

WESTWORLD

EL HOMO ROBOTICUS TOMA EL CONTROL

Coordinado por
Jonatahn Marqués

INNISFREE

Índice

Westworld: Diez miradas a la realidad	1
Atlas de imágenes remotas.....	3
De memoria y mentiras	15
Ser o no ser (robot), esa es la cuestión.....	20
Westworld: la rebelión de las ginoides	23
El dolor en Westworld.....	43
Elecciones, elecciones: ideando la música para Westworld	55
Canción del mundo del oeste	65
El parque Westworld no tiene contratado a ningún filósofo. Y debería.....	69
El sol se hunde.....	111
El fruto prohibido: Westworld en clave de iniciación	123
La autómatas en el laberinto	127

Westworld: Diez miradas a la realidad

¿Alguna vez te has cuestionado la naturaleza de tu realidad?

Esta quizás sea una de las cuestiones más recurrentes a lo largo de la exitosa serie *Westworld*. El concepto de realidad se pone en entredicho una y otra vez por parte de los androides. Pero esta pregunta obvia otra de suprema importancia: ¿qué es la realidad? ¿Hay una única realidad? ¿No se trata, más bien, como hemos descubierto a principios del siglo XX con Crowley, Einstein y los existencialistas, de una cuestión de... *perspectiva*?

Perspectivas: esa es la herramienta empleada en el análisis que nuestra obra realiza de la famosa serie de televisión, con motivo del arranque de la segunda temporada. Diversos autores, diversos países de procedencia, diversas edades... Pero, sobre todo, diversas disciplinas. Cada una de estas miradas a la serie descubrirá una parcela de la realidad, en la que seguro no se había fijado antes. ¿El fin de este crisol de visiones? Enriquecer la experiencia del visionado de la serie, lograr que el espectador ya no la vea de la misma manera.

El libro está dividido en diez autores, uno por capítulo, y en seis partes o disciplinas desde las que abordar la serie. *Westworld: Diez miradas a la realidad* abre con la sección dedicada a crítica de cine, donde el famoso crítico de cine y novelista Hilario J. Rodríguez y la artista y crítica Nadia Cortina comparten con nosotros su visión de la serie.

No obstante, en el siglo XXI difícilmente un análisis puede omitir la perspectiva de género, y menos en una serie como esta, donde las mujeres representan un papel fundamental. Por ello, la siguiente parte está dedicada al feminismo, de mano de la profesora universitaria y reputada experta de los problemas de género Sara Gallardo.

Todo espectador se habrá dado cuenta de que el dolor es un concepto clave en la serie, un dolor tanto físico como espiritual. En la tercera sección, contamos con el doctor José Francisco Ávila, ex subdirector médico de la Gerencia Sur de Madrid y escritor de numerosos ensayos médicos, para que nos aporte la visión desde el punto de vista del profesional sanitario.

Incompleta estaría la obra si no valoráramos su belleza artística. Kevin Ridley, cantante del grupo Skyclad, nos aporta en la cuarta parte la visión no solo del músico famoso, sino del inglés. Por otra parte, la poeta Bárbara Mingo toma la serie como inspiración para deleitarnos con uno de sus poemas.

Todos estarán de acuerdo en que *Westworld* rezuma filosofía por todos sus circuitos.

Para plantearnos sus problemas de una manera original y ecléctica, a modo casi de obra de teatro, contamos con el filósofo e ingeniero Joaquín Herrero.

Por último, no podemos olvidarnos de los múltiples elementos mágicos de la serie, de los cuales se ocupará la sexta y última parte del libro. De su análisis se encargan tres escritores especializados: el experto en teoría de la conspiración Frank Rubio, un servidor y la célebre escritora Silvia Rins.

Comencemos a cuestionarnos.

