

Redes recurrentes

Programa ejecutivo de Inteligencia Artificial

Año de realización: 2019-2020

Alberto Torres Barrán

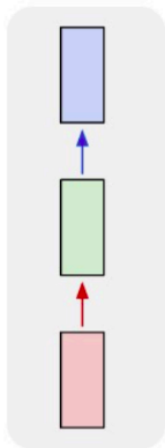
alberto.torres@icmat.es

Redes recurrentes (RNNs)

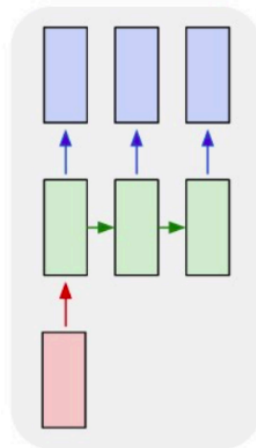
Intuición

- Las redes neuronales recurrentes (*recurrent neural networks*, RNNs) surgen de la necesidad de **procesar secuencias** de datos (fundamentalmente textos).
- ¿Qué hacemos cuando los inputs pueden tener diferentes longitudes?
- **Idea** añadir conexiones a modo de feedback (→)

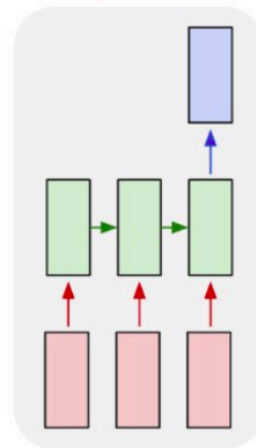
one to one



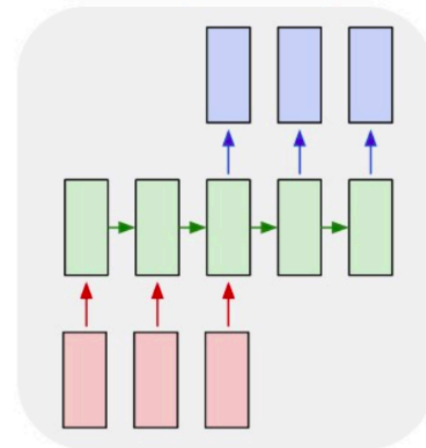
one to many



many to one



many to many



Esquema original

- Modelo de **Elman**: la red mantiene un estado interno h_t que se va actualizando en cada iteración

