

TALLER DE PROCESAMIENTO DE DATOS

CÁTEDRA PISCITELLI

PROFESOR TITULAR A CARGO: JULIO ALONSO

AYUDANTES DE CÁTEDRA: LUZ MORENO, LAILA MASSALDI, AYELÉN ALEXANDRA

GRUPO 4, ALUMNOS: DARIO BERTACCINI, MARISOL LAUDANI, YANINA MARIANI,
LARA SOSA

Curso de verano 2020

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES - LIC. EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES



ÍNDICE

- Primera entrega: Pregunta-problema página 2
- Segunda entrega: Creacion de personajes página 5
- Tercera entrega: sinopsis e historia página 10
- Cuarta entrega: Formato elegido página 10
- Quinta entrega: Creación de póster página 24
- Exposición oral: Speech y explicación página 26

PRIMER ENTREGA: Presentación de la pregunta problema.

Después de ver la serie Westworld nos queda un camino lleno de preguntas y una basta incertidumbre; nos llena cada vez de más preguntas y menos respuestas. Humanos, máquinas que parecen humanos, "todos" se mueven en este peculiar mundo como anfitriones y huéspedes con reglas y al mismo tiempo sin límites. "Este escenario" nos da una oportunidad para reflexionar sobre ¿qué es el ser humano?, ¿puede una máquina llegar a convertirse en un humano? ¿qué criterios se establecen para hacerlo?

A partir de la escena donde el padre de Dolores ve una foto que llama su atención, notamos un detalle en relación a su autonomía en cuanto a su gesto y decisión.

En otra escena, Meave junto a otros dos anfitriones le pide a Bernard más cualidades, con un gran poder de decisión, pero éste le dice que, "en verdad", está programado para hacer todo lo que está haciendo. A partir de estas dos escenas nos preguntamos **¿Cuál es el límite entre autonomía y programación? ¿Son opuestas o existe un vínculo estrecho entre estas categorías?**

La pregunta problema desarrollada anteriormente fue gestada en nuestro trabajo, en parte, por el texto de Alessandro Baricco, (2019). El capítulo llamado *Username (The Game)* nos hace reflexionar sobre la programación y la autonomía.

Los seres humanos de West World crean máquinas precisas, exactas (en términos de acatamiento de órdenes) y con una fisonomía idéntica a la nuestra para que los huéspedes humanos las utilicen para desatar todos sus deseos. Así es cómo se abre paso un parque de diversiones donde, dentro de los límites programados, los anfitriones proveen de entretenimiento a los huéspedes.

Baricco (2019) expone sobre los miedos "...tenerlos, hoy, no es cosa de imbéciles, como de hecho algunos sectores más elitistas de la revolución intentan hacernos creer, sino que es el resultado de una suma de indicios que, en todo caso, sería de imbéciles ignorar" (p. 22). Con muchas ganas esperamos que las máquinas cumplan nuestros deseos y expectativas y damos el primer paso para interactuar pero cuando reconocemos su falta de percepción y frialdad retrocedemos. Surge una especie de angustia y frustración porque al final no son lo que esperamos que sea pero tampoco nos ocupamos de revisarlos.

Entonces, ¿podrían los lectores de Baricco enfrentarse al nuevo miedo del software aparentemente "autónomo" frente a los viejos dispositivos programados y sin errores?.

En "Yo, Robot" (2004) se establecen las tres leyes de la robótica: 1) un robot no puede hacerle daño a un ser humano. 2) un robot debe obedecer las órdenes dadas por un ser humano. 3) un robot puede protegerse a sí mismo, siempre y cuando no se contraponga con ninguna de las dos leyes anteriores. A lo largo de la película nos debatimos si Sonny (el robot protagonista) realmente tiene sentimientos o si fue programado para ello, lo cual hace referencia a la pregunta problema:

¿Autonomía o programación? Ya que Sonny asesina a su propio creador, cosa que incumple con la primer regla de la robótica.

