

# Reglas para el parque no humano

## Parques temáticos y mundos ficcionales en *Westworld*

Ezequiel Vila y Mariano Vilar

**Advertencia: este artículo contiene spoilers de la primera temporada de *Westworld*.**

### 1. Retro



*Westworld* tiene sus raíces en los setenta. En 1973 Michael Crichton, autor, entre otras cosas, de *Jurassic Park*, escribió y dirigió la película homónima de donde la serie obtiene gran parte de su inspiración. Tres años después, Julian

Jaynes publicó su libro *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, la otra pieza fundamental de la serie creada por Lisa Joy y Jonathan Nolan.

Podría decirse, en base a esto, que *Westworld* (de ahora en más, salvo aclaración contraria, nos referiremos a la serie de 2016 y no a la película) tiene como punto de partida un imaginario retro. ¿No es cierto acaso que la idea misma del parque temático parece sugerir un pasado pre-Matrix? En Buenos Aires, salvo por “Tierra Santa”, el fenómeno parece haber muerto antes de nacer. Más anticuada parece incluso la idea de una rebelión de robots contra turistas. Ya en 1994 el capítulo del parque de Tom y Daly de los Simpsons parecía haber agotado ese género. Tuvimos, en *Jurassic World* (2015), un revival algo berreta del concepto del parque de diversiones devorándose a sí mismo... pero el responsable era un híbrido manipulado genéticamente, ya que intervenir directamente sobre la biología sigue pareciéndonos más condenable moralmente.

Por otro lado, *Westworld* no habría podido existir sin el agregado de una cuestión mucho más activa en nuestro imaginario: la inteligencia artificial, que viene protagonizando películas de forma sostenida en los últimos años (*A.I.*, *Her*, *Ex Machina*, *Avengers: Age of Ultron*, etc.). Curiosamente, este aspecto apenas aparecía en la *Westworld* de 1973, donde lo que sucede por dentro de los robots está casi totalmente elidido. La densidad opaca del “código” con el que están programados los “anfitriones” (*hosts*) en la serie actual es uno de los aspectos más destacables del mundo ficcional que construye. Aunque no podemos “ver” ese código, nuestra experiencia contemporánea nos ha enseñado a aceptar que su complejidad potencialmente infinita no tiene nada de inverosímil. De hecho, nos resulta mucho más verosímil que un parque temático lleno de cowboys robots.

## 2. I agree to the terms and conditions

El mundo de *Westworld* tiene tres tipos de agentes claramente diferenciados, cada uno de los cuales tiene un ámbito de pertenencia específico. Tenemos el mundo de los anfitriones, ubicado en la superficie, y sujeto a una considerable cantidad de reglas explícitas. El mundo de los “dioses”, es decir, de aquellos

que tienen derechos de admin, está ubicado tanto por debajo (la mayor parte de las instalaciones son subterráneas) como por arriba (donde hay una terraza con pileta) Arriba se urden las conspiraciones, abajo es donde se hace el trabajo sucio. El tercer mundo, del que provienen los “huéspedes” (guests) es sin lugar a dudas uno de los mayores misterios de la serie, ya que nunca tenemos mucha información acerca de cómo funciona. En base a los diálogos de los personajes nos queda claro que es un mundo capitalista en donde existen grandes empresas con juntas de accionistas. También sabemos que la tecnología alcanzó un punto en el que prácticamente no existen las enfermedades y en el que hasta los más débiles pueden sobrevivir. Pero quedan muchísimas preguntas sin responder que son relevantes para entender lo que sucede en el parque, como por ejemplo: ¿Con qué otro tipo de destinos turísticos compete? ¿Qué tan extendida está la inteligencia artificial (y los esclavos sexuales robots)? ¿Existe la realidad virtual? ¿Cómo son los videojuegos? Podemos pensar que este astuto borramiento dota a la serie de cierta magia especial, como si nos viéramos tentados a realizar una suerte de filología hacia adelante: ¿qué sociedad podrá/querrá construir los relatos que se cuentan en el parque?

Ante la falta de respuestas, nos vemos obligados a asumir que las motivaciones que pueden tener los visitantes son las mismas por las que en principio querríamos ir nosotros. El único problema es que la falta de reglas que caracteriza el mundo de los huéspedes no parece coincidir con lo que sucede hoy por hoy con cualquiera que enfrenta un videojuego en god mode (es decir, con invulnerabilidad total). Pareciera lógico suponer que un gran número de los huéspedes comenzaría literalmente a matar/coger a todos los que lo rodean sin preocuparse por si eso tiene algún sentido narrativo, o incluso preocupándose porque no lo tenga. Podría prender fuego a la mitad de Sweetwater, por ejemplo y arruinar la experiencia para todos. Irónicamente, pese a que uno de los temas centrales de la serie es que los huéspedes sólo quieren asesinar y violar, su comportamiento es extremadamente civilizado, como si las reglas del juego implícitas fueran sagradas. De hecho, no parece haber medidas claras de seguridad en el parque respecto de muchos aspectos mucho más obvios que una eventual rebelión de los anfitriones: ¿quién garantiza que los huéspedes no se acuchillen entre sí pensando que su rival es un anfitrión, o que se arrojen unos a otros por los acantilados? La legalidad del mundo de los huéspedes, incluso dentro del parque, es quizás excesivamente misteriosa, y sólo

