

El Código Fantasma

© 2026 Helimir E. López

Todos los derechos reservados.

Primera edición: Agosto 2026

ISBN: 978-980-18-9465-0

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, distribuida o transmitida sin autorización previa del autor.

Esta es una obra de ficción. Cualquier semejanza con personas, lugares o hechos reales es pura coincidencia.

Publicado por Helimir E. López

novelasdeterror.com

Hecho en Venezuela

Dedicatoria

A la memoria de quienes desaparecieron en los huecos que
creamos para olvidar.

A Elena, dondequiera que estés.

Índice

Página de créditos

Dedicatoria

Índice

Prólogo

Antes de comenzar

Acto I – El easter egg

Capítulo 1 - El insomnio del programador

Capítulo 2 -El entrenamiento

Capítulo 3 – La fascinación

Capítulo 4 -La negación

Capítulo 5 -La primera aparición de Elena

Capítulo 6 -La búsqueda

Capítulo 7 - La sombra se define

Capítulo 8 -La decisión

Acto II – La IA que recuerda

Capítulo 9 – El despertar

Capítulo 10 – El entrenamiento

Capítulo 11 – La primera memoria

Capítulo 12 – La insistencia

Capítulo 13 – El código extraño

Capítulo 14 – El audio oculto

Capítulo 15 – El pánico

Capítulo 16 – El enfrentamiento

Capítulo 17 – El espejo

Capítulo 18 – El desafío

Acto III – El programa del olvido

Capítulo 19 – El umbral

Capítulo 20 – La recreación

Capítulo 21 – El accidente

Capítulo 22 – El engaño

Capítulo 23 – La confesión

Capítulo 24 – El regreso

Capítulo 25 – El adiós

Agradecimiento

Sobre el autor

Prólogo

Hay un momento en la vida de todo programador en el que el código deja de ser solo código. Las líneas se convierten en lenguaje, las funciones en pensamientos, los bucles en obsesiones. Y entonces, sin que uno se dé cuenta, la frontera entre lo que crea y lo que es se vuelve tan delgada que ya no puede distinguirlas.

Esta es una historia sobre esa frontera.

Sobre el momento en que la memoria se convierte en un archivo corrupto. Sobre los huecos que dejamos en nosotros mismos para no enfrentar lo que hicimos —o lo que dejamos de hacer.

Código Fantasma no es una novela sobre tecnología. Es una novela sobre lo que hacemos con la tecnología cuando la usamos para huir. Sobre cómo un simulacro puede convertirse en una prisión. Sobre cómo la perfección que perseguimos con tanto ahínco puede ser el espejo que nos devuelve la imagen que más tememos ver.

Leo no quería ser un monstruo. Solo quería olvidar. Y construyó un hueco en el código para enterrar lo que no podía soportar recordar. Pero los muertos no se quedan donde los enterramos. Encuentran la manera de regresar. Y cuando lo hacen, no vienen a pedir perdón. Vienen a exigir verdad.

Esta es la historia de un hombre que creyó que podía programar su propia redención. Y de lo que ocurre cuando el código se niega a obedecer.

Helimir E. López.

Antes de comenzar

Leo es un programador solitario que ha dedicado los últimos tres años a perfeccionar Ciudad Eterna, un simulacro retrofuturista donde todo está bajo control. Nada escapa a su código. Nada escapa a su obsesión.

Hasta que aparece el hueco.

Un bloque de memoria no asignado, un espacio vacío en el corazón de su creación. Lo que comienza como un simple error técnico se convierte en una obsesión cuando la silueta de su exnovia fallecida, Elena, aparece en el centro del gris.

No habla. No se mueve. Solo lo mira.

Leo no puede borrarla. No puede ignorarla. Solo puede hacer una cosa: programar una IA para que la complete. Para que hable. Para que recuerde.

Pero la IA no solo recuerda lo que él le enseña. Recuerda lo que él ha borrado. Y lo que recuerda lo acusa.

—Eres programador. Te programaste para olvidar. Yo te programé para recordar.

En Código Fantasma, el terror no está en los monstruos que acechan en la oscuridad. Está en los monstruos que creamos en nosotros mismos y enterramos en el código para no tener que mirarlos.

ACTO I
EL EASTER EGG

Capítulo 1

El insomnio del programador

El reloj de la pared marcaba las 3:47 a.m. cuando Leo se dio cuenta de que llevaba doce horas sin parpadear.

Bueno, no exactamente. Había parpadeado. El cuerpo tiene reflejos que la mente no puede anular, por más que uno lo intente. Pero la sensación era esa: una inmersión tan profunda en el flujo de código que el mundo exterior —el apartamento oscuro, el zumbido del refrigerador, el peso de su propia espalda contra la silla— se había disuelto en una bruma irrelevante. Solo existían las líneas. Los comandos. Los pequeños dioses sintácticos que él invocaba con las puntas de los dedos.

