

28- Primer aviso serio

Por Amigos del ajedrez - 17/07/2014

Kasparov “salva” a la especie humana. Intuición, creatividad, imaginación, estrategia a medio y largo plazo, casillas débiles, protección del rey, control del centro, desarrollo, sentido posicional, cálculo, memoria, etcéctea. Todo esto y más, ha sido el arsenal que ha utilizado y utiliza el cerebro humano para jugar al ajedrez.

Intuición, creatividad, imaginación, estrategia a medio y largo plazo, casillas débiles, protección del rey, control del centro, desarrollo, sentido posicional, cálculo, memoria, etcéctea. Todo esto y más, ha sido el arsenal que ha utilizado y utiliza el cerebro humano para jugar al ajedrez y con el que se han creado auténticas obras maestras y que con la práctica a través de decenas de años de ajedrez moderno, se ha ido perfeccionando el juego, consiguiendo tal grado de tecnicismo, que los expertos no conceden ninguna chance a los mejores jugadores del pasado en una hipotética confrontación contra los actuales, por buenos que fueran aquéllos.

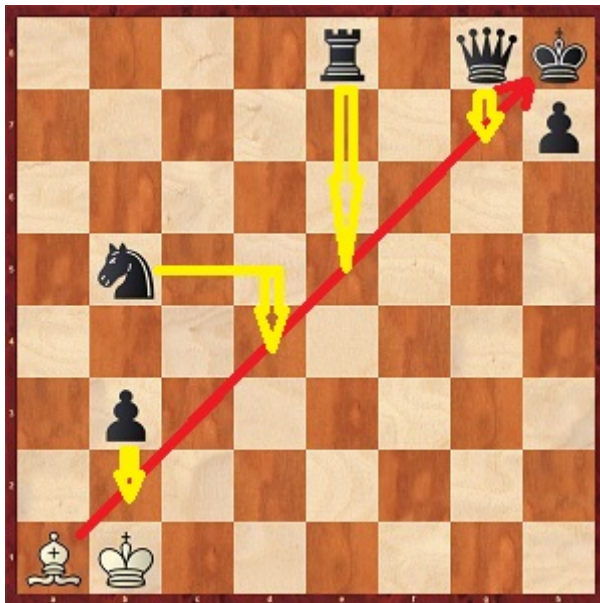
Debido a estos conceptos tan humanos como imaginación, sentido posicional, etcétera, el ser humano siempre ha considerado el ajedrez terreno exclusivo suyo, fuera del alcance de cualquier programa informático, basándose en que estos artilugios, lo único que saben es manejar unos y ceros y que con esa base tan elemental, a lo más que alcanzarían sería a saber que una torre vale más que un peón, pero poco más y en cierto modo, así ha sido durante muchos años, pero... el ajedrez siempre ha constituido un reto en el mundo de la informática, ya que dada su complejidad, de alguna forma, se ha asociado con la inteligencia artificial, debido a que prácticamente es inabarcable e imposible de calcular todas las combinaciones posibles.

El ajedrez siempre ha sido un reto para los programadores porque si es cierto que para jugarlo al máximo nivel, son válidos y necesarios los conceptos humanos ya aludidos, ¿cómo se puede crear un rival electrónico que únicamente “sabe” sumar y restar?, es decir, ni tan siquiera “sabe” lo que es el ajedrez. Un programador crea instrucciones informáticas que lo mismo pueden servir para sumar la compra del día en el Carrefour, que para anunciar jaque mate en 20 movimientos. No hay diferencia. El programa es un absoluto ignorante y “no sabe” a qué está “jugando”. También podría estar dirigiendo un misil contra un objetivo militar o previendo si mañana va a llover, lo mismo le da.

No obstante, el ser humano es tenaz y nunca ha cejado en su empeño de programar un ajedrecista de silicio, pero cuanto más lo intentaba, más dificultades encontraba dado que las combinaciones posibles sobrepasan con mucho la capacidad de cualquier ordenador presente y futuro. Una de las dificultades que se han ido encontrando los informáticos es el “efecto horizonte”. Un ejemplo: Yo, como ser humano, puedo ver sin dificultad que un peón en su casilla de origen sin peones rivales en su camino, llegará fácilmente a la casilla de coronación, es decir, no tengo que hacer ningún cálculo para saber que dicho peón tiene el camino libre, pero para un programa, aunque parezca obvio, no están fácil; tiene que calcular y si dichos cálculos no alcanzan, pues no verá el peligro. Otro ejemplo muy ocurrente que leí en Internet: Un programa y yo nos “asomamos” por una ventana desde el piso 50 y yo digo “¡vaya tortazo que me doy si me tiro”, pero el programa “pensará”: “No pasa nada, llegaré al piso 49, luego al 48, 47, 46, etc. y sentiré una agradable brisa,

así que ¡me tiro!. El problema es que el programa no pudo calcular 50 pisos de caída. Explicado más ajedrecísticamente, veamos esta posición:

