

LA CONEXIÓN EMOCIONAL ENTRE MÁQUINA Y HOMBRE. EL SISTEMA INTERACTIVO.

Hay un cuento, un relato corto de Roald Dahl, donde describe a un hombre que inventa una máquina para escribir novelas. Curiosamente, la máquina no es una donde se apriete un botón y salga una novela... lo vive en términos iguales a los de conducir un automóvil. Entonces, pone la máquina en marcha y empieza la novela mientras va jalando palancas: y va diciendo "ahora un poquito más de emoción", "ahora más deprisa", "ahora menos emoción y más romance", y va saliendo la novela. Él la va leyendo mientras conduce la máquina, cambiando cosas, cambiando la dirección... Esa es la idea fundamental para todos los sistemas interactivos.

Dr. Pablo Gervás.

El pasado 8 de noviembre de 2006, el Dr. Pablo Gervás, del Departamento de Sistemas Informáticos y Programación de la Facultad de Informática de esta Universidad, asistió como ponente a la Conferencia Internacional sobre Información, Comunicación y Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana de Cuajimalpa, en la Ciudad de México, donde habló sobre cinco temas importantes acerca de los Sistemas Interactivos: la contradicción en la que se vive cuando pensamos en interactuar con las máquinas como si fuera sólo dejarlas sin supervisar, la costumbre de trabajar con máquinas que nos ha limitado a ver sólo lo que se puede hacer superficialmente, el difícil diseño de interacciones como un problema más allá de los problemas tecnológicos reales, el hueco que existe cuando se trata de generar historias de la vida cotidiana entre hombre-máquina y, finalmente, pensar en cómo será el futuro en estos términos.

Y, por supuesto, al finalizar la ponencia se hicieron algunas preguntas al respecto:

Pregunta: ¿Cuál es uno de los problemas de interacción más comunes actualmente?

Respuesta: Hay una escena clásica que todo mundo, en España por lo menos, ha vivido y que supongo que está pasando en más sitios, que es llegar a la tienda a comprar algo que has comprado siempre, tienes el dinero, está ahí el producto, pero hay un trámite previo que tiene que pasar por el ordenador y luego sucede que "Ah, el ordenador no me deja", (risas) "No, es que no tenemos, se ha caído el sistema del ordenador, usted tiene el dinero, nosotros tenemos el producto, pero el ordenador no nos deja y tenemos que esperar hasta que el técnico venga y pueda arreglar el ordenador". Eso también es un problema real.

P: ¿Perdemos libertad al otorgarle tantas características a una máquina?

R: Siempre perdemos libertad al adaptar una tecnología nueva. Cuando pasamos de viajar a caballo a viajar en ferrocarril, perdimos libertad porque ya sólo se puede ir por la vía. ¿Por qué aceptamos ir por la vía? Porque se llega más lejos y se va más deprisa, lo que sea. Y luego el coche, que es un poco menos restrictivo que el ferrocarril, pero sólo se puede ir por la carretera. Y luego aparecieron los llamados "todo terreno", la gran maravilla porque ya no se necesitan carreteras, van por cualquier sitio. Entonces toda tecnología primero se acepta en una versión restrictiva porque aporta algo, pero luego la misma tecnología se sigue depurando para intentar ir eliminando las restricciones.

P: ¿El humano tiene que imitar a la máquina o la máquina tiene que imitar al humano?

R: Hay dos contextos distintos. El primero es el cooperativo. Si lo que queremos es aprovechar lo mejor de cada uno, lo más cómodo, lo más eficaz, es que el humano se adapte a la máquina para extraerle todas sus posibilidades, pero ahí está la otra visión, si queremos depurar la máquina, el usuario lo que necesitará será adaptarse otra vez a la máquina. Nosotros, como investigadores, tenemos como papel no aceptar eso, sino seguir trabajando para que la máquina se vaya adaptando al humano. Ahí es donde estamos trabajando.

P: ¿Tratamos de convertir a las máquinas en lo más parecido al humano?

