

6. Conocimiento por modelos

En los experimentos de De Groot, el maestro activa su conocimiento ajedrecístico cuando mira una posición. Quizás él ha visto esa misma posición anteriormente; tal vez alguna muy similar o en todo caso solo le resultan familiares algunos elementos.

En el centro de su mente la posición cobra vida y llegará rápidamente a su "esencia". Al tratar con esta cuestión se pone en marcha una enorme masa de conocimientos ajedrecísticos.

Para describir este proceso se usa con frecuencia la noción de conocimiento "por modelos". En la posición que se está considerando, se reconocen muchas cosas que se han visto con anterioridad o similares.

En el capítulo 4 hemos dicho algo con relación a esto, pero meditemos ahora un poco más sobre estos modelos. Aunque la neurología ha hecho grandes progresos, no estamos aún en condiciones de hacerlos "visibles". Sí sabemos que la idea de que nuestros recuerdos se almacenan como fotografías en un álbum es errónea. En su interior hay células y conexiones entre ellas, y de alguna manera, teniendo en cuenta los grandes números, nuestro conocimiento es almacenado y activado.

En nuestro cerebro, partes diversas tienen diferentes funciones. En el pasado, el estudio de pacientes con diversos daños cerebrales permitió ampliar en gran medida el conocimiento sobre esta cuestión. En nuestros días contamos con medios más sofisticados para efectuar estas investigaciones. Existe un conocimiento importante con relación a qué partes del cerebro están comprendidas en cada función, por ejemplo el lenguaje, o el control del ritmo cardíaco.

De este modo podemos afirmar con bastante certeza dónde están localizadas nuestras

habilidades ajedrecísticas. La neurobiología y la neurocirugía avanzan hacia un nivel cada vez más microscópico, como la estimulación de fragmentos cada vez más pequeños del cerebro de un paciente y así provocar recuerdos escolares o hacerlo cantar una tonada.

¿Y qué podemos esperar en el futuro?

"Este es el grupo de células en el que se encuentra ubicada tu Caro-Kann. Hmm, ¿cuál es tu *score* con esta apertura?"

"Aquí tenemos el sector del sacrificio de peón casi sin compensación. En tu caso está mucho más desarrollado que el promedio".

¿Cuán grande es el departamento de ajedrez en nuestro cerebro? ¿Cuántas células trabajan con xf7+ ? ¿Una, miles? (¿O son estas preguntas erróneas?) Tan lejos como puedo ver estas son aún cuestiones abiertas y así permanecerán por algún tiempo. Pero aún si se arrojara más luz sobre estos asuntos, de todos modos será muy duro comprender, o imaginar, cómo nuestros pensamientos y visualizaciones son el resultado de esos billones de células trabajando juntas. Cómo, al fin, nuestra mente es el producto de nuestro cuerpo material.

Por ende, si se lee en un libro de ajedrez, o en cualquier lugar, sobre el reconocimiento por modelos, debe estar uno advertido de que ello es solo un concepto psicológico para explicar cómo podría ser que trabajase el mecanismo. No se trata de algo que estemos en condiciones de aprehender en el momento en que está sucediendo en nuestro cerebro. Por supuesto que no es esto algo peculiar en el campo de la psicología: la mayoría de los conceptos psicológicos participan de este status empírico un tanto endeble.

Ya he señalado lo que creo es un error

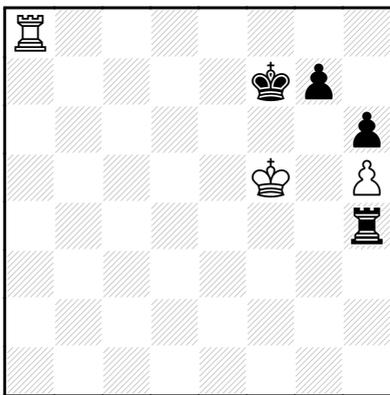
común con relación a estos modelos. No son exactamente "estáticos" o "característicos", sino también, o al menos en su mayor parte, "acciones", es decir, jugadas.

Además, creo que la semejanza en la que está basado el reconocimiento, es una semejanza "real", "visual" y no tanto "conceptual."

Veamos algunas posiciones. Si es cierto que el reconocimiento por modelos es lo que rige nuestro pensamiento ajedrecístico, o al menos está siempre presente en él, tendré una amplia elección.

Uno de mis estudiantes presentó la siguiente posición en una sesión de entrenamiento. Era de un encuentro por equipos del día anterior y sus compañeros lo habían felicitado por el inminente triunfo. Pero las blancas se acomodaron y encontraron una bonita salida.

