

# LAS CLAVES DE LA MENTE HUMANA A TRAVÉS DE LA SUPERCOMPUTACIÓN



**Julio Ortega Lopera**



# **LAS CLAVES DE LA MENTE HUMANA A TRAVÉS DE LA SUPERCOMPUTACIÓN**

JULIO ORTEGA LOPERA

Conferencia impartida el 22 de enero de 2015  
en la Facultad de Educación, Economía y Tecnología de Ceuta  
en el Acto Académico de Santo Tomás de Aquino



*ugr*

Universidad  
de Granada

© Textos: Julio Ortega Lopera

© Edición: Facultad de Educación, Economía y Tecnología de Ceuta

Depósito Legal: CE - 38 / 2015

ISBN: 978-84-92627-99-8

Impresión y Diseño: Papel de Aguas, S.l. Ceuta.

# ÍNDICE

---

Breve currículum del conferenciante .....	7
Introducción .....	9
Los agentes de la evolución de los computadores .....	11
Los computadores actuales .....	15
Conclusión .....	30
Referencias .....	33





## CURRÍCULUM

---

**JULIO ORTEGA LOPERA** es Catedrático de Arquitectura y Tecnología de Computadores de la Universidad de Granada.

Ha sido Subdirector de la ETSIIT de la Universidad de Granada (1997-2002), y Coordinador del Programa de Doctorado del Departamento de Arquitectura y Tecnología de Computadores y del Máster en Ingeniería de Computadores y Redes (2003-2009). Desde el año 2008 es miembro de la Comisión Asesora para las TIC de la Universidad de Granada, y desde 2010 es Director del Departamento de Arquitectura y Tecnología de Computadores de la Universidad de Granada.

Es miembro senior de la IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers), y miembro de las redes HiPEAC (European Network of Excellence on High Performance and Embedded Architecture and Compilation) y CAPAP-H (Red de Computación de Altas Prestaciones sobre Arquitecturas Paralelas Heterogéneas).

Su labor investigadora se ha centrado en la computación de altas prestaciones para la resolución de problemas de optimización (mediante modelos basados en redes neuronales artificiales y algoritmos evolutivos) en aplicaciones de control de redes de distribución, planificación de rutas, diseño de circuitos integrados, y detección de ataques informáticos. El profesor Ortega es coautor de más de 200 artículos en revistas y congresos, y ha liderado diversos proyectos financiados en distintas convocatorias del Plan Nacional.

Ha impartido asignaturas de grado y postgrado relacionadas con la ingeniería de computadores desde hace 29 años, siendo coautor de textos de carácter docente de ese ámbito, entre los que destaca el libro “Arquitectura de Computadores” (Editorial Thomson-Paraninfo).





## **LAS CLAVES DE LA MENTE HUMANA A TRAVÉS DE LA SUPERCOMPUTACIÓN**

Julio Ortega Lopera

En primer lugar agradezco a la Facultad de Educación, Economía y Tecnología de Ceuta la invitación a dar esta conferencia cuya preparación me ha permitido reflexionar sobre algunas de las consecuencias de la supercomputación en el estudio de la mente humana, y plantearlas en un ámbito menos técnico que aquellos para los que uno suele preparar las presentaciones de su actividad investigadora. Como indica el título (por otra parte sugerido la profesora Beatriz Prieto, Vicedecana de esta Facultad), pretendo poner de manifiesto en qué sentido las capacidades de cómputo cada vez mayores (los supercomputadores no son más que los computado-res más potentes en un momento dado, y se trata por tanto de un concepto relativo en el tiempo) permiten desvelar aspectos de la mente humana, pudiendo incluso poseer capacidades mentales propias del ser humano. Para ello, he intentado centrarme en los aspectos que permiten entender la evolución de las arquitecturas de cómputo, además de plantear algunas de las posibles consecuencias sociales de la mejora en las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC).

Desde bastante antes de los primeros computadores ya se había planteado la posibilidad de que existieran máquinas pensantes, y se ha especulado bastante acerca de pueda existir una mente que emerja de la materia de la que están hechos los computadores (en la actualidad, fundamentalmente circuitos electrónicos) de la misma forma que la mente humana emerge del cerebro. El test de Turing, propuesto en un artículo de 1950 (apenas cinco años después del primer computador electrónico, el ENIAC) proponía una estrategia para determinar si un computador poseía o no inteligencia humana. En cierto sentido, la creciente capacidad de cómputo de los computadores ha llevado a contemplar como algo plausible la posibilidad de disponer de computadores con capacidades mentales comparables a las humanas. De hecho, hay predicciones de que en 30 años la inteligencia artificial de los computadores superará a la humana. No parece mucho, pero en treinta años pueden producirse mejoras casi inimaginables en la capacidad de los computadores.

En esa línea, recuerdo que hace casi 30 años (en 1986) los programas de mi Tesina de Licenciatura necesitaban alrededor de 20 horas de cómputo en un MV10000, un computador de Data General, del año 1984, y uno de los más potentes de la Universidad de Granada en ese momento. Proporcionaba hasta 2.8 MIPS (Millones de Instrucciones Por Segundo) con una frecuencia de reloj de 7.1 MHz (millones de ciclos de reloj por segundo). Teniendo en cuenta que debía compartirse con otros usuarios, los programas finalmente tardaron 20 días en completarse. Hoy en día, estos programas de mi Tesina hubieran tardado menos de cinco minutos en un simple computador personal.

Todos, de una u otra forma hemos sido testigos de cómo los ordenadores han dejado de ser máquinas enormes ubicadas en Centros de Cálculo para convertirse casi en un electrodoméstico

más (los Computadores Personales) y cómo el computador ha pasado a intervenir y controlar tareas en ámbitos muy diversos que afectan a casi todas las facetas de nuestras vidas. En nuestros bolsillos tenemos teléfonos móviles (*smartphones*) con más potencia de cálculo que un computador personal de hace pocos años. A continuación recojo algunos datos para dar una pequeña idea de la magnitud de estos cambios.

