

Lepo



PURE MINERAL MAKE-UP

**100%
PIGMENTI MINERALI PURI**

TRUCCO MINERALE

EFFETTO UNIFORMANTE
TENUTA PERFETTA
MINIMIZZA I RISCHI DI ALLERGIA



POLVERE MINERALE
OMBRETTO MINERALE
TERRA MINERALE
FARD MINERALE
PRIMER VISO
PRIMER OCCHI



SENZA PROFUMO

SENZA TALCO

SENZA PARABENI

* escluso pennello kabuki



Il Turco, un automa giocatore di scacchi costruito nel 1770, affascino per quasi un secolo moltissimi spettatori fino alla sua distruzione in un incendio nel 1854. Questo primordiale "robot" aveva l'aspetto e il vestiario di un mediorientale e la Storia ci racconta che abbia battuto a scacchi Napoleone Bonaparte e Benjamin Franklin. Purtroppo non fu possibile rivelare il trucco utilizzato, ma la teoria più accreditata è che all'interno della scrivania, insieme ai moltissimi ingranaggi, si nascondesse un uomo di piccola statura, un maestro di scacchi, che muovendo la mano del Turco ricreava quella surreale circostanza in cui per la prima volta una macchina, un'intelligenza artificiale, sfidava l'uomo.

Circa 150 anni dopo, questa sfida diventò realtà. Da un progetto iniziale nato nel 1985, venne creato il primo computer giocatore di scacchi che sfidò il campione del mondo Garry Kasparov (detentore del titolo dal 1985 al 2000). Il nome del computer era Deep Thought (Pensiero Profondo) in onore del famoso computer presente nel libro fantascientifico "Guida galattica per gli autostoppisti" di Douglas Adams. Nel libro, Pensiero Profondo ebbe il compito di rispondere alla Domanda Fondamentale, sulla Vita, sull'Universo, su Tutto. La computazione per restituire una risposta, durò sette milioni e mezzo di anni. E la risposta a tale domanda fu destabilizzante (ed esilarante ma non vi svelo la risposta!).

Tornando a Deep Thought nel mondo reale, il computer nel 1989 non riuscì a sconfiggere Kasparov. I programmatori dietro al progetto, guidati da Feng-hsiung Hsu e Murray Campbell furono assunti dall'IBM, dove il loro sistema si sviluppò in Deep Blue. Nel 1996 ci fu il primo incontro tra Kasparov e Deep Blue: nonostante nella prima partita la macchina riuscì a strappare una vittoria, il resto della serie fu vinto facilmente dal maestro di scacchi. Tuttavia l'anno successivo accadde l'impensabile. Nella prima partita del 1997, Deep Blue fece una mossa inusuale e scorretta che turbò alquanto Kasparov. Fu una mossa che permise al campione di aggiudicarsi la partita, ma dietro a quella mossa inesatta si nascondeva una capacità da parte della macchina di prevedere oltre 20 mosse successive (solitamente un campione riesce a prevedere al massimo 15 mosse). Deep Blue aveva già previsto la propria sconfitta e scelse la via del suicidio. Questa saggezza antropomorfa scosse molto Kasparov il quale, forse intimidito da tale intelligenza, da quell'incontro in poi non riuscì più a sconfiggere il computer nelle seguenti partite e per la prima volta la macchina riuscì a battere l'uomo.

L'incontro del 1997 fu leggendario e seguirono numerose speculazioni. Dopo anni, uno dei creatori di Deep Blue ammise che nel programma erano presenti dei bug ovvero degli errori. Ricordiamo che Deep Blue fu creato con l'unico scopo di sconfiggere specificamente Kasparov. Per poter giungere a tale risultato l'unico modo possibile era quello di programmare, andando per tentativi. Deep Blue era in grado di calcolare tutte le possibili mosse e grazie a una collezione di dati statistici provenienti da vere partite di scacchi, l'obiettivo era quello di "addestrare" il programma a vincere contro le mosse tipiche del campione in carica. Di conseguenza gli errori del programma venivano risolti a livello di codice, solo dopo essersi verificati. In realtà la famosa mossa che intimidì Kasparov nel 1997 fu frutto di un errore. Fu un'azione del tutto casuale e non ragionata. In questo caso per Deep Blue il bug fu tutto tranne che sfortunato, in quanto fu la chiave della vittoria. Mentre per Kasparov fu semplicemente un'errata percezione della realtà.

Conosciamo i vantaggi dei computer: sono veloci nel fare calcoli e riescono per questo ad analizzare l'intero albero delle probabilità; non fanno errori se non quando provocati da un codice scorretto. D'altro canto noi esseri umani abbiamo menti flessibili, capacità di immaginazione, di ragionamento e apprendimento, quindi dinanzi a un problema possiamo aggirarlo senza seguire meccanicamente una serie di regole.

Dunque i computer sono molto utili in campi in cui i sistemi si basano su regole precise e comprensibili. Quando invece le radici del fenomeno sono indefinibili e siamo impossibilitati a stabilire leggi precise del tutto (campi complessi come la politica e l'economia), non possiamo affidarci ciecamente alle previsioni che ci vengono fornite dalla tecnologia, la quale non fa altro che riflettere la nostra non-conoscenza. Ci troviamo in un mondo in cui i dati sono spesso buoni ma non ottimi e otteniamo solo una vaga dimensione dei processi che generano i nostri risultati. L'unico modo di progredire è quello di andare per tentativi (con intuito). Nonostante l'aiuto della tecnologia a nostra disposizione non possiamo rimanere statici perché, volente o nolente, il sistema di sopravvivenza ci impone una continua evoluzione o in una direzione o in un'altra. Con questa riflessione che rivolgo anche a me stessa, il consiglio è di non fermarsi mai. E continuare a sfidarvi sempre anche quando la situazione è difficile.

Lo staff di Natural 1 ringrazia come sempre i nostri lettori, collaboratori e amici che ci hanno sempre sostenuto anche durante questo lungo anno. Buon Natale e tanti auguri di un brillante 2014!

Erika Agostinelli