



Taller de Datos

Cátedra: Piscitelli

Profesor: Julio Alonso

Guía del Trabajo Práctico: Ayelén Alexandra

Grupo 2: Emiliana Delgado, Andrea Bravo, Daniela García Tirado

Entrega Trabajo Práctico Final.

Curso de verano

Año 2020.

Índice

- Primera Entrega: Reconocimiento del universo:Página 3.
- Segunda Entrega: Diseño de personajes:Página 6.
- Tercera Entrega: Producción de una historia:..... Página 9.
- Cuarta Entrega: Identificación del formato: Página 12
- Quinta Entrega: Creación del Póster para la historia:Página 15.

Primera Entrega.

Objetivo: reconocimiento del universo. Inscribir la pregunta-problema en una genealogía de la ciencia ficción, y desarrollarla. Referir al menos a tres antecedentes fílmicos y conceptuales del programa de la materia.

1) Pregunta Problema

Si introducimos recuerdos en el código ¿Podremos crear androides con conciencia? Teniendo en cuenta que los recuerdos son parte de la conciencia, aunque no lo único.

Para pensar la pregunta problema vamos a retomar al antropólogo Roger Bartra¹ quien se cuestiona si las máquinas caracterizadas por tener una potente inteligencia podrán algún día desarrollar una conciencia y una autonomía similares a las humanas. El autor de *Chamanes y Robots*, cita teorías de la conciencia para acercarse a una respuesta donde desde su punto de vista ésta es “un híbrido que enlaza circuitos neuronales con redes socioculturales”.

A partir de aquí nos surgen preguntas como ¿A qué atributos la relacionamos? ¿Está acaso relacionada con la inteligencia, la capacidad de retener información, es poder razonar, sentir, tener experiencias dentro de un entorno social y natural?

En *Wesworld* (W.w a partir de ahora) el principal tema es la búsqueda de la conciencia, tanto la humana como la posibilidad de que los androides tengan la suya, una “conciencia artificial” (Bartra, 2019: 136). Desde el tercer capítulo de la serie: “The Stray”, y el cuarto: “Dissonance Theory” nos proponen la teoría de La Mente Bicameral, que refiere al libro *El origen de la conciencia en la ruptura de la Mente Bicameral, 1976* de Julian Jaynes: Dos partes del cerebro funcionando independientemente evolucionan a un estado en el que se unifican y crean lo que conoceríamos hoy como conciencia. Es por este motivo que el último capítulo de la primera temporada, pareciera que el personaje de Dolores encontró “el centro del laberinto”, es decir, de escuchar aparentemente dos voces en su cabeza descubre que solo es una voz: su conciencia.

¹ BARTRA, ROGER (2019). *Chamanes y robots. Reflexiones sobre el efecto placebo y la consciencia artificial*

Aun así, la premisa sobre los androides conscientes, queda abierta en la serie, al cuestionarnos el papel protagónico de Meave: lo que parecen ser sus decisiones no son más que acciones programadas, que aparentan ser autónomas a su condición artificial. En el texto citado, el autor retoma un ejemplo de un ensayo de Heinrich Von Kleist, que plantea la relación entre el creador y la creación: un titiritero puede hacer que sus títeres bailen con una habilidad quizá superior a la de un bailarín, “Algo así pasa con el ingeniero que programa un robot: proyecta sus sentimientos en algoritmos que animan los movimientos totalmente inconscientes de la máquina”, sostiene. Y surge la duda ¿Actúa Meave sin afectación? ¿Son los deseos de Arnold a través de su código los que responden por Maeve? Retomamos la analogía propuesta para pensar en el “software cultural” que propone Lev Manovich en su libro *El software toma el mando*, dónde pone énfasis a la relación que existe entre un programador y su objeto que no puede ser liberado de las subjetividades del primero. Pero en la narrativa de Maeve ¿El amor toma el mando? ¿Cuáles son nuestras subjetividades respecto al amor? Queremos mejorar nuestras maneras de relacionarnos, y por ende ¿crearemos códigos con manera diferentes a nuestros conceptos de amor, que son en este momento deconstruidos infinitas veces?

