

EL RINCÓN DE LAS AFICIONES

El bridge, más que un juego

Sobre el bridge se extiende un gran velo de ignorancia, decir simplemente que se trata de un juego de cartas es un concepto pobre y equívoco. Las cartas sólo son el medio o instrumento empleado para el desarrollo del juego, porque lo esencial se encuentra en el razonamiento, interpretación y deducción que se obtiene del diálogo expresado por los jugadores a través de una subasta y del significado de las cartas jugadas. Decir que es inglés tampoco es totalmente correcto pues, si bien en las Islas Británicas se reglamentó y alcanzó su difusión, los primitivos antecedentes demuestran lo contrario. Y afirmar que su práctica se reduce a una exclusiva clase social supone ignorar su universalidad y socialización pues, hoy día, el número de practicantes se calcula alrededor de los ochenta millones de personas.

Pero muy importante ha sido el descubrimiento de un desconocido de mundo de cultura y ciencia por Miguel Mestanza, ex presidente de la Asociación Española de bridge, que acaba de ser nombrado Doctor en Humanidades por su tesis sobre: «Bridge: cultura, ciencia y deporte».

El trabajo lo estructura en tres partes:

- La primera es una parte general en la que se da a conocer, aunque sea someramente, en qué consiste el juego del bridge, para lo cual se ofrecen las líneas generales del juego. Seguidamente, se trata del origen e historia de los juegos.
- En la segunda, se analiza el contenido de materias que de forma expresa constituyen la naturaleza del bridge, tales como el *ludus*, la competición y cooperación, sociología, deporte y enseñanza.

— En la tercera, se ve el aspecto científico, desde el punto de vista teórico y práctico. El aspecto teórico tiene dos vertientes: una, relativa a la materia de disciplinas ajenas al bridge que se incorporan a esta ciencia configurándola, tales como lenguaje, filosofía, matemáticas, derecho y medicina; y, otra, parte teórica del juego, sobre la subasta. En lo práctico se recoge el carteo y sus problemas generales.

EL LENGUAJE COMO HERRAMIENTA

La identificación del bridge con el lenguaje es absoluta. Puede afirmarse que el bridge es lenguaje porque el núcleo del juego lo constituye el lenguaje; los sistemas, la subasta, carteo y la global estructura del juego son lenguaje que presenta, además, la característica de ser un lenguaje especial, no común. No se puede hablar de dependencia del bridge al lenguaje, sino afirmar que el bridge es lenguaje, hasta el punto de que sin él carecería totalmente de contenido.

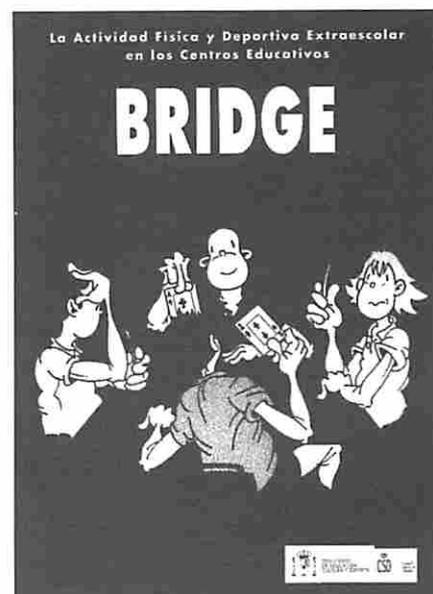
Tradicionalmente, se suele hablar de lenguaje oral, escrito o por signos porque son los medios materiales de exposición. Sin embargo, es evidente que, a veces, sin palabra, texto o símbolo hay lenguaje. La deducción es el factor esencial de lo que se dice o se quiere decir. Fácilmente se comprende que su contenido consiste en que partiendo de unos supuestos contrastados, que hacen de premisas, se obtienen unas conclusiones en conformidad con aquellos. Nos encontramos así con el lenguaje deductivo y humanístico.

