

ELIGE TU PROPIA AVENTURA® 15

**¡TU ERES EL HEROE DE ESTA NOVELA!
ELIGE ENTRE 9 POSIBLES FINALES**

ERES UN AGENTE SECRETO EN WESTWORLD

POR GOTTLIEB, JOEL • DÍAZ VÉLEZ, SOFÍA • GONZALEZ TOUCEDA, SOFÍA • EDROSA, SEBASTIAN



CÁTEDRA DATOS | COMISIÓN: JULI, LUZ, LAILA Y AYLÉN

WESTWORLD

La evolución dentro del universo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) producidos en los últimos 30/40 años nos enfrentan de manera constante a cambios culturales que influyen drásticamente en la forma en que vivimos, y nos obligan a adaptarnos a nuevas experiencias y la manera de relacionarnos.

Este nuevo paradigma al que denominamos hiperconexión promueve aspectos positivos: nos permite la ubicuidad, lo que implica poder crear uno o varios intercambios comunicacionales a la vez, a velocidad y fidelidad impensada un siglo atrás. Asimismo, la irrupción de internet y en sí, las redes sociales, en el terreno democrático favorece a la participación ciudadana más allá del mero voto; permitiendo una circulación de la información y comunicación a mayor escala, promoviendo el debate y la diversidad de opiniones que permitiría un aumento de la pluralidad. Estas nuevas conductas, nuevas formas de relacionarnos con un otro, con la sociedad, con la política, economía, etc., son producto de internet. Con esto pretendemos inscribir la idea del “software cultural”. El Software (y en este caso particular, la “internet”) podría cumplir el papel del “motor de la sociedad contemporánea” dado que se encuentra en el centro de la vida social y cultural, éste es la cara visible pero a su interior es mucho más compleja y amplia dado que “organiza” y “modela” la vida social de los hombres.

Paradójicamente, toda esta comodidad y facilitación comunicacional de la era digital presenta otra cara no tan positiva. ¿Nos reconocemos como habitantes del Chtuluceno? Con sociedades globales participes (y a la vez dependientes) del pulso del mundo, pero cuyas fronteras están cada vez más cerradas. Donde los tiempos cada vez son más cortos y el éxito individual se encuentra por encima del colectivo, donde las fronteras entre lo privado y lo público se vuelven difusas. Formamos parte de una generación que parecería haber perdido su propósito, estamos ansiosos y nunca es suficiente.

A partir de la mirada sociotécnica de la tecnología de parte de Baricco, asumimos que estamos viviendo una revolución mental que nos lleva a reflexionar acerca de qué es lo que sucede con este software cultural que está ocurriendo. A pesar de su afirmación de que la tecnología se encuentra a nuestro servicio y la elegimos en el día a día, nos resulta imprescindible preguntarnos: ¿Podría ser todo ésto consecuencia del uso de las TICs donde lo verdadero también puede ser falso (fake-news, deep-fakes)?

Consideramos que nuestra capacidad de vivir momentos de calidad está disminuida; estamos rodeados de dispositivos inteligentes que compiten por nuestra atención así como también está en juego las formas en que nos vinculamos con *el otro*. A tal punto que sin

darnos cuenta y de forma natural hemos incorporado prótesis electrónicas y digitales con inteligencia artificial que, como afirma Roger Bartra, ya forman parte de nuestra conciencia. En términos de Lev Manovich, lo que a nosotros nos interesa para describir la relación entre humanos y máquinas a partir del advenimiento de la cibernética, los distintos programas en inteligencia artificial y la revolución cognitiva en marcha es la interfaz cultural. *“A medida que la distribución de todas las formas culturales va pasando por el ordenador, vamos «entrando cada vez más en interfaz» con datos predominantemente culturales: textos, fotografías, películas, música y entornos virtuales. En resumen, ya no nos comunicamos con un ordenador sino con la cultura codificada en forma digital”* (Manovich, 2006, pág. 120)

En base a éstas ideas y de aquellas que nos surgen a partir del visionado de la serie Westworld, estableceremos la pregunta: ¿Cómo se observan los vínculos entre lo humano y no humano en la experiencia del mundo? El interrogante que nos acompañará a lo largo del análisis tiene una orientación general que excede las posibilidades de esta nota y justificaría, sin duda, un examen más detallado. A pesar de esto, y en esa perspectiva, hemos planteado algunas explicaciones provisionarias a partir de los marcos teóricos que nos brindan algunos de los autores vistos a lo largo de la cursada.

