

# Entrevista

## Daniel Gatica

Por Benjamin Bustos

Daniel Gatica está a cargo del Grupo de Computación Social de la École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL), donde es profesor. Tiene más de cien publicaciones, 3.800 citas según Google Scholar y un índice h de 33. Sus principales áreas de investigación son Social Computing, Mobile Computing, Social Media, Multimedia y Ubiquitous Computing.



*¿Cuál es el impacto que están teniendo los avances en computación móvil con respecto a la investigación que se realiza en Multimedia? ¿Cómo influye en este aspecto la heterogeneidad de las fuentes de información?*

No es aventurado decir que todo en multimedia será móvil (en cierto sentido ya lo es). El contexto móvil introduce nuevas condiciones de uso para dispositivos multimedia tradicionales y añade nuevos usos para tecnologías emergentes. Por ejemplo, el consumo de video en casa usando múltiples dispositivos en paralelo (TV como monitor, iPad para búsqueda de información sobre el programa que muestra la tele) es un ejemplo (de entre muchos posibles) de cómo los problemas de investigación en multimedia tienen que adaptarse a estos nuevos contextos, desde

modelar usuarios que simultáneamente accesan distintos dispositivos con diferentes intenciones, hasta analizar automáticamente dominios múltiples.

*¿Cuál es la importancia del contexto (temporal, geográfico, etc.) y cómo se puede considerar en el análisis de datos multimedia?*

El asunto del contexto es interesante si lo analizamos históricamente. En los años ochenta y noventa, se analizaban videos, imágenes y audio por separado, no porque estos medios existiesen necesariamente aislados unos de otros (la TV es audiovisual por definición), sino porque, como objetos de estudio, se facilitaba estudiarlos así. El dominio de multimedia viene exactamente del reconocer que los medios múltiples se



generan conjuntamente de forma natural y que, por tanto, su estudio por separado es en cierto punto arbitrario. Además, muchas tareas se facilitan si las fuentes de información se integran.

Lo mismo puede decirse del contexto temporal o geográfico hoy en día. Los eventos que son capturados por los medios ocurren en el espacio y el tiempo. No integrar estas variables en los problemas de investigación que se plantean equivale a estudiar, hace veinticinco años, el audio o el video por separado.

*¿Qué avances ha habido con respecto al problema del “gap semántico”?*

El “gap semántico” sigue ahí, como el dinosaurio de Tito Monterroso, gozando de buena salud. En realidad se ha desarrollado, porque lo que entendemos hoy por

“semántico”, comparado con lo que denotaba cuando el término apareció, se ha expandido, y no sólo significa ponerle nombres a las objetos que aparecen en una imagen sino explicar su uso, su contexto descrito en la pregunta anterior.

Lo mejor que pudo pasar con respecto al “gap semántico” es la aparición, por una parte, de los medios sociales y, por otra, parte del crowdsourcing, que están dando

pauta para poder plantear soluciones usando datos y participación social a gran escala. Así que hay esperanza.

*¿Cuál es un buen enfoque para realizar emprendimiento e innovación con los resultados de la investigación en Multimedia?*

Mi opinión es que un factor clave es el entendimiento de las necesidades reales (presentes o futuras) de quienes usan o usarán multimedia. Como ejemplo, empresas como Pinterest se están concentrando en comunicación social “especializada”, respondiendo a la necesidad de los usuarios de comunicarse a un nivel más específico que lo que se puede hacer, por ejemplo, en Facebook. Otro punto importante está resumido en una frase de Ramesh Jain (University of California, Irvine), que traducida del inglés más o menos dice: “No te preguntes lo que los medios sociales pueden hacer por multimedia, sino lo que multimedia puede hacer por los medios sociales”. En otras palabras, el enfoque ya no es solamente hacer investigación sobre los medios como tales, sino pensarlos en la nueva realidad establecida por la ubicuidad de los medios sociales, que están generando una nueva serie de problemas de investigación.<sup>.BITS</sup>

El contexto móvil introduce nuevas condiciones de uso para dispositivos multimedia tradicionales y añade nuevos usos para tecnologías emergentes.