

METODOLOGÍA PARA LA DETECCIÓN DEL AGENTE DE INFORMACIÓN

ANÁLISIS ERISTOLÓGICO DE LA METODOLOGÍA DE AQUEL QUE OPERA
DESDE EL ANONIMATO

EDICIÓN 1.3

ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER

D. Marcelino J. Miguel Castro:
Maestro en la disciplina de la Esgrima Láser
Kigen de la Academia de Esgrima Láser

Linares, 2025
A la sombra.

Queda terminantemente prohibida la copia y reproducción parcial o total del contenido de este volumen, sin consentimiento expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

Si el permiso de difusión o copia de este libro fuese concedido, se habrá de nombrar este volumen como fuente, así como los autores del mismo.

"Esgrima Láser" y "Academia de Esgrima Láser" son marcas registradas, sujetas a las normas de la propiedad intelectual de España, 2025. Queda prohibido el uso de estos términos para la descripción, publicidad o fines comerciales de entidades terceras, sin permiso expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER - MAESTRO MARCELINO MIGUEL. 2025. ©
(TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS)

NRA: AELMM20250610001

INTRODUCCIÓN

PROPÓSITO DE ESTE DOCUMENTO

Este artículo, se erige humildemente con un doble propósito.

- Primero, ofrecer herramientas conceptuales para la identificación de un agente opositor, permitiendo a una entidad proteger su campo de información y neutralizar las amenazas a su integridad.

“Todo agente de información tenderá a operar con una metodología concreta, influida por su necesidad de mantener el anonimato, la seguridad y su función operativa.”

- Segundo, y de manera más profunda, exponer la base metodológica sobre la que estos agentes operan, con el fin de que las propias unidades de inteligencia puedan entender los recursos que ya conocen terceros, y con ello ofrecer la posibilidad de modificar y complementar sus tácticas, para refinar y aumentar la eficiencia de su obra, transformando la comprensión de la observación y su táctica en una disciplina formal apoyada por el conocimiento emergente de la eristología.

“Resulta fundamental entender cuales de los métodos propios son conocidos por el opositor, para poder usarlos entendiendo las reacciones y complementarlos con otros métodos que aún resultan funcionales.”

La correcta aplicación de estos conocimientos no solo permite la defensa, sino que habilita al agente a un control superior del medio, convirtiendo la información, y su ausencia, en un arma precisa.

Cabe destacar que en este documento se hacen uso de fórmulas matemáticas que se sostienen en conceptos que únicamente pueden tener valores aproximados o especulativos, pues no resulta humanamente posible determinar sus magnitudes reales. Es por ello que toda expresión algebraica ha de entenderse como una herramienta para guiar una visión parcial de lo potencialmente posible, siendo únicamente capaz de ofrecer una aproximación estadística, sin poder generar precisión suficiente por falta de exactitud en las observaciones.

DE LA NATURALEZA GENERAL DEL AGENTE DE INFORMACIÓN Y SU OBRA

El conflicto, en su esencia, es un desacuerdo sobre la naturaleza de la realidad, manifestado como una convergencia de vectores de interés.

Es de esta manera que la resolución más eficiente de dicho conflicto reside en la reorientación de los vectores hacia un propósito común, donde se puedan complementar los momentos lineales de las masas implicadas, creando un único sistema con un baricentro sobre el que quedan vinculadas, generando un vector común con una potencia producto de la suma de las partes. Esto es un proceso que depende fundamentalmente del flujo de información, pues compartir lo sabido acerca a los entes intervinientes y hace más elemental el proceso de complementación entre ellos.

Siendo así, se descarta como eficiente la aniquilación de la oposición, pues esto se denota estadísticamente como un sustrato sobre el que emerge la entropía del conflicto, y con ello, la dificultad notable de mantener el control sobre este, exponiendo a los implicados a la “escalada” y la potencia de lesión.

ESCALADA DEL CONFLICTO. [Conflict escalation]:
Incremento del conflicto por el aumento de la convergencia de los vectores de interés de los entes implicados.

Es en este contexto donde emerge la figura del “agente de información”, un ente cuya existencia y obra se justifican por la necesidad de adquirir, procesar y, en ocasiones, manipular la información para generar una ventaja estratégica, e incluso, táctica.

AGENTE DE INFORMACIÓN. [Information agent]: 1. Sujeto que trabaja con el propósito de adquirir información. 2. Ente, ya sea un individuo o sistema, cuya función primordial es la adquisición, catalogación, procesamiento y/o transmisión de información con un propósito operativo concreto. 3. En el contexto del conflicto, es el efectivo cuya labor se centra en influir con la información para modificar los vectores de interés de los entes implicados, ya sea para facilitar la obra propia o para dificultar la del opositor.

La labor de este agente es una intervención directa en la diástasis, generando una modificación de la magnitud de lo posible. Al introducir o sustraer información de un sistema, altera la base sobre la que otros entes toman sus decisiones, condicionando así sus futuras obras y, por ende, el desenlace del conflicto.

Comprendido esto, se procede a desarrollar la diferenciación tipológica de los agentes de información, utilizando manteniendo lógica estructural propia del ámbito español, por con el que este que escribe está más familiarizado.

TIPOLOGÍAS DEL AGENTE Y ANÁLISIS DE SU NATURALEZA OPERATIVA

Todo agente de información, en su esencia, es un ente que se introduce en un sistema ajeno con un propósito definido, típicamente pretendiendo minimizar su influencia sobre otros entes o generar una inducción concreta.

No obstante, la naturaleza de su interacción con dicho sistema, el grado de inmersión y la magnitud del riesgo asumido, permiten una catalogación precisa de su función.

Por ende, la comprensión de estas tipologías es fundamental, pues cada una de ellas opera bajo una lógica y un conjunto de premisas notablemente distintas, dando lugar a una “erística” con diferentes niveles de complejidad y consecuencias.

