizarse en las zonas rocosas de la sierra y menos en los arenales costeros, como tampoco en la selva tupida. Por otro lado, es por demás conocido los grandes avances tecnológicos de los incas, los cuales permitieron tanto el desarrollo de sus predecesores como la expansión del Tawantinsuyu. Lo cierto es que fueron muchas las causas que facilitaron la derrota del inka, siendo la principal la poca cohesión entre los diferentes pueblos bajo su mandato.

En tiempos en que el orgullo e identidad nacional parecen resumirse en torno a nuestra magnífica comida, consideramos que las ideas y el imaginario popular, así como la oralidad, son indispensables para reconstruir nuestra autoestima, y esto solo será posible en cuanto se difundan más los descubrimientos sobre nuestra prehistoria y sobre todo de manera accesible para el público en general.

Por ello, comics como Inka Bot permiten la universalización de nuestros conocimientos, y los nuevos descubrimientos. Egidio Aucacahuaque es Edy Bot, y ahora será Inka Bot. Su objetivo es construir un mundo, un metadiscurso, un futuro tecnológico, un imaginario en el que los Troonic Bots relanzados vuelven para ser los Pachacuti y construir el Mundo Troonic con los robots. Así todos los niños podrán redescubrir que por sus venas corre sangre de ingeniero y empezar a crear robots.

El Comic Inka bot, de Egidio Aucacahuaque es el fiel reflejo de un universo paralelo que trascenderá el Bicentenario reinventándose y recreándose. Egidio o Edy Bot —Inka Bot a partir de ahora—, te deseo mucho éxito para que tu trabajo llegue a las nuevas generaciones y contribuya a que se desarrolle nuestra identidad, fruto del encuentro entre andinos y españoles.