$$h_t = f_W(h_{t-1}, x_t)$$

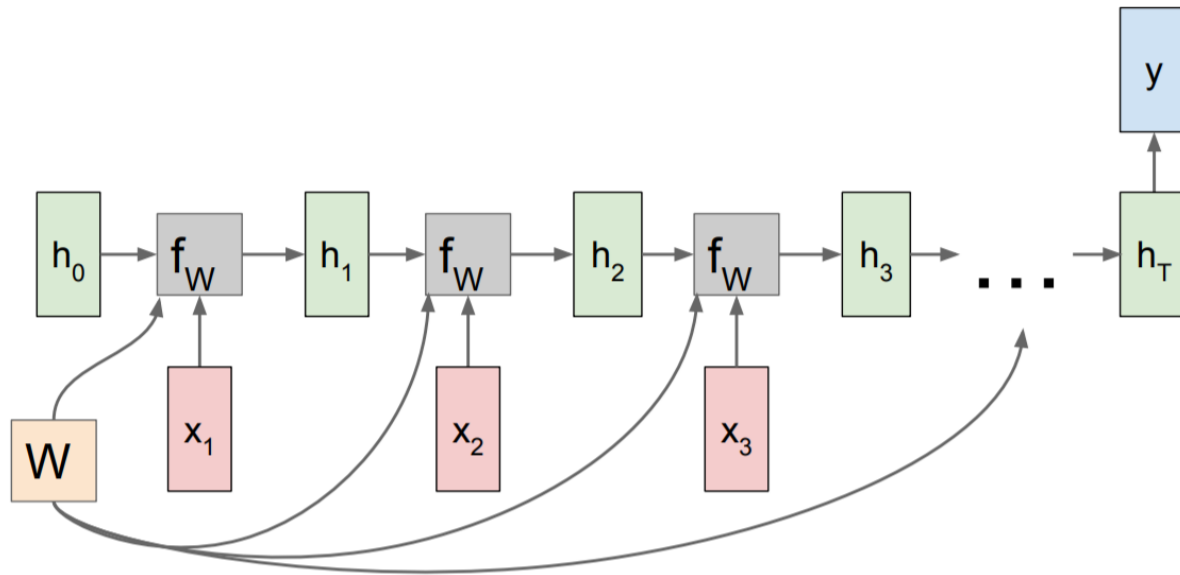
- En concreto, un posible diseño es

$$\begin{aligned} h_t &= \tanh(W_{hh}h_{t-1} + W_{xh}x_t) \\ y_t &= W_{hy}h_t \end{aligned}$$

- Los **pesos se reutilizan en cada instante t** :
 - aprende patrones independientemente de su posición.
 - reducción en el número de parámetros.
- Podemos desarrollar la recurrencia a lo largo de t (ver siguientes):

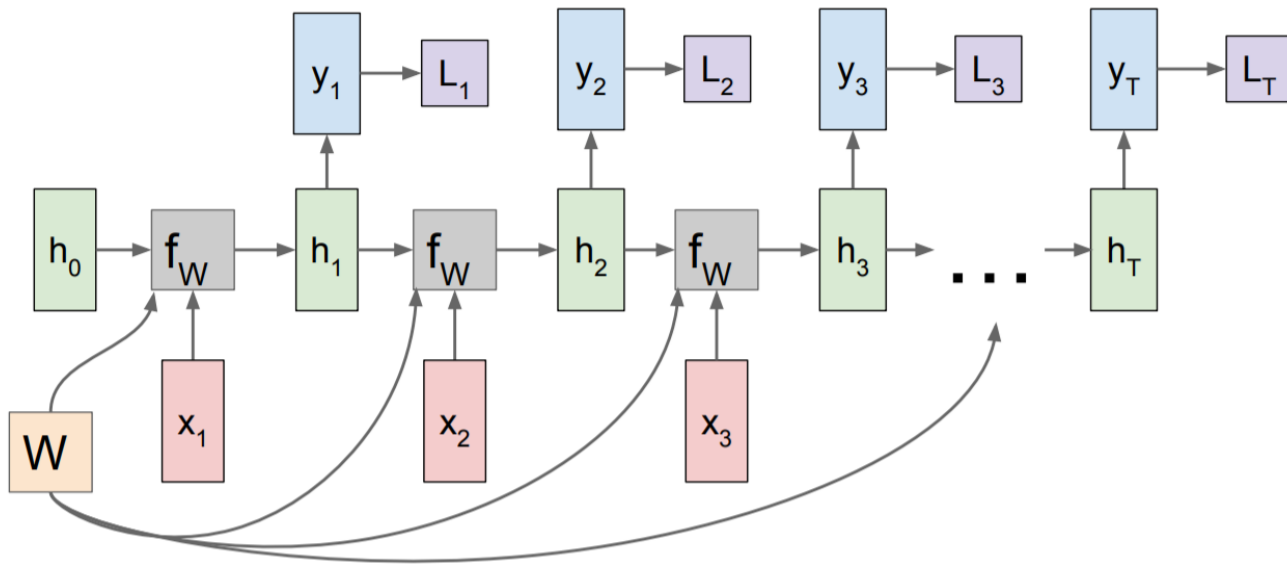
Grafo computacional

- Ejemplo de arquitectura **many-to-one** (ej: asignar sentimiento (+ ó -) a un tweet (secuencia de palabras))



