

WESTWORLD

¿PODRÁN LOS ANDROIDES DESAFIAR A LA HUMANIDAD?



CHARLOTTE
HALE

DAKOTA

ULTRECH

TALLER DE INTRODUCCIÓN
A LA INFORMÁTICA, TELEMÁTICA
Y AL PROCESAMIENTO DE DATOS
JEFE DE CÁTEDRA: ALEJANDRO PISCITELLI
DOCENTE A CARGO: JULIO ALONSO
CURSO DE VERANO 2020

INTEGRANTES
URSULA VICECONTE
AGUSTINA GRESPO
LAURA ROA
GINA PIÑERO
ENTREGA 10/03/2020

Índice

1.Pregunta-problema.....	2
2.Ficha de personajes.....	4
3.Sinopsis e historia.....	8
4.Formato de presentación.....	11
5.Conclusión.....	15
6.Bibliografía.....	17

1. Pregunta- problema

¿Cómo será el entramado cultural entre robots y humanos en un futuro cercano? ¿Qué clase de límites condicionarán el vínculo entre robots y humanos?

La inteligencia artificial, como intento de imitar la inteligencia humana pero en el software de un robot, está presente hace muchos años en nuestra vida. A partir de la primera temporada de la serie *Westworld* (WW) y de las temáticas que propone con respecto a la relación entre humanos y robots, centraremos nuestro trabajo en este vínculo, tomando como punto de partida a Alessandro Baricco. En su texto *The game*, va a hablar de que estamos en una suerte de mutación y en un cambio de paradigma. Estamos frente a una revolución mental, es una revolución cuyo origen y propósito no conocemos con exactitud y que genera incertidumbre y miedo.

Si miramos nuestro presente con detenimiento y en clave de la pregunta-problema que nos planteamos, podemos observar ciertas características de la relación humano-robot: sentimientos, miedos, expectativas que con el correr de los años se acrecentaron, cambiaron o desaparecieron, con respecto a los productos culturales que consumimos. Un ejemplo de esto lo presenta Jorge Carrión en su texto *Teleshakespeare*, donde va a argumentar que tanto el cine como la televisión nos envía postales desde el futuro (Carrión,2011:21), y con respecto a las series, hay sucesos que son prefigurados y muestran que lo que en el ámbito de la ficción puede ser normal, también podría serlo en lo real, como sucede en *Westworld*: “(...) al personaje lo sentimos cercano y lejano a un mismo tiempo; real y virtual.” (Carrión,2011:15).

Pensamos la problemática planteada a partir del slogan que presenta la serie: *Live Without Limits* (vivir sin límites). Esto nos introduce a pensar sobre la cuestión de los límites con respecto al vínculo anteriormente planteado. La propuesta original del parque es que los huéspedes que ingresen, en una temática del viejo oeste, puedan gozar de libertades que en su vida cotidiana están culturalmente restringidas como por ejemplo: matar, violar, golpear, entre otras.

Ahora bien, respetando el slogan de la serie, los humanos pueden interactuar con los androides como lo deseen sin que estos puedan defenderse o cuestionar lo que les está

sucediendo. Traemos como ejemplo la escena del primer capítulo de WW, donde Bernard interroga a Dolores y le dice que fue construida para satisfacer los deseos de los huéspedes. Por lo tanto, Westworld se presenta como un lugar donde las posibilidades son ilimitadas.

A diferencia de este comportamiento, en nuestra narrativa proponemos dar vuelta la situación y pensar de un modo diferente este vínculo. Estableceremos ciertos límites en la interacción huésped-anfitrión, donde los androides serán programados para alcanzar la conciencia y tener un autocontrol sobre sus acciones frente a los humanos, siguiendo la pregunta de Roger Bartra: “¿Las máquinas caracterizadas por tener una potente inteligencia podrán algún día desarrollar una conciencia y una autonomía similares a las humanas?” (Bartra,2019:86).

Por último, traemos a relación con la serie trabajada los siguientes antecedentes audiovisuales de ciencia ficción: Her, Yo Robot y la serie Osmosis. Estos films al igual que WW, plantean como epicentro el lugar que ocupa la inteligencia artificial (IA) en la vida de los humanos.

