

LA PIRAMIDE DE KEOPS

Hace miles de años, en concreto en el año 2550 a.C. había un faraón en el Antiguo Egipto llamado Keops. Como ser faraón significaba mandar más que nadie, encargó que construyeran una pirámide muy grande para poder descansar eternamente cuando llegase su hora.

El encargado de dirigir la construcción de la pirámide se llamaba Hemiunu y era primo del faraón. Era joven y fuerte y sabía mucho de arquitectura. Fue por eso por lo que Keops lo eligió.

Hemiunu diseñó la pirámide con gran esmero y dedicación. Se le ocurrió usar losas y pedruscos para sellar los pasajes y las cámaras. También colocó una serie de puertas secretas para que se pudiesen guardar allí los tesoros de Keops, sus joyas y sus escritos. De hecho se cuentan muchas historias sobre exploradores que trataron de robar el tesoro escondido de Keops y desaparecieron o perdieron la vida.

Pero volviendo a la construcción de la pirámide, el sitio para levantarla también fue cuidadosamente elegido: una zona desierta a unos 20 kilómetros de lo que hoy es la ciudad de El Cairo.

Como estaban cerca del río Nilo, Hemiunu y sus compañeros aprovechaban para darse refrescantes baños en sus descansos, pues era verano cuando comenzaron con la construcción de la pirámide y hacía mucho calor. Eso sí, siempre y cuando el faraón Keops no estuviese por allí vigilando.

Tardaron nada menos que veinte años en terminar la pirámide del faraón Keops (era alrededor del año 2570 a. C.) y actualmente se le conoce como la Gran Pirámide. Cuando la terminaron medía 146 metros de altura pero hoy, por efecto de las lluvias, mide 9 metros menos. Tardaron tanto en levantarla porque Keops quería un gran monumento.

De hecho, mide 53.000 m². Para hacernos una idea, dentro de la Gran Pirámide cabrían 20 piscinas olímpicas u ocho campos de fútbol. A ellos sí que les habría venido bien una piscina para librarse del calor sofocante del verano egipcio, pero como ya hemos dicho antes, tuvieron que contentarse con el río el Nilo para soportar las altas temperaturas.