In 't Veld - Ypma Holanda 2010



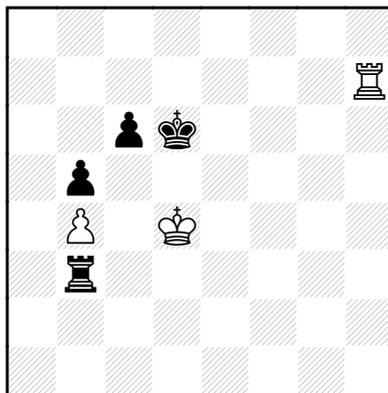
Ejercicio 28. Juegan las blancas

63. ♖a7+ ♔g8 64. ♗a5! ♙xh5+ 65. ♕g6 ♗xa5

Tablas. El conductor de las negras sugirió que era una idea para un estudio, pero admitió que pudo haber tenido lugar antes.

Y además ¡qué coincidencia!, en el número de *Chess Today* del día siguiente me topé con la siguiente posición, que tiene solo pequeñas diferencias.

Motwani - Granda Thessaloniki 1988

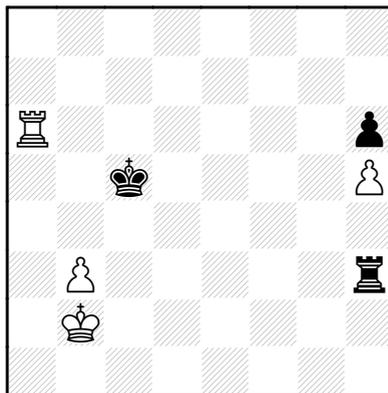


Ejercicio 29. Juegan las blancas

51. ♗h6+ ♔c7 52. ♗h4! ♙xb4+ 53. ♕c5
Tablas.

La siguiente posición es diferente, pero el principio es el mismo

Shirov - Morozevich Astana 2001

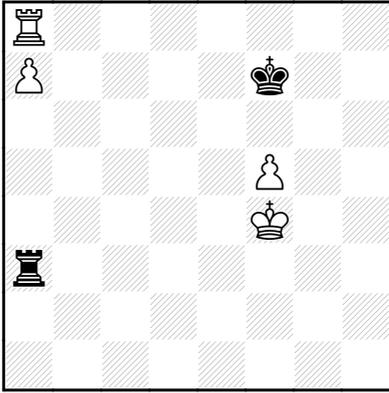


Ejercicio 30. Juegan las negras

Con 55... ♗xh5!! 56. ♗a5+ ♔b4 57. ♗xh5 tenemos el truco del ahogado. Extrañamente las negras no vieron esto, jugaron 55... ♕b4?, y luego perdieron.

¿Y qué decir de este drama?

Ikonnikov - Delemarre Vlissingen 2007



Ejercicio 31. Juegan las blancas.

Las blancas están ganando, y lo más simple es 62.f6, seguido de 63.♖h8. Pero él se decidió por otra bien conocida trampa.

62.♖h8? ♜xa7!

Aquí las blancas advirtieron la trampa del ahogado y continuó con **63.♔g5**, pero era ya demasiado tarde y las negras consiguieron hacer tablas.

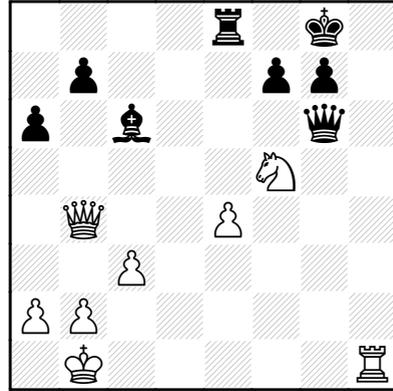
La esencia del modelo es la significativa relación entre sus partes. En el último diagrama las piezas en la columna "a" configuran un modelo muy común. Junto con el rey en "f7", hacen posible una muy bien conocida trampa, que debería ser parte del repertorio de todo fuerte jugador de club. En este caso, no obstante, ella no funciona debido a la salida por la posición de ahogado.

Esta trampa del ahogado ocurre con poca frecuencia en las competiciones. No es tan complicada que no pueda hallarse por los propios medios, pero definitivamente ayuda haberla visto antes.

El aspecto del ajedrez que con mayor frecuencia se presenta como conocimiento por modelos es el de modelo de mates. Los libros

de táctica están llenos de ellos, y con mucha razón.