Por otro lado, Lev Manovich en *"El software toma el mando"* (2008) toma el concepto de cultura del software. Sostiene que "Este software cultural es usado por cientos de millones de personas..." "Mientras que varios sistemas de la sociedad moderna hablan en diferentes idiomas y tienen metas diferentes, todos comparten la sintaxis del software" (p 3). En este sentido, las palabras de Manovich se ven reflejadas en la película, donde Chicago (año 2035) es una ciudad donde todas las familias cuentan con el servicio de un robot para que cumpla con las tareas del hogar, cocine o sea de niñera. El problema es cuando todo se va de las manos y la ciudad teme que los robot tomen el control, y esto nos hace volver a preguntarnos, ¿autonomía o programación?

El planteamiento que hace West World al tensionar las definiciones o diferencias que hay entre la máquina o el hombre giran en torno a la consciencia y a su forma humanoide. Esta última es más clara porque personas y los anfitriones son idénticos, además de su actitud que, si bien está guionada, nos despierta dudas. La serie demuestra que las acciones de los androides por más humanas que parezcan están programadas en última instancia, en este sentido su aspecto juega un punto importante, ya que a partir de ahí es mas difícil concebirlos como las máquinas que se suponen que son.

Algo similar ocurre en "Hombre Bicentenario", en donde a medida que la adquisición de consciencia del robot se traduce en mejoras que lo hacen más humano hasta obtener una mortalidad que define su consideración ante la justicia como persona y no como objeto. Ahora bien en ambas producciones se plantea que la consciencia está a partir de que se sale de la programación, ya que se puede tener creatividad en la serie es las acciones que llevan a cabo y en la película comienza planteando a partir de que hace figuras de maderas sin copiarse. Hoy en día ya existen software capaz de aprender por sí mismo que de hecho son mejores que los campeones del mundo de ajedrez, pero según Bartra "(2019)" esto no es suficiente ya que la inteligencia artificial para poder considerarse consciencia como la humana, debe de poder adaptarse a diferentes contextos y actividades y no solo a un juego, como en su texto "que sea autónomo no significa que sea consciente".

Esta reflexión conduce a que los robots busquen su libertad, por lo que podría decirse que se puede ver consciencia a partir de la creatividad en diferentes contextos y que esto es lo que a fin de cuentas hace a los androides merecedores de libertad y no esclavos de un programa.

En el capítulo "Be Right Back" de la serie "Black Mirror" el novio de la protagonista sale a hacer unas compras, sufre un accidente y no regresa. Una amiga que pasó por lo mismo la alienta a que entre en un sitio donde un software va a chatear con ella haciéndose pasar por el recién fallecido y ella no notará la diferencia. Comienza a hacerlo, luego configura su voz y habla todo el día con él, para luego, comprarse un bot idéntico a él.

Al comienzo, la relación fluye bien pero ella comienza a molestarse porque nota muchas diferencias de actitud entre el bot y su novio real. Le hace planteos, le exige que sea como él pero no le quiere enseñar. ¿Acaso es correcto que nos enojemos con los robots por no ser autónomos? ¿Por ser semejantes a los humanos pero no tanto? ¿Por rozar la autonomía pero no abrazarla plenamente? Deseamos crear y disfrutar de bots capaces de darnos placer y de desenvolverse de manera autónoma pero al mismo tiempo si se volvieran totalmente autónomos nos causarían terror, cómo sucede en West World cuando comienza la rebelión androide.

Autonomía y programación, a primera vista, parecieran ser configuraciones opuestas pero aparentemente están más relacionadas y próximas de lo que creemos.

SEGUNDA ENTREGA: PRESENTACIÓN DE PERSONAJES.

Personaje creado por Yanina Mariani:

Nombre: Ashley

Especie: androide

Tamaño: 1, 65 mts

Edad: 38 años

Profesión: espía

CARACTERÍSTICAS

Fuerza	1
Inteligencia	4
Habilidad	3
Suerte	2

OBJETOS DE PROFESIÓN

1. Audífono (disimulable para grabar)
2. Pulsera con cámara (usable en ocasión para disparar droga para dormir)

EQUIPAMIENTO

1. Cinturón
2. Anillo
3. Bandolera

BACKGROUND DEL PERSONAJE

Mi nombre es Ashley y tengo 38 años. Soy una espía encubierta que simula ser una ladrona inesperta para averiguar secretos ocultos en el parque. Me construyeron los programadores de westworld para informarles acerca de posibles anomalías de los androides. A lo largo de los años logré ganarme la confianza de los humanos y androides que están allí. Saben que a veces hurto cosas porque no tengo un sustento fijo. Hay un detalle especial, estoy en sillas de ruedas y mis piernas no sirven más que para adorno. Por que claro, ¿quién va a desconfiar de una pobre mujer que no puede caminar?