Partimos de la idea: “Los recuerdos son el pasado en el presente”, porque generan historia y además se conectan con nuestro entorno, apoyándonos en la teoría de la conciencia de Bartra, puesto que los recuerdos hacen alusión a la relación que formamos y mantenemos con otros, para mantener estos vínculos es necesario todo un entramado socio-cultural.

Otro puntapié para pensar cómo trabaja la conciencia es la facultad de crear, ¿acaso improvisar no es crear? Como proponen *Westworld* al mostrar nuestro objeto cuál pirámide y después como laberinto.

Finalmente otro factor que identificamos es la búsqueda de permanecer en el tiempo, quizás la única manera posible hasta el momento sea trascender como el personaje de Ford; o que nuestros recuerdos sean "replicados" por un android, como Arnold en el cuerpo de Bernard.

2) ANTECEDENTES.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL (2001) Steven Spielberg

Este film se ubica en un mundo futurista, donde los humanos y los robots llamados Mecas conviven normalmente. La película inicia con la historia de un matrimonio, donde el padre decide traer-comprar a su hogar a un androide niño para que reemplace temporalmente la ausencia de su hijo humano puesto en crio sueño debido a una rara enfermedad a la que todavía no encuentran cura. David, el niño androide está programado para amar, por lo que se construye una relación de madre-hijo entre él y la mujer. Todo se complica cuando el hijo del matrimonio se cura, la convivencia con ambos niños empieza a empeorar, hasta el punto que el androide responde a los malos tratos en un incidente de piscina. Se decide llevarlo a un lugar para destruirlo, pero ante este escenario la madre prefiere llevarlo al bosque y lo dejarlo ahí para que sea libre. Este niño robot adaptado para poder amar es abandonado. Entonces él buscará respuestas en el mundo de humanos y robots para convertirse en un ser de carne y hueso, y así poder ser correspondido con el amor de su madre.

En esta cinta cinematográfica demuestra que tan lejos puede llegar un androide con una programación para amar, la decisión de eliminar por parte de los humanos a cualquiera que presente signos de amenaza, de fallos, errores o nuevas actitudes no programadas. Las relaciones y los vínculos que se logra entre humanos y robots inteligentes es otro de los temas que se trabajan.

RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS (2004) , Michel Gondry

Una clínica privada dirigida por un médico y tres ayudantes técnicos se encargan de borrar los “malos recuerdos” a las personas. Sin embargo algo sale mal en una pareja donde ambos eliminan sus vivencias mutuamente: Clementine y Joel. Ellos vuelven a encontrarse y en ese encuentro se vuelven a mirar como antes, se gustan, se coquetean.

La película juega con las sensaciones y el tiempo que forman parte importante del destino. Tomamos como referencia esta película porque plantea la posibilidad de elegir dos veces ¿Qué pasaría si pudiéramos elegir otra vez? ¿Qué cosas cambiarían? La mente olvida ¿El cuerpo olvida?

EL ORIGEN (2010), Christopher Nolan.

Cobb, quien es considerado uno de los más habilidosos en el arte de la sustracción de ideas o información que hay en el subconsciente de las personas, a través de una máquina que le permite ingresar en los sueños, va a llevar a cabo un origen (inception), implantar en la mente de una persona una idea, una creencia, o una visión de la vida. De esta forma una

persona cree tener una idea que la considera como propia, pero en este film se explica cómo esa certeza puede ser manipulada.

Esta película cinematográfica explica el complejo tema la mente, qué hay en ella, sueños, subconsciente, dolor, recuerdos, etc. Elegimos esta película porque nos permite pensar en las ideas como creadoras del mundo, como hay una retroalimentación entre lo que imaginamos y lo que creamos. También nos interesó cómo se posicionan respecto a los recuerdos, como indispensables para la vida, permitiendo una continuidad y aprendizaje, seguir adelante a partir de los mismos.

Si pensamos en una de las Main Idea del Curso de Verano, Zeitgeist, tanto Westword como El Origen permiten un debate acerca de lo real y lo no real, son las ideas lo real, lo que mueve al mundo, las ideologías como alguna vez escribiría Marx y retomaron algunos psicoanalistas para explicar la conciencia. ¿Pueden los androides tener ideas, ideologías?.