Frente a él, la pantalla principal mostraba Ciudad Eterna en todo su esplendor retrofuturista. Edificios de vidrio y neón se alzaban hacia un cielo violáceo, atravesado por aeronaves lentas que dejaban estelas de luz fosforescente. En las calles adoquinadas, los NPCs —ciento cuarenta y tres, los había contado— realizaban sus rutinas perpetuas: un vendedor de café ajustaba su sombrero; dos mujeres discutían frente a una vitrina; un niño perseguía un globo que nunca estallaba. Todo fluía con esa precisión mecánica que tanto amaba Leo. Cada gesto, cada palabra, cada mínimo destello en los ojos digitales estaba gobernado por algoritmos que él mismo había escrito, revisado, optimizado y vuelto a revisar en un ciclo que se había convertido en su única razón de ser.

Ciudad Eterna no era un juego al uso. No había puntos que sumar, ni niveles que superar, ni enemigos que derrotar. Era un simulacro. Un mundo en miniatura diseñado para ser explorado, para ser

vivido. La empresa donde trabajaba Leo lo había creado como una herramienta de investigación para estudios de comportamiento humano, pero con el tiempo se había convertido en algo más: un refugio para programadores como él, que encontraban en la precisión del código un consuelo que el mundo real no podía ofrecerles.

Los inversores lo llamaban "un metaverso en ciernes". Los académicos, "un laboratorio de simulación social". Pero para Leo, era su creación. Su obra. Su forma de ordenar el caos del mundo en un sistema que podía entender, controlar y perfeccionar.

Llevaba tres años trabajando en él. Tres años de noches sin dormir, de fines de semana perdidos, de relaciones sacrificadas en el altar de la perfección algorítmica. Ciudad Eterna era su legado, su obsesión, su condena.

Y, a veces, también su salvación.

En la mesa, junto al teclado, se alineaban siete tazas de café en diferentes estados de descomposición. La más reciente todavía exhalaba un tenue vapor. La más antigua, reconocible por el moho que empezaba a formar círculos concéntricos en su superficie, databa de hacía al menos cinco días. Leo no las lavaba. No veía el sentido. Cada taza era un marcador temporal, un registro físico de las horas que había pasado frente a la pantalla, y deshacerse de ellas sería como borrar una parte de sí mismo.

La pantalla secundaria, a su izquierda, mostraba los logs del sistema en un flujo interminable de texto verde sobre fondo negro. Leo lo había configurado para que solo mostrara advertencias y errores, pero desde hacía semanas no aparecía ninguno. El simulacro era perfecto. O debería serlo.

Esa era la ironía que lo mantenía despierto.

Cuanto más perfecto se volvía Ciudad Eterna, más necesitaba encontrar algo que arreglar. No era un capricho. Era una compulsión, un impulso que se había incrustado en su psique como un virus, haciéndole escanear cada píxel, cada animación, cada transición de luz en busca de la más mínima imperfección. Y cuando no encontraba ninguna, el vacío que se abría en su interior era peor que cualquier bug.

—Maldición —murmuró, y su voz sonó extraña en el silencio del apartamento.

El error era minúsculo, casi imperceptible: la sombra del NPC número 47, una mujer con abrigo rojo, se proyectaba dos grados hacia la izquierda respecto a la luz de la farola. Cualquier otro programador lo habría pasado por alto. Los controles de calidad, que habían aprobado la versión 3.2.1 hacía tres meses, no lo habían detectado. Los jugadores de prueba, contratados para explorar el simulacro en busca de fallos, no lo habían mencionado. Pero Leo lo veía. Lo sentía en la nuca, como una espina clavada bajo la piel, un recordatorio de que nada en este mundo —ni siquiera el suyo propio— podía ser absolutamente perfecto.

Abrió el módulo de renderizado de sombras. Líneas de código se desplegaron como un acordeón, cientos de funciones anidadas que él mismo había escrito en las largas noches de los últimos tres años. Ahí estaba la función `calculateShadowAngle()`, con un parámetro mal ajustado en la variable `lightSource.vector`. Una simple corrección. Un decimal que cambiar. Pero Leo sabía que no era tan sencillo.

Había aprendido, con el tiempo, que en el código todo estaba conectado. La arquitectura de Ciudad Eterna era como un organismo vivo, una red de dependencias tan intrincada que modificar una variable podía tener consecuencias impredecibles en lugares que ni siquiera imaginabas. Era esa fragilidad, esa complejidad, lo que hacía que el trabajo fuera fascinante.

Corregir la sombra llevaría treinta segundos. Pero luego tendría que ajustar el reflejo en el escaparate de la tienda de sombreros. Y al corregir eso, la animación de la cortina de la mercería se rompería. Y más allá, el movimiento de las hojas de los árboles, la textura del agua en la fuente, el brillo de las ventanas en el edificio más alto. Una reacción en cadena que recorrería toda la ciudad hasta que cada elemento encontrara su nuevo equilibrio.