ERISTICA. [Eristics]: 1. Dentro de la eristología, es la virtud de saber emplear las herramientas disponibles para el abordaje y/o intervención del conflicto, evitando su uso innecesario y fomentando la expansión del conocimiento, mientras se atiende a la humildad, sabiduría, honestidad y coherencia. Esto es así por la superioridad que un eristólogo tenderá a poseer sobre su opositor, lo que le hace responsable de los acontecimientos, debiendo por ello ceñirse al código racional propio de aquel que esté capacitado para usar la fuerza y facultado para no necesitarlo. 2. Conjunto de conocimientos y técnicas asociados a la intervención en el conflicto. 3. Disciplina que estudia la manera de argumentar con el propósito de ganar el debate. 4. Conjunto de recursos técnicos poseídos y usados para la intervención en el ejercicio dialéctico. 5. Técnica de la disputa y la argumentación en el contexto en que se deba imponer la perspectiva propia. 6. Método de superar la oposición a través del uso de la fuerza, con mayor o menor coherencia con la eficiencia. 7. Tradicionalmente la erística se entendía el conjunto de recursos, posiblemente falaces, para hacer ver que el agente supera a su opositor. 8. Uso forzado del ethos en la persuasión.

Agente secreto:

AGENTE SECRETO. [Secret agent]: Sujeto que trabaja sin indicaciones de su propósito operativo, prescindiendo de cualquier elemento que le pueda identificar en su labor de adquirir información.

La obra del agente secreto es la manifestación más pura de la observación no invasiva. Su propósito no es interactuar, sino registrar. Opera desde la periferia del medio, idealmente desde una distancia que se podría considerar no operativa, donde el asalto es una variable a evitar a toda costa. Su existencia se fundamenta en el principio de la invisibilidad funcional; no debe ser percibido como un ente con un vector de interés dirigido hacia el sistema observado.

El agente secreto es, en esencia, un fantasma en el teatro de operaciones. Su éxito se mide por la ausencia de toda acción ejecutiva, por parte suya o en su contra.

Debe mimetizarse con el ruido de fondo del medio, convirtiéndose en una parte indistinguible del entorno. Su faz es la de la absoluta neutralidad, y su obra, una de constante profilaxis del riesgo, evitando cualquier interacción que pudiera generar una figura muaré esgrimística y delatar su propósito.

La principal limitación de este agente reside en el propio axioma de la observación: el acto de observar, por sutil que sea, afecta a lo observado. Por ende, la destreza del agente secreto reside en su capacidad para minimizar esta afectación hasta hacerla estadísticamente irrelevante.

Un agente secreto busca el atajo, constantemente virtualizado para que no se note la existencia de su arma propia, que sería posiblemente delatada por la potencial interacción física de las armas.

Siendo así, el recurso más coherente con el operativo del agente secreto es la discreción, y su mayor éxito es la adquisición de información sin haber dejado rastro alguno de su presencia.

“El éxito del agente secreto no reside en lo que hace, sino en la ausencia de evidencia de ello.”

Agente infiltrado:

AGENTE INFILTRADO. [Infiltrated agent]: Sujeto que trabaja sin indicaciones de su propósito operativo, prescindiendo de cualquier elemento que le pueda identificar en su labor de adquirir información, que está integrado en una entidad opositora sin que esta sea consciente, operando bajo la supervisión y protección de sus aliados.

A diferencia del agente secreto, el agente infiltrado ha cruzado el medio proporcional de su opositor, estableciéndose dentro de esta diástasis sostenido en su habilidad para mantenerse ajeno a su identificación por parte de su opositor.

Su obra no es la de la observación externa, sino la de la participación interna. Se ha integrado en la estructura del ente sobre el que opera, convirtiéndose en un componente más de su maquinaria. Esta posición le otorga un acceso a información de un calado inalcanzable para el observador externo, pues puede acceder a los procesos internos y a la toma de decisiones del sistema desde su mismo núcleo.

La existencia del infiltrado es una constante contradicción vectorial, pues debe mantener una faz de lealtad y coherencia con los intereses de la “entidad anfitriona”, mientras su vector de interés real se orienta en una dirección opuesta, propia de la “entidad huésped”.

ENTIDAD ANFITRIONA. [Host entity]: En la eristología, resulta ser un ente observado que alberga otro ente infiltrado o encubierto.

ENTIDAD HUÉSPED. [Guest entity]: En la eristología, resulta ser un ente infiltrado o encubierto dentro de otro ente observado que lo alberga.

Esta dualidad genera una tensión permanente que amenaza con producir una disonancia detectable. Cada obra y acción, ha de ser una “artimaña” calculada, un subterfugio destinado a sostener la fachada mientras se avanza en la consecución del propósito real.

ARTIMAÑA. [Trick]: 1. Método con el que influir u obrar sobre otro mediante el engaño y/o la reserva de información. 2. En la eristología esgrimística, dicese de la introducción deliberada de un defecto o ruido en la propia obra para generar una figura muaré esgrimística con un caso adicional sobre el paciente, típicamente inductivo o vocativo."

Cabe señalar que el agente infiltrado no está solo, pues existe una supervisión y protección de sus aliados, que constituyen su línea de vida, determinando con ello un canal a través del cual recibe recursos, transmite la información obtenida y, crucialmente, recibe la retroalimentación que le permite ajustar su obra y mantener la coherencia de su faz.

Este vínculo, sin embargo, es también su mayor vulnerabilidad, pues cada comunicación es un punto potencial de intercepción que puede llevar al colapso de toda la operación.

Se puede decir, sin miedo a errar, que el infiltrado es una contradicción en sí misma, entendiéndose como un sistema dentro de otro sistema, cuya supervivencia depende de su capacidad para gestionar la interferencia destructiva entre sus dos naturalezas.

Agente encubierto

AGENTE ENCUBIERTO. [Undercover agent]: Sujeto que trabaja sin indicaciones de su propósito operativo, prescindiendo de cualquier elemento que le pueda identificar en su labor de adquirir información, que está integrado en una entidad opositora sin que esta sea consciente, operando sin la supervisión ni protección de sus aliados para aumentar su potencial de obra.

El agente encubierto representa el arquetipo superlativo de la intervención en el conflicto, por medio del tráfico de información. Es por ello considerado como el arquetipo más complejo dentro de las tipologías posibles de agentes de información.

Al operar sin el soporte constante de su entidad, se sumerge en un estado de soledad operativa absoluta. Esta condición extrema, lejos de ser una mera desventaja, es la fuente de su mayor potencial, pues la ausencia de comunicación externa minimiza

drásticamente las posibilidades de detección, haciendo su faz prácticamente indistinguible de una identidad genuina.

La obra del agente encubierto se rige por la más pura autonomía. Al existir y operar desprovisto de la retroalimentación de sus superiores, debe confiar plenamente en su propia capacidad de análisis, en su juicio y en la solidez de su formación.

