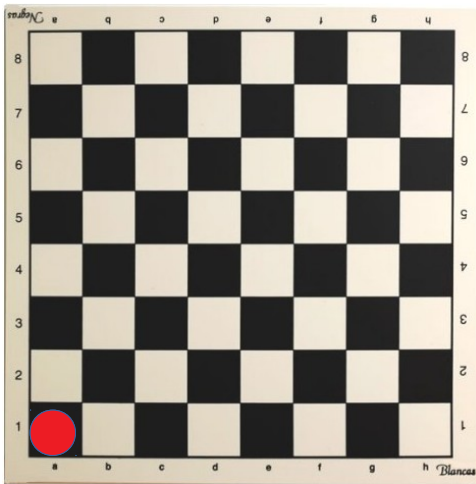


Capitulo 1

El juego de la vida



(dibujo 1)

Digamos que tengo un tablero con una ficha colocada en la posición 'A1'.

(dibujo 1)

Y que este tablero está vivo.

Y como está vivo, se reproducirá.

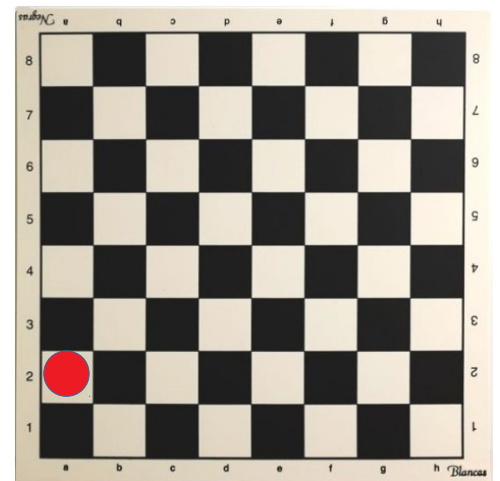
Cuando pase el tiempo, tendrá hijos.

Sus hijos serán como el, un tablero con una ficha.

Pero no deben ser iguales, así que la ficha estará en otra posición.

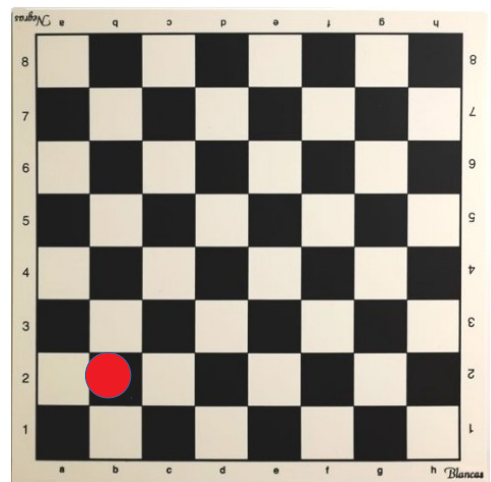
Digamos que la ficha solo puede moverse una casilla en cada generación

En cualquier dirección, pero solo una casilla.

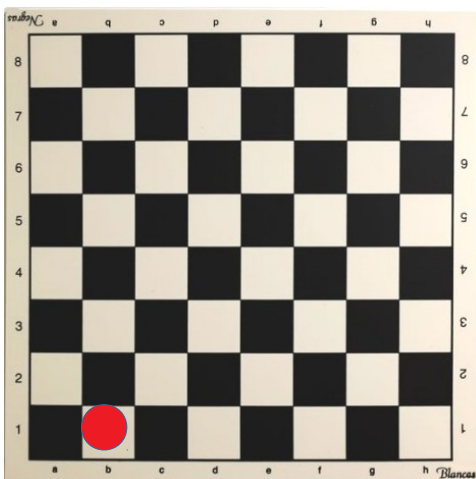


(dibujo 2)

De modo que,
si tiene todos los hijos posibles,
sus hijos serán,
'A2' (dibujo 2),
'B2' (dibujo 3),
y 'B1' (dibujo 4).



(dibujo 3)



(dibujo 4)

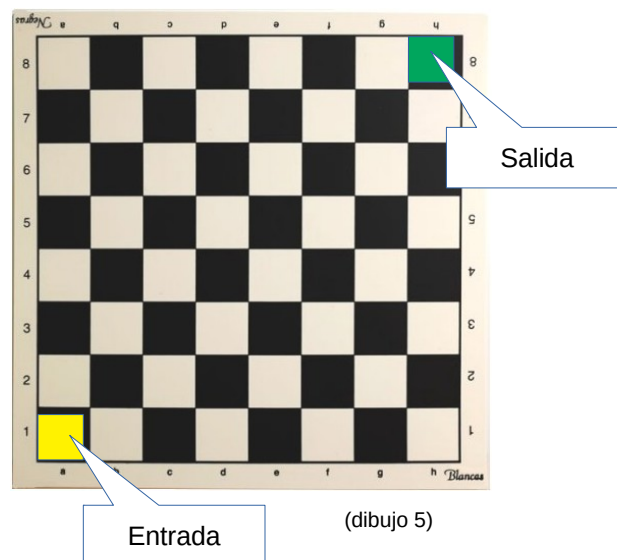
Ahora voy a utilizar esta lógica para resolver problemas.

