

Número 133

27 de febrero de 2018

## **MEXICA, 20 AÑOS 20 HISTORIAS, EMOCIÓN, MOTOR Y ELEMENTO CREATIVO**

**DE RAFAEL PÉREZ Y PÉREZ**

\*Este sistema es capaz de evaluar y hacer un juicio acerca de sus propias narrativas

La tecnología se ha convertido en “aquel equipamiento que piensa, toma decisiones y genera escritos o productos creativos”, es el caso del libro de cuentos prehispánicos escritos mediante un programa computacional diseñado por el doctor Rafael Pérez y Pérez, afirmó el doctor Eduardo Peñalosa Castro, rector general de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM).

Durante la presentación del libro Mexica, 20 años 20 historias, en el Centro de Difusión Cultural Casa del Tiempo, señaló que el doctor Pérez y Pérez, investigador de la Unidad Cuajimalpa de esta casa de estudios, ha hablado siempre de la enorme potencialidad de la computadora para definir, replicar, analizar y desempeñar procesos creativos.

Mexica es justamente la emoción, el motor y el elemento que el autor toma en cuenta para la construcción de las historias, es decir, calcula y evalúa cómo la emoción se va dando, cómo llega a un clímax y después se resuelve.

En todo esto se han ido formulando modelos que permiten entender cómo se dan estos procesos “que primero pensábamos que eran mágicos, pero que dan cuenta de cómo pensamos y cómo creamos e implicamos aspectos como la emoción”, como es el caso de la metáfora, comentó.

Con este trabajo se “desenmascara la magia de la inspiración y con todos estos modelos se muestran los elementos de cómo creamos y creamos”, lo cual cada vez es más factible también en el ordenador, agregó el doctor Peñalosa Castro.

El doctor Pérez y Pérez recordó que en 1997 presentó su examen de doctorado y “para mí ese fue el día en que surgió la primera versión oficial del programa Mexica; el libro se publica en diciembre de 2017, 20 años después”, por lo tanto es una celebración de dos décadas de trabajo del programa.

El objetivo central del sistema es representar cómo funciona el proceso creativo de los seres humanos, si bien éste es muy complejo y hay muchos elementos que aún están por ser investigados, es posible hacer aproximaciones mediante modelos de computadora.

El esquema genera un proceso de generación de ideas “y de repente se detiene, las evalúa, las analiza y todo eso produce una serie de restricciones que va a volver a usar cuando regresa a ese proceso de generación de ideas y reflexión; es un constante ir y venir entre estos dos estados y es lo que representa el programa”, explicó.

Además es capaz de evaluar y hacer un juicio acerca de sus propias narrativas e igual que los seres humanos “no nos ponemos de acuerdo siempre y tenemos diferentes puntos de vista, el objetivo es que tuviera su propio punto de vista e hiciera su propio juicio”, por lo que es competente para crear diferentes historias a partir de ambientes prehispánicos, tanto en inglés como en español.

Mexica, 20 años 20 historias es la primera publicación escrita en español para computadora, con un sistema que genera narrativas y que es capaz de evaluarse a sí mismo; “no conozco otro libro similar”, puntualizó el investigador del Departamento de Tecnologías de la Información de la Unidad Cuajimalpa de la UAM.

Una de las experiencias fue una pequeña gira para mostrar el texto en distintos lugares de Estados Unidos, como el Instituto Tecnológico de Massachusetts, de la cual hizo una presentación dando la voz de narrador al propio Mexica.

A la presentación acudieron también el doctor Vicente Castellanos, investigador del Departamento de Ciencias de la Comunicación de esa sede académica, quien dijo que el libro expone muy bien a quien no conoce de estos temas, pues Mexica tiene un cerebro “que se llama un modelo computacional, que trata de elaborar una explicación de cómo es que los escritores escriben”.