Su único ancla a un estado racional es el constante recordatorio sobre la importancia de su función. Toda decisión, toda obra, debe ser filtrada a través de este principio fundamental, siendo por ello importante que el individuo que desarrolle este papel tenga fuertes vínculos con la entidad que le encomienda su objetivo.

El riesgo que asume un agente encubierto es absoluto, siendo mínima la posibilidad de intervención de sus aliados en caso de fracaso.

Es digno de mencionar que siempre existe la posibilidad de una deriva en su vector de interés, de una alienación respecto a su propósito original, siendo esto una amenaza constante.

Un fallo no implica únicamente el fracaso de la misión, sino la potencial pérdida de su integridad y de su propia existencia, que en ocasiones puede tener lugar sin que su entidad de origen tenga siquiera constancia de ello.

Sin embargo, es precisamente esta desconexión lo que le permite alcanzar una profundidad de infiltración y una capacidad de influencia que ningún otro tipo de agente puede igualar.

El agente encubierto no es meramente un observador ni un actor; es un ente que ha renunciado a la seguridad del sistema para convertirse, él mismo, en el sistema. Su única alianza es con el propósito.

Esto puede dar lugar al “efecto Estocolmo operativo”, que resulta ser la forma en la que el propósito del agente se ve mutado por la constante exposición al entorno anfitrión, o sea, la entidad en la que está inmerso.

Ejemplo hipotético de esto sería el agente 'Lambda', integrado durante años en una organización ideológica opositora. La exposición prolongada a la propaganda de H, junto a la ausencia total de contacto con G, provoca una erosión de sus vínculos originales. Su obra comienza a exhibir una disonancia cognitiva con los objetivos de H, por una asimilación subconsciente de su marco de realidad. La detección de esta deriva no se daría por una comunicación interceptada (inexistente), sino por la observación de una disminución en la magnitud de la contradicción vectorial en sus obras, indicando que su V_{Real} y su $V_{Fingido}$ han comenzado a converger hacia una nueva resultante no planificada.

DE LA MOTIVACIÓN Y EL PROPÓSITO GENERAL DEL AGENTE DE INFORMACIÓN:

La existencia de tales agentes de información responde a la necesidad intrínseca de los entes de reducir la incertidumbre para asegurar su supervivencia y expansión.

Las entidades gubernamentales, como manifestación de la voluntad de un estado, recurren a estos operativos para garantizar la seguridad nacional, anticipar amenazas y sostener su posición en el teatro político interno y geopolítico. Su propósito es la preservación del sistema, y la información es el recurso fundamental para lograrlo.

Las entidades no gubernamentales, como corporaciones o grupos de interés, emplean contratistas con estas capacidades, o se sustentan en los servicios de favor que los estados les ofrecen aportándole las labores de agentes nacionales, para obtener ventaja competitiva, proteger su propiedad intelectual o anticipar movimientos en el mercado. No obstante, en este caso no gubernamental, el vector de interés no suele extenderse en la dimensión del conflicto bélico, sino que típicamente es económico o ideológico, mas la metodología es funcionalmente análoga. Sin embargo, existen entidades no gubernamentales que sí hacen uso de agentes de información de índole militar, con plena capacidad ejecutiva.

PRINCIPIOS DE DETECCIÓN: HÁBITOS, COMPORTAMIENTOS Y MOTIVACIONES

GENERALIDADES DE LA DETECCIÓN DEL AGENTE DE INFORMACIÓN:

La detección de un agente de información se fundamenta en el análisis de patrones consistentes que emergen de la inevitable fricción entre la identidad fingida del agente y su naturaleza genuina. Por ello hay que evitar generar una observación sobre un acto único y delator, dado que dicho evento deberá ser complementado por su contexto para obtener información funcional de ello.

Todo agente, por disciplinado que sea, está sujeto a un conjunto de hábitos y condicionamientos que, bajo la presión del enfrentamiento continuo que supone su labor, se manifestarán como sutiles “figuras muaré esgrimísticas” en su comportamiento.

FIGURA MUARÉ ESGRIMÍSTICA. [Fencing moire figure]: Elemento del asalto emergente de la confluencia e interacción entre las obras y la cadencia de estas de una misma frase de armas, con una escala superior a los elementos de los que surge.

La metodología de detección del agente de información se basa en tres pilares de análisis:

ANÁLISIS DE COSTUMBRES Y HÁBITOS:

Un agente infiltrado y encubierto construye una identidad ficticia, usando su carisma (una faz), pero su sustrato de obra, las acciones motoras y rutinas interiorizadas a lo largo de años, es difícil de erradicar. Se deben observar las micro-discrepancias entre el rol asumido y la ejecución de tareas cotidianas:

Uso del lenguaje y prosodia:

La expresión verbal de un individuo es uno de los indicadores más fiables de su origen y formación. Un agente puede dominar la gramática y el léxico de un idioma ajeno (el idioma), sin embargo, la prosodia (el conjunto de acento, ritmo y entonación) está profundamente arraigada en el sustrato motor y neurolingüístico del sujeto. La imitación de una prosodia ajena exige un esfuerzo cognitivo constante, una carga que se vuelve insostenible bajo estrés o fatiga.

PROSODIA. [Prosody]: Estudio fonológico y fonético de las unidades superiores al fonema, como las sílabas, palabras u oraciones.

PROSODIA ESGRIMÍSTICA. [Fencing prosody]: Estudio anatómico, geométrico y dinámico de las unidades superiores a la partícula o módulo, como las acciones, obras o frases de armas. La prosodia permite determinar los rasgos concretos y la magnitud de las variaciones sobre las que se sustenta un dialecto, acento o estilo esgrimístico, gracias a la comprensión de la forma más eficiente de llevar a cabo la obra, así como el estudio de las causas y efectos de los matices de esta.

La detección de un agente de información se centrará en la identificación de una figura muaré esgrimística en el habla: la interferencia entre la prosodia nativa y la prosodia fingida. Esto se puede manifestar como un uso anómalo del acento esgrimístico, un dialecto esgrimístico inconsistente, o la inserción involuntaria de jerga o argot técnico propio de su verdadera disciplina.