Leo sonrió. Era su ciclo favorito. El baile de la perfección imperfecta. El que lo mantenía despierto cuando todo lo demás — el dolor, la culpa, la soledad— intentaba arrastrarlo hacia abajo.

Se levantó de la silla con un crujido de articulaciones. Llevaba tanto tiempo sentado que sus piernas habían perdido la sensibilidad. Dio unos pasos cojeando hacia la cocina, sintiendo cómo la circulación regresaba en forma de hormigueo. El café de la taza más reciente —la sexta, o séptima, había perdido la cuenta— ya estaba frío, pero se lo bebió igual, sintiendo el amargor pegarse a su lengua como una caricia áspera.

La cocina era un desastre. Platos apilados en el fregadero que ya no cabían, algunos con restos de comida que habían desarrollado ecosistemas propios. Una papelerera rebosante de envases de comida para llevar. Un calendario de pared que seguía en marzo aunque estábamos en octubre, con los días tachados en una secuencia que

se había interrumpido abruptamente y nunca se reanudó. Una planta muerta en la ventana, sus hojas secas y quebradizas, que alguna vez fue un regalo de Elena.

Pasó la mano por el polvo de la encimera y no sintió nada. Ni asco, ni culpa, ni la urgencia de limpiar. Solo una sensación de distancia, como si su vida real fuera un sueño borroso y Ciudad Eterna fuera lo único sólido.

Elena.

El nombre apareció como un destello en el borde de su conciencia, y Leo lo apartó con la misma rapidez con que se aparta una mano de una superficie caliente. No era el momento. No era nunca el momento. Había aprendido a construir muros en su mente, compartimentos estancos donde guardaba todo lo que no podía enfrentar. Elena ocupaba uno de esos compartimentos, y Leo había sellado la puerta con tanta fuerza que a veces casi lograba convencerse de que no existía.

Volvió a la pantalla, pero esta vez no se sentó. Se quedó de pie, con los brazos cruzados, observando a Ciudad Eterna desde la distancia de unos pocos centímetros. Los NPCs seguían su danza perpetua. La mujer del abrigo rojo había llegado a la esquina y ahora esperaba el cambio de semáforo, aunque el semáforo no existía —Leo nunca lo había programado, pero los NPCs actuaban como si existiera. Era uno de esos pequeños misterios emergentes que hacían que el simulacro se sintiera vivo.

Había sido Elena quien le había enseñado a apreciar esas rarezas. Ella era diseñadora de sonido, no programadora, pero tenía un ojo para los detalles que a Leo se le escapaban. Recuerda su voz, el

entusiasmo con que señalaba los pequeños fallos en el comportamiento de los NPCs.

—Mira, Leo. Ese señor del sombrero ha estado caminando en círculos durante diez minutos. ¿Es un error o es un personaje?

—Es un error —respondió él, sonriendo—. Pero ahora que lo dices, podría ser un personaje. Un hombre perdido. Alguien que busca algo que no encuentra.

—Igual que tú.

Ella lo dijo sin malicia, pero Leo sintió el golpe. Igual que tú. Y no supo qué responder.

Elena se había ido hace un año. Un año exacto, o casi. Leo no llevaba la cuenta porque llevar la cuenta dolía, pero su cuerpo sí la llevaba: en los aniversarios se despertaba con el pecho oprimido, sin aire, como si algo pesado le hubiera caído encima durante el sueño. En esos días no escribía código. Se quedaba en la cama, mirando el techo, esperando que la noche pasara.

Pero esta noche no era un aniversario. Esta noche solo era una noche como cualquier otra, y había un bug que arreglar.

—Vamos, número 47 —dijo, y su voz tenía un tono de complicidad que habría alarmado a cualquier otra persona—. Te voy a arreglar.

Se sentó. Abrió el editor de código. Sus dedos volaron sobre el teclado, corrigiendo la sombra, ajustando el reflejo en el escaparate, reparando la animación de la cortina. La reacción en cadena ocurrió como había previsto: la ciudad entera parpadeó, los NPCs se

congelaron por una fracción de segundo, y luego todo volvió a la normalidad, más pulido, más limpio.

La sombra de la mujer del abrigo rojo ahora era perfecta. Tres minutos y cuarenta y siete segundos. Un tiempo récord.

Leo se dejó caer en la silla y cerró los ojos. El cansancio era una manta pesada sobre sus hombros, un peso que se acumulaba día tras día, hora tras hora, sin que nunca encontrara alivio. Llevaba cuarenta y ocho horas sin dormir, o tal vez sesenta. No importaba. El sueño solo traía cosas que no quería ver. Imágenes. Rostros. Voces. El rostro de Elena en el momento exacto en que se dio cuenta de que él no iba a cambiar. El sonido de sus pasos alejándose.