### LOS AGENTES DE LA EVOLUCIÓN DE LOS COMPUTADORES

En 1946, el ENIAC (considerado el primer computador electrónico) disponía de un procesador capaz de terminar 5000 sumas/s, 357 multiplicaciones/s o 35 divisiones/s, funcionaba a una frecuencia de 100 KHz, consumiendo una potencia de 174 KW, y alcanzando por tanto 0.03 operaciones/s/W (0.03 operaciones por segundo y watio). Como he comentado, actualmente se pueden encontrar computadores de características muy diversas en diferentes dispositivos. El supercomputador más potente que se incluye este año 2015 en el TOP500 (la lista de los 500 computadores más potentes, que se publicada dos veces al año y se puede consultar en [www.top500.org](http://www.top500.org)) dispone de más de tres millones de procesadores (hoy se suelen denominar núcleos de procesamiento, o *cores* en inglés), funciona a 2.2 GHz (2.2 miles de millones de ciclos de reloj por segundo) es capaz de completar  $35 \times 10^{15}$  operaciones/s (35000 billones de operaciones por segundo), consumiendo una potencia de 17.81 Mwattios. Esto supone  $2 \times 10^9$  operaciones/s/W (2000 millones de operaciones por segundo y watio). Existen *smartphones* de cuatro núcleos capaces de terminar  $5 \times 10^9$  operaciones/s a 1.2 GHz y consumiendo 5 W, con lo que proporcionan unas  $10^9$  operaciones/s/W. Un computador personal puede proporcionar unas  $5.32 \times 10^9$  operaciones/s/W. Así, en casi 70 años, se ha incrementado la velocidad de los circuitos (ciclos de reloj por segundo) en un factor de  $10^4$  (diez mil), el número de

procesadores en un factor de  $10^6$  (un millón), y la capacidad de cálculo y la eficiencia energética en un factor de alrededor de  $10^{12}$  (un billón de veces). Y aquí abro un pequeño paréntesis para poner de manifiesto la relevancia de la ingeniería de computadores, área en la que desarrollo mi labor docente e investigadora: la mejora en la capacidad de procesamiento no sólo se ha debido a la velocidad de los circuitos electrónicos que constituyen el computador (la frecuencia de reloj *solo* ha aumentado en un factor de 10000, sino también gracias a la estructura y organización de los computadores que ahora pueden aprovechar el procesamiento paralelo de varios núcleos o procesadores). De hecho, si se multiplica el factor de  $10^4$  de la mejora en velocidad de los circuitos y el factor de  $10^6$  del número de procesadores, para llegar al factor de crecimiento de  $10^{12}$  todavía queda un factor de 100 que puede explicarse por razones relacionadas con la organización del computador.

Para analizar las posibilidades de los computadores en un futuro no es suficiente conocer las mejoras que han proporcionado hasta hoy sino que hay que predecir sus capacidades futuras. Para un ingeniero tener una cierta capacidad de predicción es fundamental: lo que se diseña hoy se fabricará y aparecerá en el mercado transcurrido un tiempo desde su concepción, y debe competir en ese momento futuro con los otros sistemas existentes en el mercado. El ingeniero debe tener un modelo plausible de lo que se puede alcanzar y para eso se deben tener en cuenta los factores que determinan la evolución de los computadores y analizar hasta que punto pueden mantener su influencia.

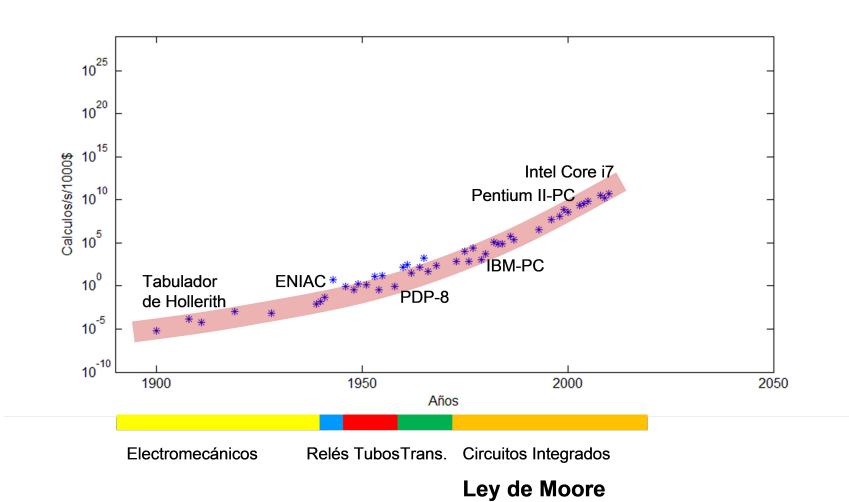
En realidad, en la evolución de los computadores concurren varios agentes que interactúan entre sí, influyéndose mutuamente: tecnología, economía, aplicaciones, y por supuesto la ingeniería de computadores [1]. La tecnología crea las posibilidades que permiten a los ingenieros diseñar computadores eficientes para las aplicaciones socialmente demandadas, y establece los límites

para los sistemas viables desde el punto de vista económico. Por otro lado, las aplicaciones más demandadas contribuyen a seleccionar las características de las arquitecturas de computador en un momento dado. Estas interacciones entre los distintos agentes dan lugar a varios ciclos de realimentación que dificultan la predicción detallada de los efectos futuros. Sin embargo leyes como la ley de Moore (1965), la ley de Amdahl (1967) y la ley de Grosch (1953), relacionadas respectivamente con la tecnología, las aplicaciones, y la economía, y su interacción con el resto de agentes, han condicionado las características de los computadores en el tiempo.