PRIMERA PARTE: CRÍTICA DE CINE

Atlas de imágenes remotas

por *Hilario J. Rodríguez*

Era el mejor de los tiempos, era el peor de los tiempos, la edad de la sabiduría, y también de la locura; la época de las creencias y de la incredulidad; la era de la luz y de las tinieblas; la primavera de la esperanza y el invierno de la desesperación. Todo lo poseíamos, pero no teníamos nada; caminábamos directos al cielo y nos extraviábamos por el camino opuesto. En una palabra, aquella época era tan parecida a la actual que nuestras más notables autoridades insisten en que, tanto en lo que se refiere al bien como al mal, sólo es aceptable la comparación en grado superlativo.

CHARLES DICKENS

En el décimo episodio de la tercera temporada de *Breaking Bad* (2010), la narrativa está a punto de dar un giro de 180°. Hasta entonces Walter White (Bryan Cranston) ya había sufrido algunas transformaciones, pero la más importante estaba por llegar. De ser un buen profesor de química en un instituto, un marido poco problemático y un padre correcto pese a su distanciamiento emocional, había pasado a fabricar metanfetamina, venderla ilegalmente y tratar con mafiosos para quienes la muerte sólo era un trámite en el desempeño de sus funciones. A Walter le habían detectado un cáncer y los médicos le habían dado unos meses más de vida. Las perspectivas de una muerte cercana lo obligaron a pensar en el futuro de su familia y el dinero que no tendrían cuando él hubiese desaparecido. Por eso se animó a alterar el curso de su historia, dejando de ser un pusilánime, asumiendo el control sobre su destino y olvidándose de esas líneas entre el bien y el mal con las que se construyen nuestros roles sociales, como profesor, esposo, padre o

vecino. Sin él saberlo, estaba actuando de una manera semejante a los replicantes de *Blade Runner* (1982, Ridley Scott) o los anfitriones de la serie *Westworld* (2017).

No le costó mucho aprender a ser malo porque ser malo tan sólo consiste en cambiar de dirección, aunque muy pronto se dio cuenta de los diferentes grados de la maldad. Bastaban un par de elementos químicos, a la venta en cualquier tienda especializada, para fabricar droga; claro que fabricar droga y venderla era el comienzo, a continuación venían los tratos con personas peligrosas, además del nuevo papel que uno debe asumir ante los otros si decide vivir al margen de la ley y no quiere ser atrapado. Hay que aprender a ser testigo de torturas, mutilaciones y asesinatos, practicarlos incluso. Y ésa iba a ser la gran prueba de fuego para el personaje, cuya moral se torció al ver agonizando a la novia de su socio (Aaron Paul) sin hacer nada por ayudarla, mientras se ahogaba en su propio vómito después de un día de subidón. Walt, de algún modo, se convirtió en asesino en aquel momento aunque se negase a aceptarlo. Posiblemente había dejado de ser Walt y ahora era Heisenberg realmente, el nombre falso que utilizaba para ocultar su verdadera identidad.

Antes de saber a ciencia cierta de quién hablamos, una mosca se colaba en el nuevo laboratorio de Walt, que iba a empezar a producir metanfetamina a nivel industrial. La mosca suspendía la narración no sólo porque estuviésemos ante un *bottle episode* de bajo coste para destinar su presupuesto al último de la temporada, mucho más espectacular y costoso, sino porque Walter y Heisenberg debían luchar metafóricamente, con un insecto de por medio tocándole las narices a uno y obligando al otro a esperar el desenlace. Si la mosca moría, Walter moría con ella, sustituido entonces por Heisenberg.

En un contraplano a muchos años de distancia, al final del primer episodio de la primera temporada de *Westworld*, adonde llegamos como por arte de magia, después de montarnos en una máquina del tiempo o en un cohete espacial, una robot (Evan Rachel Wood) siente que una mosca se ha posado en su cuello, donde campa a sus anchas, entretenida provocándole picazón. Una puñetera mosca. A Walter lo convirtió en Heisenberg, a la robot va a sacarla de su letárgica obediencia porque no está autorizada a matar ni a la más minúscula forma de vida y al hacerlo está planteando algo parecido a una *rebelión de los electrodomésticos*, como en la canción de Alaska y los Pegamoides.