Efecto horizonte



El rey negro está en jaque. Actualmente, cualquier programa, cubre el jaque con la dama a la vez que da jaque mate en 7 jugadas con el resto de las piezas, pero hace años, un programa, con tal de salvar la pieza de más valor (la dama), primero cubría el jaque con la pieza de menos valor (el peón), luego, cubría con la siguiente pieza en valor (el caballo), luego con la torre y finalmente con la dama, con lo que la partida terminaba en empate. Esto era el efecto horizonte, actualmente ya superado.

Pero paralelamente al progreso del ajedrez humano y de forma muchísimo más rápida, la informática ha ido avanzando tanto en el software (los programas), como en el hardware (el soporte físico) y desde mediados del siglo pasado, se han ido consiguiendo continuas mejoras y en lo relativo al ajedrez, siempre la prueba del algodón era el enfrentamiento humano-programa. Por mucho que se publicitara una nueva máquina o un nuevo programa, de nada servía si estos cometían errores de bulto en una partida real, pero desde aquéllos primeros intentos ya han transcurrido unos 60 años y eso, en informática es mucho tiempo y aunque ha habido fechas muy significativas respecto a la primera vez que un programa gana a éste o aquél jugador, hoy les quiero mostrar lo que quizás haya sido la primera (o segunda, que la reservo para otro artículo) fecha más memorable en lo que respecta al duelo humano-máquina y es la fecha en que **POR PRIMERA VEZ, UN PROGRAMA GANA AL CAMPEÓN DEL MUNDO DE AJEDREZ BAJO CONDICIONES IGUALES A LAS DE UN TORNEO OFICIAL.**

El match estaba pactado a 6 partidas y aunque finalmente este enfrentamiento lo ganó el campeón del mundo (**Kasparov**) con el resultado de 3 victorias, 2 empates y 1 derrota, fue esta única derrota la que significó el hecho histórico que hoy comentamos.

El escenario:

Blancas: Deep Blue (Computadora IBM RS/6000)

Negras: Gary Kasparov (Campeón del mundo)

Lugar: Filadelfia, Pensilvania

Fecha: 10 de febrero de 1996

1ª partida de 6

1.e4 c5 [Defensa Siciliana. Es una defensa muy aguda, lo que demuestra que Kasparov estaba en forma y confiado. Esta posición es la más repetida en el ajedrez moderno]

2.c3 [Variante Alapin]

2...d5 [Este movimiento abre el centro y favorece el tipo de juego que le gusta a Deep Blue, pero Kasparov es el campeón del mundo y está bien preparado]

3.exd5 Dxd5 4.d4 Cf6 5.Cf3 Ag4 6.Ae2 e6 7.h3 Ah5 8.0-0 Cc6 9.Ae3 cxd4 10.cxd4 Ab4 [Casi una novedad. Kasparov demuestra que se ha tomado el match muy en serio y saca a relucir su preparación casera]

11.a3 Aa5 12.Cc3 Dd6 13.Cb5 De7 [Probablemente, para que Deep Blue no siga jugando “de memoria”, pero más lógica parece Dd5]

14.Ce5 Axe2 15.Dxe2 0-0 16.Tac1 Tac8 17.Ag5 Ab6 18.Axf6 gxf6 19.Cc4 Tfd8 [Si 19... Cxd4 20.Cxd4 Axd4 21.Dg4+. Deep Blue obliga a Kasparov a desprenderse del alfil que parecía querer conservar]

20.Cxb6 axb6 21.Tfd1 f5 22.De3 Df6 23.d5! [Seguramente, una desagradable sorpresa para Kasparov. Deep Blue entrega un peón para terminar de deteriorar la estructura de peones de su rival. No es propio de una computadora este tipo de sacrificios posicionales]

23...Txd5 24.Txd5 exd5 25.b3! [!Otra fina jugada!. Parece que Deep Blue quiere impedir que el caballo negro llegue a la casilla c4 y considera que el peón de b6 puede esperar. Hasta el momento, nadie podría mejorar el juego de la computadora]