De las leyes que he indicado, sin duda la más conocida es la ley de Moore, según la cual el número de transistores en un circuito integrado se dobla pasado un cierto tiempo. Esta ley se ha venido cumpliendo desde que se enunció, aunque el tiempo tras el cual se ha doblado la cantidad de transistores en los circuitos integrados ha ido cambiando. Cuando se publicó la predicción en 1965 era un año, después fue año y medio, ahora parece más bien ser dos años. En cierto modo se trata de una profecía auto-cumplida: si se intenta desarrollar una tecnología que no sea capaz de alcanzar el ritmo establecido por la ley de Moore, se podría dejar de ser competitivo (otros fabricantes intentarán conseguirlo, y podrían tener éxito), pero también es arriesgado ser más ambicioso puesto que seguro que se necesitará una tecnología que podría no estar disponible en el momento en que se precise (el ritmo aceptado por todos es el que marca la ley de Moore no uno más rápido), o porque es difícil justificar la inversión a realizar ante los responsables de la empresa.

La ley de Moore también ha definido el paradigma que ha marcado el ritmo de mejora de los computadores basados en el uso de circuitos integrados: es posible diseñar microprocesadores más complejos y más rápidos dado que se pueden utilizar más transistores más próximos entre sí. Por lo tanto la ley de Moore también ha servido en la práctica para establecer una predicción

respecto a la mejora en las prestaciones de los procesadores futuros, y también aquí se persigue doblar la capacidad de los microprocesadores transcurrido un periodo de tiempo fijo que coincide con el establecido para la ley de Moore. Incrementar la capacidad de algo por un factor constante después de un intervalo de tiempo fijo (como plantea la ley de Moore) implica un crecimiento exponencial. Por ejemplo, si cada dos años se doblan las prestaciones, pasados cuatro tenemos una mejora de cuatro, pero pasados 6 tenemos una mejora de 8 y pasados 8 una mejora de 16 (en un caso de mejora lineal, tras un número dado de años, la mejora es igual a dicho número). Tal y como se indica en [2], y se pone de manifiesto en la Figura 1 (elaborada con datos extraídos de [2]), la dinámica de cambio exponencial descrita y justificada en el caso de la ley de Moore, es característica del desarrollo de los computadores, y también se ha producido cuando se utilizaban otras tecnologías, como por ejemplo la electromecánica, los relés, los tubos de vacío, o los transistores (o incluidos todavía en circuitos integrados).



**Figura 1.** Evolución exponencial de la velocidad de cómputo (cálculos por segundo) por cada 1000 dólares de coste del sistema de cómputo (datos extraídos de [2]).

## LOS COMPUTADORES ACTUALES

A continuación resumiré algunas de las características principales del espacio de las arquitecturas de computador a las que hemos llegado. Éstas constituyen la base para entender las capacidades de los computadores en un futuro próximo.

Actualmente, los computadores se basan en procesadores, que ejecutan las instrucciones de los programas a través de los cuales se describe la aplicación que se procesa. Esas instrucciones, junto con los datos que utilizan, se encuentran en la memoria del computador. Existen elementos, denominados *buses*, que permiten conectar los procesadores y las memorias con los discos (u otros dispositivos de almacenamiento de los datos e instrucciones que no se están utilizando en un momento dado), y con otros circuitos que permiten adaptar las señales internas con las que trabaja el computador a las señales externas a través de las que se recibe información de periféricos (el teclado, una pantalla táctil, un sensor de presión, un acelerómetro, etc.), se actúa sobre otros periféricos (pantallas, impresoras, válvulas, etc.), o se accede a redes a través de las que los computadores pueden comunicarse. Precisamente Internet no es más que una estructura de redes interconectadas que permite acceder, desde cualquier computador personal o dispositivo móvil, a servicios que se están ejecutando en computadores remotos con una arquitectura adecuada para ello (servidores de almacenamiento, servidores de cómputo, servidores web, etc.). Han surgido así dos paradigmas muy relevantes actualmente: el denominado Internet de las Cosas (dispositivos conectados entre sí y conectados a computadores a través de Internet que pueden encontrarse en electrodomésticos, ropa, sensores, etc.) y la computación en nube (*cloud computing*) que permite el acceso a servicios ubicados en computadores remotos (servidores), normalmente a través de páginas *Web*, pagando por el uso que se hace de los

mismos. Un ejemplo bastante extendido de uso de *la nube* está en aplicaciones del tipo de *Dropbox*, a través de la que se accede a almacenamiento masivo, contemplado como si fuera espacio en la estructura de almacenamiento (carpetas y ficheros) del propio computador. No obstante, también se puede acceder a una mayor capacidad de procesamiento. Este es el caso de SABLE (<http://sable.cchmc.org/>), que permite que el usuario envíe información de la secuencia de aminoácidos de una proteína a través de una página web, y aproveche la capacidad de cómputo de un servidor que ejecuta, por ejemplo, una aplicación para determinar la estructura tridimensional de la proteína (información de gran utilidad para, por ejemplo, la síntesis de medicamentos). No solo se accede a una aplicación sino también a la potencia de cálculo del computador donde se ejecuta.

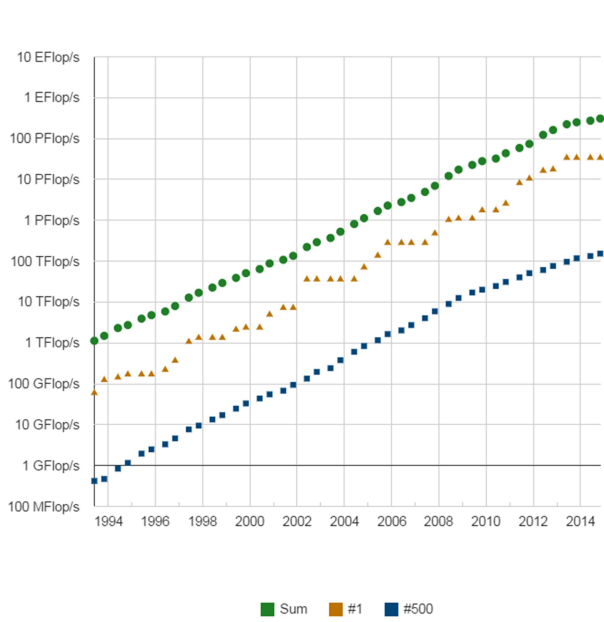
La velocidad de procesamiento de un computador depende de la velocidad con que los procesadores que lo constituyen ejecutan las instrucciones de los programas y del tiempo de acceso a esas instrucciones y a los datos que procesan. La velocidad del procesador depende el número de instrucciones que termina en un ciclo de reloj y de la frecuencia de reloj a la que funciona (ciclos de reloj por segundo). Si un procesador puede terminar de procesar hasta una instrucción por ciclo y funciona a un GHz (mil millones de ciclos por segundo) su velocidad máxima (también denominada velocidad pico) es de 1 instrucción/ciclo  $\times$  1 GHz = 1 GIPS (mil millones de instrucciones por segundo). Cuando se analiza la capacidad del procesador en aplicaciones que utilizan números reales (usualmente denominados datos en coma flotante) se utiliza el número de operaciones en coma flotante (FLOPs, del inglés Floating Point operations) que el procesador es capaz de completar por ciclo. Así, si un procesador de 1 GHz termina una operación en coma flotante por ciclo, tendría una velocidad de 1 FLOP/ciclo