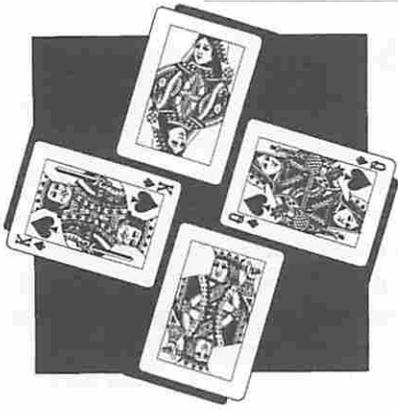
UN JUEGO INGLÉS DE ORIGEN ESPAÑOL

Las primeras referencias al juego tienen su fecha a principios del siglo XVI. En dichas citas se mencio-

na un juego conocido como *Triumphus Hispanicus*, que no es otro que nuestro popular *arrastrao*. Una vez arribado el *arrastrao* a tierras sajonas, adquiere carta de naturaleza y va modificando sus reglas hasta llegar al actual juego del bridge. Si bien el origen remoto del juego está en España, se reglamenta y difunde con el nombre de *Whist* en Gran Bretaña y se toma el nombre a partir de un juego muy parecido que se practica en Oriente Próximo.

Sin embargo, el bridge actual, cuyo auténtico nombre es el bridge de Contrato, debe su paternidad no a un inglés, sino al norteamericano Harold S. Vanderbilt, considerado el hombre más rico del planeta, quien en 1925, reglamentó el juego adaptándolo a las exigencias de unificación de criterios. Estas reglas fueron aceptadas por todos los países donde de una u otra forma se practicaba. Años después, también por iniciativa de Vanderbilt, se funda la Federación Mundial de Bridge y se celebra, de forma oficial, el primer Campeonato del Mundo. En 1960 se celebra la primera Olimpiada de Bridge coincidiendo con las olimpiadas deportivas.





De esta forma, el bridge pasa de entretenimiento social a juego de competición y empiezan a constituirse los diversos Organismos Internacionales y Ligas Nacionales que coordinan la actividad y organización de competiciones y campeonatos. Normalmente, las competiciones se practican en Sociedades Deportivas o en Clubes de Bridge, pero las de mayor importancia se desarrollan en Centros de Congresos, Palacios de Deportes o lugares similares.

¿EN QUÉ CONSISTE EL BRIDGE?

El bridge es un juego de cartas que se juega con la baraja francesa de cincuenta y dos cartas, repartidas una a una a los cuatro jugadores, de modo que cada uno de ellos obtendrá 13 en cada mano. Se necesitan cuatro jugadores, asociados en dos parejas formadas cada una por los jugadores que están situados uno frente al otro.

El juego consta de dos partes bien diferenciadas: una primera es una *subasta* o licitación, una puja, y la siguiente se denomina *carteo*.

El objeto del juego es hacer más puntos que los contrarios. Para hacer puntos, la pareja tiene que ganar *bazas*. La baza está formada por cuatro cartas, una de cada jugador, jugadas según el sentido de las manecillas del reloj. La baza la gana el jugador que juega la carta más alta es el primero en jugar la baza siguiente.

Existe una sola regla en el bridge: *cada jugador está obligado a jugar una carta del mismo palo que el ju-*

gador que inició la baza. Pero no está obligado de jugar una carta más alta.

Si un jugador no tuviese ninguna carta del palo del que inició la baza, puede jugar (descartar) la carta del palo que desee.

La primera parte, *la subasta*, se hace con las cartas tapadas y a través de voces que tienen un significado frecuentemente admitido por todos, pero que puede ser también *convencional* de una pareja y, en tal caso, debe ser explicado a los adversarios si éstos tuvieran alguna duda. Dichas voces constituyen el compromiso de realizar un número determinado de bazas (y triunfo elegido o sin triunfo). La subasta termina cuando hay tres *pasos* consecutivos y es entonces cuando se determina qué pareja se ha llevado la subasta (la que haya dado la última voz) y el número de bazas que se compromete realizar.

La segunda parte consiste en el llamado *carteo* o juego de cartas, donde una pareja pretende realizar las bazas que se ha comprometido en la subasta y la otra pareja tendrá como objetivo que no las haga (o que realice el mínimo número de bazas).