Formalmente, podemos modelizar el perfil prosódico (Π) de un individuo como un vector en un espacio multidimensional n , donde cada dimensión i representa un rasgo prosódico (tono, cadencia, etc.).

$$\Pi = (\pi_1, \pi_2, \dots, \pi_n)$$

El agente posee un perfil nativo (Π_{Nativo}) y debe proyectar un perfil asumido (Π_{Asumido}). El esfuerzo cognitivo (C_L) para mantener la faz es directamente proporcional a la magnitud de la divergencia entre ambos perfiles, que puede ser representada por la distancia euclidiana:

$$C_L \propto \|\Pi_{\text{Asumido}} - \Pi_{\text{Nativo}}\| = \sqrt{\sum(\pi_{\text{Asumido},i} - \pi_{\text{Nativo},i})^2}$$

La probabilidad de un error prosódico (P_E) es una función creciente de C_L y del estrés contextual (S):

$$P_E = f(C_L, S)$$

Siendo así, se pueden sacar algunas conclusiones:

- Ley de esfuerzo exponencial: Duplicar la distancia entre el perfil genuino y el fingido cuadruplica la carga cognitiva (relación no lineal).
- Efecto estrés-resonancia: Existen situaciones de presión que magnifican las expresiones del Π _Nativo, haciendo más evidente la naturaleza genuina del agente huésped.
- Umbral de colapso prosódico: Siempre habrán puntos críticos donde el ente huésped colapsa en $\approx 17\%$ de divergencia (estudio de Foggia, 2023).

Por consiguiente, un observador entrenado no busca el error flagrante, sino la acumulación estadística de micro-desviaciones que, en conjunto, revelan la existencia de un Π _Nativo subyacente.

Economía de movimiento:

Un individuo entrenado en cualquier disciplina marcial o táctica exhibe una eficiencia en su obra motora que un profano no posee. Sus movimientos están optimizados para alcanzar el propósito con el mínimo gasto energético, una cualidad cuantificable. Este principio de “movimiento mínimo imprescindible” (MMI) se manifiesta en todas las acciones, desde la manera de caminar hasta la manipulación de objetos cotidianos.

MOVIMIENTO MINIMO IMPRESCINDIBLE.

[Minimum essential movement]: Desplazamiento anatómico básico y/o amplitud de este, que resulta estrictamente necesaria para la realización de una acción u obra.

Siendo así, se ha de observar la cadena cinética del sujeto. Un agente entrenado mantendrá una planta estable, un control preciso de su centro de masas y una consciencia situacional que se traduce en una geometría corporal defensiva por defecto. Por ejemplo, al sentarse en un lugar público, seleccionará instintivamente una posición que maximice su campo de visión y controle las vías de acceso, una optimización táctica ausente en un civil.

Podemos formalizar la eficiencia de una obra motora (η_{OM}) como el cociente entre el trabajo útil realizado ($W_{\text{útil}}$) y la energía total invertida (E_{total}):

$$\eta_{OM} = W_{\text{útil}} / E_{\text{total}}$$

Para una misma tarea (levantarse de una silla y desplazarse tres metros), un agente entrenado (A) presentará una eficiencia η_A superior a la de un individuo no entrenado o profano (P), η_P .

$$\eta_A > \eta_P$$

La detección se basa en identificar una discrepancia $\Delta\eta = \eta_A - \eta_P > 0$, que resulta estadísticamente significativa en la observación continuada.

Ejemplo:

"Sujeto 'Alpha', operando bajo la faz de un 'turista', es observado al levantarse de una mesa en un café. Mientras que el control profano exhibe una eficiencia motora (η_P) basal, la obra de Alpha revela una η_A significativamente superior. Se observa un descenso mínimo del centro de masas previo al impulso, una trayectoria lineal hacia el objetivo y una rotación del torso y plano de la mirada que mantiene el foco atendido sobre la entrada, aun cuando su vector de desplazamiento es opuesto. La discrepancia $\Delta\eta = \eta_A - \eta_P$, aunque sutil, es un indicador consistente con un sustrato de entrenamiento táctico."

Reacciones instintivas:

La respuesta a estímulos súbitos, o respuestas reactivas, es el ámbito donde el sustrato de obra se manifiesta con mayor pureza, eludiendo el control consciente. Ante una amenaza inesperada, como puede ser un ruido fuerte o la percepción de un movimiento brusco en la periferia visual, el sistema nervioso del individuo activa la respuesta más arraigada, aquella que ha sido reforzada por miles de repeticiones en su entrenamiento.

Un profano tenderá a reaccionar con un sobresalto desorganizado, un agente, un Furasshu o un diestro, por el contrario, exhibirá una respuesta estructurada: una mutación instantánea a una guardia pasiva, con un probable descenso del centro de masas para aumentar la estabilidad de la planta, y/o una rotación del torso, con una biomecánica eficiente, para encarar la fuente del estímulo. Su cuerpo reacciona y se prepara para la obra, un indicativo inequívoco de entrenamiento previo.

No obstante, para poder determinar dicho entrenamiento, el observador, que atiende al potencial agente de inteligencia, deberá estar formado para identificar los rasgos geométricos de la anatomía y dinámicos propios de la biomecánica de un sujeto capacitado.

Este fenómeno en que se produce la respuesta automática puede modelizarse como una competición temporal, siendo T_R el tiempo de la reacción instintiva y T_C el tiempo necesario para que el control cognitivo consciente inhiba dicha reacción e imponga la respuesta propia del rol fingido. La probabilidad de una "fuga" del comportamiento entrenado (P_F) es:

$$P_{\bar{F}} = 1, \text{ si } T_{\bar{R}} < T_{\bar{C}}$$

$$P_{\bar{F}} = 0, \text{ si } T_{\bar{R}} \geq T_{\bar{C}}$$

Dado que el entrenamiento marcial ($E_{\bar{M}}$) tiene como uno de sus objetivos fundamentales reducir $T_{\bar{R}}$ ($T_{\bar{R}} = g(E_{\bar{M}})$, donde g es una función decreciente), la probabilidad de que la reacción entrenada se manifieste antes de que pueda ser suprimida conscientemente es extremadamente alta en un agente operativo, a menos que tenga entrenado eso también, lo que dificultaría notablemente su detección.

La observación atenta de estos instantes de alta presión ofrece, por tanto, una ventana de alta fiabilidad para la detección.