Empecemos con un problema fácil,
solo para ver como funciona.

Digamos que el tablero de juego es un laberinto.
Como los que salen en el diario del domingo.
Quiero encontrar la solución,
Y la pregunta es :

¿ cual es el camino que me lleva desde la entrada hasta la salida ?

Para hacerlo muy simple, no voy a poner paredes esta vez,
solo voy a indicar cual es la entrada y cual es la salida.

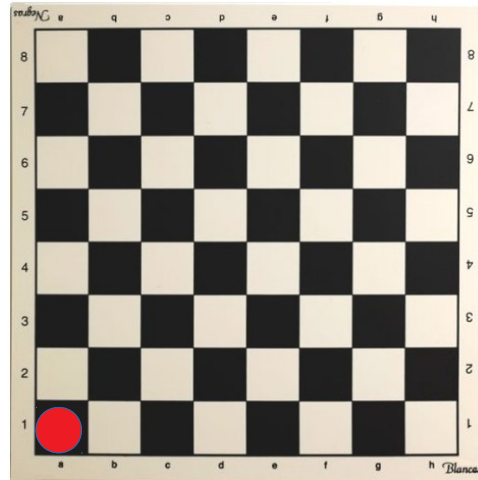


Diré que la entrada está en la casilla 'A1',
y la salida está en la casilla 'H8',
como en el dibujo 5.

Como resuelvo el problema ?

Muy fácil

Creo un tablero con una ficha en la entrada del laberinto, 'A1' (dibujo 6).



(dibujo 6)

Con mi toque mágico, lo doto de vida, y le llamo Adán

Y le digo:

- que viva una larga vida
- que no piense en nada y solo haga lo que quiera hacer
- que tenga tantos hijos como pueda
- y que igual hagan sus hijos
- y los hijos de sus hijos
- por toda la eternidad

No importa que el sepa cual es el problema que debo resolver, solo debe vivir, disfrutar, y nada mas.

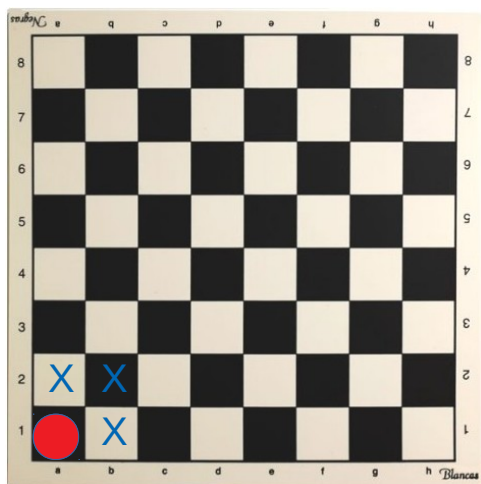
Esta vida es un regalo que yo le hago, solo con una condición

Si alguno de sus descendientes esta posicionado en la casilla 'H8' (la salida), debe hacérmelo saber.

Y entonces,

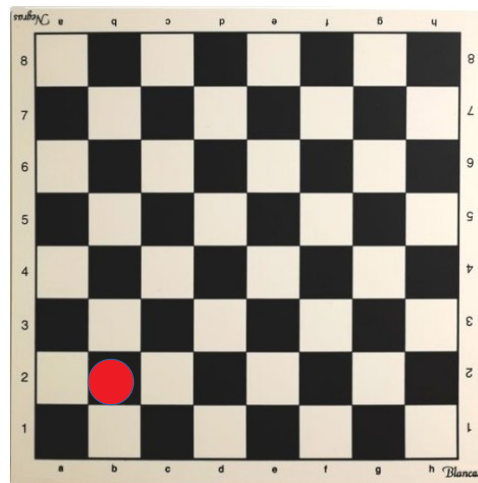
sucede lo siguiente ...

Si 'A1' tiene todos los hijos posibles,
estos ocuparían las posiciones
(marcadas con X)
que se muestran en el dibujo 7.



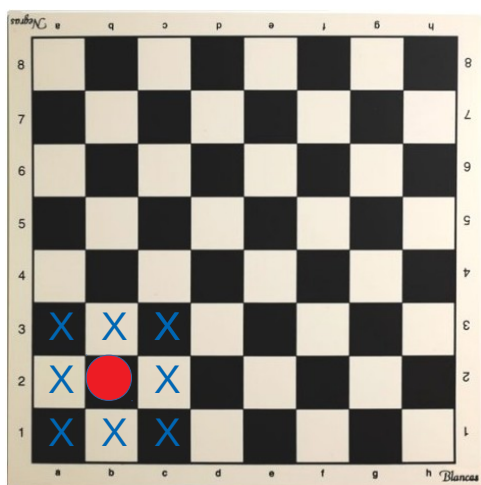
(dibujo 7)

