

CREATIVIDAD COMPUTACIONAL

COMPUTATIONAL CREATIVITY

CREATIVIDADE COMPUTACIONAL

.....
Obra reseñada/reseñada: PÉREZ Y PÉREZ, Rafael. (ed.). *Creatividad Computacional*. México D. F: UAM-Cuajimalpa-Patria, 2015.
.....

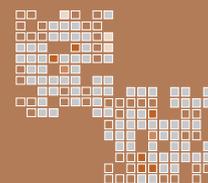
Rafael Pérez y Pérez

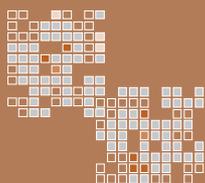
Aunque el proceso creativo ha llamado por siglos la atención de diversos pensadores, hoy en día el conocimiento que poseemos acerca de su funcionamiento es escaso. A lo largo de los años se han desarrollado un sinnúmero de enfoques para su estudio, así como múltiples métodos de investigación: test psicológicos, análisis estadísticos, descripciones clínicas, descripciones introspectivas, entre otros. A pesar de ello, todavía no tenemos siquiera una definición aceptada universalmente que lo describa. Cuando menos, la mayoría de los estudiosos parecen concordar que un producto puede considerarse creativo cuando es novedoso y útil o interesante.

La revolución digital nos provee flamantes herramientas que prometen contribuir a su entendimiento. Así surge la llamada creatividad computacional la cual consiste en el estudio del proceso creativo empleando la computadora como herramienta principal para la reflexión y la generación de nuevo conocimiento.

La idea de escribir esta obra surge del trabajo del Grupo Interdisciplinario en Creatividad Computacional de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa, México. Tiene dos propósitos fundamentales. El primero es poner a disposición de los lectores hispanoparlantes con intereses en las humanidades, las ciencias sociales, el arte o la computación, conocimientos sobre la creatividad computacional, uno de los campos que mayor influencia tendrá en el futuro próximo. Hasta el momento, prácticamente todo el material publicado está escrito en inglés. Así, este texto constituye uno de los primeros esfuerzos por llevar dicho conocimiento de vanguardia a otras lenguas.

El segundo propósito consiste en contribuir a la discusión sobre el trabajo interdisciplinario, entre éstos con las ciencias de la comunicación, que surge a partir de la revolución digital. Todos los participantes reflexionan sobre la importancia de la interdisciplina en sus trabajos de investigación. Por ello, los distintos proyectos presentados a lo largo del texto se pueden entender como casos de estudio que permiten analizar y comparar cómo se entrelazan diversos campos del saber para responder en forma novedosa a preguntas complejas de investigación.





En el capítulo 1 Geraint Wiggins nos presenta un modelo formal del proceso creativo basado en las ideas desarrolladas por Margaret Boden. Finaliza presentando un ejemplo donde utiliza su modelo para explicar el desarrollo de la música “cultura” occidental del siglo X al XX.

En el capítulo 2 Nick Montfort argumenta sobre la importancia y ventajas del uso de modelos computacionales concisos y simples para el estudio del proceso creativo. Éstos contrastan con aquellos sistemas grandes y complejos, muchos de los cuales son los favoritos de algunos investigadores en el área. Además, provee una serie de textos generados automáticamente que claramente ilustran su punto de vista.

En el capítulo 3 Mark Turner nos ofrece una estupenda introducción a su famosa teoría de la integración conceptual. Por medio de ejemplos el lector recorre los conceptos más importantes que el autor expone. Al final, el investigador reflexiona sobre la relación existente entre sus ideas y la creatividad computacional.

En el capítulo 4 Pedro Martins, Francisco Pereira y Amílcar Cardoso presentan su modelo computacional conocido como DIVAGO. Está basado en la teoría de integración conceptual introducida en el capítulo tres. Los autores explican las principales características de su programa y muestran algunos productos desarrollados por el mismo.

En el capítulo 5 Tony Veale nos explica cómo puntos de vista antagónicos acerca del mundo en que vivimos son la fuente de inspiración para un sistema que genera en forma autónoma metáforas. Éstas son publicadas en twitter a través de la cuenta *@MetaphorMagnet*, lo que permite estudiar la reacción de sus seguidores y obtener algunas conclusiones interesantes.

En el capítulo 6 Pablo Gervás y Carlos León describen un modelo computacional de la tarea de escribir el cual complementa un sistema previo desarrollado por uno de ellos llamado ICTIVS. Los autores repasan teorías cognitivas y analizan otros modelos computacionales del proceso de escritura con el fin de comparar y resaltar las contribuciones de su propuesta.

En el capítulo 7 Rafael Pérez y Pérez describe el Modelo MEXICA-impro para la generación colectiva de narrativas. Su objetivo es que dos agentes computacionales, con bases de conocimientos disímiles, desarrollen en equipo una historia. El capítulo inicia con una explicación, dirigida a los lectores sin experiencia en creatividad computacional, sobre las principales características que poseen los modelos computacionales.

En el capítulo 8 Vicente Castellanos emplea el proyecto MEXICA-impro para reflexionar sobre el trabajo interdisciplinario en el contexto de la revolución digital. En particular, discute sobre la interacción que surge entre las ciencias de la comunicación y la creatividad computacional. Destaca la manera en que ambas disciplinas se nutren recíprocamente, lo que da como resultado la creación de un modelo más sólido.

En el capítulo nueve Eduardo Peñalosa utiliza el marco de la creatividad computacional para argumentar sobre la estrecha relación existente entre los modelos

computacionales, los procesos cognitivos y la psicología. Señala cómo, a partir de dicha relación, han surgido nuevas disciplinas como la llamada psicología computacional. Finaliza proponiendo formas en que la creatividad computacional y el trabajo derivado de la experimentación humana se pueden enriquecer mutuamente

En suma, el libro *Creatividad Computacional* es el primer libro escrito en español, cuyo objetivo es contribuir al entendimiento del proceso creativo empleando para ello modelos computacionales. En sus páginas, el lector encontrará interesantes descripciones de sistemas que desarrollan narrativas, construyen y tuitean metáforas o crean nuevos conceptos. Evitando en la medida de lo posible un lenguaje técnico, esta obra presenta un enfoque interdisciplinario que debe despertar interés en aquellos estudiosos de las humanidades, las ciencias de la comunicación, el arte y las ciencias de la computación. Todos los autores son académicos en universidades de Europa, Estados Unidos y México. De esta manera, la UAM Cuajimalpa y el Grupo Editorial Patria ponen a disposición de los lectores hispanoparlantes conocimientos de vanguardia que sin duda ejercen una gran influencia en nuestra sociedad. Las reflexiones publicadas en este libro reconocen que los sentidos otorgados por las personas a los medios, los mensajes y los sistemas interactivos están marcados por lo que llaman “La barbarie (que) es una vanguardia convertida en sentido común”, donde la racionalidad tiene cada vez menos espacio, no solo por sus fracasos teóricos y metodológicos, sino también por su insuficiencia de comprensión de elementos y factores simples de la vida cotidiana, como el cuerpo, las identidades y todas las formas de comunicación subjetiva, que es la marca de las culturas contemporáneas globalizadas.

