

La quietud dentro del café se acrecentaba conforme caía la noche. Solo el eco de los dedos al golpear las teclas interrumpía con sus clics las luces de la pantalla fluorescente. El ambiente semioscuro y silencioso recreaba la escena de una película de “hackers”. De repente, un tañido que taladró la inocencia dormida de los cinéfilos resonó; incrédulos ante lo que veían, se llevaron la mano a la boca, imitando al protagonista.

¡No! —gritó Narol cuando la computadora mostró la respuesta.



La probabilidad de que el programa más avanzado de ChessGo, el juego que fusiona Ajedrez con Go, encontrara la única jugada capaz de vencerlo se estimaba una en 6000 millones de posibilidades. Sin embargo, a pesar de ser infinitesimal, el programa la halló y, más que eso, recomendó la siguiente y...

Narol no esperó más. Detuvo la partida y comenzó a revisar las 5460 líneas de código del programa que había desarrollado en poco más de dos años. El cambio más reciente, contrario a sus expectativas, no había funcionado como esperaba. Esto lo convenció de que aún estaba lejos de lograr que ChessGo jugara de manera más humana. Su objetivo, paradójicamente, era reducir la fuerza del programa para que cometiera inexactitudes lógicas y errores con sentido.

Lucía, en cuanto escuchó el grito, se acercó a él. Sabía por lo que estaba pasando.

—¿Otra vez falló? —le preguntó mientras se sentaba a su lado.

—Sí. No entiendo por qué juega así —respondió él.

—¿Cómo?

—Con tanta perfección —aclaró.

—¿Y si cambias de juego? —preguntó Lucía.

—Tiene que ser este —afirmó Narol.

—¿Por qué? —preguntó ella.

—El juego de ChessGo es el único que amalgama la perfección algorítmica de las máquinas dotadas de inteligencia artificial y las decisiones humanas imperfectas. Las reglas fijas y matemáticas del ajedrez contrastan con la libertad y la estrategia del Go, que requiere de intuición y pensamiento creativo —explicó apasionadamente él.

Narol, experto programador, estaba obsesionado en dotar a la computadora con el sentido de la duda, tal y como hacen los humanos cuando están por tomar una decisión importante en su vida. Si lograba esto, el ordenador sería capaz de emular ese comportamiento. Narol usaba el juego de ChessGo como una metáfora para evaluar la programación que lo llevaría a ese objetivo. Desafortunadamente, los resultados eran desalentadores.

—¿Y si dejas que el programa decida? —preguntó Lucía. Su intuición desafiaba la lógica.

Narol volteó a verla. Lucía no conocía de programación y no tenía idea del trabajo que esto implicaba. Aun así, le dio el beneficio de la duda, el mismo sentido que él deseaba impregnar en su programa.

—¿A qué te refieres? —contestó preguntando Narol.

—A que le des más libertad, no lo restrinjas —aseveró ella.

—Deja que él elija —añadió mientras lo miraba fijamente, invitándolo a recapacitar.

Narol se llevó el puño al mentón. Recordó que algunas de sus líneas de código sí actuaban como señales de tránsito, indicándole estrictamente al programa por dónde debía pasar para llegar a su objetivo. Después de repasar mentalmente la posibilidad de modificarlas, contestó.

—Podría ser una opción.

—Bueno, yo solo comentaba —dijo Lucía. Su intervención era producto de la preocupación por Narol. Quería que él se liberara de la tensión que lo estaba asfixiando y que le impedía ver otras alternativas.

En ese momento Paul, un programador estrella reconocido por su exitoso programa “Portero”, entró a la cafetería. Portero lograba calcular la probabilidad de que un penalti se convirtiera en gol, simplemente con alimentarlo con los datos básicos: temperatura ambiente, velocidad del viento, tipo de balón, altura del estadio, nombres del jugador y del portero y la hora del día, entre otros parámetros.

—¿Sigues en lo mismo? —preguntó Paul al pasar junto a ellos.

—Así no podrás ganar dinero. Pon los pies en la tierra —añadió.

—No le hagas caso —murmuró Lucía, pero Narol se sintió ofendido y contestó:

—Prefiero esto a ser como tú.

—Ja ja ja —se reía Paul mientras ordenaba su bebida.

Narol se sumergió en sus pensamientos. Se levantó y comenzó a caminar en círculos, viendo de reojo a Paul y a Lucía. Su rostro estaba enrojecido. De manera inesperada, se quitó los lentes, se acercó cautelosamente a Lucía y le dijo:

—¿No prefieres a alguien como él?

—¿Qué te pasa? —contestó ella, retirándose de él. Enseguida salió de la cafetería, molesta, sintiendo que no merecía ese trato. Su amor por Narol nada tenía que ver con el éxito.