La posición del rey al que se le dará mate, sus propias piezas y peones bloqueando sus casillas de escape, la cooperación de las piezas atacantes para jaquear al rey, vigilando las casillas de escape y defendiéndose unas a otras: con todas estas variables, se generan muchas posiciones de mate, pero a menudo muchos modelos se repiten.



Ejercicio 32. Juegan las blancas

1.♖f8+!

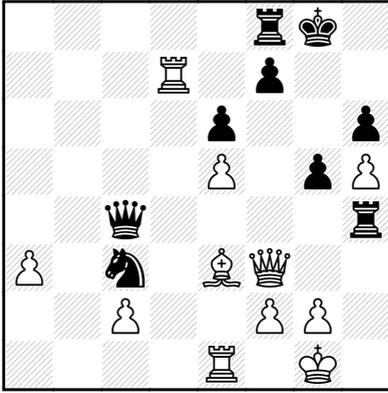
No muy profunda, pero bella de todos modos.

La siguiente posición es un tanto más difícil, dado que tiene un preámbulo, pero es esencialmente la misma. Lamentablemente las negras desperdiciaron su opción de obtener un bello remate.

Naer - Nepomniachtchi Moscú 2016

Ver el diagrama siguiente

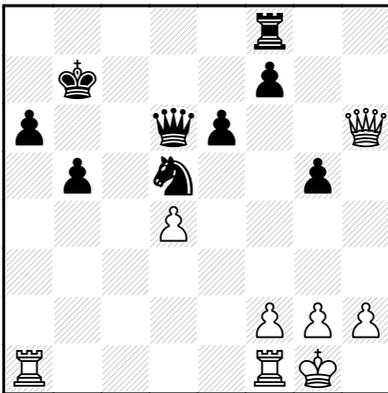
Alejar a la dama con el avance 31...g4! para continuar luego con 32...♖f1+! hubiera culminado el truco, pero las negras jugaron **31...♖b5**, y perdieron posteriormente la partida.



Ejercicio 33. Juegan las negras

Estos modelos de mate guardan similitud con el mate de Anastasia. Me gusta este modelo y poseo una pequeña colección de ejemplos. Dado que normalmente no disponemos de demasiadas piezas en el ataque, se requiere un uso económico de ellas. En el mate de Anastasia, la torre y el caballo cooperan para obtener el máximo efecto. En una reciente partida del Campeonato del Mundo, este mate jugó un rol menor.

Kramnik - Anand
México 2007

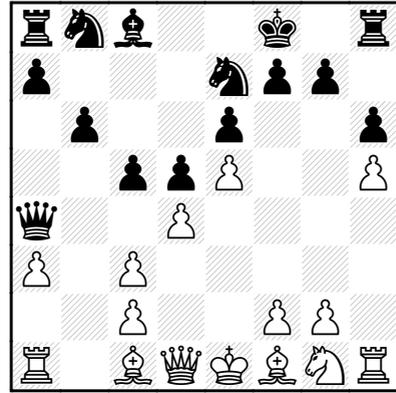


En esta posición altamente desequilibrada, Anand jugó **28...♘f4!**

Luego de **29.♖h1 ♕d5 30.f3 ♜d8 31.♗g7 ♜d7**, sus piezas alcanzaron una excelente posición y Anand obtuvo el empate que le resultaba beneficioso.

Por supuesto, Kramnik no cayó en el "Anastasia". El mate hubiera acaecido luego de **29.♗xg5 (Ejercicio 34) 29...♗e2+ 30.♖h1 ♗xh2+! 31.♖xh2 ♜h8+**.

Vayamos a posiciones que guardan menos similitud.



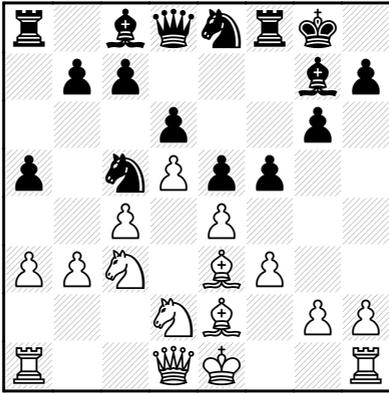
Ejercicio 35. Juegan las negras

Una típica posición francesa, en la cual aquellos que juegan esta defensa se decidirían rápidamente por **12...♗a6!**, que es la mejor jugada aquí. Luego de cambiar el alfil malo negro por el bueno de las blancas (tanto en un aspecto ofensivo como defensivo) las negras estarían bien; una posible secuencia sería **...♗b8-c6-a5-c4**.