Personaje creado por Darío Bertaccini:

Nombre: Francisco De Aguirre

Especie: androide

Tamaño: 1,75 m

Edad: 25 años

Profesión: Guionista de West World

Fuerza	1
Inteligencia	3
Habilidad	4
Suerte	2

Objetos de Profesión:

1. Anotador
2. Arma especial por seguridad al entrar al parque

Equipamiento:

1. Revólver Cargado
2. Navaja Suiza
3. Mochila de viajero

BackGround del personaje:

Francisco es un escritor de guiones para Westworld con mucha habilidad para ingeniárselas no solo en la escritura sino que en la vida en general. Puede ser muy confiado lo que atente muchas veces contra su suerte pero como dije antes su inteligencia y habilidad lo encaminan a buenas soluciones generalmente. El esté interesado en el parque por que las personas de la realidad, lo aburren le son

predecibles y no es que piense que en Westworld no sea así, pero si va a estar en un juego de rol con personajes definidos. Quiere estar en uno bueno.



Personaje creado por Marisol Laudani:

Nombre: Aiden Montgomery

Especie: Androide

Tamaño: Alto 1,90

Edad: 30 años

Profesión: Viajante

Fuerza	1
Inteligencia	4
Habilidad	3
Suerte	2

OBJETOS DE PROFESIÓN

1. Reloj
2. Relicario

EQUIPAMIENTO

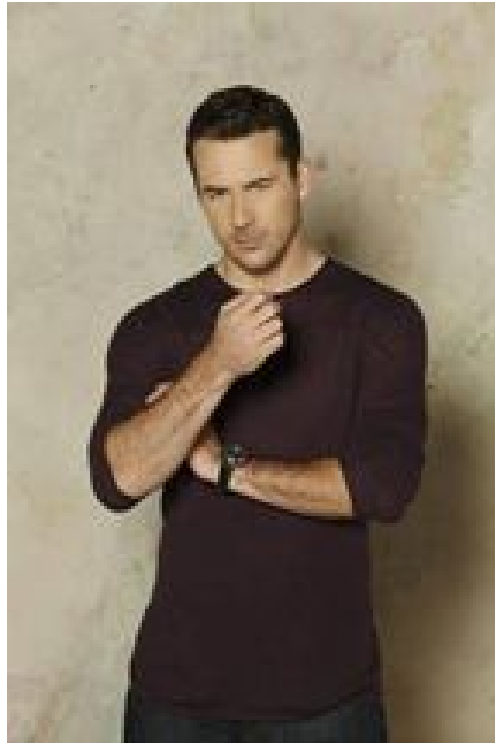
1. Sombrero
2. Valija pequeña
3. Lentes de sol

BackGround del personaje:

Aiden es un varón androide de aproximadamente 30 años. Los demás anfitriones no estaban al tanto de su llegada y les sorprende mucho el nuevo integrante del parque. Si bien no tienen dificultades para hacerse cercanos Aiden oculta muchos misterios, evade sus preguntas y parece no sentirse totalmente

cómodo en su compañía ya que, en general, prefiere rodearse de los huéspedes y aventurarse con ellos.

Por otro lado, los huéspedes tampoco se sienten tan cómodos con Aiden. Más de uno dudó de su naturaleza, ya que al contrario de los demás bots presenta resistencia para obedecer, conquista a sus parejas y tiene pensamientos lógicos similares a los humanos. A veces, les dice que él llegó al parque para conocerse a sí mismo. Esto los inquieta pero es carismático, inteligente y aventurero por lo que disfrutan su compañía.