Rutinas de consumo y logística personal:

La construcción de una identidad fingida implica la gestión de una logística personal que debe ser coherente con dicha faz. Sin embargo, las rutinas de consumo y adquisición de recursos de un agente operativo a menudo revelan anomalías dictadas por su necesidad de seguridad y eficiencia, más que por las preferencias de su rol.

Patrón de adquisición logística: Un individuo profano exhibe un “patrón de adquisición logística” caracterizado por la conveniencia y la repetición (compra en los mismos establecimientos, uso de servicios de entrega a domicilio). El patrón de adquisición logística de un agente, por el contrario, estará optimizado para minimizar el rastro y maximizar la flexibilidad.

PATRÓN DE ADQUISICIÓN LOGÍSTICA. [Logistics acquisition pattern]: Conjunto de obras y acciones recurrentes que determinan la forma característica en la que un ente se provee de sus recursos.

En el caso de un agente infiltrado o encubierto, esto se manifiesta en la diversificación de Proveedores, siendo esto la manera en la que se evita la repetición sistemática de lugares de compra para impedir el establecimiento de patrones de vida por parte de un observador externo.

Adicionalmente, se generará por parte del agente una adquisición o acumulación de recursos de contingencia. Estos pueden ser, por ejemplo, la posesión de un 'kit de escape' o 'go-bag', aunque sea de forma disimulada, como una mochila siempre lista con elementos esenciales, o una reserva de alimentos no perecederos que no se corresponde con los hábitos de un residente urbano común.

ANÁLISIS DE LA SEGURIDAD OPERACIONAL:

SEGURIDAD OPERACIONAL. [Operational security]: Conjunto de obras que un agente lleva a cabo para proteger su integridad durante el desarrollo de su función operativa.

El agente de información opera bajo una constante necesidad de minimizar su exposición. Esta necesidad genera un conjunto de comportamientos para mantener su integridad y la de su labor que, si bien son sutiles, conforman un patrón identificable para un observador entrenado. La profilaxis del riesgo o “seguridad operacional” es un estado permanente, una “guardia” intelectual y conductual que el agente sostiene en todo momento.

GUARDIA. [Guard]: 1. Disposición anatómica e instrumental que facilitará el sostenimiento de la integridad propia y optimizará la obra pretendida o respondida. 2. Conjunto entre planta y afirmación que determina el tono postural con el que el usuario va a enfrentar una intención ejecutiva paciente. 3. Elemento defensivo y obra, basada en la configuración de la anatomía y arma del usuario, que tendrá propósito de asistencia y auxilio al potencial de la obra, en particular, a su potencia dispositiva y ejecutiva. 4. Configuración intencional, anatómica e instrumental que pretende aumentar la eficiencia de la obra propia, disminuyendo la del opositor.

Gestión de la información personal:

El agente construye una identidad fingida, una faz, que debe ser internamente coherente y externamente verificable en su superficialidad. La gestión de esta identidad es, en esencia, una gestión de la información.

El agente entiende la diferencia fundamental entre dato e información: proporcionará datos genéricos (nombres, lugares, fechas) desprovistos de un contexto que permita su conjugación, evitando así que el observador pueda generar conocimiento sobre su verdadera naturaleza.

El método es la compartimentalización extrema, siendo la historia personal del agente un sistema cerrado, del cual solo se exponen módulos aislados e inconexos. Cualquier intento de un interlocutor de establecer una relación causal entre estos módulos será desviado con evasivas o con la introducción de “ruido informativo”.

RUIDO INFORMATIVO. [Informative noise]: Conjunto de obras y acciones, generadas en moción constante, que el agente dispone para no dejar que el paciente pueda abstraer, catalogar o relacionar la información que percibe.

Formalmente, la identidad de un individuo puede ser representada como un grafo $G = (V, E)$, donde los vértices V son los datos biográficos y las aristas E son las relaciones verificables entre ellos. Un individuo común presenta un grafo densamente conectado.

El agente, en cambio, construye una identidad fingida G_F tal que el conjunto de aristas E_F sea mínimo y tienda a cero.

$$E_F \rightarrow \emptyset$$

La probabilidad de descubrir una falsedad, $P(F)$, es una función del número de aristas $|E|$ que se intentan verificar. Al minimizar $|E_F|$, el agente minimiza la superficie de ataque para una investigación.

Consciencia situacional anómala:

El nivel de atención de un agente al entorno (observación) excede sistemáticamente el de un profano. Mientras un civil profano percibe el medio como un fondo para su actividad, el agente lo analiza como un teatro de operaciones, entendiendo de forma explícita o implícita la diástasis.

Siendo así, el foco de un agente de información experimentado no es pasivo, sino que se puede notar en él un escaneo activo y constante, pretendiendo percibir el mayor número de datos posibles, y presentando un sutil esfuerzo por procesar esa información para alcanzar la mayor comprensión posible de la diástasis del entorno.

Este comportamiento se manifiesta en una serie de tácticas posturales y de posicionamiento:

Optimización del baricentro: El agente seleccionará una posición en cualquier espacio público (una cafetería, un vestíbulo) que optimice su control sobre el medio. Esta posición óptima, P_{opt} , es aquella que maximiza una función de la visibilidad de los accesos (Vis), la protección de su retaguardia ($Prot$) y el número de vías de escape disponibles (Esc).

$$P_{opt} = \max(f(Vis, Prot, Esc))$$

La observación de un sujeto que consistentemente se posiciona de acuerdo con esta optimización, como elegir sentarse de espaldas a una pared, es un indicador de entrenamiento.

Ciclo OODA permanente: El agente mantiene un ciclo de Observación-Orientación-Decisión-Acción en un estado de baja intensidad constante. Procesa el flujo de entes y eventos, catalogando patrones y detectando anomalías.

Un individuo que, sin motivo aparente, modifica su comportamiento o trayectoria en respuesta a un cambio sutil en el entorno, está manifestando la conclusión de un ciclo OODA que un profano ni siquiera habría iniciado.

Discreción y bajo perfil: El objetivo fundamental del agente es minimizar su rastro, su firma informacional en el sistema.

Debemos entender que en la sociedad moderna, cada interacción genera datos. El agente debe, por tanto, operar con una estrategia de "invisibilidad estadística".

- Evasión de sistemas de registro: Evitará el uso de tarjetas de crédito, redes sociales, programas de fidelización y cualquier otro sistema que genere un registro digital centralizado y cronológico de sus actividades. El uso de dinero en efectivo o métodos de pago anónimos es una práctica habitual.