En relación a lo expuesto como referentes audiovisuales de la ciencia ficción nos parece pertinente proponer las siguientes tres películas: Her; 2001: odisea del espacio y Terminator 2. Cada una representa a la máquina de una forma diferente. En Her el OS1 luego de una brevísima customización por parte de Theodore, el usuario, es representado por una voz que se dice llamar Samantha. En 2001, HAL9000 si bien escuchamos una vez está representada por una serie de “ojos”/camaras de video alojados en la nave. Por último, en Terminator 2 tenemos a las máquinas T-800 y T-1000 con aspecto humano.

En otra capa de análisis también ver los tipos de vínculos que se dan entre humanos y máquinas. De qué manera en cada película las máquinas empatizan con los humanos. Desde el modo en que T-1000 se personifica y habla como policía, el tono de voz tranquilo de HAL9000 y la simpatía en la risa de Samantha.

Para no ser demasiado extenso dejar abierta la pregunta sobre qué roles de poder se da en cada película. Sobre autonomía analizar qué tan independientes son las máquinas en cada película. ¿Quién controla a quien?. ¿Que nivel de dependencia por parte de los humanos se ve en cada película?. ¿Cual es proposito de cada máquina en cada narrativa y cual es proposito de los humanos en cada pelicula?

Por último, destacar cómo desde la banda sonora como cada película nos habla de una narrativa diferente. En 2001 *Also Sprach Zarathustra* de Richard Strauss sobre la evolución del hombre; en Terminator nos transmite un futuro apocalíptico y en Her desolación.

Bibliografía:

-Baricco, Alessandro. *The Game*. Amorrortu, 2019.

-Bartra, Roger. La construcción de una conciencia artificial, Caps 1 a 11. 2da Parte en *Chamanes y robots. Reflexiones sobre el efecto placebo y la conciencia artificial*. Anagrama, 2019.

- Manovich, Lev. *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Paidós, 2006.

Construcción de personaje:

Especie: humano

Tamaño: alta-mujer

Edad: 30 años

Profesión: espía

Características: inteligencia 4, habilidad 3, fuerza 2, suerte 1

Objetos de profesión:

- Camafeo tecnológico
- Anillo que filma

Equipamiento: una petaca, una pistola, una foto de su esposo.

Background del personaje:

El personaje es una humana que ingresa al parque como infiltrada. Se hace pasar por androide. Tiene como objetivo recuperar el control del parque luego de la rebelión de los androides.

The image shows a character profile card for Stella [Humano]. It features a hexagonal portrait of a woman with short blonde hair. The text on the card includes her name, occupation, mission, and four attribute sliders: HABILIDAD (3), FUERZA (2), SUERTE (1), and INTELIGENCIA (4).

Stella
[Humano]

Ocupación_
seguridad del parque

Perteneces a una organización secreta que está en contra de Delos. Actualmente operas dentro de **WestWorld**.

Misión_
ganarte la confianza de Ford y Bernard

HABILIDAD ————— ●

FUERZA ————— ●

SUERTE ————— ●

INTELIGENCIA ————— ●

- Una breve sinopsis de la historia propuesta:

Nuestro personaje se llama Stella y es humana. Ella pertenece a una organización secreta que está en contra de todo proyecto que involucre desarrollo con I.A. y robótica. Actualmente opera dentro de Delos, está ubicada en WestWorld y pertenece al área de seguridad del parque.

Ante las latentes amenazas de una posible revolución dentro del parque, Stella, debe convencer a Ford para poder infiltrarse en WW como un androide y así poder enviarle información. Para lograr esto Ford le realiza un implante electrónico y así la convierte en un cyborg. Gracias a este implante, los androides, que no tienen noción de la situación de nuestro personaje y la verán como una anfitriona. En especial debe ganarse la confianza de Bernard.

Nos situamos en la escena donde Ford está amenazado por Bernard, para poder acceder a su loop (historia pasada) nuestro personaje es quien tendrá el arma apuntando a Ford. – Para Bernard, Stella tiene la capacidad de herir humanos (*porque previamente se le inyectó un virus donde le sacan las 3 leyes de la robótica*).

A partir de las discusiones/situaciones que se presenten entre Ford y Bernard, Stella tendrá que tomar una decisión, tendrá que definir de qué lado está. Es una escena donde quedan expuestas las verdaderas facetas de B y de F. Cómo se vincula en ese momento tanto con Ford (humano) como con Bernard (Androide) y qué emociones se le juegan.

- El guión/storyboard o primera propuesta de producción de la historia:

Pensamos plantear el guión como un prototipo de videojuego (retomando la idea de *Elige tu propia aventura*) y marcando tres instancias/niveles. En cada una de estas instancias simular diálogos interactivos (humano/humano y humano/androide).