BLADE RUNNER

En este film de 1982 se plantea la relación entre humanos y androides. Los cazadores de replicantes tienen una máquina que les permite diferenciar a los humanos de los androides por la empatía. Es así como vemos que una de las cosas que nos hacen humanos es la empatía, pero luego muestran que la capacidad de pensar que parecía algo que solo los humanos pueden hacer (acá reconocemos a Descartes con la razón como algo que nos permite saber qué somos los humanos, ¿Seres pensantes? ¿Seres que razonan? entonces por eso somos) pues en el minuto 1:17:40 uno de los androides dice: Pienso, entonces existo, no somos computadoras, "*we are physicals*". No somos una máquina, estamos pensando, somos seres vivientes. Entonces, empatía, pensamientos, miedo a la muerte, amor a la vida, racionalidad/ irracionalidad, búsqueda por la libertad parecen ser lo que hace humano a los humanos pero que en esta película hace humano a los androides.

Segunda Entrega.

Objetivo: construir personajes, cuya interacción permite explorar posibilidades, mostrar distintos puntos de vista, posiciones filosóficas, etc. Se trabajará a partir de fichas de personajes de rol. Una vez establecidos los personajes, definir situaciones, conflictos o disparadores vinculados a la pregunta-problema que puedan motivar su interacción.

Personaje #1.**Nombre:** Ariel**Especie:** Cyborg**Tamaño:** Mediane**Edad:** 28**Profesión:** Carpintería/Restauración de Muebles viejos**Características****Fuerza:** (2)**Inteligencia:** (3)**Habilidad:** Creativa (4)**Suerte:** (1)**Objetos de profesión:** Lanzallamas, pintura, broches, cámara de fotos, bisturí.**Equipamiento:** lanzallamas, bisturí, drogas "inhibidoras de recuerdos".

Background: Ariel es un personaje no binarie, bisexual, nació intersexual. Es medianamente delgado. Aunque tiene gran apetito y come mucho, le gusta correr. Hay días en que se faja los pechos y días en que se pone un vestido "femenino" es bastante versátil y eso le ayuda a pasar desapercibido cuando quiere cambiar de apariencia. Su voz se regula mediante control. A sus 25 años de edad intentó quitarse la vida. Sin embargo un grupo de científicos de DELOS la tuvieron conectada a monitores para experimentar con elle implantes robóticos.

Ahora experimenta lapsus de su pasado como feedbacks pero no puede recordar del todo. Sin embargo, sus recuerdos se vuelven insoportables y por eso toma pastillas inhibidoras de recuerdos (IDR). Prefiere convivir con androides a quienes no les ha contado su verdadera condición física. Construye refugios para ellos.

Personaje #2.**Nombre:** Pedro.**Especie:** Humanoide.**Tamaño:** Chico/ Pequeño.**Edad:** 29**Profesión:** Cazarrecompensas amateur.**Características:****Fuerza:** (3)**Inteligencia:** (2)**Habilidad:** (4)**Suerte:** (1)**Objetos de Profesión:**

1. Cuchillo
2. Cantimplora.

Equipamiento.

1. Lupa.
2. Anillo.

Background del personaje: Pedro tuvo una infancia un poco difícil. Su padre nunca le prestó la debida atención, y el único cariño que tenía era el de su madre. Pero en su pre-adolescencia ella murió de cáncer, por lo que la única compañía y mano derecha que le quedaba era la de su hermano, dos años más grande que él. Se los conocen por estar siempre juntos, teniendo las mejores aventuras, siempre explorando nuevos lugares y encontrando nuevos objetos. Se puede decir que Pedro tiene una muy buena habilidad de rastreo ya que lo entrenó desde la niñez. Por lo que cree que puede tal vez en un futuro convertirlo en su manera de ganarse la vida: resolver misterios en el pueblo, encontrando cosas o personas. Él sabe que eso no se consigue de la noche a la mañana, por lo que entonces la paciencia es otra de las características de su persona. Ya que también no es tenido en cuenta seriamente por sus pares y por los habitantes del pueblo, debido a que las veces que quiso demostrar su talento no pudo resolverlas sus demostraciones de forma satisfactoria. Esto podría ser en realidad porque sus trabajos fueron saboteados por alguien, pero él no se daría cuenta ya que no tiene el talento de percibir cuales son las personas a su alrededor que quieren hacerle daño. Por lo tanto lo único que puede hacer ahora, como persona que recién adquiere la mayoría de edad, es trabajar como cazarrecompensas del pueblo, lo cual no le gusta porque no considera a esa actividad como la adquisición segura de justicia. Actualmente a sus "pares" o "compañeros" de trabajo no les tiene mucha confianza, ya que cualquier ventaja que alguno pueda tener sobre el resto es aprovechada, por lo que la traición, la mentira y la violencia están a la orden del día. Y él al tener un aspecto pequeño, ser joven y poco inteligente para darse cuenta de estas cosas, hace que lleve consigo un cuchillo todo el tiempo como arma de protección.