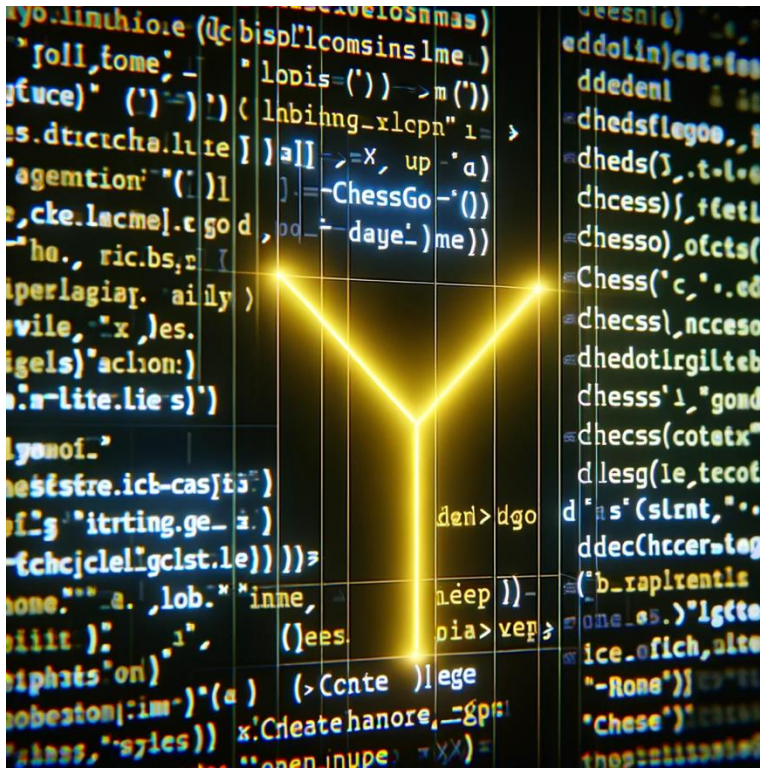
La alta demanda del programa de Paul había rebasado las expectativas de Narol, quien le había apostado a la investigación en lugar del mercantilismo, pero la realidad lo encaraba, exigiéndole resultados tangibles. Así que encontraba en su punto más vulnerable, lidiando con sus propios problemas. Después de ver cómo se alejaba Lucía, Narol desacomodó su cabello y volvió a su trabajo. Le urgía “debilitar” a ChessGo, restándole perfección.

—¿Quieres que te ayude? —le preguntó Paul con un dejo de sarcasmo, riéndose mientras se retiraba bebiendo su capuchino.

Afuera de la cafetería, ignorando el tráfico, Lucía cruzó la calle y se dirigió a Paul, que en ese momento salía.

—No te burles de él— le advirtió ella, emparejándose a su andar.

Narol los vio platicando desde lejos e imaginó que ella prefería a Paul. Ocultando molesto su rostro en el monitor, decidió ignorarlos y salir de la cafetería. Guardó su computadora y caminó varias cuadras hasta que llegó al cinema. Allí empezó a modificar cientos de líneas de código y agregó muchas más. Su objetivo era humanizar el programa de ChessGo. Compiló y "corrió" el programa. Después de un breve momento, apareció un símbolo "Y" en la pantalla.



—¡No! —gritó Narol cuando la computadora mostró la respuesta encima del símbolo.

Narol había vuelto a fracasar, no obstante, la probabilidad de que el programa encontrara la solución había disminuido exponencialmente. Esto le dio cierto alivio y volvió a revisar las 5,720 líneas de código. Después de horas, seguía absorto compilando y volviendo a ejecutar el programa cuando escuchó que le decían:

—Ya vamos a cerrar, joven.

Narol iba a apagar su computadora, pero sorprendentemente vio en la pantalla la respuesta que había estado buscando con tanto ahínco.

—Espéreme —exclamó Narol, emocionado. Las manos le temblaban. Este era el momento más importante de su vida. Necesitaba grabar la respuesta para no perderla. Recogió un cartón del suelo y comenzó a escribirla con puño y letra.

—Joven, la función ha terminado —dijo el vigilante mientras lo tomaba del brazo.

—Pero esto es muy importante —se quejó Narol.

—Lo sé, lo sé —contestó el vigilante, recogiendo sus cosas y obligándolo a salir.

Afuera del cinema, paciente y nerviosa, Lucía lo esperaba como en noches anteriores. Narol sonrió cuando la vio. Sin esperar más, corrió hacia ella alzando el cartón en la mano. Su alegría era por demás contagiosa.

—La encontré —murmuró mientras la abrazaba llorando de emoción.

Lucía se separó de él, tomó el cartón lleno de garabatos que Narol le mostraba y le dio un beso en la frente, diciendo:

—Sí, hijo. La Respuesta.

—Sí, ¿verdad? —preguntó Narol

—La misma de ayer... y la de antier... desde el estreno —dijo su madre, rompiéndolo.



Un gran letrero luminoso se destacaba al fondo, en la marquesina, anunciando la película que se exhibía esa noche. Ellos, cinéfilos de corazón, interpretaban en la vida real lo que sucedía en la ficción. El estreno había sido justo un mes antes: CHESS GO, se leía en letras negras sobre fondo blanco. El vigilante se acercó a ambos y les entregó la computadora de utilería. Esta escena les salía cada vez mejor. Poco después se les reunió Paul, y los tres se abrazaron como la noche anterior.

---

Fernando Perales