$\times 1 \text{ GHz} = 1 \text{ GFLOPS}$  (mil millones de FLOPs por segundo). Hasta aproximadamente la primera década del siglo XXI, el aumento del número de transistores en los circuitos integrados se ha aprovechado para conseguir procesadores más rápidos fundamentalmente de dos formas. Por un lado se diseñaban procesadores con estructuras más complejas (dado que cada vez se disponía de más transistores en el circuito integrado) para poder procesar más instrucciones por ciclo. Por otra parte, se utilizaban frecuencias de reloj más elevadas (dado que al ser los transistores más pequeños eran más rápidos). Por lo tanto, las mejoras en los dos factores que determinaban la velocidad del procesador aumentaban y contribuían a mantener el ritmo de mejora exponencial en las prestaciones que marcaba la ley de Moore. Esta estrategia para mejorar la velocidad de los procesadores se mantuvo hasta que el incremento en el consumo energético de los circuitos integrados la hizo inviable debido al aumento de la frecuencia de funcionamiento de los transistores, y al incremento en el número de transistores en el circuito integrado: un circuito integrado tendría que disipar tanta energía por unidad de superficie como el Sol. La alternativa ha consistido en aprovechar el incremento que proporciona la tecnología electrónica en cuanto al número de transistores en los circuitos integrados para incluir más procesadores (llamados ahora núcleos de procesamiento, o *cores* en inglés) en los microprocesadores y mantener la frecuencia de reloj. Así cada vez se dispone de microprocesadores con más núcleos (los microprocesadores multi-núcleo o multi-cores) con frecuencias que prácticamente no crecen. Por esta razón, actualmente la mejora de prestaciones de los computadores proviene, cada vez más, de incluir más procesadores en el computador y aprovechar el trabajo paralelo de los mismos. Hay que tener en cuenta, que en estas arquitecturas paralelas la forma de distribuir los datos entre los distintos procesadores y memorias, y la necesidad de comunicación entre los procesadores a través de las redes que los

interconectan es fundamental para conseguir buenos rendimientos y que el desarrollo de programas paralelos que aprovechen eficientemente las características de la máquina introduce una dificultad adicional que debe tenerse muy en cuenta.

No obstante, no nos detendremos más en estas cuestiones. Nuestro objetivo simplemente ha sido poner de manifiesto que sin duda se verán computadores más potentes que los actuales que basarán el aumento de su capacidad de procesamiento fundamentalmente en el aumento del número de procesadores que utilizan. De hecho, desde que en 1993 publica la lista TOP500 a la que me he referido antes, se viene observando un incremento exponencial en la potencia de cómputo de los supercomputadores, que utilizan cada vez más procesadores. Precisamente en el año 2007, el computador UGRGrid de la Universidad de Granada entró en la lista TOP500, en la posición 467. Disponía de 1264 procesadores (núcleos de procesamiento), con 3 TBytes (3 billones de Bytes, siendo un Byte igual a 8 bits) de memoria, 20 TBytes de almacenamiento y una velocidad de 4.2 TFLOPS (4.2 billones de operaciones en coma flotante, es decir operaciones con números reales, por segundo). Posteriormente, en el año 2013 la capacidad de este supercomputador se ha ampliado a través del computador ALHAMBRA, una máquina con 1808 núcleos de proceso, 4.28 TBytes de memoria, red de interconexión Infiniband QDR, y 40 TBytes de almacenamiento. Ofrece unas prestaciones de 31.6 TFLOPS y su coste fue de algo menos de 700.000 euros. Los investigadores de la UGR que trabajamos en estos ámbitos nos podemos sentir satisfechos, independientemente de la posibilidad de acceder a infraestructuras más potentes gracias a nuestra participación en distintas redes científicas.



**Figura 2.** Evolución exponencial de la velocidad de cómputo (operaciones en coma flotante por segundo) en la lista TOP500 para el primer computador de la lista (#1), el último (#500) y la suma de los 500 computadores (Sum).

En la Figura 2 se muestra la evolución temporal de la velocidad de procesamiento de los computadores del TOP500. Actualmente existen computadores que pueden conseguir decenas de miles de billones de operaciones en coma flotante por segundo. Suponiendo que una persona fuese capaz de realizar una operación por segundo (lo que correspondería a una capacidad de cálculo considerable para un ser humano) tardaría más de mil millones de años en hacer lo que uno de estos supercomputadores hace en un segundo. Como se puede ver, la evolución ha sido exponencial, y se prevé que se mantenga este ritmo. El mismo comportamiento exponencial que se observaba en la Figura 1 para la velocidad de cómputo por unidad de coste.

