

HAL, la computadora omnisciente

por Juan María Solare (solare@surfeu.de)

En la película "2001: Odisea del Espacio" ("2001: A Space Odyssey", de 1967) el protagonista Frank (Dave) Poole mata el tiempo de una expedición de dieciocho meses a Júpiter jugando al ajedrez contra HAL 9000, la computadora omnisciente que gobierna la nave, el cerebro electrónico más complejo y perfecto del mundo ("*yo jamás me equivoco*", afirma con incontestable ausencia de orgullo).

Según el guión (de Arthur C. Clarke), Hal fue terminado de construir y programar muy recientemente, el 12 de enero de 1997 en la ciudad de Urbana, Illinois, EEUU. En diversas versiones de este guión, su instructor fue el Dr. Chandra, Arkany o Mr. Langley.

Ya en el nombre mismo del ordenador existen sutiles pistas: "HAL" (hache, a, ele). Tomemos cada una de estas tres letras y desplacémoslas una posición a la derecha sobre el alfabeto: obtenemos así "IBM". Casi propaganda subliminal.

La partida de ajedrez de la película no es nada del otro mundo, pero cumple su función dramática. Si eso fuera todo lo bien que puede jugar una máquina ...

El director, Stanley Kubrick (fallecido recientemente), era un gran aficionado al ajedrez; y cuando necesitó una partida breve para su filme, con toda evidencia echó mano del libro "*The 1000 Best Short Games of Chess*", de Irving Chernev, de donde desenterró una partida jugada en un café de Hamburgo entre Rösch y W. Schlage allá por 1910 (ó 1913, según otras fuentes).

El director no ha dejado cabos sueltos: al elegir una partida tan antigua se asegura que sus jugadores -o los herederos- no puedan reclamar derechos de autor.

De no ser por su inclusión en este filme, la partida no tiene apenas interés. Es un ataque Worrall de la Ruy López, desprolijamente jugado.

Roesch vs. W. Schlage, Hamburgo 1910 (ECO C77)

(En la película, **Frank Poole vs. HAL 9000, viaje a Júpiter 2001**)

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6 4. Aa4 Cf6 5. De2 b5 6. Ab3 Ae7 7. c3 O-O 8. O-O d5 9. exd5 Cxd5 10. Cxe5 Cf4 11. De4 Cxe5 12. Dxa8 Dd3 13. Ad1 Ah3

Esta es la posición inicial en la película.

14. Dxa6 Axc2 15. Te1 Df3



Un despiste del guionista: HAL enuncia esta jugada como "*Dama a tres Alfil*". En la notación descriptiva que venía usándose, lo correcto era "*Dama a seis Alfil*".

"*Lo siento*" se disculpa HAL. Y el blanco abandona ante el mate imparable: a 16. Axf3, Cxf3 mate (0-1).

Al culminar la película, el protagonista decide desactivar el cerebro electrónico -que ha adquirido conciencia y voluntad mediante la acumulación de conocimientos- para evitar que tome el control de la nave. Tras intentar infructuosamente persuadir al astronauta de que no le conviene desenchufarla, la computadora entona una vieja canción, "*Daisy Bell*" (también conocida como "*A bicycle built for two*"), un éxito de 1892 compuesto por Harry Dacre.

Este es el diálogo final:

- HAL: "Mi instructor fue Mr. Langley, y me enseñó a cantar una canción. Si quieren oírla puedo cantarla para ustedes.
- Dave Bowman: Sí, querría oírla, HAL. Cántala para mí.
- HAL: Se llama "Daisy". "*Daisy, Daisy, give me your answer do. I'm half crazy all for the love of you. It won't be a stylish marriage, I can't afford a carriage. But you'll look sweet upon the seat of a bicycle built for two.*"

Resulta siempre regocijante toparnos con la paradójica presencia de las tradiciones en contextos futuristas: "*Daisy Bell*" es la primera melodía que le fue enseñada a un computador, en los Laboratorios Bell (justamente), en 1961. (1)

Es decir, ante la cercanía de la muerte, el ordenador recuerda la primera canción que aprendió.

(1) La síntesis digital de voz humana se basa en trabajos de John Kelly y otros. En este primer experimento sobre "*Daisy Bell*", Max Matthews proveyó de un acompañamiento de tipo "*Honky Tonk*", adecuado al estilo de la canción. El resultado musical (de 1'44") puede encontrarse en el CD de WERGO "*Computer Music Currents*", volumen 13 (WER 20033-2), dedicado a historiar las primeras investigaciones en síntesis digital de sonido realizadas en los *Bell Laboratories* en los '50 y '60. Por cierto: como me encontré a Max Matthews en Berlín el 1 de septiembre del 2000 aproveché para preguntarle "*¿por qué eligió precisamente la canción Daisy Bell? ¿fue como alusión a los Laboratorios Bell?*" Y me respondió: "*No. Fue una casualidad. Necesitaba una canción que tuviera texto y que además fuera muy conocida por todos; así, aún en caso que la computadora tuviera fuerte acento, de todas maneras la melodía podría ser reconocida.*"

Juan María Solare agradece a **Karen Mercedes** y a **Steve López** por diversas informaciones sobre este tema.

Este artículo fue escrito en Köln el 30 de noviembre de 1997, luego pulido con datos concretos el 1/DIC/97 y el 26/MAR/99. Fue publicado en la revista musical madrileña **Doce Notas** n°17 (junio-septiembre de 1999), página 57 (bajo el título "**HAL, el ordenador omnisciente**") y reeditado en la revista ajedrecística de Madrid **JAQUE** n° 525 (octubre 2000), páginas 44-45 (primer número con la sección "*Zugzwang*", una columna que empecé a escribir pero que quedó en la nada tras la venta de la revista).

Este texto no puede ser reproducido sin la autorización expresa del autor, la cual no será denegada sin fundamento.

[Juan María Solare, "*HAL, la computadora omnisciente*", página 3]

www.ciweb.com.ar/Solare * www.tango.uni-bremen.de