Personaje creado por Lara Sosa:

Nombre: Laro

Especie: Androide

Tamaño: 1,80

Edad: 56 años

Profesión: Comerciante

Fuerza	4
Inteligencia	1
Habilidad	2
Suerte	3

OBJETOS DE PROFESIÓN

1. Revólver cargado
2. Dinero

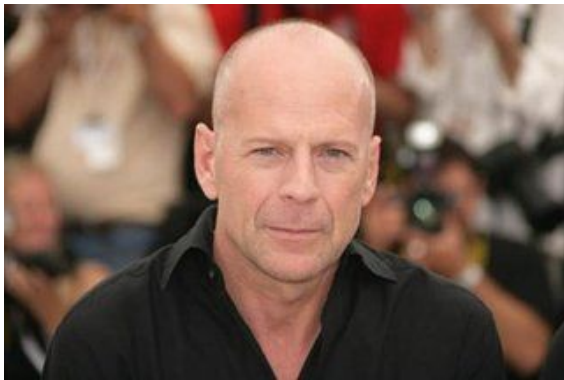
EQUIPAMIENTO

1. Libreta
2. Lápiz
3. Riñonera

Es un comerciante de West World físicamente aparenta más de la edad que tiene. Es pelado usa anteojos y tiene muchos vicios: todo el tiempo está borracho, esto lo hace un poco torpe y atropellado. Dice absolutamente todo lo que piensa, no tiene filtro y por eso más de una vez se desubica.

Sus papás murieron durante su adolescencia.

Su mayor deseo es ahorrar el suficiente dinero como para poder irse a vivir lejos, tomar mucho alcohol sin que nadie lo moleste y estar con muchas mujeres



TERCER ENTREGA: SINOPSIS, HISTORIA.

NARRATIVA

Sinopsis.

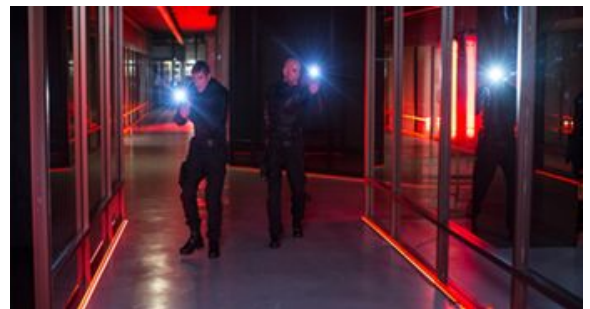
La rebelión de los androides en el parque llega a su fin y los humanos recuperan el control. Francisco de Aguirre será quien cree nuevas narrativas e introducirá a dos personajes: Aiden, un varón aventurero y Ashley, una espía con una discapacidad, está en silla de ruedas. Ambos a través de su experiencia en el parque desarrollarán una conciencia para finalmente ser autónomos y pensar sin programación.

CUARTA ENTREGA: PLATAFORMA Y NARRATIVA

Para realizar el trabajo final decidimos elegir la plataforma de cuento ilustrado. Nos inclinamos por este formato ya que permite que todos los detalles de la historia puedan resaltar, tengan coherencia y sean de fácil acceso para los evaluadores y lectores. Además de permitirnos insertar fotos de los personajes y los escenarios que imaginamos dentro del parque.

Recurrimos a la interacción que se produce mediante el análisis que hay entre los personajes, ya que se genera un ambiente íntimo y directo en el cual podemos apreciar la tensión entre autonomía y programación. Se establecen todos los códigos posibles por lo cuales se llega a entender los mensajes transmitidos por ambos. Allí se pone en manifiesto preguntas y respuestas que nos llevan a una conclusión: finalmente los androides desarrollan una conciencia autónoma.

Tras la rebelión androide los colaboradores de DELOS lograron recuperar el control. Realizaron una matanza generalizada de todos aquellos androides que mostraban características violentas y haber descubierto su naturaleza: máquinas diseñadas para que los humanos dispongan de ellos. Además, se decidió desarmarlos por piezas y nunca más volverlos a ensamblar.



También se destinan fondos millonarios a indemnizar a las familias de aquellos humanos que murieron a causa de algún altercado con androides.