Ver el diagrama siguiente

En algunos aspectos, ésta es una versión similar de la posición anterior. Es un poco más difícil, dado que hay en ella un pequeño truco. Quienes juegan regularmente la India de Rey encontrarán sin gran dificultad la jugada **12...♗h6!**, tratando nuevamente de cambiar el mal alfil por el bueno. Nótese por favor cuán débiles quedarán las casillas negras en el campo blanco luego de la salida de los alfiles.

De modo que las blancas prefieren jugar 13. ♖f2, pero entonces 13... ♔g5 es molesta; si 13. ♖xc5 dxc5, el caballo negro en "e8" encuentra un bonito lugar en "d6".



Ejercicio 36. Juegan las negras

En una sesión de entrenamiento con jóvenes talento les di esta posición como la primera (un precalentamiento) de una serie de ejercicios. Para mi sorpresa solamente la mitad de ellos la resolvió correctamente, la mitad que juega la India de Rey, sospecho. Tal vez sea difícil advertir la jugada si no se ha visto el truco con anterioridad.

Si tiene la sensación de que el reconocimiento de modelos debe estar conectado con algún "emerger de conocimientos del depósito del inconsciente", le digo entonces que en mi opinión se clasifica de mejor manera como un conocimiento explícito: el bien conocido truco de ... ♖h6 en la India de Rey. Para quienes están menos versados en la India de Rey, podría emerger súbitamente. Y tal vez haya algunos jugadores muy talentosos que encuentren la jugada sin haber visto algo similar antes.

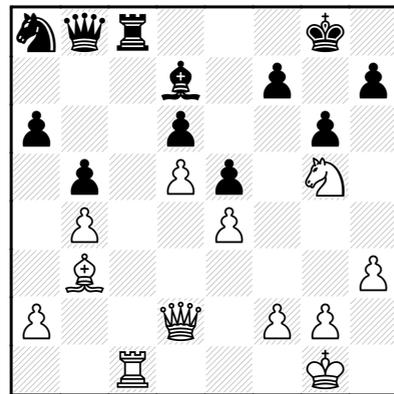
¿Pero realmente constituyen estas dos últimas posiciones de algún modo un esquema común, que hace más sencillo advertir el segundo cuando se ha visto el primero (si no se presenta uno después del otro)?

Yo conduje un pequeño experimento con

estas dos posiciones. Casi todos los estudiantes dieron 12... ♖a6 como la solución del primer diagrama, pero solo dos (sobre ocho) encontraron 12... ♖h6 en el segundo, y ambos reconocieron que habían visto el truco antes. Todos eran fuertes jugadores de club, de modo que yo estaba un poco sorprendido de que la primera posición no sugiriese a la mayoría de ellos la manera de resolver la segunda. Una pequeña prueba de que la idea de nuestros modelos no está configurada por conceptos tales como "cambiar el alfil malo por uno bueno."

La misma cuestión surge en las dos posiciones siguientes. La jugada que se hizo es exactamente la misma, y también la idea; pero es una idea muy abstracta: dejar una columna abierta al adversario y ubicar la torre en una columna que se abrirá pronto.

Anand - Carlsen Morelia/Linares 2007



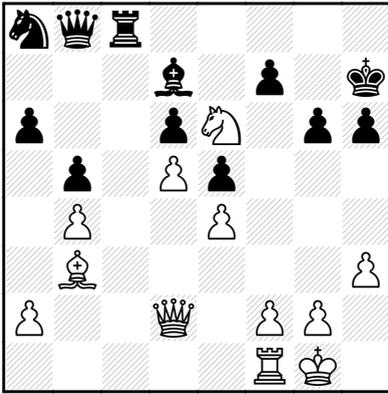
Ejercicio 37. Juegan las blancas

26. ♖f1!

También resulta atractivo cambiar las torres primero y jugar luego f2-f4, pero mantener las torres aumenta las posibilidades de victoria de las blancas.

26... ♖h6 27. ♘e6! ♔h7

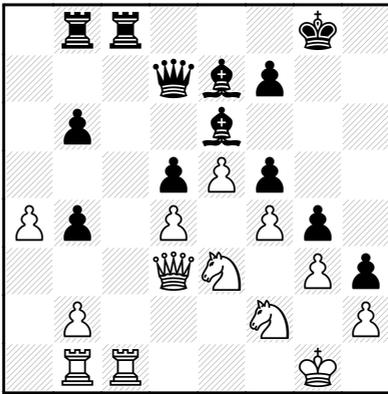
Tomar la pieza sería muy peligroso pero dejarla viva tampoco es la solución.