Personaje #3.

Nombre:Nala / Winema

Especie: Androide

Tamaño: Mediano

Edad: 14

Profesión:

Características

Fuerza: (2)

Inteligencia: (4)

Habilidad: Creativa (3)

Suerte: (3)

Objetos de profesión:

1. Flecha y arco.
2. Escudo de Sanación.

3. Caballo.

Equipamiento:

1. Penacho.

Background:

DELOS decide cambiar la narrativa que antes refería a Gasira y Nala. Gasira era una madre que vivía a las afueras del pueblo con su pequeña niña: Nala. Ahora Gasira es Maeve y Nala es Winema. La pequeña Winema fue encontrada por una tribu nativa de Norteamérica y allí es renombrada por el cacique Wineta.

Winema, quien con su astucia ayuda a proteger tierras americanas, está cómoda con su nuevo personaje, pero hay días en que tiene recuerdos de haber estado con otra vestimenta y una madre, es ahí cuando empieza a realizarse preguntas sobre esto, que en un principio cree que son brujerías que quizá otras tribus le hacen.

Tercera Entrega.

Objetivo: Elaborar un guión/historia/storyboard, utilizando los disparadores narrativos y poniendo a interactuar a los personajes. Identificar la temporalidad (elemento clave en WW) en la que se desarrollan la narrativa y problemática planteadas

Sinopsis:

Luego de la tragedia del día de la presentación de una nueva narrativa para Westworld, todo parece haber vuelto a la normalidad. Maeve Millay estuvo a punto de escapar, pero decide a último momento regresar al parque en búsqueda de su hija. Para esta importante misión va a necesitar la ayuda de Pedro, un excelente cazador de recompensas. Este se va a enamorar de Ariel, el único cyborg que introdujo Westworld de género humano no binario que tiene la posibilidad de tener encuentros amorosos con más integrantes del parque, y quien será la persona que se interpondrá en los objetivos de Maeve.

Guión Literario.

1. INT. BAR "LA MARIPOSA". DÍA.

Ariel es un carpintero no binario que se dirige al bar "La mariposa" y pide un trago para tomar su pastilla. Allí conoce a Pedro, un cazador de recompensas, que lo había observado desde su llegada a caballo. Él fue por unos tragos luego de haber capturado a Princeton, un delincuente buscado por cuatrismo y cientos de homicidios. Ambos empiezan a entablar una conversación.

2. EXT. CARPINTERÍA. DÍA.

Ariel tiene su propia carpintería alejada del centro ya que es un lugar enorme donde trabaja arduamente en muebles de todos los tamaños y formas. Pedro se ofrece a acompañarle ya que se siente fuertemente atraído por su personalidad misteriosa.

Pedro: Es muy peligroso vivir acá.

Ariel: Creo que viví en lugares peores. Mi propia cabeza en este momento es más peligrosa.

Pedro: Dónde?

Ariel: No lo entenderías. Los peligros reales vienen a disfrutar de su poder a este lugar pero, yo, prefiero encontrar la calma en la racionalidad de los irracionales. (Ariel toma una pastilla).

Pedro: Me tengo que ir, pero te veo mañana.