Altas autoridades de la jurisdicción solicitaron la clausura del parque para su correcto análisis, desinfección y establecimiento de nuevos protocolos de seguridad.

El largo y tortuoso proceso de reordenamiento de West World llevó dos meses.



Bernard y Francisco están dentro del edificio de DELOS en una reunión con todo el equipo. Bernard presenta a Francisco como un nuevo colaborador de los parques que va a ayudar a cumplir ciertas tareas que quedaron vacantes tras la muerte de Ford.

- Cómo todos ya saben luego de lo ocurrido dos meses atrás quedaron muchas tareas sin realizar. Para esto, les presento a Francisco de Aguirre, él será quien nos ayude a realizarlas. - dijo Bernard.

- Muchas gracias por tu presentación. Estoy al tanto de la tragedia que vivió el parque. Mi objetivo aquí es que no vuelva a suceder. Para esto, voy a introducir a dos nuevos anfitriones.

>> El primero es Aiden, que reemplazará a Maeve. Todos sabemos lo ocurrido con ella pero es necesario que haya un justificativo legal al respecto.

>> La segunda anfitriona será nuestros ojos y oídos dentro del parque, estará encargada de registrar la mayor cantidad de anomalías existentes en grupos numerosos de androides para que no se repita nuevamente lo sucedido. Su nombre es Ashley, la verán siguiendo de cerca a los anfitriones, estén atentos a sus movimientos y reportes diarios.



Francisco no demora más y pone a sus nuevos anfitriones en funcionamiento.

Dentro del parque Aiden se baja de su caballo y lo amarra a la baranda cercana al bar. Entra y se dirige a la barra.

- Hola. No te había visto antes. ¿Sos nuevo? - le dice el cantinero al novato.

- Es mi primer día.

- Bienvenido, mi nombre es Carl. ¿Qué te puedo ofrecer?

- Yo soy Aiden. Un whisky, por favor.

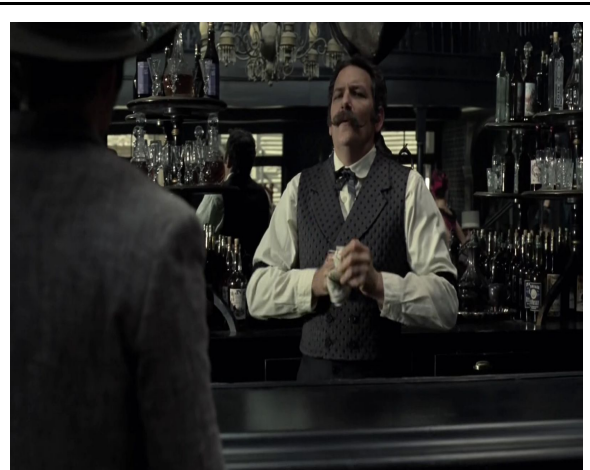
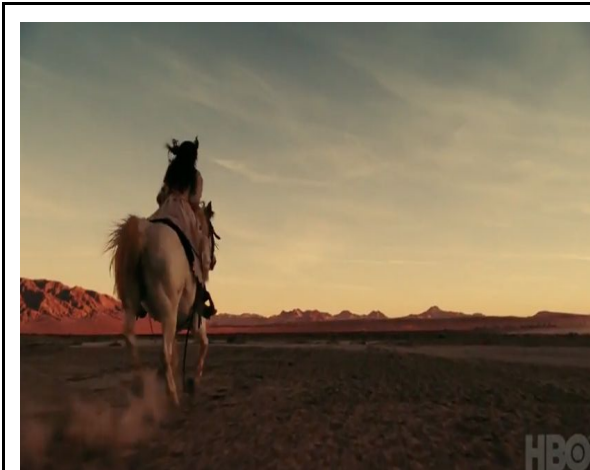
El cantinero se da media vuelta, prepara el trago y lo apoya en la mesa.

- Acá hay muchas mujeres hermosas. Podría presentarte a alguna de ellas, si tienes suficiente dinero en tu billetera.

- No gracias, no es a lo que vengo a hacer aquí.

- ¿Vienes por negocios, entonces? - consulta curioso.

- No. Autodescubrimiento. - contesta serio Aiden.