Estas dos partes son muy diferentes entre sí pero complementarias. La subasta tiene mucho de disciplina filosófica, requiere de una metodología específica y un proceso deductivo similar de los dos compañeros, deben hablar el mismo idioma. Para describir mejor el proceso, en la subasta cada miembro de la pareja, a su turno, dispone de varias opciones defendibles, pero sólo una de ellas es la que conduce a la conclusión más lógica.

El carteo entra dentro del campo de las matemáticas, aquí no hay más que números y ley de probabilidades, número de cartas que van apareciendo y su valor, distribuciones que se van desvelando, probabilidades de los diferentes movimientos y planteamientos de juego según el porcentaje que representen. Un buen carteador conoce bien las técnicas de maniobra, deduce las probabilidades, retiene los datos que va obte-

niendo en cada una de las bazas y los procesa cuidadosamente y, también, observa las actitudes de sus adversarios.

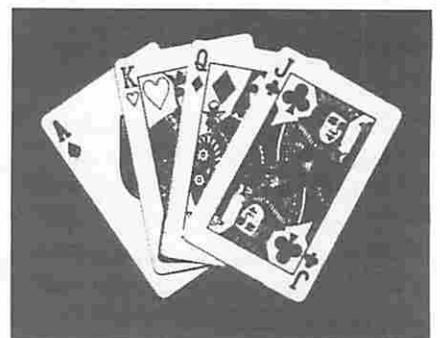
Todo lo que se ha dicho nos habla de un juego científico y, aunque tiene su componente aleatoria propia de un juego de cartas, se puede considerar como el juego de naipes rey.

En el bridge de competición, en los torneos por parejas (o por equipos) juegan todos con las mismas cartas, en estuches que se trasladan de mesa en mesa y apuntando los resultados en cada mesa, para al final del torneo comparar los resultados y obtener las puntuaciones. Por eso, se elimina bastante la parte aleatoria de un mero reparto de cartas.

¿POR QUÉ ES FORMATIVA Y ÚTIL LA ENSEÑANZA Y PRÁCTICA DEL BRIDGE?

El espectacular crecimiento, difusión e importancia que, a escala mundial, ha alcanzado el bridge en los últimos años ha hecho que sociólogos y pedagogos de todo el mundo se interesasen por este deporte de la mente y tratasen de descubrir y potenciar los beneficios de su práctica.

Muchos países europeos ya han tomado la decisión de ofrecer la enseñanza del bridge en las escuelas y en las universidades. Se puede decir, con fundamento científico y de forma sintética, que el bridge fomenta valores importantes para la formación integral del individuo, como son: *el afán de logro, el espíritu de competición, el compañerismo y el trabajo en equipo, la capacidad de análisis y la capacidad*



deductiva, el autodomio, la capacidad de evaluar riesgos, la aritmética mental y la memoria, la disciplina, la concentración y, finalmente, la ética competitiva.

Al ser el bridge un juego universal y al existir miles de clubes de bridge en todo el mundo, el saber jugarlo aporta la posibilidad de divertirse, de hacer amigos y relacionarse. Además, con la ventaja terapéutica de servir de prevención contra la arteriosclerosis, demencia senil, depresiones y demás enfermedades mentales.

M.^a Ángeles Muruaga López de Guereñu
Dpto. de Estadística, Investigación Operativa y Cálculo Numérico

Química y ciencia-ficción, realidad en la ficción

Quizá la Química no sea la ciencia que más destaca en la ciencia-ficción, dominada por la Física y sus dispositivos, leyes y conceptos universalmente grandiosos. Junto a la Física, la Biología desempeña un protagonismo no menos espectacular (por ejemplo en *La Guerra de los Mundos*, de H.G. Wells). Sin embargo, es quizá la Química la que nos proporciona historias de ciencia-ficción menos apartadas de lo posible.

La ciencia-ficción aplica un concepto científico dentro de un contexto nuevo dando pie al desarrollo de una historia dramática, policíaca ó bélica, por ejemplo. Es cierto que en el mundo del cine la ciencia-ficción ha evolucionado a una sucesión de efectos especiales espectaculares en los que la ciencia y el argumento pasan a planos inapreciables, la acción toma un papel dominante. En este sentido, una película de ciencia-ficción se diferencia poco de una película de vaqueros, salvo en el escenario.

