

del Campeonato Mundial de Ajedrez —creo que uno de los más originales es el de Jean-François Held, publicado en el número 517 de TRIUNFO— he buscado inútilmente alguna alusión a la posibilidad de que en el rotundo éxito logrado por Fischer hubieran intervenido, parcialmente, claro está, los llamados cerebros electrónicos. Es cierto que en «Time» del 4 de septiembre se dice que los rusos hablan de no sé qué dispositivo electrónico montado en Reykjavik por los americanos, pero esto puede ser pura invención y, hasta cierto punto, podía esperarse del vencido.

Admito que el tema es delicado y que sería injusto empañar con insidias el brillo de un genio como Fischer, pero convendrán conmigo en que, periódicamente hablando, el tema es sugestivo. Y que la gracia del periodista estaba precisamente en abordar con elegancia lo que esté en la mente del público; porque no seré yo el único que ha pensado en eso.

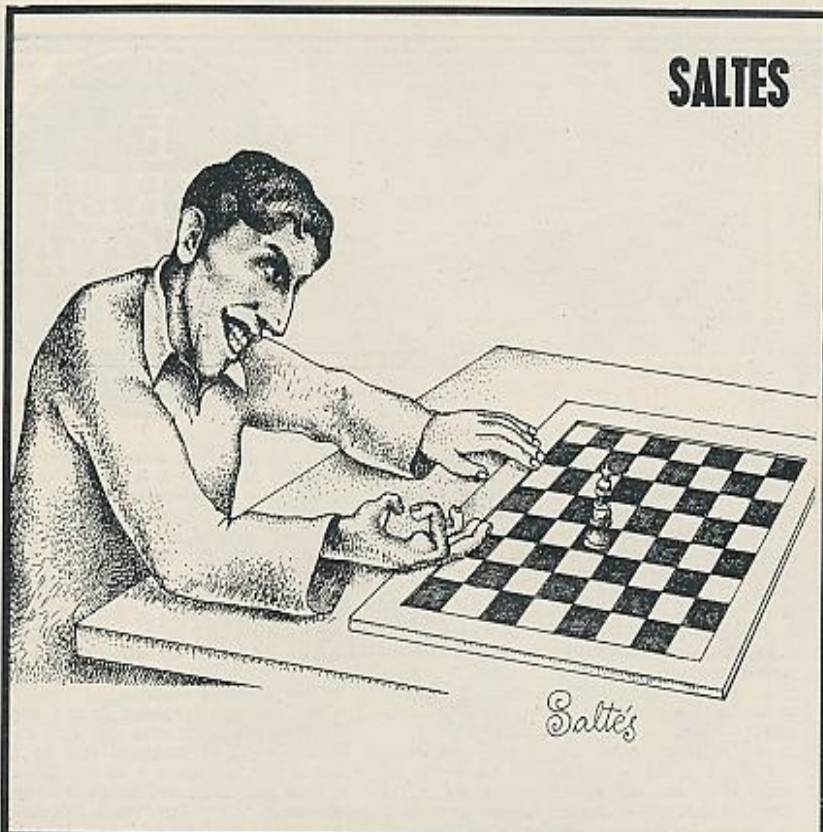
En un librito, «Computers and the human mind», del especialista norteamericano en electrónica Donald G. Fink, se cuenta cómo en el verano de 1962, en Yorktown, Nueva York, un ex campeón de ajedrez de Connecticut, Robert W. Nealey, perdió una partida por primera vez en ocho años frente a un contrincante relativamente novato, pues que había aprendido a jugar en 1955. Pero lo preocupante del caso era que el neófito —que, según dicen, actuó de modo impecable— era, sencillamente, un ordenador electrónico (el IBM 7094), iniciado y entrenado («programado» es el término del oficio) por el doctor Arthur L. Samuel, que, sin ser ningún jugador excepcional, había sabido insertar en la memoria de la máquina tantas «rutinas» y tantas «decisiones», que el artefacto actuaba como si conociese anticipadamente las jugadas probables del adversario. Hay que hablar de «probables» porque, sabido es, las secuencias «posibles» del ajedrez son prácticamente infinitas, lo cual explica que el juego siga cautivando al hombre desde hace tantos siglos.

De todos modos, las tácticas ajedrecistas no pueden

menos de obedecer a ciertas líneas, y el jugador, antes de mover una figura, trata de imaginar la respuesta que ello provocará en su adversario, la contrarrespuesta propia y la contra-contrarrespuesta del enemigo. Y parece ser que los maestros —esos cerebros privilegiados que, se dice, perciben realmente la cuarta dimensión— sólo tienen capacidad para anticipar lo que ocurrirá en cuatro o cinco movimientos. Otro de los recursos del jugador es la experiencia —propia y transmitida—, en virtud de la cual conoce de memoria las maniobras o jugadas clásicas que hay que seguir o que hay que evitar.

Si de todo esto se puede atiborrar a un ordenador electrónico que, además, es capaz de explorar, a una velocidad fantástica, los resultados de las secuencias probables que abarquen hasta veinte movimientos, y como en un momento dado los problemas de ajedrez pueden ser, simplemente, reiterativos, ¿es acaso descabellado suponer que en casos tales la máquina podría prestar ayuda al jugador humano? Y de poderlo hacer, ¿no constituiría una tentación irresistible para algún experimentador empedernido, deseoso de demostrarlo? En el caso que analizamos pienso que Fischer, el orgulloso Fischer, no lo consentiría; pero dada la repercusión que su triunfo tiene en el prestigio americano, podría ocurrir que accediese a ello. Al fin y al cabo, la otra parte también recibió de fuera alguna ayuda, según se desprende de la cita que sigue: De un artículo de Fernando Arrabal, «Fischer a raison» («L'Express», núm. 1.103), extracto y pongo en castellano lo siguiente: «Se dice que cuando hay partidas diferidas, durante toda la noche, los mejores jugadores soviéticos comunican por teléfono sus ideas a los ayudantes de Spassky. ¿Quién haría otro tanto por Fischer en América, pues no lo aguantan ni la Federación ni los especialistas de la prensa de su país?».

Yo pienso que, como medios los tienen, si conviniera, alguien lo haría. Y sería interesante averiguarlo. ■ ANTONIO SANCHEZ (Palma de Mallorca).



*Saltés*



*Saltés*