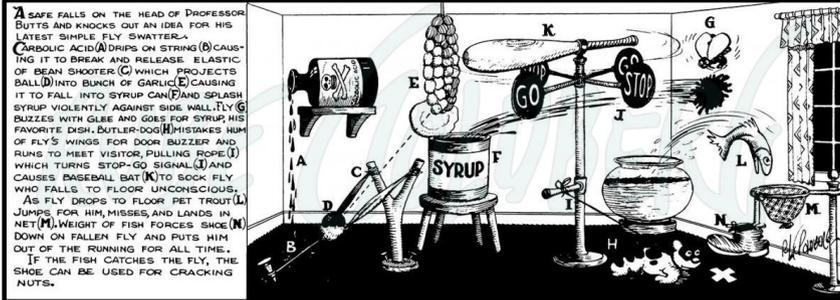


Una imagen se bifurca perfectamente hacia innumerables futuros¹.

Las moscas, volando desde los bodegones y las vanitas donde en la pintura nos hablaban sobre el paso del tiempo, llegaron a las series para infectar a sus personajes y transformarlos, para alterar sus narrativas y establecer las derivaciones que les proporcionarían su sentido, el advenimiento de un nuevo relato donde todo pareciera haber escapado a nuestro control, como si ya no nos perteneciese, como si hubiésemos dejado de ser juez y parte, creador y espectador, de vuelta a una posición menos demiúrgica, más allá de nuestras entendederas. Se habían acabado los trayectos lineales, la comodidad de la visión frontal, ante la aparición de estructuras rizomáticas donde todo se iba y regresaba para volver a irse, atendiendo a una necesidad de sentido más compleja, capaz de hacernos percibir universos duplicados, cierto grado de autonomía en las imágenes, un camino misterioso donde tenemos la sensación de estar experimentando algo muy diferente del tiempo si lo medimos en términos euclidianos, como si fuera una recta y lo convirtiésemos en la distancia más corta entre dos puntos; aquí estamos más bien en una sucesión de puntos, donde lo lineal no existe y donde cada cual es libre de fabricar un argumento en caso de necesitarlo.

¹ De izquierda a derecha, imagen de la tercera temporada de *Breaking Bad* e imagen de la primera temporada de *Westworld*. La frase es una reescritura juguetona de otra muy similar de Jorge Luis Borges.

Simple Fly Swatter by Rube Goldberg



Ver lo que vemos será muy fácil, saber para qué lo vemos será muy difícil².

«En los sueños comienzan las responsabilidades» es un verso de W. B. Yeats del que se apropió el escritor Delmore Schwartz para escribir un relato con el mismo título en 1935. Vladimir Nabokov lo consideraba una de las cumbres de la literatura estadounidense, quizás porque no pretende describir la realidad de manera objetiva sino acceder a ella a través de la subjetividad y la fantasía, como en sus propias obras. Un personaje anónimo tiene un sueño en el que se ve a sí mismo en el interior de un cine mientras proyectan una película sobre sus padres antes de su matrimonio. Aunque las imágenes en la pantalla están fuera de foco y el encuadre nunca se mantiene estable, los espectadores siguen el espectáculo embelesados. Él, sin embargo, hace de vez en cuando comentarios en voz alta, rompiendo el hechizo y provocando las quejas de quienes le rodean. Cuando sus palabras suben de tono al ver a sus padres discutir y amenazar de ese modo su relación, un acomodador le coge del brazo y le obliga a salir del cine. Justo entonces se despierta, sólo para descubrir que ese día cumple 21 años, ya es