## LOS COMPUTADORES Y LA COMPRESIÓN DE LA MENTE HUMANA

El conocimiento del cerebro humano constituye uno de los principales desafíos del siglo XXI. Con una masa aproximada de kilo y medio en un volumen de alrededor de litro y medio (por lo tanto con una densidad similar a la del agua), el cerebro humano incluye alrededor de  $86 \times 10^9$  neuronas (casi 100.000 millones, de las que entre 20 y  $30 \times 10^9$  están ubicadas en el córtex cerebral) interconectadas a través de  $10^{14}$ - $10^{15}$  sinapsis. Consume unos 10 W, procesa alrededor de 10 bits por segundo, y almacena unos 100 Terabits (100 billones de bits). A pesar de ser el sistema más complejo conocido, comprender el cerebro humano se ha convertido en un objetivo plausible gracias a la mejora de las técnicas de imagen digital, por un lado, y a la capacidad de cómputo de los supercomputadores, por otro. Así, recientemente se han iniciado proyectos de investigación como el Human Brain Project en Europa ([www.humanbrainproject.eu/es](http://www.humanbrainproject.eu/es)) y la BRAIN Initiative en los EE.UU. (<http://braininitiative.nih.gov/>), donde aparecen estimaciones que sitúan en este año 2015 la posibilidad de simular el cerebro de una rata, y en 2023 la simulación del cerebro humano.

Para entender un sistema complejo se suele utilizar una aproximación basada en la superposición de distintos niveles de complejidad. El comportamiento detallado de los elementos que constituyen un nivel permite abstraer los principios de comportamiento para los elementos del nivel superior. El estudio de un nivel, y su aprovechamiento, no necesitan tener en cuenta los detalles de funcionamiento de los niveles inferiores. Un ejemplo de esta aproximación a la complejidad lo tenemos precisamente en el computador. El conocimiento de las ecuaciones según las que funcionan los transistores y los circuitos electrónicos, permite generar modelos de circuitos que se utilizan en el nivel de lógica digital para diseñar el hardware. En ese nivel las entradas y salidas

de los distintos sistemas son ceros o unos y no se tienen en cuenta los detalles relativos a las corrientes que se tienen en cuenta en el nivel inferior de circuito electrónico. Igualmente, las secuencias de ceros y unos que esos los circuitos digitales generan al ejecutar un programa se encapsulan en instrucciones máquina. Así, los programas elaborados utilizando lenguajes de programación de alto nivel, como C, se traducen a través de un compilador, en secuencias de instrucciones máquina. Un programador no tendría que ser consciente de los detalles de la ejecución de las instrucciones máquina, salvo en los casos en los que esté interesado en, por ejemplo, obtener un comportamiento óptimo en cuanto a la velocidad de procesamiento, o al consumo energético, que el compilador no es capaz de alcanzar de forma automática. En el caso del cerebro humano, con cuyo estudio se pretende comprender la relación entre el comportamiento inteligente propio de la mente humana y el sustrato físico que proporciona el cerebro, igualmente se pueden distinguir distintos niveles de abstracción que van desde el nivel más alto que correspondería al de la mente humana hasta el nivel de genoma, pasando por los niveles de regiones neuronales, microcircuitos neuronales, neuronas, sinapsis, etc. Según las capacidades de los computadores disponibles ha habido aproximaciones diferentes para abordar el conocimiento de la mente humana que han incidido más sobre unos niveles u otros según los requisitos de computación que demandaban. A continuación describiremos algunas de estas aproximaciones, haciendo referencia a algunos de los hitos más relevantes, y a las capacidades de los computadores que las han hecho posible, o que serán necesarias para hacerlas posible en el futuro.

El primer ejemplo que se va a considerar para ilustrar el acercamiento de los computadores a las capacidades de la mente humana tiene que ver con la capacidad de los computadores para desenvol-

verse de forma eficiente en juegos de carácter fundamentalmente lógico como el ajedrez. Así, en 1997, el computador Deep Blue de IBM derrotó al campeón del mundo G. Kasparov. El computador estaba basado en un RS/6000 con 32 procesadores y 512 coprocesadores de propósito específico, funcionaba a 135 MHz, y era capaz de analizar alrededor de 200 millones de posiciones de ajedrez por segundo. Dado que el análisis de una posición implicaba la ejecución de varios miles de instrucciones, el computador debía ser capaz de ejecutar cientos de miles de millones de instrucciones por segundo, es decir cientos de Gigainstrucciones por segundo (GIPS). Precisamente, en ese año 1997 los computadores incluidos en el TOP500 proporcionaban entre 1068.0 y 7.7 GFLOPS (miles de millones de operaciones en coma flotante por segundo).

Sin embargo, para aquellos que defienden que las capacidades mentales humanas solo pueden emerger del cerebro humano, no resultó sorprendente que un computador pudiera superar la capacidad humana en el ajedrez, y la victoria de Deep Blue no se juzgó en esos entornos como algo realmente significativo en cuanto al conocimiento de la mente. Los ordenadores son básicamente máquinas lógicas y el ajedrez, a fin de cuentas, es un juego de lógica. Los computadores nunca dominarían las sutilezas del lenguaje humano, con metáforas, juegos de palabras, chistes, dobles sentidos, etc. De hecho, la forma de trabajar del computador, analizando las consecuencias de las posiciones tras cada movimiento posible y hasta un determinado número de jugadas consecutivas, es bastante diferente de la forma en que un jugador experto actúa en una partida. Así, el propio Kasparov comentaba que apenas podía procesar más de una posición por segundo. Es la capacidad de reconocer patrones de la mente humana lo que permite a un buen jugador distinguir las oportunidades que surgen tras un movimiento a partir de una distribución de las piezas en el tablero.

El hecho de que un experto en un campo dado llega a dominar alrededor de 100.000 fragmentos de conocimiento [2], también pone de manifiesto que existe una relación entre la capacidad de reconocer patrones y la actividad inteligente. Así, se estima que Karparov había aprendido unas 100.000 posiciones del tablero de ajedrez, y parece que en las obras de Shakespeare se incluían palabras con alrededor de 100.000 significados diferentes. Para entender esta relación hay que tener en cuenta el modelo, al que nos referiremos más adelante, que considera que la mente humana actúa como un sistema jerárquico de reconocedores de patrones.