(se va pensativo con otros cazarrecompensas que vinieron a buscarlo para una misión)

3. EXT. CAMPO. NOCHE.

Maeve, anfitriona que decide volver al parque para buscar a alguien muy importante para ella, queda impresionada por semejante captura por lo que decide usar a Pedro como aliado en su objetivo de escapar, contándole lo que ella ve e invitando a morir para conocer lo que pasa en las instalaciones de Delos.

Maeve: Hacen esto con todos nosotros, nos usan para su diversión.

Pedro: Quienes?

Maeve: Ellos, pero estoy segura que hay otro lugar donde no estemos controlados.

Pedro: Qué lugar?

Maeve: No lo sé pero tenemos que salir de acá, con mi hija, y vos...si quieres.

Pedro quién está inconforme con su vida y su trabajo y quien vive con su hermano, quiere ser Sheriff pero no es tomado en serio y tiene baja autoestima por los problemas que tuvo en su niñez con su padre y la muerte de su madre.

3. EXT. CAMPO. DÍA.

Pedro emprende su misión con Maeve y su hermano en la búsqueda de Nala por todo el parte, se dirigen en búsqueda de Ariel para que pueda hacerles un retrato hablado sobre Nala que les permita encontrarla más rápido.

4. INT. CARPINTERÍA. DÍA.

Ariel: Qué hacen ustedes acá (mientras agarra un bisturí de la mesa)

Maeve: Queremos que lo uses pero no con nosotros.

Pedro: Necesitamos de tu ayuda para poder encontrar a Nala.

Ariel: De que hablan?

Pedro: Queremos escapar de este lugar, sabemos lo que hacen con nosotros.

Ariel: (Extrañade)

Maeve: Quiero recuperar a mi hija, salir de acá y vengarme de ellos.

Pedro: No nos obligues a hacerte daño.

Ariel: No pueden hacerme daño.

Maeve: (Le saca el bisturí a Ariel y se lo clava en la pierna) Necesitamos de tus manos de lo contrario ya estarías sin ellas.

Rápidamente Ariel se da cuenta que hay algo extraño porque por su condición de cyborg ningún androide podría atacarle pero Maeve pudo hacerlo, así que decide ayudarles con la creación de un dibujo sobre Nala y además emprender el viaje hacia su búsqueda sin entender bien de dónde quieren escaparse y a qué lugar quieren ir.

5. EXT. CAMPO. NOCHE

Mientras cabalgan hacia la zona de Collins Maeve decide contarle a Ariel lo que sabe acerca de las instalaciones de Delos y lo que hacen con los Androides.

Maeve: Ellos nos programan para ser como ellos, pero no nos tratan así.

(Ariel no va a contar su secreto porque piensa que Maeve no tendría confianza en él, además Ariel va a intentar convencer a Pedro para que se quede en el parque ya que si bien toma pastillas para eliminar recuerdos de su pasado, se le vienen a la cabeza y sabe que el mundo de afuera es más cruel).

6. EXT. CAMPO. DÍA.

Pedro ya no tolera la forma en la que Maeve trata a Ariel. La búsqueda de su hija la lleva a cometer actos violentos no solo a la única cyborg del parque sino también a otros anfitriones que se meten en su camino. Por lo que en un determinado momento en el viaje Pedro decide terminar con la compañía de Maeve, debido a que Ariel le había contado lo que recuerda de su historia personal, y lo que recuerda del afuera con la maldad que le caracteriza. Esta decisión de Pedro a Maeve le desagrada completamente por lo que intenta lastimar nuevamente pero esta vez tanto a Pedro como Ariel. El cazarrecompensas, en ese punto ya consciente dice su reflexión acerca de la realidad que le rodea, y apunta hacia Maeve, que como anfitrión no la diferencia en nada a los humanos que están afuera y controlan el parque.

7. EXT. CAMPO. NOCHE

Los tres personajes están a punto de tomar caminos diferentes, pero Ariel comprende el amor que siente Maeve por su ser querido por lo que terminan acompañando a ella hasta que encuentren a su hija y luego ir a buscar un lugar donde nadie pueda encontrarlos dentro del parque.