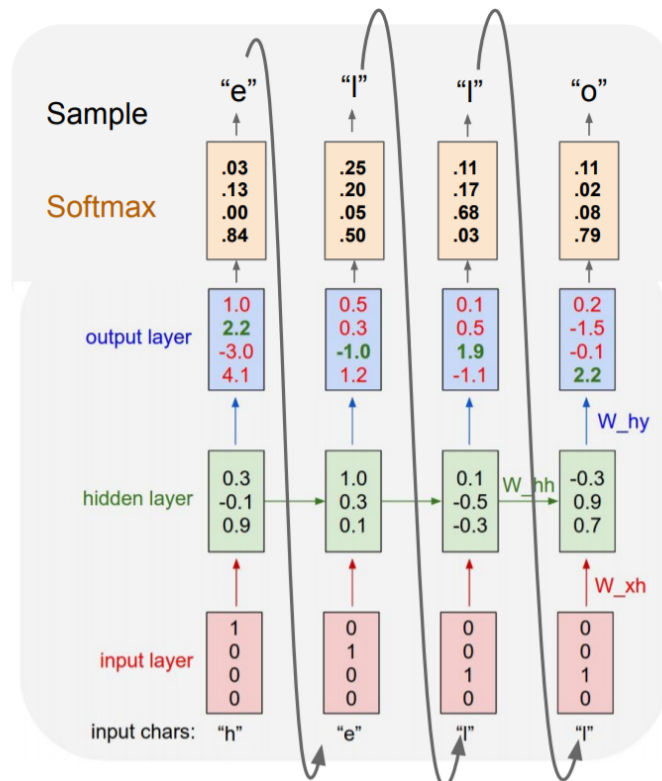
Grafo computacional

- Ejemplo de arquitectura **many-to-many** (ej: predicción de una señal: en cada x_t predecimos x_{t+1} con el valor y_t)



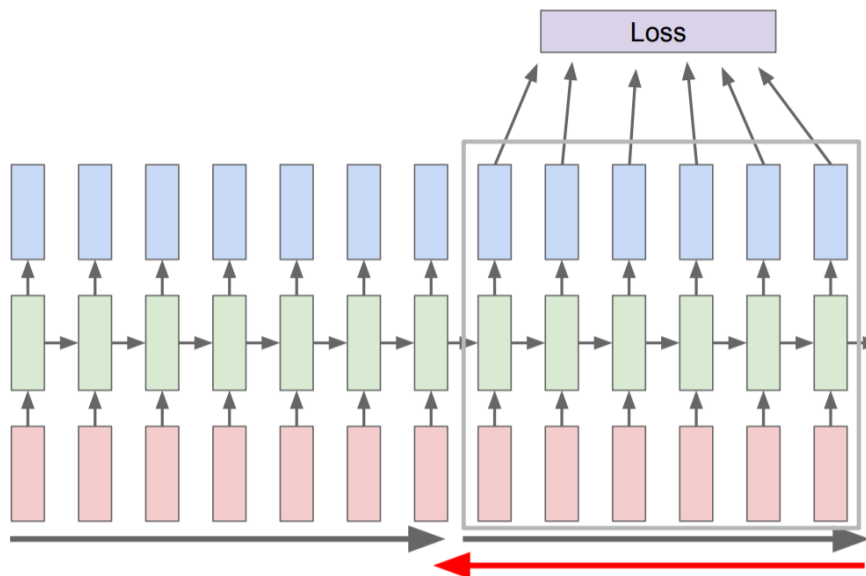
Ejemplo (many to many)

- Predicción del siguiente carácter.
- Representamos cada carácter mediante OHE, nuestro vocabulario es: h, e, l, o $\in \{0, 1\}^4$



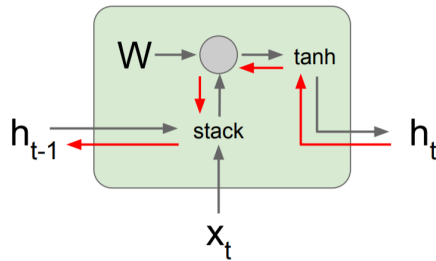
Entrenamiento

- Mismo esquema de backpropagación que para las redes estándar, solo que ahora se propaga hacia atrás en el tiempo (como si la RNN estuviera desenrollada).
- Para mejorar la estabilidad, solo se propaga hacia atrás un número de pasos limitado (**truncated backpropagation**)
- SGD o Adam.