Es en la novela escrita donde se encuentran los mejores ejemplos de verdadera «ciencia-ficción»; son

muchos los autores que en verdad escriben «ciencia-ficción»; acaso, para esta reseña, merezca la pena citar uno de los grandes, Isaac Asimov, cuyas novelas combinan en muchas ocasiones la Química con la ficción, gracias a su formación (Químico, Universidad de Columbia, 1945; Doctor en Químicas en 1948 y Profesor de Bioquímica en Boston University Medical School). Las historias pueden tomar diferentes enfoques y alcances. Así, en *Los Propios Dioses*, Asimov plantea una sugerente situación en la que, de manera accidental, los investigadores de un departamento universitario consiguen intercambiar granitos, piedras y luego cantidades mayores de materia. ¿Con quién? Con otro universo paralelo. Lo extraordinario del intercambio resulta del hecho de que la materia recibida se torna inestable a los pocos días. ¿La causa? El otro universo es en todo parecido al nuestro, salvo en que la energía de la ligadura por nucleón es muy ligeramente distinta. Así, piedras comunes del universo se tornan en fuente de radioactividad a poco de llegar a nuestro universo, pues en poco tiempo las propiedades de nuestro universo parecen imponerse en la materia que nos envían. De esta forma la Humanidad encuentra un fin a sus problemas energéticos. Todo casa, el balance de materia entre ambos universos se mantiene. Sin embargo, un grupo observa que muy sutilmente, los tiempos de semivida de los isótopos en la Tierra están cambiando. Todos los isótopos de nuestro universo se están volviendo lenta, pero inexorablemente, más inestables. ¿La causa? Esa materia que nos llega, está equilibrando las propiedades de su universo con el nuestro. De esta manera, poco a poco las constantes de nuestro universo se aproximan a las del otro universo. En lógica contrapartida, un fenómeno inverso ocurre en el otro universo. De este modo, el intercambio creciente de materia vuelve crecientemente inestables a muchos núcleos de nuestro universo; los cambios son muy sutiles, pero los cálculos apuntan a que las conse-

cuencias del cambio pueden desencadenar cambios fatales en equilibrios tan delicados como se tienen en los procesos de nucleogénesis de las estrellas, y en particular de nuestro Sol, que iniciaría su andadura hacia supernova a gran velocidad. Ello sería el fin de la Tierra. Ante este escenario, los políticos de la Tierra deben decidir entre suspender el sistema que ha erradicado los problemas energéticos (con el coste en popularidad) o dejar que, posiblemente, en un futuro no muy remoto explote nuestro Sol. El estudio de reacciones humanas es un aspecto importante en los escenarios imaginados en las novelas de ciencia-ficción, sin duda, el estudio de la interacción entre políticos y científicos en esta novela es muy jugoso.

En ocasiones una historia de Química en ciencia-ficción no necesita alcanzar proporciones catastróficas. Así, en 1954 Asimov publicó una historia en la que la Química es pieza clave: *Sucker Bait*. Trata de un planeta similar a la Tierra en el que todos los intentos de colonización humana resultan en la muerte de todos los colonos por una enfermedad respiratoria lenta e inexplicable que acaba con ellos en pocos años. En la novela, expertos y supercomputadoras analizan todos los datos, hasta el más mínimo; pero los ordenadores carecen de inteligencia, sólo procesan y procesan datos. La respuesta llega de uno de los protagonistas al conocer que dicho planeta es rico en berilio. El berilio es venenoso, pues muchos sistemas enzimáticos que usan otros metales divalentes ven bloqueada su función. Esta inhibición enzimática se manifiesta en el sistema respiratorio. Así, los colonos morían por ingesta de berilio de las plantas cultivadas en los campos de aquel planeta.

Una novela que también sucede en un planeta y donde la química se utiliza de forma mucho más extensa y dramática que en *Sucker Bait* es en la trilogía escrita por Kim Stanley Robinson. Aquí la química al-