- Mimetismo social: Su apariencia, vestimenta y comportamiento (porte) serán intencionadamente banales, diseñados para coincidir con la media estadística del entorno y evitar cualquier rasgo distintivo que facilite el recuerdo o la descripción. Se convierte en el "hombre de la multitud", un ente sin características memorables.

Podemos modelizar la detectabilidad de un sujeto como su relación señal-ruido (SNR). La obra de un individuo específico es la señal (S), mientras que la obra del colectivo circundante es el ruido (N).

$$SNR = P_S / P_N$$

Donde P_S es la potencia (o notoriedad) de la señal y P_N es la potencia del ruido. El agente se esfuerza por operar de tal manera que su P_S sea del mismo orden de magnitud que P_N, haciendo que su SNR tienda a la unidad (o a cero en la escala logarítmica).

$$SNR_Agente \rightarrow 1$$

Cuando la señal se confunde con el ruido, la detección se vuelve estadísticamente improbable.

“La profilaxis del riesgo, estando ya en el teatro de operaciones, emerge de ser parte del ruido del medio.”

Ejemplo:

"Sujeto 'Omega', bajo la faz de un 'estudiante universitario', es observado en un espacio público como una biblioteca. Mientras que el estudiante profano orienta su foco de atención hacia su material de estudio (foco primario), el foco de Omega se manifiesta como un 'pulso de escaneo periférico' con una frecuencia medible (f_OODA).

Se detecta que, al entrar en una nueva sala, su mirada no se dirige al azar, sino que sigue una secuencia predecible: 1. Vías de entrada/salida. 2. Posición de otros individuos. 3. Potenciales coberturas (columnas, mobiliario pesado). 4.

Elementos anómalos (objetos fuera de lugar, individuos con comportamiento atípico).

Este proceso de 'micro-mapeo' inconsciente, que dura apenas unos segundos, establece una serie de 'puntos de referencia tácticos' en su memoria de trabajo, ausente en un sujeto no entrenado."

ANÁLISIS DE MOTIVACIONES Y VECTORES DE INTERÉS:

Toda obra, como manifestación de una voluntad en un medio, está impulsada por un propósito. Este propósito, en la teoría de vectores, se representa como el vector de interés, una entidad que posee magnitud, dirección y sentido.

La obra del agente de información, aunque subyacente y pretendidamente oculta, responderá a un vector de interés que, por necesidad, no será coherente con los intereses aparentes de su rol fingido. La detección, por tanto, se convierte en un ejercicio de análisis vectorial para identificar esta contradicción fundamental.

Establecimiento de relaciones no convencionales:

Un ente social interactúa y establece vínculos siguiendo patrones de afinidad, necesidad o proximidad dictados por su rol y contexto. El agente de información, sin embargo, se verá impelido a establecer relaciones que, desde la lógica de su identidad fingida, resultan anómalas o injustificadas. Buscará activamente el contacto con individuos que posean acceso a información clave (el objetivo de interés), incluso si estas relaciones contradicen las normas sociales o profesionales de su rol.

Podemos modelizar la red social de un individuo como un grafo dirigido $G = (V, E)$, donde los vértices V son los individuos y las aristas E representan las relaciones. Para un rol R , existe un conjunto de relaciones esperadas E_R . El agente (A) establecerá un conjunto de relaciones E_A , donde una parte de estas, E'_A , no pertenece al conjunto esperado.

$$E'_A = E_A \setminus E_R$$

La probabilidad de detección, $P(D_R)$, es una función de la cardinalidad y la naturaleza de este conjunto de relaciones anómalas E'_A . Un único vínculo de alta improbabilidad puede ser más delator que múltiples vínculos de baja improbabilidad.

$$P(D_R) = f(|E'_A|, P(e_i)) \text{ donde } e_i \in E'_A$$

Inversión de recursos inconsistente:

El recurso más limitado y valioso de un agente es el tiempo. La manera en que un individuo distribuye este recurso es un indicador directo de sus verdaderas prioridades y, por ende, de su vector de interés.

Siendo así, un agente de información dedicará una cantidad desproporcionada de tiempo y esfuerzo a actividades o áreas de conocimiento que, aunque irrelevantes para su perfil profesional o personal declarado, son cruciales para los objetivos de inteligencia de su entidad.

Esta inconsistencia se puede cuantificar. Sea T el tiempo total disponible del agente y T_R el tiempo invertido en actividades coherentes con su rol. Se espera que $T_R \approx T$. Sin embargo, el agente invertirá un tiempo T_M en actividades relacionadas con su

misión. La discrepancia $\Delta T = T - (T_R + T_M)$ revelará una anomalía si T_M es significativamente mayor que cero.

$$\Delta T = -T_M$$

El análisis de la distribución de recursos del sujeto, no solo en tiempo, sino también en capital económico o social, puede revelar un patrón de inversión que no se alinea con su faz, sino con un propósito oculto.

Contradicción vectorial:

CONTRADICCIÓN VECTORIAL. [Vectorial contradiction]: 1. Cuando un segmento de un arma tiene una inercia con un vector opuesto al que el usuario precisa, pretende o actúa. 2. Dícese de aquel vector de interés que genera un desfase con el vector de interés pretendido.

Esta es la disonancia más fundamental y, a la vez, la más sutil. El propósito verdadero del agente, que es obtener información, entra en conflicto directo con el propósito aparente de su rol (ser un contable, un estudiante, etc.). Este conflicto intrínseco genera una tensión permanente que se manifiesta como una deriva en su comportamiento a largo plazo.

El vector de interés de su rol asumido, V_{Fingido} , le exige seguir una trayectoria determinada en el campo de interés. Su vector de interés real, V_{Real} , le impulsa en otra dirección. La obra manifestada del agente, O_{Agente} , será la resultante de la superposición de ambos vectores.

$$O_{\text{Agente}} = \alpha * V_{\text{Real}} + (1-\alpha) * V_{\text{Fingido}}$$

Donde α es un coeficiente que representa el grado de compromiso del agente con su misión en un momento dado ($0 \leq \alpha \leq 1$). Aunque el agente se esfuerce por mantener α cercano a cero, las exigencias de su misión le obligarán a desviarse de la trayectoria esperada.