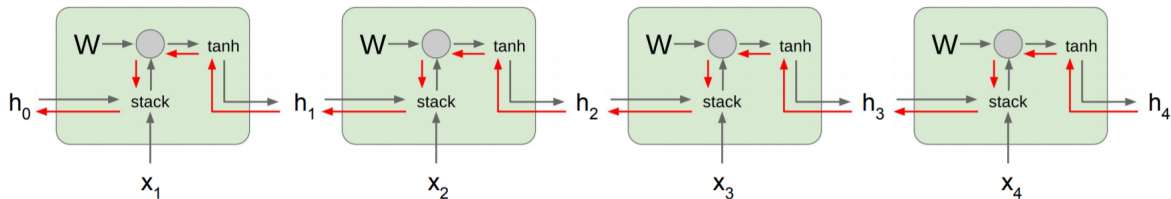
Problema de la RNN original (1)

- La backpropagación desde h_t a h_{t-1} necesita multiplicar por W .



$$\begin{aligned} h_t &= \tanh(W_{hh}h_{t-1} + W_{hx}x_t) \\ &= \tanh\left((W_{hh} \quad W_{hx}) \begin{pmatrix} h_{t-1} \\ x_t \end{pmatrix}\right) \\ &= \tanh\left(W \begin{pmatrix} h_{t-1} \\ x_t \end{pmatrix}\right) \end{aligned}$$

- Al hacerlo a lo largo del tiempo:



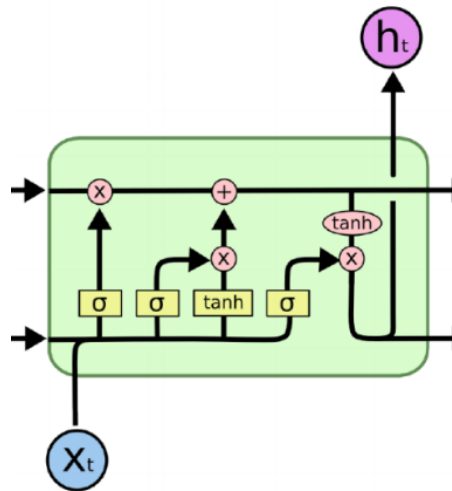
- Calcular el gradiente para h_0 implica multiplicaciones de W .

Problema de la RNN original (2)

- Calcular el gradiente para h_0 implica multiplicaciones de W :
 - El mayor valor singular (autovalor) de W es > 1 : explosión del gradiente.
 - Solución: acotar manualmente el gradiente (**gradient clipping**).
 - El mayor valor singular (autovalor) de W es < 1 : desvanecimiento del gradiente.
 - Solución: nueva arquitecturas (LSTM, GRU).

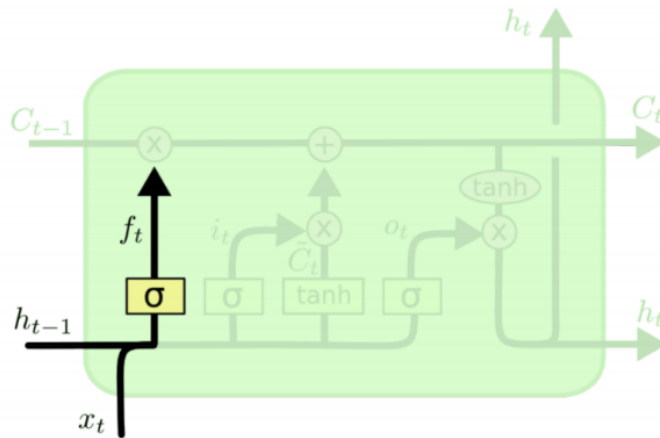
Long-Short Term Memory network (LSTM)

- Introducidas por Hochreiter en 1997, aunque no se usaron mucho hasta esta década (aplicaciones en NLP).
- Añadimos un nuevo estado (cell, c_t) y varias compuertas (gates) para mejorar el flujo del gradiente.



LSTM (2)