28.f4! ♖a7+ 29.♔h2 ♕e8 30.f5

Después de este avance, las blancas tienen un ataque ganador.

Hendriks - Dgebuadze Dieren 2001



Ejercicio 38. Juegan las blancas

31.♞f1!

Más fuerte que 31.♘xfg4 (por haber advertido la idea habría ganado algunos puntos, si alguien hubiera estado repartiéndolos, claro) 31...fxg4 32.f5 ♖xc1+ 33.♞xc1 ♕g5 34.fxe6 ♜xe6 35.♞f1 ♕xe3+ 36.♜xe3 ♜g6, y las negras tienen contrajuego.

Ahora no hay defensa contra la inminente jugada ♘fxg4, seguida del avance f4-f5. De

modo que las negras intentan una huida de emergencia.

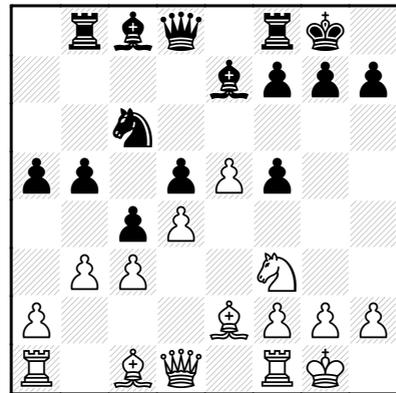
31...f6 32.♘fxg4 fxg4 33.♜g6+ ♔h8 34.♜h6+ ♔g8 35.♜g6+ ♔h8 36.♜h5+ ♔g7 37.f5 ♕g8 38.♘xg4 ♕h7 39.exf6+ ♔h8 40.♘e5 ♜e8 41.♘g6+

Las negras abandonaron

Es posible que una de esas dos posiciones le inspire a resolver la otra, pero sospecho que ello sea más bien a causa de la similitud de la jugada que de la idea abstracta.

Por más de una razón me temo que Vishy Anand no se inspiró en mí; ¡en todo caso sus notas en la revista New in chess no lo mencionan!

Los modelos pueden ser de pequeñas dimensiones. El modelo de mate más pequeño requiere únicamente de tres piezas. Muchos elementos pueden ser significativos en una posición, aunque sean de pequeñas dimensiones.

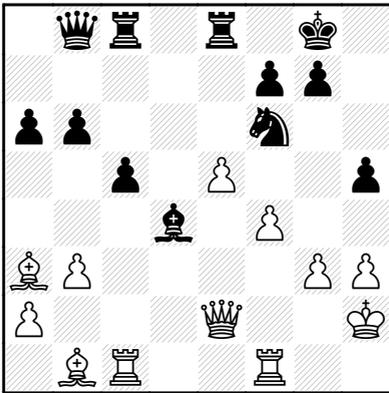


Ejercicio 39. Juegan las blancas

14.a4!, demoliendo la estructura de peones de las negras (en una partida mía jugada en ICC). Las jugadas posicionalmente deseables en este momento (14...a6 o 14...b4) son ilegales o malas.

Luego de 14...♕a6 15.axb5 ♕xb5 16.bxc4 ♕xc4 17.♕xc4 dxc4 18.d5, el centro de peones móvil de las blancas causa la rendición inmediatamente.

Leenhouts - Caruana Vlissingen 2007



Ejercicio 40. Juegan las negras

Las negras parecen estar en problemas ya que ♖d3 desclavaría el peón "e" a la vez que amenazaría ♖h7 una vez que se moviera el caballo de "f6".

24...h4!

Con la destrucción de la estructura blanca, las negras obtienen contrajuego. Luego de 25.♖d3, hxg3+ es molesta. La jugada deseable 25.g4 falla por 25...♗xe5! 26. fxe5 ♞xe5, con un inminente y peligroso jaque a la descubierta.

En la partida, las negras sacaron rápido provecho de las debilidades del rey blanco.

25.♗b2 hxg3+ 26.♔xg3 ♞cd8 27.♔h2 ♗xb2 28.♖xb2 ♘h5 29.♞ce1 ♞d4 30.♖e2 ♘xf4 31.♖e3 f6.

Las blancas se rindieron.