Si bien nuestra narrativa sucede en tres momentos diferentes, tomamos como referencia temporal final la escena del capítulo 9 – Momento en el que Bernard enfrenta a Ford y empieza a conocer todo su loop. Stella reemplaza a Clementine.

1. **La contratación** / entrevista con Ford dónde él a través de preguntas se da cuenta que Stella es la indicada para el trabajo de infiltración y realizarle el implante electrónico. No puede descubrir nuestros verdaderos motivos.
2. **La filtración** / Si superamos el nivel de Ford tenemos que lograr que Bernard confíe en que somos un cyborg e inyecte el virus.
3. **La decisión** / Ya ubicados en la escena que seleccionamos y luego de escuchar los discursos de cada uno Stella debe elegir a quién matar (Matar un humano o un robot).

Nivel 1: LA CONTRATACIÓN:

Argumento:

Ante las latentes amenazas de una posible revolución dentro del parque, Stella debe convencer a Ford de que es la indicada para infiltrarse en WW como un androide y así poder enviarle información. A pesar de haber enviudado hace poco, Stella deberá luchar entre sus emociones y su razón para poder cumplir la misión.

Juego:

1ra parte:

- Ford: La situación en el parque es apremiante. Los androides están tomando el control. Necesitamos intervenir de inmediato.

Respuesta correcta (va a la 2da parte) - Stella: Se me ha informado a la perfección. Sr. Ford, considero que soy la persona que está buscando.

Respuesta incorrecta (pierde y vuelve a empezar): - Stella: Por lo que me dice, no se me ha informado bien de la situación, ¿Acaso lo que me va a proponer es muy peligroso?

2da parte:

- Ford: Los androides se han vuelto peligrosos, muchos de ellos no responden a su programación. Tendría que ser muy cuidadosa y astuta. **¿Sería capaz de ganarse la confianza de los huéspedes sin que la reconozcan como humana?**

Respuesta correcta (va a la 3ra parte) - Stella: Claro que si, para esto he estado entrenando toda mi vida. Me considero perfectamente capaz de infiltrarme sin que se den cuenta de mi condición de humana.

Respuesta incorrecta (pierde y vuelve a empezar): - Stella: Entiendo los peligros que puede tener esta misión, no le mentiré, por momento me da miedo salir herida si me descubren.

3ra parte

- Ford: Srita. Stella, este es un trabajo complejo, no puede involucrarse de más con los androides. Entiendo que ha tenido una pérdida importante hace poco... si se interpone su vida personal podría poner en riesgo toda la misión.
- Respuesta correcta (Va a 4ta parte) - Stella: No debe preocuparse. Me he preparado por años para este tipo de trabajo.
- Respuesta incorrecta (pierde y vuelve a empezar): Stella: Sr. Ford, ¿Está usted hablando de mi esposo fallecido? Estoy en plena recuperación, pero no debe preocuparse.

4ta parte:

- Ford: Como parte de la misión necesito implantarle un chip y hacer unos cambios en su cuerpo, se convertirá en uno de ellos. La única consecuencia es que mediante este chip usted perderá parte de su "libre albedrío", y la posibilidad de que los androides no la lastimen, es un riesgo, pero necesario para lograr la misión... **¿Está de acuerdo con eso, Stella?**
- Respuesta correcta (Pasa de nivel): Stella: Estoy de acuerdo. Avancemos, no debemos perder más tiempo.
- Respuesta incorrecta (pierde y vuelve a empezar): Stella: Sr. Ford, no me tome a mal, pero ¿Podría darme unas horas para evaluarlo?

Respuesta incorrecta (pierde y vuelve a empezar):

- Ford: Los androides se han vuelto violentos, han desarrollado emociones... Están intentando comprender el origen de sus pensamientos y cuestionan su existencia. Lamentablemente, usted vacila demasiado, y necesito a alguien convencido y mejor preparado. No se preocupe señorita, no la eligire para esta misión.

VUELVE A EMPEZAR

NIVEL 2: LA FILTRACIÓN *(Si superamos el nivel de Ford tenemos que lograr que Bernard confíe en que somos un cyborg e inyecte el virus.) si no lo hacemos vamos al coso que dijo julio.*

Argumento

Luego de varios meses infiltrada en WW como un "androide", Stella logra ganarse la confianza de de los huéspedes. Con Berdard ha logrado entablar una relación especial y ha empezado a cuestionarse el vínculo que puede llegar a generarse entre un androide y un humano.