En el caso de Her trata de un ser humano (Theodore) que se enamora de Samantha, un sistema operativo. El personaje al principio se muestra triste, solitario y que no puede desprenderse de una relación pasada y se va a enamorar de un sistema operativo inteligente, que habla todo el día con él y que es parecido a una persona real. Por lo tanto, se puede ver cómo reemplaza lo real por lo virtual.

Como segundo ejemplo, traemos a “Yo Robot”. En esta película, ambientada en el año 2035, los robots ayudan a los humanos en todas sus tareas. Estos tienen en su sistema las tres leyes de la robótica que les impiden hacer daño a los humanos o desobedecerlos, al igual que sucede en Westworld. Sin embargo, hay un robot asesino que no obedece las tres leyes y es capaz de decidir por sí mismo. Esta película pone de relieve el rol de los robots y el vínculo con los humanos en un futuro, al igual que lo planteamos en nuestra problemática.

Por último, la serie Ósmosis basada en inteligencia artificial, consiste en encontrar a “tu alma gemela” mediante un chip que registra el ADN de la persona que se lo coloque y que se activa al tomar una píldora. A su vez, son controlados por los científicos creadores para que no presenten anomalías. Como en el caso de Westworld, los participantes son controlados y vigilados como si estuvieran en un panóptico. Es interesante tomar la serie Osmosis en cuenta, ya que, se relaciona con la serie a trabajar y ambas comparten la tecnología sin límites

en los humanos. Tanto en los films mencionados como en Westworld, el vínculo humano-robot está cada vez más potenciado.

2. Personajes

A continuación se presentarán las fichas de los personajes creados por cada una de las integrantes del grupo:

Úrsula

 **Universidad Maimónides**

ESCUELA DE
COMUNICACIÓN + DISEÑO MULTIMEDIAL

Nombre del personaje: Dakota Johnson

Especie: Humana
Tamaño: Normal
Edad: 25 años
Profesión: Programadora- Ingeniera electrónica

CARACTERÍSTICAS

Fuerza	1
Inteligencia	4
Habilidad	3
Suerte	2

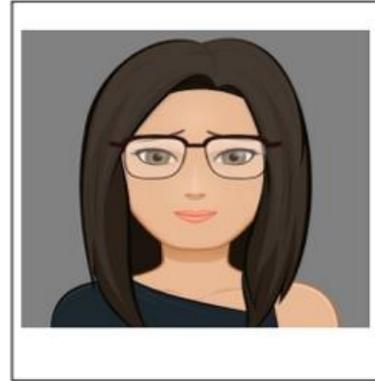
Distribuí estos puntos: 4, 3, 2, 1.

OBJETOS DE PROFESIÓN

1. Batería
2. Laptop

EQUIPAMIENTO

1. Cartera
2. Anteojos de leer
3. Ropa casual



BACKGROUND DEL PERSONAJE

Es una joven programadora que entrará en Westworld con el objetivo de insertar en los androides nuevos códigos que modificará sus narrativas y comportamientos, con el objetivo de que estos alcancen la conciencia mediante el desarrollo del lenguaje. Aprovechará sus dones tecnológicos y junto con sus narrativas potenciará la Inteligencia Artificial de los robots. Durante su estadía se enfrentará a cualquier obstáculo que se imponga y que impida su objetivo final, que será quedarse al mando del parque, con sus robots conscientes.

Laura

Nombre del personaje: AMANDO BEDUINO

Especie: Androide
Tamaño: mediano
Edad: 35
Profesión: sheriff

CARACTERÍSTICAS

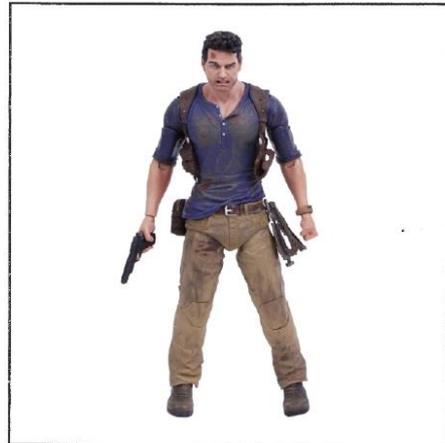
Fuerza **4**
Inteligencia **3**
Habilidad **2**
Suerte **1**
Distribuí estos puntos: 4, 3, 2, 1.