Ashley está al lado de la puerta de la comisaría cuando sale el Sheriff. Tiene su pulsera con el micrófono encendido.

- Ashley, ¿algo nuevo para contar? - le pregunta el Sheriff.

- ¡Sheriff! Ayer estuve con Torres. Hacía tiempo desde la última vez. Me invitó un whisky.

- ¡Qué bien! Si necesitas algún traslado, mis hombres están a disposición. - dice asintiendo con su sombrero.

- Sé que puedo contar con vos. Gracias.

Ashley y el Sheriff se quedan hablando un rato más mientras la nueva anfitriona analiza el entorno y las tareas de cada uno de los habitantes del parque.



Francisco mira con el jefe del departamento de narrativa por las cámaras a los nuevos anfitriones.

- Ashley funciona bien con la dishabilidad. Pero ¿en qué te inspiraste? - le pregunta el jefe a cargo.

- La lástima es un sentimiento de tristeza y ternura producido por el padecimiento de alguien. Hacen la diferencia entre programación y autonomía. Además, ¿vos dudarías de ella? En general pasa desapercibida por los anfitriones, no la ven con pesadumbre.

El encargado lo mira con expresión atónita.

- No está programada para sentir pena por ella misma pero hubo un día en particular en que sabemos que notó algo. Llegaron al pueblo unos anfitriones buscando problemas y enseguida se desató un tiroteo. Pudo moverse rápido pero su cara de pánico la hizo pensar. Vio como todos corrían y ella tardó más. - agregó Joan, uno de los asistentes del centro de control de DELOS, que escuchaba atentamente desde su computadora.

Los tres se miran pero no se atreven a decir nada más al respecto.



Aiden ve una tienda donde venden abrigos de animales y escopetas. Esto le da una idea y entra al local. Dentro encuentra a dos varones y les pregunta si tienen ganas de ir de cacería con él.

- Necesito que vengan, si lo hacen dividimos en partes iguales lo que obtengamos.

Los hombres aceptan, salen de la tienda acompañados por Aiden. Fuera del local los esperaban sus dos esposas con sus respectivos caballos.

- Aquí nuestro nuevo amigo nos contó que en unos campos a las afueras del parque se caza muy bien. Así que nos iremos de aventuras con él. - dice uno de los hombres.

- ¿Esto es una invitación? - responde su pareja.

- Si es lo que estás esperando sí. - le responde pícaramente Aiden a la seductora mujer.

Aiden la mira detenidamente mientras todos suben a sus caballos.



Ya de noche, los matrimonios y Aiden se disponen a acampar para pasar la noche. Cada matrimonio llevó su tienda de campaña. Aiden improvisa un refugio contra unas rocas con unos abrigos y telas que tenía en su maletín.

Las parejas se disponen a comer alrededor del fuego y Aiden se queda en su refugio mirando la escena con melancolía.

Luego de cenar, cada matrimonio se retira a su tienda. Al cabo de unos minutos sale una de las mujeres. Se acerca caminando hacia el refugio de Aiden.

- Nos han dicho que ustedes están en este mundo para cumplir nuestros deseos y placeres. - dice sensualmente la mujer.

- Se podría decir que sí. - le responde el anfitrión.

- ¿Yo podría pedirte algo esta noche?

- Por supuesto que sí.

La mujer ata los abrigos que hacían de puerta entre el mundo exterior y el refugio de Aiden. Siguen conversando y luego la situación se vuelve cada vez más íntima. Pareciera que tienen una conexión especial. Dejan de hablar y se dejan llevar por la pasión.

Unos metros más allá vemos que Ashley y su caballo se esconden tras los matorrales y observa toda la escena en el más cuidado de los silencios.



Es de día y Aiden nota la indiferencia. La mujer lo ha cautivado. La busca para decirle cómo se siente.

- Necesito hablar con vos.

- No seas tan obvio que está mi marido.

- Por favor, necesito que me escuches. - dice él angustiado

- Nunca pensé que te ibas a poner así de insistente. No tendría que haberte pedido ningún favor.

- ¿Un favor? ¿Sólo eso fue? - la angustia se transforma en enojo e indignación.