8. EXT. CAMPO. DÍA.

El grupo de búsqueda llega a las afueras del pueblo, donde se ubica una tribu nativa de Norteamérica. Maeve encuentra a su niña, y cuando logra hablar Maia expresa que la recuerda porque la vio en sus sueños o en pequeños lapsus que le agarraban en su día

cotidiano, pero nunca pensó que podría ser de una vida anterior que ella tuvo. La niña se encuentra consternada, asustada, no sabe que parte de su vida es real, si ella es real. La situación la consume, y toma la decisión de suicidarse del acantilado de donde se encontraban.

Momento histórico dentro del universo narrativo de WW en el que ocurre la historia.

El momento que elegimos para plasmar nuestra narrativa en torno a la pregunta/problema es después de los sucesos del final de la primera temporada. Para recordar, el dueño del parque Ford decide presentar su nueva narrativa a los dueños de Delos. En ese momento, no solo se está llevando a cabo el despertar de la consciencia de algunos anfitriones, sino que también se presenta la situación de Maeve que decide volver al parque en búsqueda de su hija, rompiendo de esa manera la programación que había puesto en ella Ford. En esa decisión este personaje toma su primera elección. Para continuar la historia de Westworld, luego de aquellos acontecimientos, la situación parece haber sido controlada en parte por los que dirigen el parque, aunque algunos anfitriones siguen fallando, otros están despertando, y por lo tanto ubicamos nuestra narrativa en este momento. Nuestros personajes, y sus respectivas narrativas no están funcionando correctamente, pero es debido a que se cruzan al personaje de Maeve en donde todo sale de lugar para ellos.

Cuarta Entrega.

Objetivo: seleccionar los formatos que mejor se ajusten a la historia, y presentar dispositivos que se prestan para comunicar de mejor forma la ficción desarrollada.

Formato para presentar la historia creada.

El formato que fue seleccionada para llevar a cabo la nueva narrativa para la serie de HBO de Westworld es la de un cuento sonoro, transmitido en formato podcast por la plataforma de streaming Spotify. Cada episodio tendrá una duración de 20 minutos máximo. Además la narrativa planteada será el primer capítulo que se emitirá por este medio, inaugurando una nueva serie alternativa de la original. Por otro lado, la historia fue reescrita y modificada del primer guión literario para adecuarse al medio sonoro elegido.

Guión Literario

Capítulo I: Maeve

Después de la tormenta viene la calma, dicen. Algunos de nosotros hemos sido reinsertados en nuestras narrativas. Yo volví a “La Mariposa. Me generan rechazo los nuevos. El vómito verbal me supera, las palabras casi salen y quiero evitar decirlas, pero

callo y me centro en mi objetivo: recuperar a Nala, y después irnos de acá. Ya no van a poder hacer lo que quieren con nosotros y afuera me vengaré de ellos.

Ayer supe de Pedro, ese cazarrecompensas que nadie toma en serio. Atrapó al bandido de Princeton, parece que tiene habilidad para rastrear y eso es justo lo que necesito para encontrar a mi hija.

Capítulo II: Pedro

Siempre he querido ser sheriff y he sido paciente, pero quizás la vida cambie para mí ahora que todos saben que agarré al más buscado. En este lugar pasan cosas extrañas... Maeve me contó sobre sus sueños, estuvimos juntos ahí, quiere que la ayude a encontrar a su hija y me dijo que si quería podía escapar junto a ellas. Pero no lo sé, acá está mi familia y las personas del pueblo necesitan de alguien que les pueda cuidar... de todas maneras la voy a ayudar.

Ariel vive lejos del centro, le acompañe a su casa. Aun no puedo creer todo lo que hace con sus manos, no parecen de este mundo, además no debe ser fácil restaurar la basura, lo roto. Cuando le dije que este lugar es demasiado peligroso, me contestó que su cabeza lo es más. No sé qué esconde. Pero cuando veo sus ojos, hay algo, no sé si llamarle misterio. Lo que sé es que me dan ganas de estar a su lado.

Hoy no me puedo quedar mucho tiempo, mañana empezamos con la búsqueda de Nala, la hija de Maeve.

Capítulo III: Ariel

Años atrás, de un momento a otro todo estaba oscuro y vacío, me sentía aterrado. Dicen que intenté quitarme la vida de la forma más despiadada (meter ruido de interferencia) ahora tomo pastillas inhibitoras de recuerdos, el pasado duele. En Delos, me revivieron con tecnología, ahora soy mitad humano y mitad los otros. Pero aunque quiera que mi mente no recuerde más, mi cuerpo también tiene memoria y para él aún no hay pastillas.