OBJETOS DE PROFESIÓN

1. Pistola encapsuladora
2. Ganchos sujetadores

EQUIPAMIENTO

1. Uniforme
2. Moto invisible
3. _____



BACKGROUND DEL PERSONAJE

Sheriff por herencia. Poca suerte en el amor y habilidades atrofiadas por el uso y abuso de la tecnología.

Su inteligencia es muy buena aunque lo hace torpe en algunos casos, sobre todo cuando dispara.

Su arma encapsuladora, lanza una mascara transparente generando una jaula para detener a los androides con fallas. Nadie puede matarlo por su extremada fuerza aunque un golpe de mala suerte puede arruinar su carrera.

umai Universidad Maimónides

ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO MULTIMEDIAL

Nombre del personaje:
Mia

Especie: Androide

Tamaño: pequeña, delgada

Edad: 11

Profesión: hacer travesuras / ratona

CARACTERÍSTICAS

Fuerza	2
Inteligencia	4
Habilidad	3
Suerte	1

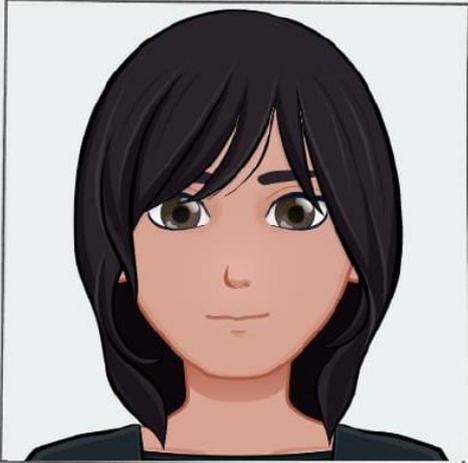
Distribuí estos puntos: 4, 3, 2, 1.
+ -

OBJETOS DE PROFESIÓN

1. Lazo
2. Bolsito

EQUIPAMIENTO

1. Medallita de recuerdo
2. Piedras y gomera
3. Vestido verde oscuro



BACKGROUND DEL PERSONAJE

Mia es una huérfana que busca ganarse la vida como puede. Le gustan las aventuras, Travesuras y bromas y siempre invita a los niños nuevos del pueblo (huespedes) a sumarse con ella. Todos en el pueblo la conocen por sus Travesuras y hurtos, es querido pero hace enojar a muchos también. Tiene una medallita que era de su mamá, la cual no recuerda como murió, pero extraña por las noches. Siempre lleva con ella un lazo de aborno que lo usa con gran inteligencia y habilidad para sus aventuras. Hay un nuevo visitante adulto en el pueblo que la estuvo observando, pero a ella no le gusta y le da miedo.

Nombre del personaje: Utrecht

Especie: Androide
Tamaño: Normal
Edad: 30 años
Profesión: Espia

CARACTERÍSTICAS

Fuerza	1
Inteligencia	4
Habilidad	3
Suerte	2

Distribuí estos puntos: 4, 3, 2, 1.

OBJETOS DE PROFESIÓN

1. Anteojos con cámara y GPS
2. _____

EQUIPAMIENTO

1. Mochila con sus instrumentos de espía
2. Ropa formal
3. Mucha inteligencia



BACKGROUND DEL PERSONAJE

Utrecht es una androide espia que presenta una inteligencia suprema y mucha habilidad pero que es débil respecto a la fuerza física. Tiene la habilidad de transformarse y cambiar sus características frente a situaciones de peligro. Va a participar de una misión que cambiará todo en el parque Westworld.

A partir de la pregunta-problema establecida y la selección de algunos de los personajes planteados arriba, se pensaron disparadores narrativos y se llevó a cabo la escritura de la

siguiente historia. La presente narrativa es un epílogo del último capítulo de la serie trabajada, pensada como una nueva etapa futurista.

3. Sinopsis e historia

Sinopsis

Hay una frontera que nos divide entre lo real y lo artificial, hay múltiples “sin respuestas” que nos guían solapadamente hacia un futuro cercano e incierto.