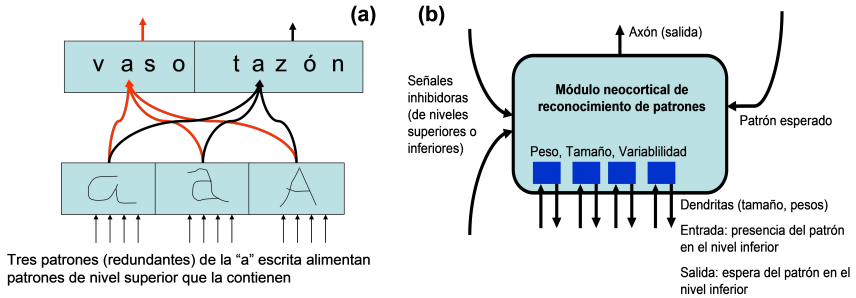
No obstante, en 2011 se produjo otro hito importante respecto a la implementación de comportamiento inteligente en los computadores. A pesar de que se había creído que el lenguaje humano estaría siempre fuera de la capacidad de los computadores, en ese año el computador Watson de IBM ganó a los dos mejores jugadores de un concurso de televisión denominado Jeopardy! (parecido al Trivial, aunque las respuestas se expresan en forma de preguntas). En dicho concurso, el computador recibía una pregunta del presentador (esta vez con sonido, nada de usar ficheros de texto o teclados) y respondía con sonido sintetizado en menos de tres segundos. El conocimiento necesario se extraía de estructuras de datos que el propio computador había generado a partir de 200 millones de páginas de documentos en lenguaje natural (entre ellos la Wikipedia): un total de  $4 \times 10^{12}$  Bytes (4 Terabytes, es decir 4 billones de Bytes) de conocimiento basado en el lenguaje. A continuación reproducimos algunos ejemplos de preguntas del concurso junto con las respuestas (preguntas en realidad) correctas generadas por el computador:

- En el tercer acto de una ópera de Verdi de 1846 este Azote de Dios es acuchillado hasta la muerte por su amante Odabella: ¿Quién es Atila el Huno?

- Wordsworth dijo de ellas que planean de aquí para allá pero que nunca vagan sin rumbo: ¿Qué son las alondras?
- Un discurso largo y tedioso escrito en el trivial aderezo de un pastel: ¿Qué es una arenga de merengue?

Resulta bastante evidente que las respuestas generadas por el computador no solo requieren el conocimiento de datos almacenados sino que también ponen de manifiesto una cierta habilidad para establecer relaciones que solo parece posible si se comprende correctamente el lenguaje. Esto es particularmente evidente en el tercer ejemplo (“la arenga de merengue”). El IBM Watson tubo un coste de alrededor de 3 millones de dólares y estaba constituido por 90 servidores IBM Power750, con una memoria total de 16 Terabytes (16 billones de Bytes). Esos servidores contenían un total de 2880 núcleos de procesamiento (*cores* en inglés) POWER 7, con una frecuencia de reloj de 3.55 GHz, y utilizaban una red de 10 Gbps (capaz de comunicar diez mil millones de bits por segundo). El código que ejecutaba constaba de alrededor de un millón de líneas de código, unas 700.000 escritas en el lenguaje Java y 300.000 en C++. El primer computador del TOP500 en 2011 tenía una velocidad de 10510.0 TFLOPS y el último de la lista proporcionaba 50.9 TFLOPS. El IBM Watson alcanzaba los 80 TFLOPS (80 billones de operaciones en coma flotante por segundo). Esta línea de trabajo, que aprovecha las capacidades cada vez mayores de los computadores para dotarles de capacidades que se habían considerado exclusivas de la mente humana, está dando lugar a programas en ámbitos muy diversos cada vez más próximos a superar el test de Turing, al que me refería al principio. Así por ejemplo, recientemente se han mostrado programas capaces de jugar muy bien al póquer, juego en el que interviene el azar y hay que ser capaz de gestionar eficientemente la falta de información ([www.sciencemag.org/content/347/6218/145.full](http://www.sciencemag.org/content/347/6218/145.full)), y también robots capaces de expresar sentimientos ([www.youtube.com/watch?v=Ka5diu53aQE](http://www.youtube.com/watch?v=Ka5diu53aQE)).





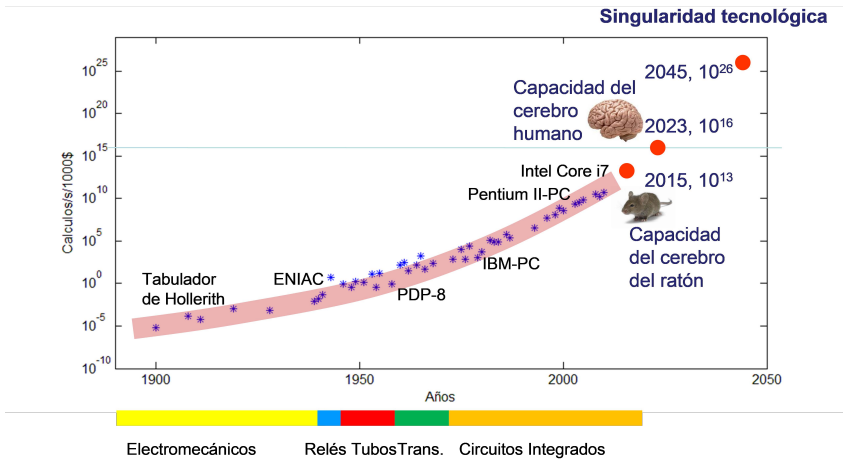
**Figura 3.** Modelo de sistema jerárquico de reconocedores de patrones: (a) Conexión de módulos reconocedores de patrones; (b) entradas y salidas de un módulo (adaptada de [2]).