Entonces, entre ellos nace 'B2'
(dibujo 8)



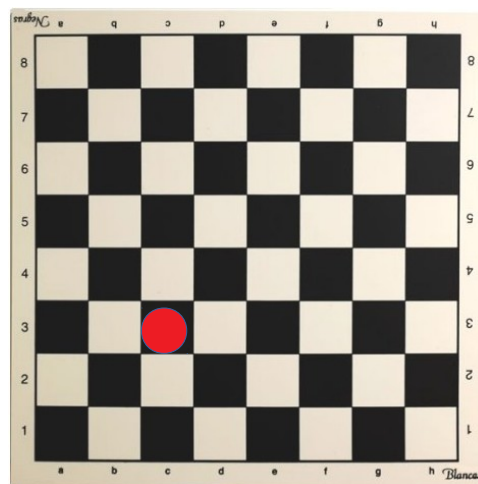
(dibujo 8)

Ahora que 'B2' está vivo,
también tendrá hijos.
Y si tiene todos los posibles,
estos ocuparían las posiciones
(marcadas con X)
que se muestran en el dibujo 9.



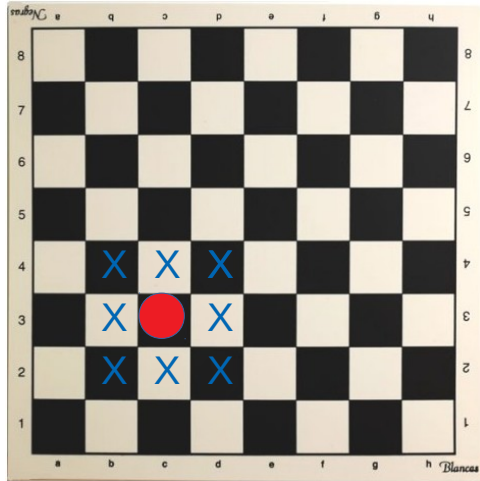
(dibujo 9)

Entonces, entre ellos nace 'C3'
(dibujo 10)



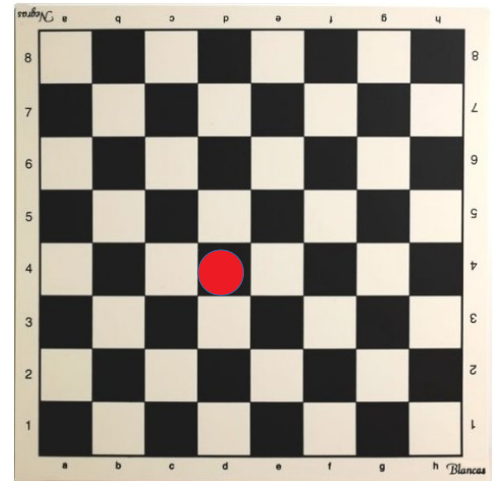
(dibujo 10)

Y ahora que 'C3' esta vivo,
también tendrá hijos.
Y si tiene todos los posibles,
estos ocuparían las posiciones
(marcadas con X)
que se muestran en el dibujo 11.



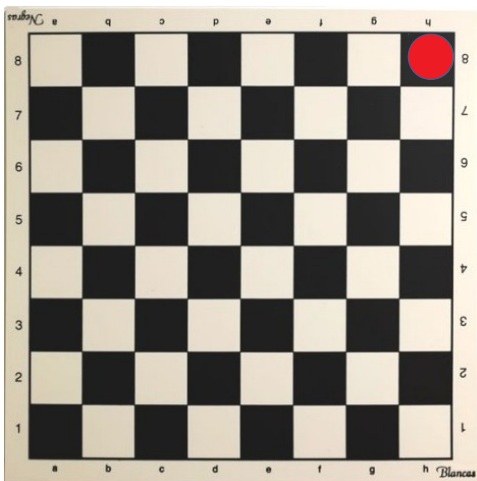
(dibujo 11)

Entonces, entre ellos nace 'D4'
(dibujo 12)



(dibujo 12)

Si repetimos este razonamiento
una y otra vez,
en algún momento,
nacerá 'H8' (dibujo 13)



(dibujo 13)

Si ahora yo pregunto:
-"H8, dime
¿ quienes son tus antepasados ?"-

El responde:
-"A1-B2-C3-D4-E5-F6-G7-H8"-

Y esa es la respuesta al problema,
el camino que va desde la entrada, hasta la salida del laberinto.

Que ha sucedido ?

Podríamos decir que el problema se ha resuelto solo.

Nadie ha pensado.

No se ha utilizado un cerebro para resolver el problema.

Ninguno de los individuos involucrados en la resolución conocía el problema que queríamos resolver, y ninguno de ellos tenía un cerebro.

Solo es reproducción

Piénsalo unos días.

La próxima semana empezaremos a sacar conclusiones.

Este sencillo experimento tiene muchas e importantes implicaciones.