En este epílogo de la primera temporada “WestWorld”, los propósitos de Ford quedan socavados tras su muerte. De inmediato ingresan al parque una nueva accionista y su asistente que trabajarán juntas en un mismo objetivo. Dakota, experta en inteligencia artificial, acompañada por Utrecht, su mejor creación robótica que permanecerá encubierta en el equipo WW para facilitar información secreta. Estarán dispuestas a reconfigurar y cambiar las narrativas en los anfitriones del parque, con el objetivo de que estos puedan percibir emociones y responder con un lenguaje proveniente de la conciencia, más humanizado. Su obstáculo será Charlotte Hale que intentará quedarse con la directiva de WW pase lo que pase. ¿Cómo lograrán convivir los androides y los humanos en esta “nueva temporalidad” del parque?.

Historia

En la apertura del cuarto parque Westword se generará un cambio en la narrativa de los anfitriones. Estos limitarán y superarán las acciones de los humanos, tendrán implantada una conciencia artificial, con matices éticos y morales alcanzando, como dice Varela en su texto, “la facultad de moverse para hacer frente a lo inesperado del mundo”.¹

Tras la muerte de Ford, se desatará una lucha por la posesión de WW con objetivos opuestos. Por un lado, Charlotte Hale a cargo de la dirección general del parque, querrá obtener todo el capital posible, y por el otro Dakota, como su obstáculo, tendrá por objetivo potenciar la IA de los anfitriones, para que los robots puedan adquirir la ilusión de un yo y de una conciencia, de

¹ Varela, Francisco “¿Qué es la vida artificial?”, “Cuatro pautas para el futuro de las ciencias cognitivas” Págs 41-46 y 239-256 en *El fenómeno de la vida*. Santiago de Chile, Dolmen, 2000.

la misma manera en que lo hacen los humanos, pero artificial y autónoma. Los planes de Hale, se verán frustrados por la nueva accionista que al parecer, sabe mucho más del parque de lo que deja mostrar.

Dakota intentará conquistar su objetivo con ayuda de Ultrech, que se encargará de implantar un entramado de redes neuronales artificiales creadas por Dakota, buscando emular los procesos lógicos-rationales de los seres humanos. Potenciará a los androides mediante el lenguaje como herramienta esencial en la toma de decisión, acción y reacción, provocando un cambio en sus conductas que repercutirán en los visitantes también. Las máquinas capaces de imitar y copiar, podrían llegar a convertirse eventualmente en entidades autorreplicantes, ya que inventarían espontáneamente los procesos de autorreferencia. Se trataría de máquinas que, tal como nosotros, tendrían la peculiar ilusión de ser conscientes.²

La llegada de Dakota genera cierta sospecha en Hale, que estará dispuesta a enfrentarse con quien sea necesario para quedarse con el capital financiero de allí. Mientras tanto los androides, serán una caja de sorpresas tanto para los equipos, como para los visitantes. La frontera humano/robot empezará poco a poco a desaparecer.

Dakota, “avanza con las luces apagadas” (...) cada día que pasa, pierde algo de su humanidad prefiriendo más artificialidad, más performativa y menos falible. Delega elecciones, decisiones y opiniones a estas máquinas, algoritmos, estadísticas, clasificaciones (Baricco, 2019:21). Con Ultrech de espía para que nada irrumpa el plan y los nuevos códigos insertos en los robots, Dakota comenzará con su propio juego y observará cada conducta de ellos.

Una prueba que demuestra la eficiencia de la nueva narrativa creada por Dakota, estará planteada en una discusión entre un huésped y el sheriff (anfitrión) en el parque. En esta instancia Amado Beduino (sheriff), defiende a Mia, una niña huérfana, al ser atacada. Una acción de autocontrol que responde a los nuevos códigos narrativos. La interacción entre ambos

² Bartra, Roger. “La construcción de una conciencia artificial” en *Chamanes y Robots. Reflexiones sobre el efecto placebo y la conciencia artificial*. Anagrama, 2019.

personajes genera el retiro voluntario del huésped, que no conforme con lo sucedido, presenta su queja en el parque.

