

Historia

El primer paso hacia la inteligencia (artificial), desde el desarrollo de la lógica fue dado por Aristóteles (384-322 a.C.), cuando empezó a explicar y a codificar ciertos estilos de razonamiento deductivo que él mismo llamó silogismos.

En el siglo XIII, Ramón Llull, un místico y poeta catalán, construyó una máquina de engranajes denominada "Ars Magna", que supuestamente era capaz de responder a todo tipo de preguntas. También "Ars Magna" fue el nombre de una obra en la que trató de exponer un complicado método universal para probar las verdades de fe con un lenguaje abstracto que prefigura la formalización lógica.

En 1673 Leibniz inventa la primera calculadora de propósito general llamada "Pascalina". Aunque el aparato podía ejecutar operaciones de multiplicación y división, padeció de problemas de fiabilidad que disminuyeron su utilidad. Sin embargo, Leibniz concibió la idea de aplicar las técnicas de la deducción matemática a los razonamientos filosóficos. El sistema se basaba en un cilindro estriado. Cada estría es de una longitud distinta, dependiendo del número que representa. Para realizar el movimiento de los cilindros existen unas ruedas dentadas móviles, esta movilidad se usa para la asignación de valores, mediante unos botones para dicho fin. Una vez indicado el valor, por medio de una manivela produciremos el movimiento necesario para realizar la operación (suma o resta dependiendo del sentido del giro).

En 1769, el húngaro Wolfgang Von Kempelen sorprendió al mundo entero con la invención de una supuesta máquina pensante bautizada como "El Turco", que poseía la habilidad de jugar al ajedrez sin "aparente" intervención humana. Jesús Cáceres Tello Dpto. Ciencias de la Computación 3/4 (Anécdota): Se trataba de un dispositivo ingenioso, puramente mecánico, con la apariencia de un turco. Este turco era más grande que una persona de tamaño natural. El extraño muñeco estaba sentado ante una caja de 120 cm. De largo por 80 cm. De alto, en la cual había colocado un tablero de ajedrez. En el interior del cofre se encontraban una serie de finos engranajes, resortes complicados y un cajón con las correspondientes piezas de ajedrez.

El inventor "demostraba" antes de cada partida, que su autómatas no estaba trucado y abría las puertas de la gran caja para demostrar que solamente contenía el mecanismo. Levantaba también las ropas del muñeco para enseñar que dentro de él no había nada sospechoso. El maniquí jugaba solo y ganaba las partidas más complicadas y difíciles que se le presentaban. Obviamente, la excepcional habilidad de su juego provenía de un maestro del ajedrez escondido dentro de la máquina. Se trataba, por lo tanto, de un engaño. Se supone que cualquier persona con dos dedos de frente que viera una caja conteniendo sobre ella un tablero de ajedrez y un robot que juega como los dioses ganando a cualquier competidor que se le ponga a tiro, tiene que deducir inevitablemente que es un truco, inclusive los sofisticados ordenadores actuales que le pueden ganar a los mejores ajedrecistas del mundo, como sucedió con "Deep Blue", la máquina preparada por IBM, cuando compitió con Kasparov tenía detrás de ella a los más expertos del mundo en ajedrez e informática. Sin embargo, el robot construido por von Kempelen produjo encendidas polémicas sobre su verdadero funcionamiento que hasta hoy persisten. Si alguien me invita a ver una vaca que vuela, es obvio que me voy a reír, dando por sentado que están tomándome el pelo. Sin embargo, a pesar de que la idea de un robot pensante que jugara magistralmente al ajedrez tenía tanta verosimilitud como una vaca que volara, la gente, incluido grandes personalidades y científicos de la época, concurrían asombrados a ver el prodigio. El robot ajedrecista de von Kempelen no respetó ni al emperador José II ni a la zarina Catalina II de Rusia. Ni siquiera Napoleón Bonaparte, con toda su astucia, consiguió descubrir el truco de esta máquina.