Ciertos resultados obtenidos recientemente por diversos neurocientíficos [3] están corroborando un modelo para el córtex cerebral según el cual las neuronas se organizan a partir de una serie de columnas corticales que constituyen módulos reconocedores de patrones. En la Figura 3.a se muestra un esquema simplificado de la interconexión entre distintos módulos, que se activarían al reconocer alguna de las alternativas para la letra "a" escrita, y que actuarían sobre módulos que incluyen dicha letra. Los módulos que se asocian a palabras en el ejemplo de la Figura 3.a se activarían cuando reciban un nivel suficiente de activación de las letras que los constituyen. La Figura 3.a también pone de manifiesto la redundancia de módulos en el cerebro (pueden existir varios módulos para un mismo patrón). La Figura 3.b muestra las entradas y salidas de uno de los módulos reconocedores. Estos módulos no solo reciben señales de los niveles inferiores (como se muestra en el ejemplo de la Figura 3.b) sino que también pueden recibir señales de niveles superiores que permiten activar un determinado reconocedor de patrones si en los niveles superiores ya se ha alcanzado un nivel de activación para un patrón que lo incluye. Así, por ejemplo, podría alcanzarse un nivel de activación suficiente para "vaso", si se han

activado “v”, “s”, y “o”, aunque no se haya activado una “a”, si no se contemplan palabras alternativas por en el contexto (entrarían en juego reconocedores de patrones de nivel superior). Cada uno de los módulos reconocedores de patrones está constituido por alrededor de 100 neuronas, y por lo tanto en el córtex cerebral existirán del orden de  $3 \times 10^8$  reconocedores de patrones (como se ha dicho anteriormente hay alrededor de  $3 \times 10^{10}$  neuronas en el córtex). Se estima que para simular el comportamiento del cerebro sería necesario realizar alrededor de 300.000 cálculos/s por cada reconocedor [2], lo que significa unos  $9 \times 10^{13}$  cálculos por segundo. Es decir, alrededor de 100 billones ( $10^{14}$ ) de cálculos/s. En cuanto a las necesidades de memoria, se estima que habría que utilizar unos 4 Bytes por entrada y en cada reconocedor habría un promedio de unas 8 entradas. También habría que sumar más un Byte más por entrada correspondiente al peso y 32 Bytes para conexiones *descendentes*. Esto haría un total de 72 Bytes por reconocedor, que teniendo en cuenta los  $3 \times 10^8$  reconocedores, implica que la descripción del estado del córtex en términos de reconocedores de patrones precisa alrededor de  $2 \times 10^{10}$  Bytes, o sea, unos 20 GBytes. Los supercomputadores actuales superan las  $10^{15}$  operaciones/s, y tienen memoria con un tamaño bastante superior a los 20 GBytes. Por lo tanto, simular una mente a partir de un córtex basado en un sistema de reconocedores de patrones se encuentra dentro de la capacidad de los supercomputadores actuales.

En cualquier caso, como hemos indicado más arriba, un conocimiento completo del cerebro humano implica estudiar distintos niveles de descripción, y alcanzar un conocimiento de cada uno de ellos que permita generar modelos adecuados para entender los niveles superiores. En [4] analizan con detalle las cuestiones relacionadas con las escalas y los niveles de descripción necesarios para emular un cerebro humano (incluyendo la posibilidad de

emular el cerebro específico de una persona con sus neuronas y conexiones propias, el denominado *conectoma* de un individuo). Parece improbable que un sistema complejo de tantos grados de libertad como el cerebro pueda modelarse correctamente a un nivel, encapsulando lo que ocurre en sus elementos. De hecho se ha observado que la estimulación de neuronas individuales puede afectar a las respuestas sensoriales y ocasionan modificaciones en los niveles superiores del comportamiento. Sin embargo, en [5] se pone de manifiesto que en los sistemas cuya dinámica abarca escalas de tamaño, tiempo, espacio, etc., de diferentes órdenes de magnitud, es posible que exista un comportamiento “desacoplado” entre lo que sucede en escalas diferentes, y por tanto se puedan llevar a cabo simulaciones con elementos incluidos en un único nivel de descripción. No obstante, también es posible que no exista un total “desacoplamiento” de escalas (como por ejemplo ocurriría en las turbulencias de un fluido), y no sean posibles predicciones a una escala que no tenga en cuenta lo que ocurre en las escalas inferiores. La cuestión es, por tanto, determinar lo que ocurre en el cerebro humano: si en él existe algún nivel a partir del cual se pueda entender el comportamiento consciente e inteligente y cuál es dicho nivel. Falta la respuesta a esta cuestión, y todavía queda mucho que hacer en prácticamente todos los niveles. De hecho, es preciso utilizar modelos lo suficientemente detallados de neuronas, y de estructuras de neuronas.



**Figura 4.** Evolución de la capacidad de procesamiento por dólar y predicciones sobre la capacidad de simulación de cerebros.

En cualquier caso, hay que tener en cuenta que las capacidades de cómputo necesarias para simular los niveles más bajos (nivel de redes de neuronas, nivel electro-fisiológico, nivel de metaboloma, nivel de proteoma, etc.) son cada vez mayores, y el carácter de dichas simulaciones también cambia, de forma que mientras que los niveles más bajos utilizan cantidades masivas de información sencilla (tipos de moléculas y sus posiciones, por ejemplo), los niveles más elevados usan estructuras de información mucho más complejas. Así, la descripción de una región del cerebro, por ejemplo un módulo reconocedor de patrones del córtex que detecte un rostro, podría ser más sencilla que la de la dinámica de los neurotransmisores y demás procesos que tienen lugar en una neurona. De hecho, la simulación detallada de una neurona que se realizó en 2005 necesitó entre  $10^9$  y  $10^{10}$  FLOPS (entre mil y diez mil millones de operaciones en coma flotante por segundo) y entre  $10^6$  y  $10^7$  Bytes (entre uno y diez millones de bytes). Para este año 2015 se considera que se podrá simular el cerebro de una rata utilizando modelos detallados de neuronas. Serán necesarias

velocidades del orden del PetaFLOPS ( $10^{15}$  FLOPS, es decir mil billones de operaciones en coma flotante por segundo) y entre diez y cien billones de bytes ( $10^{13}$  –  $10^{14}$  Bytes). La simulación completa del número de neuronas de un cerebro humano necesitaría entre  $10^{18}$  y  $10^{19}$  FLOPS, y  $10^{17}$  bytes de memoria. Es decir, se trataría de computadores con potencia de cálculo del orden del ExaFLOPS ( $10^{18}$  operaciones en coma flotante por segundo, o un trillón de operaciones en coma flotante por segundo). Precisamente este el objetivo de la investigación actual en ingeniería de computadores para el desarrollo de nuevos supercomputadores, y algunas predicciones sitúan la posibilidad de simular el cerebro humano completo en el año 2023. En la Figura 4 se ilustra la evolución de la capacidad de cómputo por cada dólar junto con las predicciones del momento en que se alcanzarán las capacidades necesarias para simular el cerebro humano.