Este lugar es todo lo que tengo, me gusta estar acá, hacer lo que hago. Mis manos parecen automatizadas cuando restauro. Me genera tanta paz vivir acá.

(Es de noche y llueve). Pedro y una mujer, vinieron a mi casa sin invitación, quieren que dibuje un retrato hablado, buscan a una tal Nala y yo decidí unirme a la búsqueda.

Capítulo IV: Nala

Winema es mi nombre, me lo puso la tribu del cacique wineta, mi familia. Significa jefa, y me identifica a la perfección, a pesar de tener 14 años. Aprendo mucho de ellos, y los protejo. Hago recorridos diarios de vigilancia. Una vez nos enfrentamos a unos bandidos. Con la flecha y el arco, pude ayudar aquella vez. En las primeras batallas empezaron estas cosas extrañas. Cruzan por mi cabeza imágenes de mi estando en otros sitios, con otra persona. Luzco diferente. Son solo instantes y me marean, me hacen dudar. Así que estoy segura que son algunas de estas tribus. Es su brujería para debilitarme y así avanzar sobre nuestras tierras.

Capítulo V: Todos.

Ariel

Paramos a descansar en la noche montando un breve refugio improvisado. Me quedé a solas con Pedro, mientras maeve salió a caminar porque no podía dormir. Le conté varias cosas. Cosas que tienen que ver con mi historia, acerca de mis días afuera, con todo lo que sufrí, a las personas que me tuve que cruzar. Él escuchó con atención cada palabra. También aproveche para contarle que hay algo en Maeve que no me genera confianza me recuerda a los humanos.

Maeve

Cada momento parece eterno. Y los obstáculos que tengo en el camino no hacen más que empeorar mi paciencia. No me importa que sean. Si son huéspedes los que tengo que hacer aun lado, por supuesto lo disfruto más, por ser quienes son. Y Ariel ya me esta cansando con sus consejos, ya no me sirve, así que ya me puedo deshacer de elle...

Pedro.

¡Ya basta! Es todo lo que puedo decir. Cruzó un límite. No me gusta lastimar por lastimar. Eso es lo que siempre trate de corregir en las personas que me rodean. Cobrar venganza no es lo mismo que justicia.

Maeve

Él no sabe lo que dice, él no vio y sintió lo que yo viví. Si ellos lo hicieron, yo también puedo hacer a un lado a cualquiera. Incluyendo a ellos dos si se meten en mi camino hacia Naia.

Pedro.

Dice que yo no vi lo que ella experimentó. No hace falta, ella lo muestra claramente. Ya no vamos a ayudarla porque no hay diferencia entre ella y los humanos.

Quinta Entrega.

Objetivo: Un póster digital, realizado con orientación vertical, tamaño A2. Realizar una conclusión sobre el proyecto y el proceso de trabajo, que deberá tener como máximo 2 carillas. Agregar los links o materiales para acceder a la narrativa creada.

Poster



Links o materiales de la narrativa creada

[Trailer del podcast "No regreses".](#)

[Podcast "No regreses"](#)

Reflexiones Finales.

El avance del proyecto fue gradual pero constante mediante la modalidad de entregas semanales que nos ayudó a tener un acabado prolijo del trabajo final. A la vez la pre-exposición nos ayudó a tener una presentación adecuada: primero explicamos la pregunta problema, los autores que retomamos y las películas que nos inspiraron para la creación de nuestra narrativa y personajes dentro del universo de Westworld. Si bien nuestro grupo constaba de tres personas a diferencia de los demás grupos que contaban con cuatro o cinco integrantes, nos organizamos delegando las tareas y a la vez una era el soporte de la otra, por lo cual todas pudimos completar el proceso de aprendizaje de la materia, la cual fue tomando forma paulatinamente. Tuvo un plus de exigencia por ser materia de verano, pero también la posibilidad de goce por poner en juego nuestra creatividad y pensar un proyecto más grande a futuro.