- ¿Y qué creías? ¿Que iba a dejar a mi marido y a huir con vos? ¿Cómo si fuera un cuento? Ya tengo quien me mantenga y de vez en cuando me doy unos gustos. Esta vez, te tocó a vos.

Aiden queda perdido por la situación sin saber qué hacer o dónde.



Ashley llega para retenerlo pero ya dió aviso a la gerencia y Francisco de Aguirre llega justo a tiempo.

- ¡Esperá, tranquilizate! ¿Por qué estás tan nervioso? - se escucha una voz desde los matorrales.

- ¡Dejame solo! ¿Y vos quién carajo sos? - dice muy molesto.

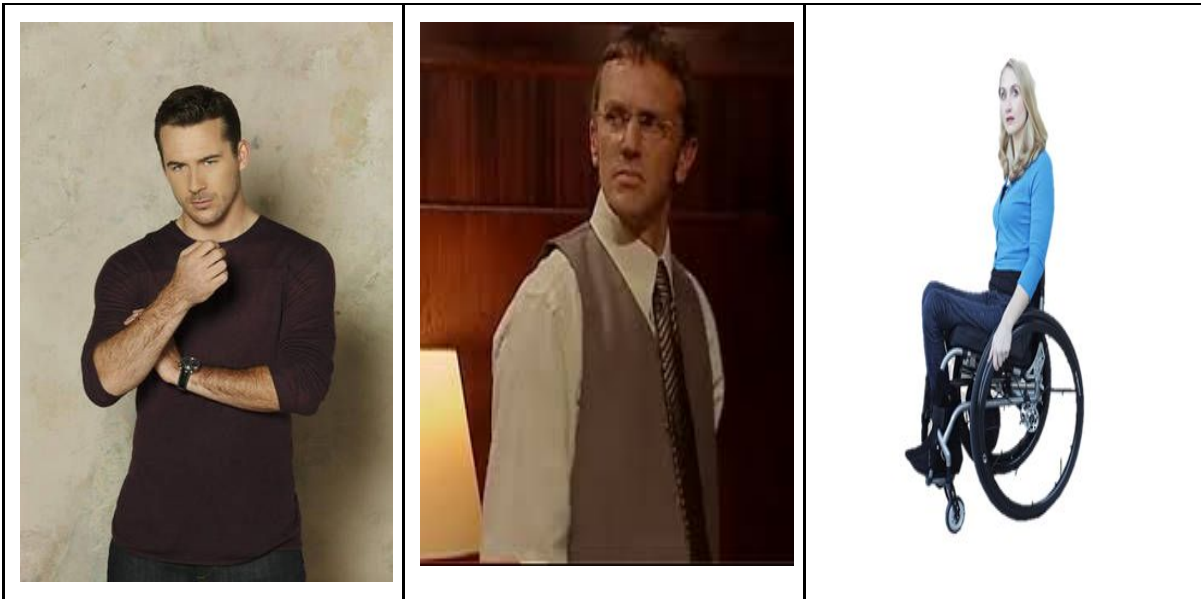
- Mi nombre es Ashley. Suelo estar por acá porque el suelo no es tan complicado para andar.

- ¡No me importa! ¡Dejame en paz! - Aiden pretende seguir su camino.

- ¿Así tratas siempre a las personas? - trata de ganar algo de tiempo.

- ¿Y vos quién sos para juzgarme?

Ashley no puede retenerlo más. Llega Francisco.



- Perdón por la demora, Ashley. Hice lo más rápido que pude. -llega Francisco agitado.

- No hay problema.

- ¿Vos quién sos? - dice Aiden.

- Análisis. - le dice Francisco a Aiden.



¡ ATENCIÓN !

PARA CONTINUAR LES PROPONEMOS QUE OCUPEN EL ROL DE FRANCISCO EN LA HISTORIA Y REALICEN USTEDES EL ANÁLISIS DE AIDEN. PUEDEN ELEGIR DOS DE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS. CUANDO LAS HAYAN ELEGIDO PIDANLE A LOS GUÍAS QUE LOS AYUDEN A REALIZAR EL ANÁLISIS.

