

AJEDREZ DUELO INSÓLITO

El hombre se rinde ante la maquina

'Deep Blue' vence en la sexta partida tras romper los nervios de Kaspárov

LEONTXO GARCÍA

Nueva York - 12 MAY 1997

Gari Kaspárov sufrió ayer la derrota más dolorosa de su carrera. La presión ambiental y la que él mismo se aplicó en su desmedida ansia de victoria se añadieron a la desquiciante forma de jugar de su inhumano rival para romper los nervios de campeón del mundo. La última partida sólo duró una hora: Kaspárov cometió un grave error en los primeros movimientos y se rindió en el 19º tras lanzar una mirada de súplica a su madre. Los programadores de *Deep Blue* se repartirán 100 millones de pesetas tras ganar el duelo por 3,5-2,5; Kaspárov, que desea la revancha, cobrará 58.



Kasparov, con gesto de cansancio, aparece en los monitores observado por el público, durante la sexta y última partida. El enfrentamiento fue ganado por la máquina. / REUTERS

En realidad, la posición final no era tan mala como para justificar un abandono inmediato, según confirmaron varios ajedrecistas profesionales presentes en la sala de prensa. "Si tengo esa posición contra un ser humano yo sigo jugando", dijo el estadounidense Borís Gulko. Pero Kaspárov había perdido totalmente el control de sí mismo desde la 7ª jugada, cuando optó involuntariamente por un movimiento considerado como erróneo por los libros de teoría. Al darse cuenta de la pifia, motivada por la excesiva precipitación y por los nervios, el ruso hizo de inmediato varios gestos de angustia: movía la cabeza repetidamente y hacía la bicicleta con los pies.

Sus allegados estaban lívidos. Su asesor para temas informáticos, el alemán Frederic Friedel, solo acertó a decir que Kaspárov nunca había cometido un error de ese tipo. El campeón hizo unos cuantos movimientos por inercia pero era evidente que tenía la cabeza en otra parte. Tras el 19 miró a su madre, sentada cerca de la mesa de juego, y estrechó la mano del operador de *Deep Blue* en señal de abandono.

Media hora más tarde, Kaspárov compareció ante la prensa con cara de funeral y gran agresividad verbal, aunque empezó con humildad: "Hoy no merezco los aplausos. Estoy avergonzado y pido perdón. En realidad, no soy yo mismo, no lo he sido desde que perdí la 2ª partida". Pero luego se fue calentando: "Que nadie interprete esto como una derrota definitiva del hombre ante la máquina. La competición no ha hecho más que empezar. Quiero ver a *Deep Blue* compitiendo con grandes maestros, que estarán deseando hacerlo, y conmigo en condiciones justas. Para empezar, IBM no puede ser a la vez patrocinador y jugador".



Enfrentamiento entre el campeón del mundo de ajedrez, Gary Kasparov y el superordenador de IBM 'Deep Blue', en Nueva York. En la imagen, Kasparov (izda), hace su segundo movimiento en la sexta y última partida, ante la máquina manejada por Joe Hoane. El enfrentamiento fue ganado por la máquina. / REUTERS

Dado que el ruso volvió a insinuar, con tímidas incursiones en el terreno de la acusación, que hubo juego sucio durante el duelo, se le pidieron explicaciones más concretas: "Propongo a IBM que imprima y publique todo el proceso de reflexión de *Deep Blue* durante cada una de las seis partidas de este duelo. Entonces tal vez podremos entender por qué mi rival ha hecho jugadas increíbles en una computadora, por qué se ha comportado de forma muy flexible en cuanto al estilo de juego cuando es bien sabido que todas las computadoras de ajedrez se distinguían por su inflexibilidad. No puedo probarlo ahora pero creo que ha habido serias irregularidades en este duelo. Por eso invito a IBM a aclarar el asunto".

Chung Jen Tan, jefe del equipo de creadores de *Deep Blue*, cogió el guante con habilidad: "Lo que Gari quiere ver impreso es, básicamente, una sucesión de unos y de ceros. Ese es el único lenguaje que entiende la máquina, y es incomprensible para el 99% de la gente. En cuanto a la revancha y a enfrentar a *Deep Blue* con otros jugadores de élite, no soy yo quien toma esas decisiones, pero adelanto que mi opinión personal será favorable a ambas cosas". También quiero subrayar que éste éxito tan importante para la ciencia y el ajedrez hubiera sido imposible sin el espíritu de lucha de Gari Kaspárov".

Otras fuentes cercanas a los entresijos del duelo, que pidieron el anonimato, aportaron dos explicaciones distintas. La tozudez de Kaspárov en cuanto a posibles irregularidades ha sido cultivada de forma obsesiva y visible por su madre, Clara Kasparova. Por otro lado, IBM tiene un motivo de peso para no acceder a los deseos de Kaspárov: la publicación del *pensamiento* de la computadora equivaldría a difundir todos los secretos sobre su programación, lo que sería un arma muy útil para futuros adversarios en el ajedrez y para competidores comerciales.

Desarrollo

Blancas: *Deep Blue* **Negras:** Kaspárov.

1 e4 c6 2 d4 d5 3 Cc3 de4 4 Ce4 Cd7 5 Cg5 Cgf6 6 Ad3 e6 7 C12 h6 8 Ce6 De7 9 O-O fe6 10 Ag6 Rd8 11 Af4 b5 12 a4 Ab7 13 Tel Cd5 14 A93 Rc8 15 ab5 cb5 16 Dd3 Ac6 17 Af5 ef5 18 Te7 Ae7 19 c4, y Kaspárov abandonó.

* Este artículo apareció en la edición impresa del Lunes, 12 de mayo de 1997

ARCHIVADO EN:

Gari Kasparov · IBM · Ajedrez · Electrónica · Deportistas · Gente · Empresas · Competiciones · Informática · Deportes · Economía · Industria · Sociedad

CONTENIDO PATROCINADO

Y ADEMÁS...



Feliciano a Perlas:
"Eres lo más sucio
que he visto en 20
años de carrera"

(CADENA SER)



**¿Qué piensa Enrique
Iglesias de su
"padrastra" Mario**

(CADENA DIAL)



**La mujer de Jamie
Dornan, en el rodaje
de 'Cincuenta**

(GRAZIA ESPAÑA)



**10 cosas que no se
usan como llevas
haciendo toda la vida**

(EPIK)

recomendado por

© EDICIONES EL PAÍS S.L.

Contacto | Venta | Publicidad | Aviso legal | Política cookies | Mapa | EL PAÍS en KIOSKOyMÁS | Índice | RSS |