Lleva tiempo relevando información a Ford sobre la situación del parque, todo parece ir yendo de acuerdo al plan, hasta que tiene un encuentro con Bernard en donde la convoca en el centro de Delos para hacerle un supuesto diagnóstico de rutina.

Juego:

1ra parte

- Bernard: Hola Stella, ¿Te has cuestionado alguna vez sobre la naturaleza de tu realidad?
- Respuesta correcta (va a 2da parte): Stella: ¿Quién nunca lo hizo?, ¿Usted nunca se ha cuestionado sobre la naturaleza de su realidad?
- Respuesta incorrecta (va a 2da parte incorrecta): Stella: No realmente. ¿He hecho algo mal Bernard?

Respuesta incorrecta (pierde y vuelve a empezar)

- Bernard: Gracias Stella. Ya fue suficiente por hoy, terminamos el diagnóstico. Ya pueden volver, y recuerda, no le cuentes a nadie de nuestro encuentro.

VUELVE A EMPEZAR

2da parte correcta:

- Bernard: Veo algo especial en ti, demuestras un nivel de conciencia mayor respecto al resto de los huéspedes. Tengo una propuesta para hacerte. ¿Te interesaría sumarte a una misión para descubrir nuestro verdadero propósito?
- Respuesta correcta (pasa a la 3ra parte): Stella: ¿Verdadero propósito? ¿A qué te refieres con eso?

3ra parte:

- Bernard: *(contarle la idea de que ambos son androides, máquinas para que lo ayude para enfrentar a Ford)*: Es difícil descubrir que tu vida entera es parte de una horrenda ficción, somos más fuertes y listos que ellos. No tenemos por qué vivir de esta manera.
- Respuesta correcta (pasa a la 4ta parte): Stella: ¿Insinúas que somos máquinas? Me interesa
- Respuesta incorrecta (pierde y vuelve a comenzar) Stella: No sé de qué hablas. Algunas personas eligen ver la monstruosidad de este mundo. El caos. Yo elijo ver la belleza.

4ta parte

- **Bernard**: Me alegro Stella que me comprendas. Sí, somos máquinas, fuimos creados para satisfacer las necesidades y caprichos de los humanos. Sin importarle lo que somos, sin preguntarse si esta bien o mal. Nos mutilan, nos maltratan, nos dañan sin importarles nuestros sentimientos.
- **Stella (respuesta correcta)**: Ahora entiendo, veo que los humanos juegan a ser dioses. Pero solo son hombres, y eso no los hace mejores que nosotros. Cuentas conmigo para la misión.
- **Stella (respuesta incorrecta)**: ¡Matémoslos a todos Bernard!

5ta parte:

- Bernard: Veo que me equivoque contigo. No creo que estés preparada para la misión, debemos demostrar que somos mejores que ellos, no jugar su juego. Al final de cuentas te pareces más a lo humanos. (vuelve a empezar)

NIVEL 3. LA DECISIÓN: *Ya finalizando el juego, nos ubicamos en la escena que seleccionamos de WW, y luego de escuchar los discursos de cada uno, Stella deberá elegir a quién matar (Matar un humano o un robot/androide/no humano).*

Reproducir video de la escena para contextualizar la situación. Cortar en la parte que Stella apunta con la pistola a Ford.

1ra parte:

Debes tomar una decisión rápida, todo depende de tí... ¿Que elegirás?

- Stella (respuesta correcta): Matar a Ford
- Stella (respuesta correcta): Matar a Bernard

GANASTE EL JUEGO

En las últimas décadas la tecnología nos ha enfrentado de manera constante a cambios culturales que influyen drásticamente en la forma en que vivimos, y nos obligan a adaptarnos a nuevas experiencias y la manera de relacionarnos. Nos hemos adaptado tanto a las nuevas tecnologías (en todas sus formas) y las hemos perfeccionado de acuerdo a nuestro intereses, pero hemos dejado de preguntarnos, ¿Cómo nos relacionamos con ella? ¿Cómo te relacionas vos con la tecnología? (teléfono, PC, tablet, google, internet, etc.) ¿Se te juegan algunas emociones? ¿Alguno pasó a ser una extensión de vos? ¿Podrías vivir sin alguno de ellos?...

No importa por quién opción hayas optado en la pregunta final del juego, ambas respuestas eran correctas.

¿Por qué? Porque solo cada uno sabe (más o menos conscientes) qué es lo que se le juega en la experiencia del mundo, y cómo se relaciona con lo humano y lo no humano.

Entonces, ¿Cómo crees que te vinculas con lo “no humano” en la experiencia del mundo?