Actriz: LARA SOSA

- 1. 1. ¿Qué te hizo llegar a ese sentimiento?**
- 2. 2. ¿La reacción que tuviste cambió tu configuración?**
- 3. 3. A partir de esa situación ¿entendés qué es un sentimiento?**
- 4. 4. ¿Quién fue la última persona que modificó tu configuración?**
- 5. 5. ¿Cuestionarte alguna vez la naturaleza de tu realidad?**

Respuestas

1. Improvisación, lo sentí así.
2. Si, 14% más de inteligencia emocional,
3. Creo comprenderlo.
4. Vos.
5. Sí, en este momento.

- No entiendo qué está sucediendo. - le dice Francisco a Ashley mientras Aiden continúa en Análisis.

- Vos sos uno de nosotros. Sabes perfectamente lo que está pasando. - retruca Ashley.

Francisco no entiende por qué Ashley le está diciendo eso. Nota que su comportamiento es agresivo.

- Análisis. - le indica a la robot.



¡ ATENCIÓN !

PARA CONTINUAR CON LA HISTORIA LES PROPONEMOS QUE OCUPEN EL ROL DE FRANCISCO EN LA HISTORIA, NUEVAMENTE Y REALICEN USTEDES EL ANÁLISIS DE ASHLEY. PUEDEN ELEGIR DOS DE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS. CUANDO LAS HAYAN ELEGIDO PIDANLE A LOS GUÍAS QUE LOS AYUDEN A REALIZAR EL ANÁLISIS.

Actriz: YANINA MARIANI

- 1. ¿Por qué decidiste ir por Aiden en vez de cuidar a los demás anfitriones?**
- 2. ¿Alguien te autorizó a ir tras él?**
- 3. ¿Quién fue la última persona que modificó tu configuración?**
- 4. ¿Qué pensas de tu mundo?**
- 5. ¿Cuestionarte alguna vez la naturaleza de tu realidad?**

Respuestas

1. Porque su anomalía era mayor que la de los demás anfitriones.
2. No, lo decidí yo sola.
3. Vos.
4. Mi mundo lo comparto con otras personas. Gracias a mi inteligencia y empatía he podido relacionarme con los demás. Mi dishabilidad nunca fue un problema.
5. Sí, ahora.

Al contestar la última pregunta, este personaje le entregará a su evaluador un sobre que contendrá en su interior un papel con la frase: “Somos autónomos”

SPEECH EXPLICATIVO DE NARRATIVA Y PLATAFORMA

Marisol: - Bienvenidos a West World. Hoy les traemos el primer capítulo de la segunda temporada.

Nosotros somos Marisol y Darío y los vamos a ayudar a conocer este nuevo episodio. Junto a nosotros están nuestras compañeras Lara y Yanina que nos acompañarán haciendo una breve actuación.

Dario: - Nuestra historia comienza dos meses después de los sucesos con los que terminó la primer temporada donde la situación caótica del parque ya se normalizó.

En este episodio van a aparecer tres nuevos personajes (*señalar poster*). Ellos son: Aiden, Francisco y Ashley. Son tres androides con características muy diferentes entre sí que protagonizarán este nuevo capítulo.

Para este lanzamiento nos pareció innovador cambiar la plataforma audiovisual por un cuento ilustrado que podrán leer en algunos minutos.

Marisol: -La primer temporada de West Word nos hizo acercar y cuestionarnos la relación que existe entre autonomía y programación, por eso esta tensión fue nuestra inspiración para realizar esta historia.

Les pedimos que estén atentos porque en dos partes del cuento, próximas al final, necesitarán nuestra ayuda. Llegarán a una señal amarilla de atención, por favor allí nos avisan. Quisiéramos proponerles que, en los momentos mencionados, tomen el rol de Francisco para analizar a los dos personajes.

Además sería de mucha ayuda que todos lean una hoja de la historia. Obviamente que ninguno está obligado a leer si no quiere.

Si les parece, sin muchos más rodeos empezamos con la lectura.

Dario: (*entrega el cuento a alguien del público*)

QUINTA ENTREGA: PÓSTER PRESENTACIÓN TRABAJO PRÁCTICO
FINAL