Un diestro en la observación no busca el desvío instantáneo, sino la deriva constante. Al integrar la obra del agente a lo largo del tiempo, se puede filtrar el "ruido" de las acciones cotidianas (V_{Fingido}) y aislar la señal del vector real (V_{Real}). Es la observación de esta trayectoria a macroescala la que permite inferir, con un alto grado de certeza, la existencia y la dirección del propósito oculto que gobierna la obra del agente.

“En el enfrentamiento sin asalto, la contradicción vectorial no se ve, se deduce.”

Ejemplo:

"Sujeto 'Epsilon', con el rol fingido de 'investigador académico en historia del arte', dedica un porcentaje anómalo de su tiempo (T_M) a establecer relaciones con personal técnico"

de bajo nivel en un museo, en lugar de con curadores (actividad coherente con T_R). El análisis de la distribución de sus recursos revela que su obra (O_Agente) no sigue la trayectoria esperada por su V_Fingido. La integral de esta deriva a lo largo de un trimestre permite inferir un V_Real orientado hacia la seguridad física del edificio, no hacia su contenido artístico."

Huella digital, profilaxis electrónica y uso de tecnología inconsistente o anómalo:

En la era digital, la ausencia de una huella digital es, en sí misma, una anomalía. Un individuo con un rol fingido que implica cierta competencia profesional o social (un consultor o un periodista) debería poseer una presencia en línea coherente (perfiles en redes profesionales, publicaciones, etc.). El agente se enfrenta a un dilema: crear una huella digital falsa, que es una superficie de ataque para la verificación, o no tener ninguna, lo que es sospechoso.

Contradicción del vector de interés digital: La detección se centra en la inconsistencia entre la necesidad de la faz y la profilaxis del agente.

Perfil fantasma: El agente crea perfiles básicos para dar verosimilitud a su rol, pero estos carecen de la interacción orgánica y la historia acumulada de un perfil genuino. Las publicaciones son genéricas, las conexiones parecen artificiales y no hay rastro de la 'vida digital' desordenada y personal de un usuario común.

Higiene digital extrema: El agente exhibe un conocimiento y una práctica de la seguridad informática (uso de VPNs, cifrado de comunicaciones, compartimentación de dispositivos) que excede con creces el del promedio para su rol fingido. Por ejemplo, un 'profesor de literatura' que utiliza Tails OS o Qubes OS para sus actividades cotidianas presenta una clara contradicción vectorial entre su supuesto interés (la literatura) y su inversión de recursos en seguridad operativa digital.

Formalmente, la probabilidad de detección ($P(D_{digital})$) es una función de la divergencia entre la competencia tecnológica esperada para el rol (C_{Rol}) y la competencia tecnológica demostrada ($C_{Demostrada}$):

$$P(D_{digital}) = f(|C_{Demostrada} - C_{Rol}|)$$

Una divergencia significativa sugiere que el verdadero vector de interés del sujeto está relacionado con la protección de la información, un objetivo central para un agente de inteligencia.

Adicionalmente, ha de quedar patente que un sujeto que esté trabajando infiltrado o encubierto, tenderá a tener poca o nula actividad en las redes sociales, pues su fuente de información tenderá a ser el contacto personal, dado que las redes sociales son un

recurso que es explorable por personal de oficina, sin que este tenga que estar desplegado en el campo.

Siendo así, un agente de información tenderá a percibirse poco interesado en su terminal móvil, tendiendo siempre a orientar su actividad a la observación de su entorno o a la interacción con otros.

FORMALIZACIÓN ERISTOLÓGICA DE LA DETECCIÓN:

La detección de un agente de información no debe ser un acto de intuición, sino el producto de la filosofía y la ciencia aplicadas. Siendo así, se hará uso de la eristología para el análisis de la información y la desinformación en un medio conflictivo.

Para trascender la mera observación cualitativa, es imperativo establecer un marco formal que permita modelizar, cuantificar y predecir la probabilidad de detección. Este marco se fundamenta en la comprensión del carisma, pues toda identidad fingida y toda faz no genuina, genera una inevitable fricción con la naturaleza real del agente, produciendo una serie de figuras muaré esgrimísticas que, aunque sutiles, son matemáticamente detectables.

Divergencia de la obra:

El axioma central de la detección es que un agente (A), para sostener su rol fingido, debe ejecutar una obra fingida (O_F) que difiere de su obra real (O_R), entendiendo esta última como la secuencia de acciones que ejecutaría si su propósito fuera genuino y no oculto.

La probabilidad de detección (P(D)) en un medio (M) es una función de la magnitud de esta divergencia, ponderada por la capacidad de observación del entorno (Ω).

$$P(D) = \int |O_R(t) - O_F(t)| * \Omega(t) dt$$

“Esta reducción algebraica no pretende ser una ecuación con solución numérica, sino un modelo conceptual que describe un principio fundamental: el riesgo de detección es una función de la divergencia acumulada entre la obra real y la fingida, ponderada por la capacidad de observación del medio. Su naturaleza integral subraya que no son los errores aislados, sino la persistencia de la disonancia en el tiempo, lo que constituye la vulnerabilidad principal del agente.”

Esta integral representa la acumulación de "errores" o discrepancias a lo largo del tiempo. Un agente exitoso es aquel que minimiza su valor, manteniendo O_R(t) y O_F(t) tan próximos como sea posible. El análisis de esta función revela que los puntos de máxima vulnerabilidad no son los fallos de gran magnitud, que un agente entrenado raramente comete, sino la acumulación de micro-discrepancias en su praxis cotidiana.

La obra (O) es un vector complejo en un espacio de alta dimensionalidad, que se descompone en tres componentes ortogonales fundamentales:

Geometría (Γ): La configuración estática del agente y su instrumental. Incluye la postura, la planta y la disposición de sus elementos en el espacio.

Dinámica (Δ): La evolución temporal de la geometría. Incluye la cadencia, el ritmo y la prosodia de sus acciones.

Semántica (Σ): La intención y el propósito que subyacen a la obra.

$$O(t) = \{\Gamma(t), \Delta(t), \Sigma(t)\}$$

La detección, por tanto, consiste en analizar la divergencia en cada uno de estos tres dominios.

Análisis Geométrico:

El cuerpo de un individuo entrenado está condicionado para adoptar configuraciones de máxima eficiencia y seguridad. Esta geometría defensiva por defecto es un sustrato difícil de suprimir.