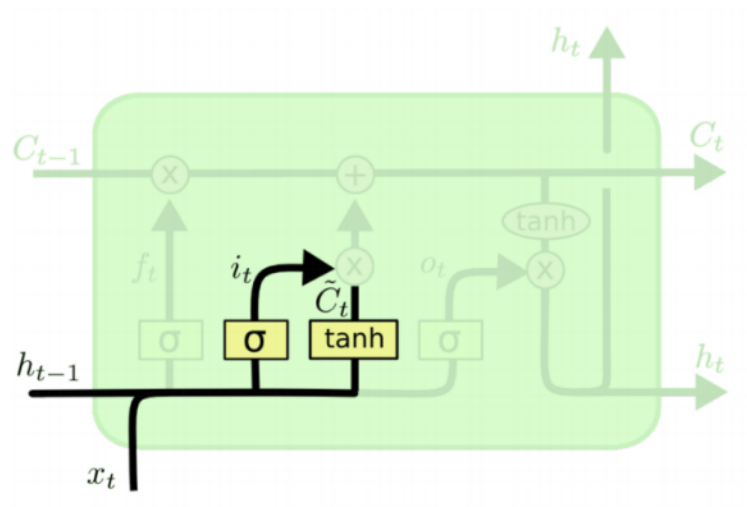
- Compuerta de **olvido** (forget).
- Decide qué partes olvidar del estado anterior.



$$f_t = \sigma(W_f [h_{t-1}, x_t] + b_f)$$

LSTM (3)

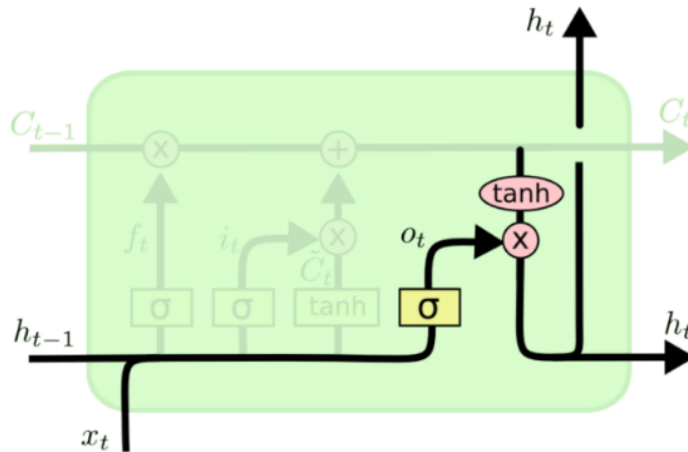
- Compuerta de **actualización** (update).
- Decide qué modificar para el nuevo estado.



$$i_t = \sigma(W_i [h_{t-1}, x_t] + b_i)$$
$$\tilde{C}_t = \tanh(W_C [h_{t-1}, x_t] + b_C)$$

LSTM (4)

- Compuerta de **salida** (output)



$$o_t = \sigma(W_o [h_{t-1}, x_t] + b_o)$$

$$h_t = o_t * \tanh(C_t)$$

LSTM en resumen

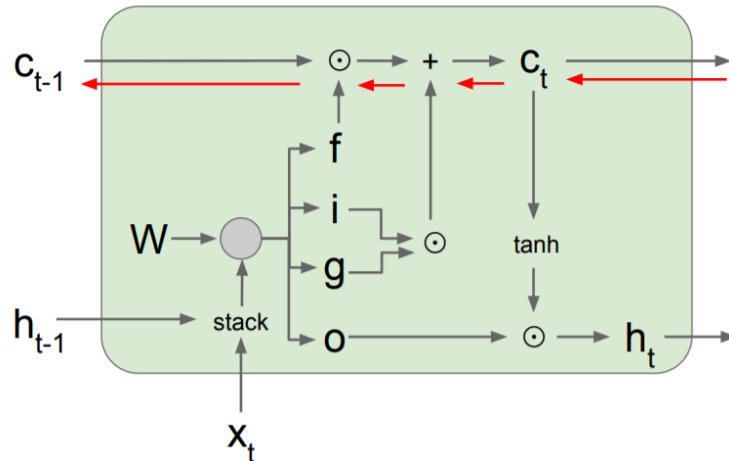
- Las ecuaciones completas son

$$\begin{pmatrix} i \\ f \\ o \\ g \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \sigma \\ \sigma \\ \sigma \\ \tanh \end{pmatrix} W \begin{pmatrix} h_{t-1} \\ x_t \end{pmatrix}$$

$$c_t = f \odot c_{t-1} + i \odot g$$

$$h_t = o \odot \tanh(c_t)$$

- Ahora para hacer backpropagación de c_t a c_{t-1} no hace falta multiplicar por W !!