Evidentemente, el conocimiento de la mente humana acarrea unos beneficios importantísimos. Por ejemplo, en cuanto a la cura de enfermedades mentales, se podría avanzar en los diagnósticos basados en las causas biológicas en lugar de en síntomas (generando nuevos tratamientos, nuevos procedimientos para la detección precoz, etc.). También se podría avanzar en la teoría de la mente (con el desarrollo una visión multinivel del cerebro) que mejoraría el conocimiento sobre el lenguaje natural, las emociones, el control corporal, y la cadena de eventos desde los genes a la mente. Y, por supuesto, también se avanzaría en el desarrollo de supercomputadores y software interactivo para la gestión masiva de datos, y en el desarrollo de computadores inteligentes (*human-like intelligence*). Así se reconoce tanto en la UE como en los EEUU, donde se están aportando cantidades importantes para financiar proyectos relacionados con la investigación en el cerebro humano: el “Human Brain Project” en la UE, financiado con 1000 millones de euros, y la “BRAIN Initiative” financiada con 300 millones de dólares por año durante 10 años en los EEUU.

## CONCLUSIÓN

No se puede concluir una conferencia en una Facultad de Educación, Economía y Tecnología sin reflexionar sobre las consecuencias sociales que se derivarían de computadores con capacidades equiparables a la inteligencia humana.

En 1983, Vernor Vinge introdujo el término *singularidad tecnológica* para designar el momento en el que la tecnología evolucionaría más rápidamente que la capacidad de comprensión de la misma por parte de los humanos, debido a que los sistemas de cómputo serían “más inteligentes”. Hay previsiones (Ray Kurzweil, director de ingeniería en Google desde 2012) de que los computadores piensen por si mismos (pasen el test de Turing) en 2029, y de que, tal y como se ilustra en la Figura 4, esa denominada singularidad tecnológica se alcance alrededor de 2045. Por otra parte, el cuarto paradigma de la ciencia (tras los paradigmas de ciencia teórica, experimental, y computacional) pone de manifiesto que la actividad científica no será posible sin el uso de ordenadores debido a la gran cantidad de datos que se están generando y se manifiesta cada vez con más fuerza a través de las aplicaciones que van poniéndose en marcha dentro del denominado Big Data. Precisamente este cuarto paradigma es considerado por muchos como una evidencia de la evolución hacia la singularidad tecnológica. Teniendo en cuenta la situación actual, la singularidad tecnológica todavía puede parecer más propia de la ficción que de la ciencia, pero si recordamos las tres leyes del futuro de Arthur C. Clarke,

- 1.- Cuando un científico viejo y distinguido afirma que algo es posible, es casi seguro que acierte, y cuando afirma que algo es imposible, es muy probable que esté equivocado.
- 2.- La única manera de descubrir los límites de lo posible es aventurarse más allá de ellos.

3.- Cualquier tecnología suficientemente avanzada no se diferencia de la magia.

no podemos estar seguros de que no se darán situaciones que se deriven de unas tecnologías cada vez más próximas a la singularidad tecnológica. Tenemos que tener en cuenta que, si bien los retos tecnológicos son importantes, los retos sociales que se plantearían en ese futuro previsible serían todavía mayores. De hecho, de alguna manera, podría pensarse que no serían más que una manifestación más intensa de las situaciones que ya pueden observar hoy en día como resultado de la implantación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, y se deberían de considerar muy seriamente. Así, habría que tener en cuenta los aspectos relativos a los empleos que se requerirían en un futuro (<http://www.pewinternet.org/2014/08/06/future-of-jobs/>) donde gran parte de las tareas (incluso tareas muy especializadas como diagnósticos médicos, por ejemplo) podrán ser realizados por los computadores. Es cierto que la sociedad siempre se ha adaptado creando nuevos tipos de trabajos y que siempre ha existido una controversia sobre las consecuencias sociales de los avances tecnológicos (<http://www.hipeac.net/system/files/hipeac-vision-2015-draft.pdf>), pero no son muy alentadores algunos datos sobre la evolución del mercado laboral. Por ejemplo, los trabajos creados tras la recesión en USA no solo han sido menos que los que se perdieron sino que están peor pagados.

En este contexto, la formación que se debería procurar a las nuevas generaciones para afrontar ese futuro es algo que debería ser objeto de una reflexión muy detenida, para que sea la sociedad la que dirija la evolución tecnológica hacia el bienestar de todos sus miembros.... Muchas gracias por la atención.





## REFERENCIAS

- [1] J. Ortega, M. Anguita, A. Prieto: "Arquitectura de Computadores". Ed. Thomson-Paraninfo, 2005.
- [2] R. Kurzweil: "How to create a mind: the secret of human thought revealed". Lola Books GbR, Berlin, 2013.
- [3] V.B. Mountcastle: "An organizing principle for cerebral function: the unit model and the distributed system". (1978) En M. Edelman, V.B. Mountcastle (Ed.), *The mindful brain: cortical organization and the group-selective theory of higher brain function*, Cambridge, MIT Press, 1982
- [4] A. Sandberg, N. Bostrom: "Whole brain emulation: a roadmap". Technical Report #2008-3, Future of Humanity Institute, Oxford University, 2008. [www.fhi.ox.ac.uk/2008-3.pdf](http://www.fhi.ox.ac.uk/2008-3.pdf)
- [5] R. Hillerbrand: "Scale separation as a condition for quantitative modelling. Why mathematics works for some problems and fails for others". Synthese, 2008.







*ugr* | Universidad  
de Granada