Con este hecho, Hale comienza a esclarecer sus sospechas contra las acciones de Dakota en el parque y decide impedir las mediante sus herramientas morales. Junto a su equipo de abogados, intentará revertir las inversiones de Dakota para expulsarla de la gerencia y hacerla caer en una trampa mortal, al igual que lo hizo con Ford. Tendrá como aliados a Félix y Sylvester, dos ingenieros que en su momento respondieron a las órdenes de Maeve. Tendrán que estar atentos, seguir de cerca a los robots y ver que no presenten alteraciones que posiblemente esté implantando Dakota. Será una tarea difícil para ambos, porque Ultrech se encargará de encapsular los códigos responsables de esas alteraciones.

Ultrech, siguiendo de cerca el accionar de Hale, advierte cierta inseguridad en su equipo de trabajo y se lo comunica a Dakota, porque además de socias son amigas. Relación que Dakota finalmente pudo lograr en este androide y que se va a fortalecer con el único objetivo presente: lograr que el resto de los robots también alcancen ser autoconscientes.

La situación se polariza aún más cuando Hale comienza a investigar archivos secretos donde encontrará un dispositivo holográfico creado por Ford antes de morir, con información encriptada, e intentará descubrir el mensaje.

Paralelamente, Ultrech se entera de esto y se ofrece a trabajar con Hale con el fin de descifrar el enigma, obtener la información del código y entregársela a Dakota. Hale acepta la propuesta subestimando la inteligencia de Ultrech, simplemente la ve como una oficial administrativa, un tanto ingenua. Argumenta que si pueden obtener esa información secreta, ella se encargará de incrementar el capital de la empresa y crear robots más eficientes y prácticos. Lo que nunca imaginaron es qué contenía ese dispositivo.

A partir de entonces, una vez descifrado el código del mensaje, cambiará por completo el futuro del parque.

Ultrech descubre el código y sorprendida se lo lleva en secreto a Dakota. Ambas sobresaltadas por el descubrimiento se abrazan y se preparan para cumplir con lo pactado y así comenzar un mundo nuevo (el despertar de la conciencia de todos los robots). Ultrech sin importar lo que pase y con el objetivo bien marcado, la acompañará hasta el final. Fortalecerán el vínculo humano-robot al punto de eliminar cualquier barrera, y darán juntas el golpe final.

4. Formato

El formato elegido para la presentación de la historia narrada anteriormente es un Escape Room (sala de escape), juego que fue ganando popularidad en todo el mundo en los últimos años. Consiste en un juego mental y en equipo conformado por dos personas o más. Los jugadores son encerrados en una habitación y para poder salir de la misma tienen que resolver diferentes pistas y enigmas en un tiempo determinado. Cada Escape Room representa una historia que será relatada a los jugadores antes de entrar y que la tendrán que tener presente para seguir las pistas relativas a esa historia y lograr descubrir la pista final que les permitirá escapar de la sala. La temática y ambientación de las salas es muy importante porque introduce a los participantes en diferentes contextos y los sumerge en el juego.