² Según el diccionario WEBSTER'S, el término máquina se refiere a un dispositivo diseñado para «lograr por rodeos extremadamente complejos lo que real o aparentemente podría hacerse de manera muy simple». Lo introdujo en 1931 Rube Goldberg, un ingeniero a quien hoy en día se conoce más por su faceta como caricaturista y sobre todo por los *Inventos del profesor Lucifer Gorgonzola Butts*, una tira cómica publicada en la revista *Collier* entre 1929 y 1931. En ella, las piezas de dispositivos para abrillantar zapatos o para cazar moscas (como puede verse en la imagen propuesta) se mezclaban con monos chistosos, ratoncillos bailarines y otros animales, dando forma a una extraña imagen de la tecnología. Quizás nos habríamos olvidado de aquellas deliciosas ilustraciones si no hubiesen tenido un impacto tan grande en *cartoons* como Tom y Jerry o el Coyote y el Correcaminos con sus aparatos marca ACME, y en películas como *Frankenstein* (*Frankenstein*, James Whale, 1931) o *Tiempos modernos* (*Modern Times*, Charles Chaplin, 1936), además de otras muchas de género fantástico protagonizadas por *mad doctors*.

mayor de edad, y afuera está nevando.

Si ahora mismo nos convirtiésemos en espectadores reactivos como el protagonista de la historia, todos querríamos ser Marty McFly (Michael J. Fox) en cualquiera de las tres partes de *Regreso al futuro*, para viajar en el tiempo y alterar las cosas a nuestro capricho, convirtiéndonos en arquitectos de nuestras vidas gracias a la ciencia ficción, con sus maquinatas de juguete hechas a medida del mundo moderno, como sucede en *Westworld*. El mundo moderno en esta serie es un parque temático donde los visitantes pueden experimentar otros tiempos, además de matar o golpear sin recibir a cambio un solo rasguño. También pueden follar, beber y cantar desafinados, despreocupándose por las consecuencias, porque en realidad no hay consecuencias. Todo el entramado, pese a su realismo, está construido. El Salvaje Oeste no es el Salvaje Oeste, tampoco sus habitantes son vaqueros ni prostitutas, ni siquiera tenderos ni paseantes por las calles. Se trata de un escenario ficticio, aunque de límites difícilmente trazables, y está poblado por robots. Detrás de las apariencias, y pese al demiurgo que lo creó (Anthony Hopkins) y quienes trabajan para él (encargados de construir, perfeccionar y monitorizar el tinglado), hay una gran dosis de opresión.



Hay imágenes en las que el tiempo se retuerce en sus contradicciones³.

³ Las dos imágenes pertenecen a *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927). Si pensamos en su arquitectura visionaria, a la que tanto debe *Westworld* desde un punto de vista conceptual, enseguida vemos un reflejo del carácter obsesivo en los grabados de Giovanni Battista Piranesi, donde se mezclan lo real y lo imaginario, lo posible y lo imposible; y donde también se mezclan máquinas de tortura, celdas, subterráneos, pasillos interconectados y muros contra los que colisiona la mirada, con líneas interminables convergiendo y volviendo sobre sí mismas, atrapadas en un laberinto que parece físico pero que, sin embargo, es mental. Más que imágenes estáticas, los grabados de Piranesi parecen imágenes en movimiento, porque ante ellos la mente no se conforma con los estímulos visuales, pese a su falsa apariencia tridimensional, y enseguida busca su propia manera de ir más allá de las superficies bidimensionales, como en los trampantojos. Algo así es lo que sucede en *Metrópolis*. Despliega tal exuberancia formal, tanto en la arquitectura del plano como en la adaptabilidad polisémica de las imágenes, que no basta con verla, hay que pensarla. En sus imágenes ya están reflejados el desorden y la multiplicidad de nuestro

Como en todo futuro que se precie, en *Westworld* las preguntas parten de una tecnología hipersofisticada en forma de robots, y las respuestas están en posesión de humanos al frente de grandes corporaciones. No hay entendimiento entre ambos porque unos buscaban un destino y los otros sólo entienden de productos perecederos que mantengan con vida las leyes del mercado. Unos tienen temblores existenciales y los otros tienen cadenas de montaje que alimentar. Son los productos y sus creadores. Pero ¿qué sucede cuando una lata de sardinas es capaz de hablar y de pedir socorro? Seguramente no la entendemos o no le hacemos caso o la mandamos a paseo por no conformarse con su bonito diseño hasta que alguien, o el tiempo, le introduzca un bisturí con forma de abrelatas para devorar su interior.