25...Rh8 [Kasparov no dispone de un plan claro. Obsérvese que sus 6 peones !están doblados y aislados!, lo que le garantiza pasarlo muy mal en cualquier final que se presente. Es por ello que busca soluciones tácticas e intenta un ataque directo al rey blanco, pero el que maneja las piezas blancas, es un “engendro” que analiza 100 millones de posiciones por segundo]

26.Dxb6 [Para cualquier ajedrecista humano, ver que el considerado por muchos mejor jugador de la historia, planea organizar un ataque directo contra el rey con dama, torre y caballo, podría provocar pánico, pero Deep Blue va “a lo suyo” como si nada y captura un peón]

26...Tg8 [Kasparov está montando la máquina infernal contra el rey blanco y ya prepara la primera amenaza importante con Dg5 amenazando mate o la torre]

27.Dc5 [Y Deep Blue responde: “bien, si tengo que defenderme, me defiendo”]

27...d4 28.Cd6 f4 29.Cxb7 [Cualquier ajedrecista manejando las piezas blancas, estaría verdaderamente preocupado viendo la máquina infernal que ha montado Kasparov contra el rey, pero Deep Blue, casi de forma insultante, se limita a capturar un segundo peón]

29...Ce5 [Deep Blue hace que todo parezca fácil, pero la verdad es que las amenazas que ha creado Kasparov son muy importantes. Veamos algunos ejemplos: Si 30.Dd6, Dg5 31.Dd5 f3 y se pierde la torre Si 30.Rf1 Da6+ 31.Rg1 Cf3+ 32.Rh1 Dg6 con victoria para Kasparov]

30.Dd5 f3 31.g3 [Kasparov ha conseguido una posición endiablada, dado que con jugadas normales está perdido, pero Deep Blue está en su terreno y de nuevo, encuentra la única jugada que le permite mantener la ventaja. Si 31. g4, pierde inmediatamente con 31... Cxg4 32.hxg4 Txg4+ 33.Rf1 Th4. Kasparov está demostrando por qué es el campeón del mundo, haciendo un derroche imponente de imaginación y esfuerzo mental. Hubiera vencido a cualquier rival humano, pero Deep Blue no suelta la presa]

31...Cd3 [De nuevo parecía que Kasparov disponía de una jugada fantástica: 31... Df4, pero 32.Tc8 sería la respuesta que tenía preparada Deep Blue]

32.Tc7 Te8 [Contra un humano, un movimiento muy astuto, ya que prácticamente salva la partida en todas las variantes. Kasparov se ha ganado por derecho propio un lugar en la historia y viéndose en dificultades, ha creado una posición fantástica, pero jugar estas posiciones contra Deep Blue, es como luchar contra un león a mordiscos]

33.Cd6 [¡Cómo no!, Deep Blue juega la única que garantiza la victoria]

33...Te1+ 34.Rh2 Cxf2 [Kasparov, haciendo gala de sus portentosas facultades, ha creado una amenaza de jaque mate, pero Deep Blue lo tenía previsto también]

35.Cxf7+ Rg7 [Si 35...Dxf7 36.Dd8+ Rg7 37.Txf7+ Rxf7 38.Dd5+ Re7 39.Dxf3 Con ventaja decisiva para Deep Blue]

36.Cg5+ Rh6 37.Txh7+ [Y Kasparov abandona, porque después de 37... Rg6, 38.Dg8+ Rf5 39.Cxf3, no hay nada que hacer]



Kasparov abandona (1-0)

Esta posición final marcó un antes y un después

*“Podía sentir un nuevo tipo de inteligencia a través de la mesa”, escribió **Kasparov** en TIME, pero, concluyó en ese artículo: “Aunque creo que he visto algunos signos de inteligencia, es un tipo raro, ineficiente, inflexible que hace que me queden unos pocos años de supremacía”. No fue así y en 1997, una mejorada Deep Blue (Deeper Blue), que podía evaluar 200 millones de posiciones por segundo, ganó la revancha contra Kasparov.*

Tenía que defender nuestra dignidad [**Kasparov**]

«La computadora no me vencerá hasta el próximo milenio» (**Kasparov** en 1997, justo antes de ser derrotado por Deeper Blue)

“Si tuviera que jugar una partida de ajedrez contra una computadora, llevaría un martillo” [**Jan H. Donner**]

Luis Pérez Agustí