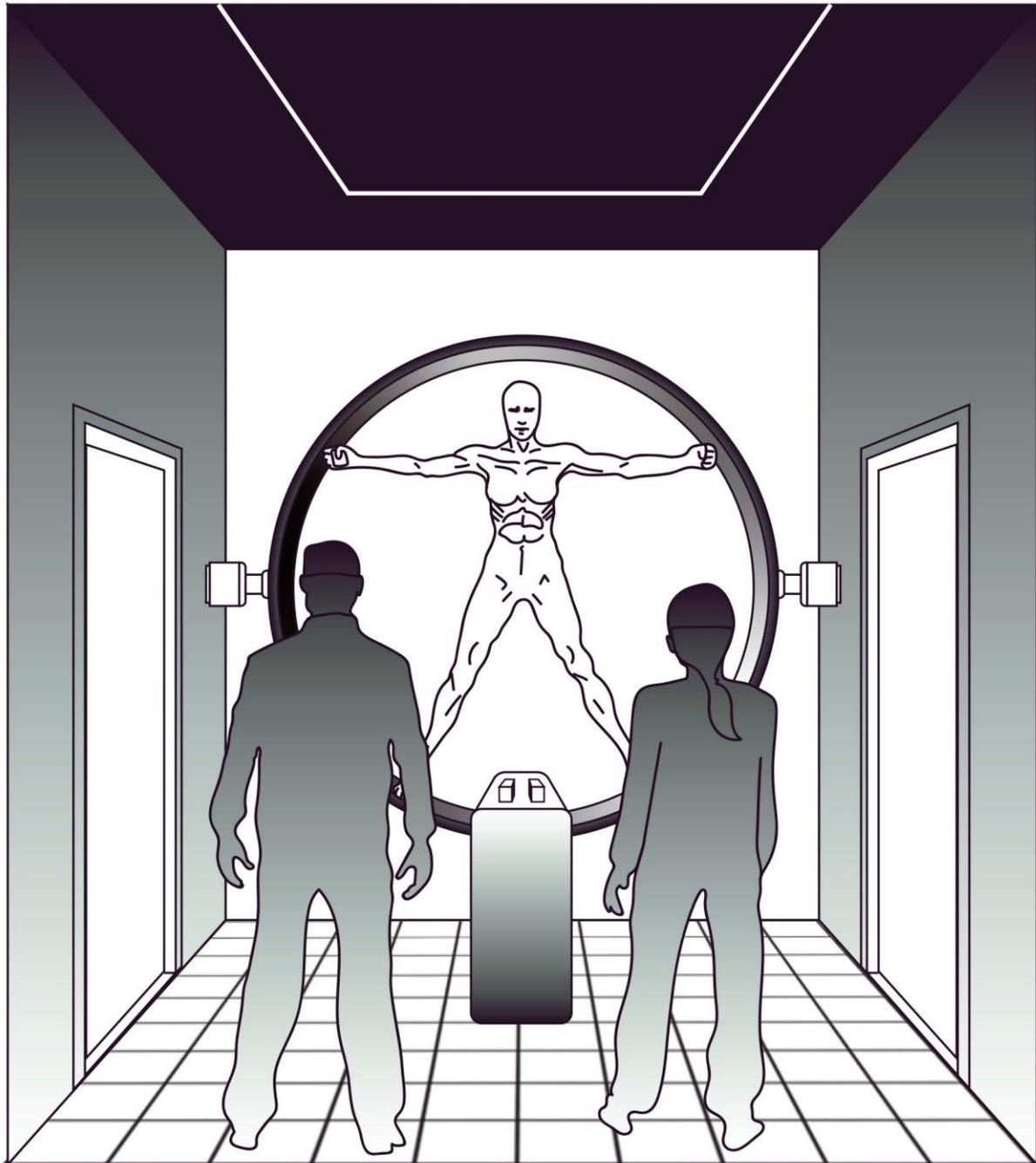
Nuestra propuesta es realizar un Escape Room que represente físicamente nuestra narrativa desarrollada (WW). Este Escape Room estará compuesto por tres habitaciones, cada una con un código escondido que tendrán que descubrir mediante diferentes acertijos. Estos códigos ocultos guiarán a los participantes a descubrir la salida de cada habitación hasta llegar a la última instancia. En la última habitación estará el mensaje encriptado que será el final de la historia presentada y posibilitará la salida de la sala.

Sala 1: En esta sala los participantes se encontrarán con un mapa pegado en la pared y una caja fuerte debajo de este que tendrá la llave para abrir la siguiente habitación. Los códigos están ocultos dentro del mapa, y, una vez que los descubran, tendrán que ubicarlos en el candado de la caja fuerte, obtener la llave y pasar a la siguiente habitación.