R: Cuando nosotros conseguimos que las máquinas nos entiendan y poderles hablar, que nos hablen, que nos vean, no es para que se parezcan más a nosotros, sino para hacer las cuestiones más cómodas. Pero me sigue pareciendo fundamental que se distingan, y a mí no me preocupa nada que la voz de la máquina suene a lata, me parece bien para saber que es una máquina, pero sí que me parece que podría mejorar si además de sonar como una lata, yo pudiera notar en lo que me está diciendo que está preocupada por lo que estoy haciendo o si le parece bien lo que estoy haciendo, sobre todo si me está aconsejando cómo conducir mi coche, en fin. Yo creo que hay muchas cuestiones que hay para hablar y de las cuales nosotros somos optimistas, si no, no nos dedicaríamos a esto.

El Dr. Pablo Gervás también ha desarrollado temas como: *Can computers generate Poems, Fairy Tales, Cartoon Plots...?: The Role of Computers in the Construction of Literary Artefacts.*

M.B.



Algún tiempo después de aquella ponencia en la Ciudad de México, nos decidimos a dirigirle unas pocas preguntas más a Pablo Gervás. Parecía claro que era necesario, para satisfacer nuestra curiosidad y la de nuestros lectores, que Gervás profundizase un poco más en un aspecto que nos concierne a nosotros como estudiantes de letras: la creación literaria mediante programas informáticos. Quizá se nos abran más preguntas con esta brevíssima entrevista, de modo que intentaremos dar algún seguimiento a este tema tan apasionante en posteriores números de la gaceta. Puede que hasta nos atrevamos a pasar por alto toda polémica y pedirle a Gervás si tendría la amabilidad de mostrarnos algunos ejemplos prácticos de su sorprendente trabajo. Seguid atentos.

P: ¿Qué tipo de apoyo existe actualmente para el desarrollo de programas informáticos generadores de literatura?

R: Ahora mismo está aumentando el interés en el desarrollo de programas informáticos capaces de asistir a la generación de contenidos. De hecho, se contempla toda un área prioritaria del séptimo programa marco europeo de financiación de proyecto de investigación dedicada a ese tema. A pequeña escala, el Ministerio de Educación y Ciencia nos ha concedido un proyecto de investigación dedicado al Desarrollo y Validación de una Arquitectura para Generación de Lenguaje Natural, que incluye precisamente un subproyecto dedicado a la generación de textos con emociones.

P: ¿En qué punto se encuentra en este momento la ciencia con respecto a esta materia? ¿Cuáles serán los pasos más próximos?

R: Hasta hace muy poco no se consideraba la aplicación de las nuevas tecnologías en el campo de la creación artística. Ahora que se ha roto la barrera psicológica que lo obstaculizaba, la comunidad científica está trabajando en explorar las posibilidades que presentan en este campo todas las tecnologías que ya existían porque se han desarrollado para aplicaciones técnicas. Todavía queda mucho por hacer simplemente en esos términos. Además, está abierta la posibilidad de desarrollar nuevas tecnologías específicas para las aplicaciones de creación artística.

P: Es obvio que debe existir cierta polémica con respecto a la creación de programas generadores de arte ¿Hasta qué punto afecta ésta al desarrollo de vuestras investigaciones?

R: Hay mucha menos polémica de lo que uno se imagina. Al fin y al cabo la gente ya tiene asumido que si quiere reproducir un paisaje es mucho más eficaz apretar el botón de una máquina fotográfica que pretender hacerlo a base de caballete, pinceles, pinturas, y muchos años de refinamiento de la técnica pictórica. Y no se tiene reparo a la hora de reconocerle el mérito artístico a una fotografía. El error está en pensar que la existencia de programas generadores de arte elimina la necesidad de un componente creativo aportado por la persona que lo maneja. La creación de este tipo de programas simplemente desplaza el punto de aplicación de la creatividad humana, para que pueda centrarse en las partes del proceso que no son mecanizables. Eso sí, siempre hay puristas que protestan, como quienes rechazaban los telares mecánicos de Jacquard en el siglo XIX.

B.M.