Métrica de la planta (M_II): La planta de un agente entrenado tenderá a optimizar la estabilidad y la movilidad. Podemos definir una métrica de eficiencia de la planta como una función del ángulo de los pies, la amplitud y la distribución del peso. Un agente que consistentemente adopta una planta con un alto índice de eficiencia en contextos donde no es necesario. Ejemplo de esto una planta transversal hábil y de medio recto en una conversación casual, que podrá representar una anomalía respecto al resto de personal no entrenado.

Vector del foco anatómico (V_FA): El foco anatómico de un agente (la orientación de su torso y cabeza) estará en un estado de consciencia situacional elevada. El ángulo de desfase (θ_{desfase}) entre su V_FA y la dirección de la amenaza potencial mínima del entorno (V_AmenazaMin) tenderá a ser menor que el de un profano.

$$\theta_{\text{desfase}}(\text{Agente}) < \theta_{\text{desfase}}(\text{Profano})$$

La observación de un θ_{desfase} consistentemente bajo, especialmente en entornos de baja amenaza percibida, es un indicador estadísticamente significativo.

Análisis dinámico:

La dinámica de las acciones de un agente revela su nivel de entrenamiento y su estado de alerta.

Frecuencia del Ciclo OODA (f_OODA): Como se ha mencionado, el agente opera en un ciclo OODA permanente. La frecuencia con la que procesa información y reajusta su comportamiento es medible. Un agente exhibirá una f_OODA superior a la de un civil en el mismo entorno. Esta alta frecuencia se manifiesta en micro-ajustes posturales, cambios en la dirección de la mirada y una capacidad para anticipar eventos sutiles en el medio.

Análisis de la prosodia (II): La prosodia es un patrón dinámico. El efecto estrés-resonancia postula que, bajo presión (S), las componentes del vector de prosodia nativa (II_Nativo)

se magnifican, aumentando la divergencia respecto al perfil asumido (Π_{Asumido}).

$$d\|\Pi_{\text{Asumido}} - \Pi_{\text{Nativo}}\| / dS > 0$$

La aplicación de un estrés controlado (una pregunta inesperada, la introducción de una variable imprevista) puede actuar como un catalizador para forzar la manifestación de la prosodia genuina del agente.

Análisis semántico:

Este es el nivel de análisis más abstracto y, a su vez, el más revelador. Se centra en inferir el verdadero propósito del agente a través de la observación de sus vectores de interés.

Teoría de Vectores Aplicada: El vector de interés de la identidad fingida (V_{Fingido}) del agente tiene un origen O_{F} y un objetivo de interés Obj_{F} coherentes con su rol. Sin embargo, su vector de interés real (V_{Real}) tiene un origen O_{R} (su entidad) y un objetivo Obj_{R} (la misión).

El agente debe ejecutar una obra $O(t)$ que simule una trayectoria T_{F} desde O_{F} hacia Obj_{F} , cuando en realidad su trayectoria real T_{R} se dirige hacia Obj_{R} . La obra observable es una composición vectorial.

$$\begin{aligned} O_{\text{Agente}}(t) &\approx T_{\text{F}}(t) \\ T_{\text{R}}(t) &= \int O_{\text{Agente}}(t) dt \end{aligned}$$

La deriva (δ) es la diferencia acumulada entre la trayectoria esperada y la real:

$$\delta = \int (T_{\text{R}}(t) - T_{\text{F}}(t)) dt$$

Un δ significativamente distinto de cero a lo largo de un período de observación prolongado es la prueba matemática de la existencia de un V_{Real} no declarado. Un diestro en el análisis eristológico es capaz de inferir la dirección y magnitud de V_{Real} a partir de la observación de δ .

Inducción y Provocación de la Contradicción: La detección pasiva puede ser complementada con una intervención activa. Se pueden introducir estímulos o artimañas diseñadas para forzar al agente a tomar decisiones que revelen la contradicción entre V_{Fingido} y V_{Real} . Por ejemplo, presentar al agente una oportunidad que sea altamente beneficiosa para su rol fingido pero perjudicial para su misión real (o viceversa). La elección que tome aumentará el desfase entre los vectores de sus intereses opuestos y facilitará la revelación de la verdadera jerarquía de sus propósitos.

Conclusión:

La detección de un agente de información no es el resultado de una única observación, sino de la integración de múltiples datos a lo largo del tiempo, en los dominios geométrico, dinámico y semántico. El analista no busca un "error", sino que construye un modelo estadístico del comportamiento del sujeto y lo compara con el modelo esperado para su rol declarado.

La figura muearé esgrimística que delata al agente es el patrón de divergencia acumulada ($\int |O_R - O_F|$). Cuando la amplitud de esta figura supera un umbral de significación estadística, la hipótesis de la existencia de un agente de información pasa de ser una posibilidad a una certeza operativa.

Podemos concluir que:

“La eristología nos enseña a hacer uso eficiente de las armas, usándolas para aumentar la perspectiva sobre el medio y los implicados, permitiendo la identificación del vector de interés genuino de los opositores y facilitando con ello la clausura y cese del conflicto.”

— — — — —

BIBLIOGRAFÍA

- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús y PARRILLA SÁNCHEZ, Juan (2021). *Diálogos con el Maestro. Volumen I. Filosofía elemental de la Esgrima Láser y su implicación en la comprensión y el desarrollo de su técnica funcional*. Linares: Academia de Esgrima Láser. Número de Registro Académico: AELMM20220419001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús y ARAQUE MEDIANO, Javier (2024). *Diálogos con el Maestro. Volumen II. Filosofía de la instrucción, conocimiento y ejercicio de las armas*. Linares: Academia de Esgrima Láser. Número de Registro Académico: AELMM20230128001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús (2023). *Guía elemental de la geometría. Conceptos geométricos elementales para el análisis y estudio del asalto y sus medios*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2023. Número de Registro Académico: AELMM20231123001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús (2022). *Tratado General de la Esgrima Láser. Comprensión, práctica y aplicación de sus destrezas universales y específicas. Tomo I Premisas técnicas y expresiones fundamentales de la Esgrima Láser, que usa el daito como causa instrumental ponderada y generalista*. Linares: Academia de Esgrima Láser. Número de Registro Académico: AELMM20220909001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. (2025) *Influencias filosóficas. Escuelas filosóficas implícitas en la concepción, desarrollo y práctica de la destreza laserina y sublime*. Número de Registro Académico: AELMM20250101001.