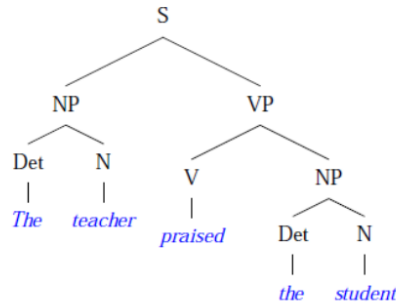
Resumen

- Las RNNs permiten gran flexibilidad en el diseño de la arquitectura.
- Las RNNs originales son simples pero no funcionan bien.
- Más común: utilizar **LSTM** para "mejorar" el gradiente.
- El flujo de gradiente hacia atrás puede explotar o desvanecerse en las RNNs: la **explosión** se controla acotando el gradiente (clipping). El **desvanecimiento** mediante conexiones aditivas (LSTM).
- La búsqueda de arquitecturas más simples es área de investigación actual.
- Todavía hay escasos avances teóricos, se necesita más investigación.
- Las **gated recurrent units** (GRU) son algo más sencillas aunque siguen el mismo mecanismo de compuertas (<https://www.aclweb.org/anthology/D14-1179>)

Aplicación de RNNs a Procesamiento de Lenguaje Natural

Cambio de paradigma

- Pre 2000s: **simbólico, basado en reglas**
 - Lenguaje entendido como conjunto de elementos y reglas para combinarlos.
 - Gramáticas independientes de contexto (Chomsky).
 - Más adecuado a lenguajes artificiales (de programación) que naturales (humanos).



- Después: **estadístico, basado en datos**
 - Lenguaje entendido como probabilidades de secuencias de palabras.
 - Cálculo de frecuencias de palabras, n-gramas, etc.
 - Más adecuado a lenguajes naturales que artificiales.
 - Combinación con modelos profundos: **estado del arte**.

De n-gramas a word embeddings (1)

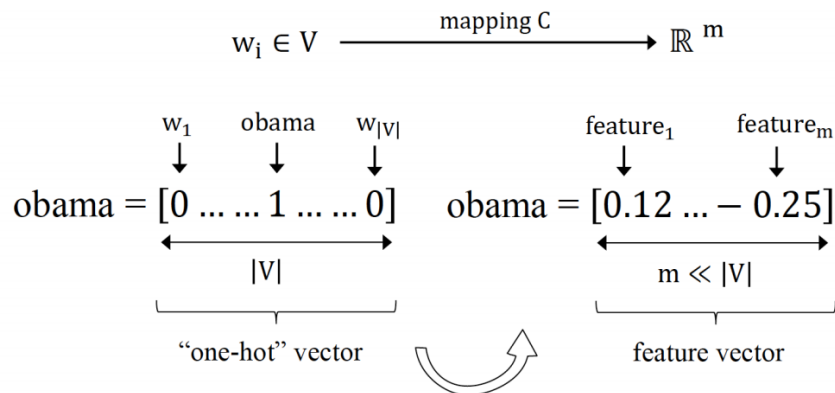
- **Bag of words:** contamos la aparición (o frecuencia) de cada palabra: El atento alumno \rightarrow (El), (atento), (alumno).
- Representaríamos la frase como

$$(0, \dots, 1, 0, \dots, 0, 1, 0, \dots, 1, 0) \in \{0, 1\}^{|V|}$$

- donde $|V|$ es el número de palabras de nuestro vocabulario V .
- Problema: no tiene en cuenta el orden (y contexto) de las palabras. Solución (parcial):
- **2-gramas:** contamos ahora pares consecutivos de palabras: (El, atento), (atento, alumno).
- Ahora la representación es sobre $\{0, 1\}^{|V|^2}$.
- **n-gramas:** explosión combinatoria...
- Ha sido lo estándar hasta ~ 2013 . ¿Podemos encontrar una representación más compacta?

De n-gramas a word embeddings (2)

- Cada palabra (representada mediante OHE) se mapea a un espacio continuo:
 $\{0, 1\}^{|V|} \rightarrow \mathbb{R}^m$.
- Mediante una transformación lineal $z_i = Ew_i$ donde E es una matriz de tamaño $m \times |V|$. Típicamente $m = 300 \ll |V|$.