Enrique Rodríguez - Kalantarian Ubeda 2000

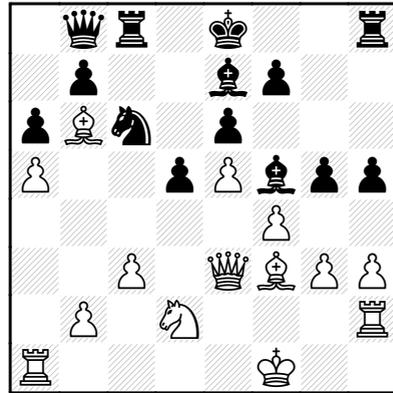
Ver el diagrama siguiente

En esta posición, tomada del *Chesscafe puzzle book* de Karsten Müller, las negras minaron la cadena de peones blanca con...

25...h4!

Mediante el debilitamiento del peón "e5", las negras podrían hacer entrar rápidamente en

juego a la dama, por cuanto de momento se encuentra un poco fuera de él.



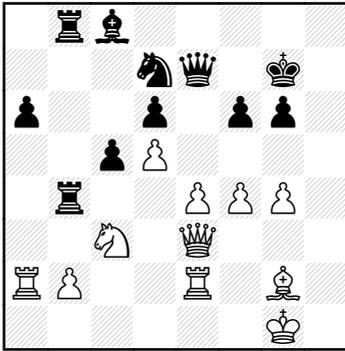
Ejercicio 41. Juegan las negras

El modelo básico comprende solo algunos peones. Por supuesto debe tenerse en cuenta la totalidad de la posición para ver cuál es el valor de este debilitamiento. El mecanismo de reconocimiento de un modelo, como una típica India de Rey, puede ser activado tanto por un pequeño fragmento de la posición como por ella en su conjunto. Claramente, es posible reconocer más de un modelo al mismo tiempo (en la misma posición). Si se considera que el reconocimiento de modelos es el principal mecanismo de nuestro pensamiento ajedrecístico, es lógico que a cada jugada se reconocen y activan numerosos modelos, mientras que, en el ojo de nuestra mente, la posición cambia siguiendo nuestros cálculos.

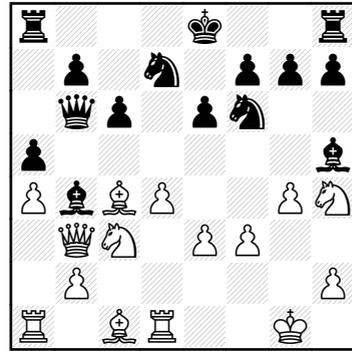
En nuestros días, prácticamente nadie niega que nuestro desempeño ajedrecístico depende en gran medida del conocimiento almacenado en nuestra memoria. A través de un proceso de reconocimiento de semejanzas, este conocimiento es activado tan pronto como comenzamos a considerar la posición.

Pero ¿no es esto solo la mitad del cuadro, estando la otra mitad configurada por nuestra inteligencia activa, poniendo en obra toda nuestra sabiduría, conocimiento estratégico, comprensión, cálculo y capacidad de valoración, para destilar la mejor jugada del material bruto que emerge de nuestros cerebros?

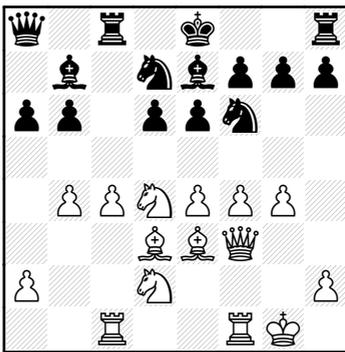
7. Ejercicios



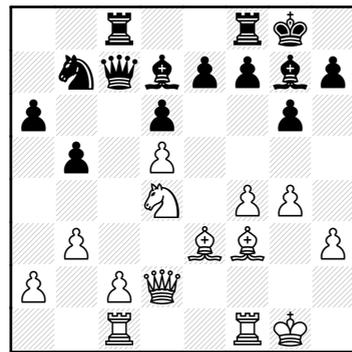
42. Juegan las negras



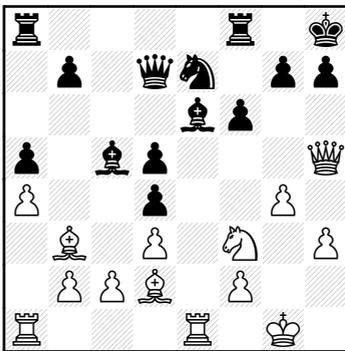
45. Juegan las negras



43. Juegan las negras



46. Juegan las negras



44. Juegan las negras