Sala 1

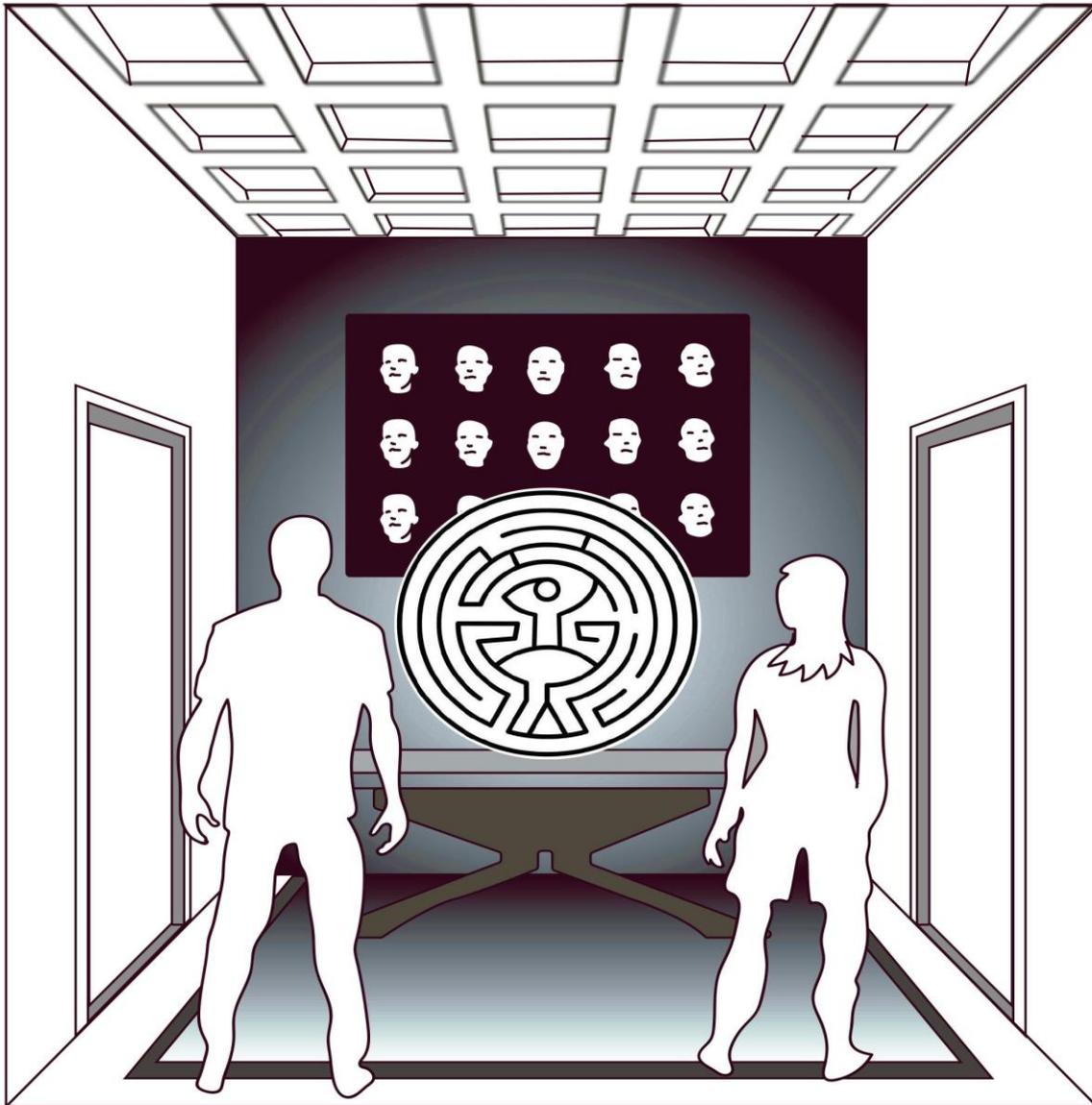
Sala 2: En esta sala los participantes deberán seleccionar entre cuatro opciones de redes neuronales artificiales. Solo una de ellas será la correcta, la que deberán introducir en el androide, por el que obtendrán el código para poder pasar a la última habitación.



Sala 2

Sala 3: Esta última habitación será la oficina de Ford en la corporación DELOS. En ella se encontrará el “laberinto de la conciencia”, los participantes tendrán que transitarlo, hasta llegar a su centro donde se encontrará el mensaje final que permitirá escapar de la sala y descubrir el final de la historia. Este mensaje es el código encriptado que dejó Ford: *“Dakota, lamento informarte por este medio que eres mi hija. Espero que no me guardes rencor y puedas lograr*

lo que yo no pude: que los robots sean conscientes y puedan convivir en sociedad junto a nosotros. Espero sea el futuro que nos depare y que le pongas fin a este parque ”.