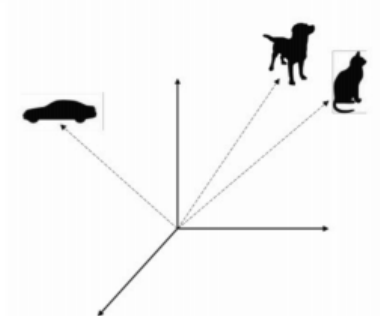
- **Combaten la catástrofe de la dimensionalidad**, mediante una compresión de los datos, pasando de un espacio discreto a uno continuo.
- Al proyectar a un espacio continuo, esperamos que palabras parecidas (sinónimos) se encuentren cerca (bajo la métrica euclídea).

Álgebra lineal en el espacio de palabras (1)

- **One-hot encoding:** no hay noción de vecindad entre palabras, cualquier palabra está igual de lejos que las demás.
- **Word embeddings** (codificación densa): podemos usar la distancia euclídea (u otras) en \mathbb{R}^m .

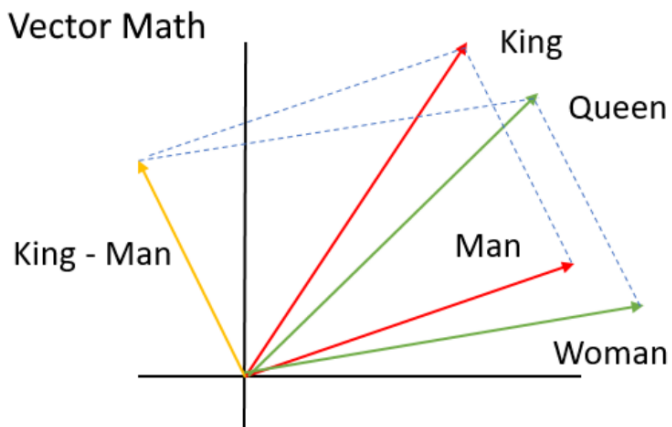
Rome Paris word V

Rome = [1, 0, 0, 0, 0, 0, ..., 0]
Paris = [0, 1, 0, 0, 0, 0, ..., 0]
Italy = [0, 0, 1, 0, 0, 0, ..., 0]
France = [0, 0, 0, 1, 0, 0, ..., 0]



Álgebra lineal en el espacio de palabras (2)

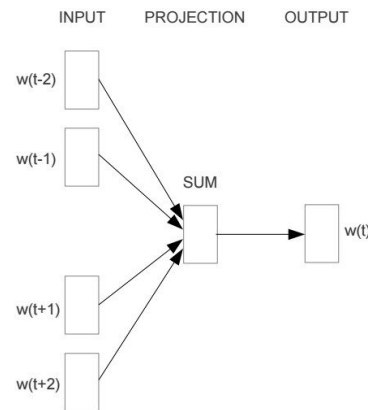
- Como estamos en un espacio vectorial (\mathbb{R}^m), podemos realizar operaciones con vectores (word embeddings).
- Aprenden ciertas analogías entre palabras.



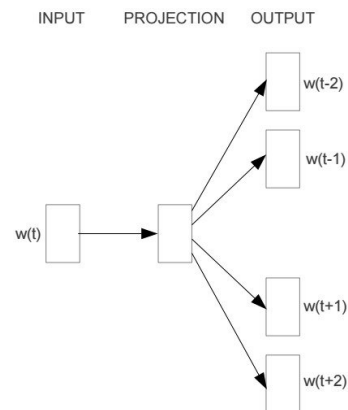
$$\text{king} - \text{Man} + \text{Woman} = \text{Queen}$$

word2vec (2013)

- La pregunta del millón: **¿cómo obtener la matriz E de word embeddings?**
- Basado en la **hipótesis distribucional** del lenguaje (J. Firth 1957): el significado de una palabra puede inferirse a partir del contexto (palabras vecinas en las que aparece)
- El modelo word2vec presenta dos variantes:
 - **CBoW**: dado un contexto, predecir palabra central.
 - **Skip-gram**: dada la palabra central, predecir el contexto.



