

La Vanguardia, 3 de Octubre de 2001

-

ENTREVISTA

LLUIS AMIGUET **NEIL GERSHENFELD. DIRIGE EL LABORATORIO MULTIMEDIA DEL MIT.**

Tengo 41 años, pero en creatividad intento quedarme en los 14. Soy judío, de Boston. Casado, dos hijos me ayudan a no hacerme mayor. Dirijo el Media Lab del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Mi objetivo es unir bits y átomos. Con la Fundació La Caixa y la UPC creamos una casa ordenador hija de Gaudí.

- ¿Y ustedes qué hacen?
- Digamos que estoy tan orgulloso de lo que hacemos como de cómo lo hacemos.
- Investigan, ¿no?
- No paramos de jugar. Ese es el secreto.
- Pero trabajan ustedes.
- Un día invitamos a unos magos de la tele. Nos reímos utilizando microchips como sensores para trucos increíbles... ¡Ja, ja!
- Veo que se lo pasan bien.
- Aplicamos un sensor que distinguía personas por su peso. Un truco divertido, pero de pronto... ¡Era justo lo que buscábamos para los "airbags"!
- ¿El qué?
- Miles de niños han muerto en accidentes porque el "airbag" no distingue su peso. Lo que necesitábamos es que el asiento del coche fuera inteligente y no actuara igual con un niño que con un adulto. Empleamos el sensor en nuevos "airbags", de ahí a las fábricas. Ahora lo ofrecen algunas marcas y ya está salvando vidas.
- Un juego interesante el suyo.
- Imprescindible para crear. Por el "lab" pasan actores, científicos, periodistas, músicos, cantantes, pilotos...
- Usted inventó un violín prodigioso...
- Sabendo muy poca música... Mire, la distinción entre ocio y trabajo, entre jefes y empleados, entre departamentos, entre especialistas... Todo eso entorpece la libertad de crear. En el "lab" vivimos en un tiempo sin horas, de juego y diversión creativa en el que fluyen las ideas sin jerarquía ni orden, sin protagonismos ni obligaciones...
- Suenan bonito, pero...
- Desde luego, la interdisciplinariedad no funciona sin la disciplina básica de dominar una materia y mucha física y matemáticas, pero luego hay que abrir la mente: ser como niños. Crear es vivir en una edad sin edad.
- ¿En qué trabajan ahora?
- En inventar ordenadores que cuesten menos de una peseta.
- ¿Para qué?
- Para que los frascos de medicamentos, por ejemplo, digan a los más ancianos de un modo claro cuántas píldoras les quedan por tomar antes de comer. ¡Haremos que las cosas piensen a nuestro alrededor!
- Cosas inteligentes.
- Sí. Lograré unir el bit y el átomo...

-¿Mande?

-A ver. Sígame. En los 70 distinguíamos entre radio, televisión y prensa escrita: eran medios diferentes; en los 80, hubo texto tradicional contra contenido digital y al fin en los 90 se impuso el contenido en la revolución digital. Los medios no importaban, sólo los contenidos, los bits (unidad básica de información) cuentan, no el papel o el aparato...

-Sí. ¿Y qué?

-El futuro integrará bits y átomos, hardware y software, información y aparatos, estructura física y lógica, razón y materia...

-Muy novedoso...

-Pero si ¡ya lo descubrió Gaudí! ¡Por eso estoy aquí en Barcelona! ¡Y por eso construimos aquí la primera casa que no tiene ordenadores: ella misma "es" un ordenador.

-Por favor, no vaya tan deprisa...

-Como Gaudí, unimos la estructura, la función y la estética. En él no puedes distinguir lo "decorativo" de la "estructura". En nuestro proyecto, la casa es un ordenador que crece a medida que tú le pones más enchufes, más luces, más altavoces...

-¿Cómo lo consigue?

-Cada enchufe o altavoz o lo que usted quiera dialoga con el otro a través de Internet y ¿qué se tiene ahí?

-¿¿¿¿???

-¡Un ordenador paralelo distribuido que procesa la información de la casa y crece con ella! Eso es unir el átomo al bit. La casa tiene su propia estructura lógica, que es al tiempo su estructura física y no espera órdenes de ningún ordenador externo. Es un ordenador en ella misma. Eso hacemos aquí en honor a Gaudí con un puñado de diseñadores, arquitectos y científicos, locos, je, como nosotros.

-¿Y eso dará dinero?

-Motorola, Sun y una decena de empresas creen que sí y nos persiguen.

-Aquí es muy difícil interesar a las empresas en la investigación.

-Hummm. El Media Lab es producto del National Science Project de la posguerra. El esquema era: la investigación básica proporciona descubrimientos para la investigación aplicada que conducen al desarrollo técnico y de ahí a las fábricas, al producto, al mercado, que es el que proporciona de nuevo recursos para la investigación.

-¡El músculo de América!

-Pues no. El esquema del "establishment" era ese, pero nada funcionó así en realidad. Hubo resultados, pero por otros caminos. No se molestó en planificar, amigo, deje que las cosas fluyan y trate de flotar con ellas.

-Por ejemplo...

-Miremos lo que ha pasado. A ver: la revolución digital, el ordenador personal... Cuando sólo había computadores gigantescos, Watson dijo: algún día cada ciudadano tendrá un ordenador personal...

-¡Qué profeta!

-¿Verdad? Cabalgue conmigo. ¡Adelante!

-¿Qué viene ahora?

-Junte bits y átomos. ¿Qué tiene? ¡El fabricante personal. ¡Todos tendremos uno!

-¿Para fabricar qué?

-Igual que ahora escribe lo que quiere en su ordenador, fabricará lo que quiera con su fabricante. Lo de menos es el qué.

-Buf, perdone, estoy agotado.

-No puede cansarse: esto es un juego, no un trabajo. Uno no se cansa de divertirse. ¿Qué haremos con el fabricante?

COMO NIÑOS

Les pagan por divertirse. Hay 50 multinacionales que financian los juegos de los chicos del Media Lab que dirige Gershenfeld: "Un día juntamos en el "lab" a inventores de tres generaciones... Desde uno de 10 años hasta otro de 60. Pero te olvidabas de la edad cuando los oías hablar: eran igualitos. Sus lenguas eran más lentas que sus cerebros y explicaban diez cosas a la vez con una velocidad mental increíble, temblando de emoción". ¿Secreto? "Es como esquiar: evita los vicios de postura y disfruta. Hay que evitar la rutina, el apoltronamiento, la falta de curiosidad, el cinismo, la pereza mental, la falta de autoexigencia, el espíritu acrítico, creerte importante y dejar de escuchar a los demás." Conclusión: El "que inventen ellos", pero al revés.