Las primeras fallas en los anfitriones de *Westworld* provocan asombro pero no alarma. Poco después, sin embargo, las cosas cambian. Hay matanzas espeluznantes, la robot de la mosca del principio quiere regresar al primer paisaje que recuerda y para ello ha de abrirse paso a través de un laberinto, y otra (interpretada por Thandie Newton) consigue el poder y la autonomía suficientes para provocar una insurrección global, el caos en el parque y quién sabe qué a continuación. Mientras en la superficie sucede lo anterior, en el subsuelo desde donde los humanos ejercen el control se producen urdimbres, traiciones y asesinatos, amenazando con venirse abajo los cimientos. Arriba asistimos a una revolución proletaria y abajo a una conspiración corporativa.

Una de las cosas que suelen asombrarme en las películas y series de ciencia ficción es que sus personajes casi siempre son expertos en tecnología pero apenas muestran interés hacia disciplinas relacionadas con el arte. Operan con ordenadores de última generación y tripulan naves sofisticadísimas, raramente se les ve leyendo una novela, recitando un poema o contemplando un lienzo de Caspar David Friedrich. ¿Será por eso que en bastantes ocasiones son robots o extraterrestres los que nos recuerdan cómo recuperar la parte de humanidad que hemos ido perdiendo con el tiempo?

sistema social, observado desde el punto de vista de alguien capaz de introducirse en su caótico mecanismo para acabar controlándolo o simplemente controlándonos, como sucede en *Westworld*, pero con una potencia visual más bien pobre, que contrarrestan los giros y subtramas de su argumento, enroscándose constantemente, hasta disolver hacia el final su racionalidad física y conceptual, convertida casi en una abstracción, en una fórmula matemática cuyo sentido último se nos escapa a los espectadores.

Westworld, sin embargo, es una máquina de procesar datos provenientes de distintas fuentes: la ciencia, las novelas de Philip K. Dick, los videojuegos, el mito de Frankenstein, las fotografías de Ansel Adams, los cuadros de Edward Hopper y un largo etcétera de elementos que se podrían relacionar con el arte en concreto y con la cultura en general. Ninguno de esos elementos aparece entrecomillado, dando por hecho que sus espectadores mayormente serán personas curtidas en mil batallas visuales, literarias o estéticas, quizás hasta hayan visto la versión cinematográfica que dirigió Michael Chrichton en 1973, a partir de un guión que luego transformó en novela pero que no funcionó como tal pese al éxito de la película, a la que le siguió una secuela en 1976 y una serie en 1980. En ese sentido, la nueva versión serial prefiere no demorarse demasiado en la tramoya de las imágenes, no porque opere sobre ellas con un potente arsenal de efectos especiales sino porque sus referentes no pretenden ser artificiosos, más bien realistas. Algo así explica que se centre en el Salvaje Oeste como atracción para los visitantes del parque, en busca del carácter documental de sus espacios, para desplegar en ellos algunas de las invariantes narrativas del western (el duelo, el asedio al tren, la emboscada, la pelea de *saloon*, la persecución a caballo o el pistolero vestido de negro) sin que resulten demasiado forzadas pese a que el contexto global de la serie obedezca a las reglas de la ciencia ficción.



La verdad a veces es una pugna entre imágenes⁴.

Slavoj Žižek dice en *Acontecimiento* (editado por Sexto Piso en 2014) que la esencia de la tecnología reside en su capacidad para estructurar nuestra forma de relacionarnos con lo real. *Westworld* nos viene a decir que la esencia de la tecnología, si de verdad tiene capacidad para estructurar nuestra forma de relacionarnos con lo real, es su voluntad de hacerse ella misma real o parte de la realidad. En ese sentido, quien se acerca más a la esencia de la

⁴ *Westworld* no plantea que vivamos atrapados en un mundo virtual como el personaje principal (Jim Carrey) de *El show de Truman* (*The Truman Show*, 1998, Peter Weir), es que los personajes de la serie viven en un mundo real que tiene un funcionamiento virtual.