CBoW



Skip-gram

Uso de embeddings preentrenados

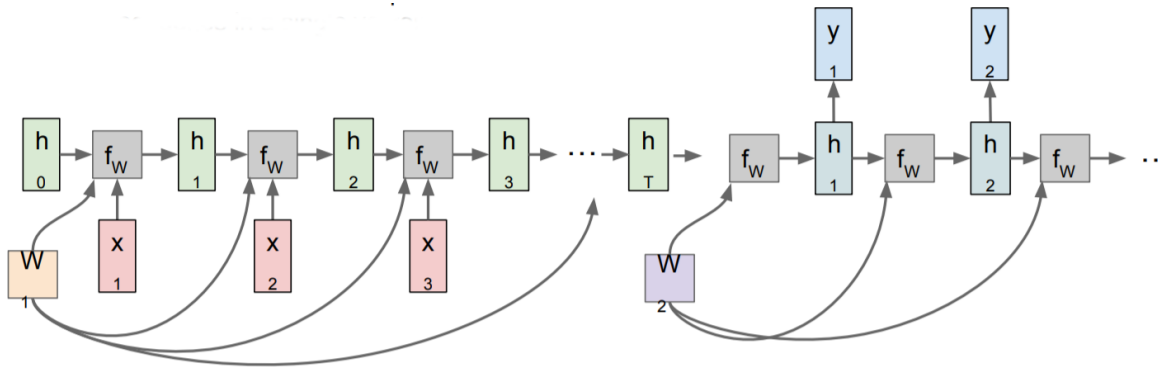
- Aunque los embeddings pueden inicializarse aleatoriamente (como los pesos de una red neuronal estándar) y aprenderse durante la tarea,
- Una técnica habitual es cargar unos **word embeddings preentrenados**, para ahorrar tiempo y datos.
- Una vez ya tenemos los embeddings, se los acoplamos a cualquier modelo (regresión logística, red neuronal) y procedemos con el entrenamiento.
- <https://fasttext.cc/> mejora de word2vec (contiene información de prefijos y sufijos).
- <https://fasttext.cc/docs/en/crawl-vectors.html> en castellano, entrenados sobre los artículos de la Wikipedia y CommonCrawl.

Generación de textos

- <https://openai.com/blog/better-language-models/>
- GPT-2 es un modelo de lenguaje entrenado sobre un corpus de 40GB de datos (8 millones de páginas webs).
- La versión grande del modelo consta de 1500 millones de parámetros.
- Generación de historias online en <https://talktotransformer.com/>

Traducción automática

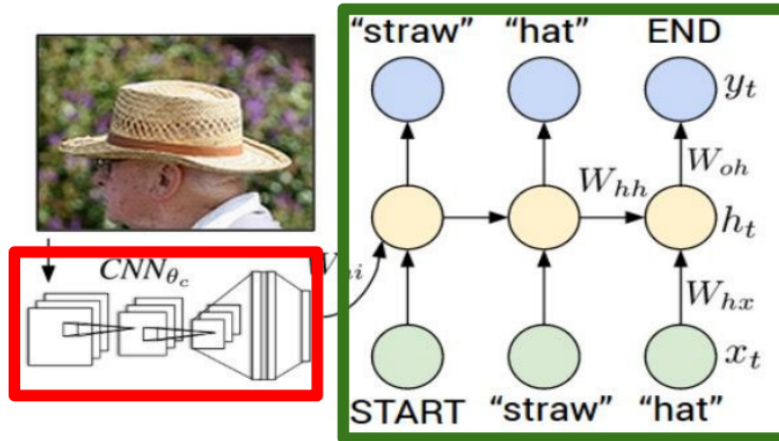
- Modelos **seq2seq**: composición de many-to-one + one-to-many.
- x_1, \dots, x_T es la frase en el idioma original.
- $y_1, \dots, y_{T'}$ es la frase en el idioma de destino.



- Sequence to Sequence Learning with Neural Networks: <https://arxiv.org/abs/1409.3215>
- Actualmente usado en **Google Translate**: <https://ai.google/research/pubs/pub45610>

Subtitulación de imágenes

Recurrent Neural Network



Convolutional Neural Network

- Explain Images with Multimodal Recurrent Neural Networks: <https://arxiv.org/pdf/1410.1090.pdf>
- Show and Tell: A Neural Image Caption Generator: <https://arxiv.org/pdf/1411.4555.pdf>