La propuesta de presentar la historia en este formato tiene como finalidad que los jugadores que participen puedan conectar e interactuar con la narrativa propuesta desde una dinámica diferente y que puedan ellos mismos descubrir el final de la historia. También, pretendemos dejar en claro cuál es la moraleja que nos planteamos al escribir la historia en cuanto a la pregunta-problema con respecto al vínculo entre los humanos y los robots.

5. Conclusión

En este trabajo planteamos como problemática, a partir de la serie *Westworld* trabajada en la cursada y junto al recorrido de autores a lo largo de la materia, cuál será el entramado cultural en el vínculo robot-humano en un futuro. Nos propusimos pensar de un modo diferente este vínculo debido a que cada día estamos más inmersos en un mundo donde la tecnología predomina y la Inteligencia Artificial parece moldear cada vez más nuestra vida, al punto de posicionarse por encima de su creador.

A través de una narrativa ficcional, manifestamos el vínculo que se desarrolla entre dos personajes, -de índole humana (Dakota) y robótica (Utrecht)- como una representación hiperbolizada de la sociedad actual en la que vivimos y el contexto en el que nos sumergimos. Como una forma de caracterizar un posible futuro, en el que las máquinas puedan metafóricamente ser conscientes y convivir en una misma sociedad con sus creadores, donde se deje de lado todo intento de verlos como entidades separadas. Incluso también nos lleva a preguntarnos si en este entramado cultural, las máquinas puedan superar a sus creadores y posicionarse por encima de ellos, logrando de alguna manera dominarlos (como intentamos demostrarlo en la presente narrativa).

Retomando a la autora Donna Haraway, creemos que cada día nos parecemos más a un Cyborg. A un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción (Haraway,1995:253). Parece que constituimos una realidad cada vez más artificial donde nuestras vidas pasan paralelamente por una pantalla. Delegamos elecciones, decisiones y opiniones a máquinas, algoritmos, estadísticas, clasificaciones. Si en *Westworld* quedó demostrada (de cierta manera) la capacidad de la

Inteligencia Artificial para autodesarrollarse, la frontera que nos separa de ella queda cada vez más degradada.

Podemos concluir que, mientras el mundo se siga desarrollando a través y con la tecnología de aliada, la sociedad va a encaminar claramente a un manifiesto Cyborg, convirtiéndonos cada día mas en un organismo realmente virtual, donde enamorarse de un robot, -como sucede en *WW* y en los films mencionados en el apartado primero-, no lo vamos a ver como algo extraño, sino que va a formar parte de la realidad misma.

A modo de cierre, Westworld es para nosotras una posible respuesta y puesta en escena de nuestra pregunta-problema sobre el entramado cultural del futuro.

6. Bibliografía

- Baricco, Alessandro. *The Game*. Amorrortu, 2019. (Selección)
- Bartra, Roger “La construcción de una conciencia artificial” Caps 1 a 4. 2da Parte en *Chamanes y robots. Reflexiones sobre el efecto placebo y la conciencia artificial*. Anagrama, 2019
- Bartra, Roger “La construcción de una conciencia artificial” Caps 5 a 11. 2da Parte en *Chamanes y robots. Reflexiones sobre el efecto placebo y la conciencia artificial*. Anagrama, 2019.
- Carrión, Jorge “Episodio Piloto” págs 9-58 en *Teleshakespeare. Errata Naturae*, 2011.

- Eldiario.es, “Donna Haraway: pensar que la realidad es una cuestión de creencias es herencia de las guerras religiosas”, entrevista, disponible en:
https://www.eldiario.es/theguardian/Donna-Haraway-desorden-necesario_0_913408905.html consultado el 5/3/20.
- Haraway, Donna. “Manifiesto ciborg”, en *Ciencia, cyborgs y mujeres*. La reinención de la naturaleza. Madrid, 1995.
- Varela, Francisco “¿Qué es la vida artificial?”, “Cuatro pautas para el futuro de las ciencias cognitivas” Págs 41-46 y 239-256 en *El fenómeno de la vida*. Santiago de Chile, Dolmen, 2000.