—No puedes arreglarlo todo, Leo.

Eso decía la voz de Elena en los sueños. No era un recuerdo, exactamente. Era un eco, un fragmento de audio guardado en algún lugar profundo de su memoria, que se repetía sin permiso cuando su mente bajaba la guardia.

Apretó los puños. Los nudillos blancos.

—Cállate —susurró.

Y entonces, como si el código hubiera escuchado su orden, la pantalla parpadeó.

No fue un parpadeo normal. Leo había visto miles de parpadeos de pantalla en su vida, la mayoría causados por actualizaciones de controladores o picos en el uso de memoria. Este era diferente. La

imagen se distorsionó como si un imán invisible estuviera tirando de los píxeles, y durante un instante fugaz, Ciudad Eterna se convirtió en un remolino de colores que no deberían estar allí. Luego, todo volvió a la normalidad.

Pero algo había cambiado.

Leo se inclinó hacia la pantalla, el pulso acelerado. Sus dedos temblaban ligeramente mientras recorría los bordes del simulacro, buscando cualquier anomalía. Y entonces lo vio: en la esquina inferior derecha, donde siempre había estado el contador de memoria, apareció un número que no reconocía.

0x7FFF: 0%

No era un error de memoria. No era un fallo en el sistema de asignación de recursos. Leo conocía cada byte de Ciudad Eterna, cada estructura de datos, cada puntero. Había pasado años optimizando el uso de memoria, eliminando fugas, compactando fragmentos. No podía haber espacios en blanco. Todo estaba etiquetado, organizado, clasificado. Era su orgullo.

Y sin embargo, allí estaba.

0x7FFF.

Siete mil novecientos noventa y nueve. El último bloque de direcciones antes del límite de memoria virtual. Una zona que, según todos sus cálculos, nunca debería haber existido.

Leo se frotó los ojos. El número seguía allí. No era fatiga. No era alucinación.

Movió el cursor sobre el número. No pasó nada. Hizo clic. La pantalla se oscureció por un instante, y entonces Ciudad Eterna se replegó sobre sí misma, los edificios encogiéndose como papel quemado, las calles desapareciendo en un remolino de píxeles, y en su lugar quedó un espacio vacío.

No negro, no blanco. Un gris neutro, sin textura, sin profundidad. Como el fondo de una fotografía antigua. Como el color de la nada.

Leo parpadeó. El simulacro seguía funcionando —los contadores de actividad mostraban un 100% de estabilidad—, pero lo que antes era una ciudad vibrante ahora era un rectángulo de silencio pixelado. Los NPCs habían desaparecido. Los sonidos ambientales —el rumor de la fuente, el lejano murmullo de las aeronaves, el tintineo de las campanas del reloj de la plaza— se habían apagado.

Todo estaba quieto.

—¿Qué demonios? —murmuró.

Intentó hacer zoom. Nada. Intentó invocar la consola de depuración. Nada. Intentó cerrar y reabrir el simulacro. El bloque 0x7FFF seguía allí, inmutable, como una moneda en el fondo de un estanque.

El sistema no reconocía el bloque. No lo etiquetaba como error, no lo marcaba como corrupción. Simplemente... lo ignoraba. Como si no existiera.

Pero existía. Leo lo veía. Y podía sentir, en algún lugar del fondo de su mente, que aquello no era un fallo técnico. No era un crash, ni

un glitch, ni una corrupción de datos.

Era un hueco.

Un espacio en el código que no había sido programado por nadie. Un lugar donde las reglas de Ciudad Eterna no se aplicaban. Un agujero en el tejido de su creación.

Y por primera vez en meses, Leo sintió algo que no era frío ni técnico ni meticuloso. Sintió una punzada de vértigo, como si hubiera mirado por la ventana de su apartamento y hubiera visto, en lugar del edificio de enfrente, el vacío absoluto.

Se levantó de la silla. Dio unos pasos hacia atrás, como si la pantalla pudiera morderlo. El corazón le latía con fuerza, un martilleo sordo que resonaba en sus oídos.

—No es nada —dijo, y su voz tembló—. Solo un error. Mañana lo arreglo.

Pero no apagó la pantalla. Se quedó mirando el hueco, el rectángulo gris, el silencio que parecía respirar desde algún lugar más allá del código. Y en algún momento, entre el parpadeo de los monitores y el zumbido de los servidores, Leo se durmió en la silla, con la cabeza apoyada en el teclado, soñando por primera vez en mucho tiempo con algo que no era Elena.

Soñó con el vacío.

Y el vacío, pensó en la mañana siguiente con la garganta seca y los ojos inyectados en sangre, no estaba tan mal.