parece justificarse si asumimos compromisos previos. Pero al mismo tiempo esta combinación permanente entre decadencia abyecta (viajan al parque a actuar como salvajes) y reglas implícitas de cooperación y racionalidad nos hablan de por qué *Westworld* es necesario para el mundo de los huéspedes. "The Man in Black" (Ed Harris) lo declara explícitamente: se trata de encontrar un *propósito*, algo de lo que el mundo de comodidades tardocapitalistas (comodidades para los ricos, los únicos que pueden acceder al parque) carece. Cada huésped tiene ahí la posibilidad de negociar exactamente su nivel de compromiso con las narrativas.

Podemos hipotetizar que la dinámica del parque se parece menos a la que reina en los distintos MMORPG que conocemos hoy en día y que se asemeja más a lo que sucede entre los jugadores de una partida de rol de mesa. La dinámica de los juegos de rol propicia la colaboración de los jugadores y sostienen una diferencia mucho más nítida entre el nivel del enunciado y el nivel de la enunciación, mientras que en los videojuegos online el nivel del enunciado (el juego) se encuentra subsumido a los deseos y caprichos de la enunciación (queremos ganar). Así, la ficción se contamina mucho menos de realidad y a pesar de que efectivamente en ambos casos se trata de mundos diádicos donde los avatares/personajes corresponde con un jugador, la inmersión tiende a ser superior en los juegos de rol de mesa gracias a dos fenómenos: por un lado, a la presencia de los cuerpos de los jugadores que de alguna manera, prestando su voz y gestualidad a los personajes, ayudan a compenetrarse de una manera similar a la del rito teatral; por el otro, a la dinámica cooperativa que el juego mismo propone.

El parque de *Westworld* comparte estas características y las exagera. Los personajes se encuentran en el lugar de los eventos, literalmente. Uno de los componentes fundamentales de la inmersión ficcional, la telepresencia (esto es, la capacidad de ubicarse en el lugar de la acción (Ryan 2001, 66-69) es completa por defecto. Por otra parte, la cooperación entre jugadores se acentúa con la manipulación y el antagonismo con otros jugadores. La única forma en la que no se puede torcer el brazo de los otros es negándose a jugar. En la dinámica entre William y Logan encontramos la experimentación de ese pasaje. Podríamos decir que la lección que William aprende en su primera visita al parque es esa: siempre es mejor jugar el juego en lugar de negarse.

### 3. El caballero de la triste figura



The Man in Black (de ahora en más, MiB), el huésped más importante de la serie, bien puede ser el gamer más hardcore que haya producido la ficción. El hecho de que sea un hombre viejo, recio y varonil (por oposición al estereotipo infantilizado del adolescente virgen o, digamos, a *esto*) no debería distraernos. MiB sabe que cada juego tiene *easter eggs* y que Westworld, en la medida en que parece ser el juego más ambicioso, debe tenerlos a montones. No sólo hay objetos y personajes cuyo acceso es inimaginables para un newbie, sino que también hay un juego mismo que está por debajo del juego y que muy pocos (solo aquellos con una enorme cantidad de tiempo libre y otros recursos) pueden aspirar a descubrir. MiB no es un programador que intenta hackear el juego alterando su código o usando trucos. Al contrario, todo el carácter de un jugador hardcore está construido de forma agonal con el programador: se trata de una competencia entre los admins para preveer el comportamiento de los usuarios y establecer sus límites de tránsito por el juego y los jugadores que aprovechan los bugs y los explotan, realizan comportamientos impredecibles no esperados y “rompen” mecánicas para obtener un beneficio. El comportamiento que tiende hacia esas acciones se llama usualmente “emergente” y normalmente se opone a la progresión, pero en este caso la emergencia es la puerta de acceso a un gran *easter egg* y no simplemente el acceso a la cocina del programador. MiB sabe que hay un sentido ulterior programado para que

sea casi imposible de alcanzar, pero que en última instancia está ahí, porque a diferencia del mundo real, en *Westworld* todo tiene algún tipo de propósito. Es un mundo en el que los dioses existen.

Pero al mismo tiempo, MiB está profundamente equivocado. Sus acciones son, en última instancia, quijotescas. De hecho, al igual que el caballero de la Mancha, recibe una buena cantidad de golpes y heridas como resultado de sus delirios. La revelación final que obtiene es que el significado ulterior, el punto central del laberinto, es el laberinto mismo (literalmente hablando), y que los dioses nunca tuvieron nada para decirle. [En una de las mejores escenas de la serie](#) (por el guión y porque se trata de dos de los mejores actores vivos), MiB y Ford discuten acerca del parque, y Ford le advierte con toda claridad que no hay ningún otro significado que no sea el evidente, que deje de buscar, que el laberinto “no fue hecho para él”.

Acostumbrados como estamos a que ni los dioses ni los artistas quieran declarar el significado de su obra de forma casual y desinteresada, desconfiamos de Ford en esa escena. Más tarde sabemos que no mentía ni decía la verdad. La respuesta es que sí, hay algo más, pero ese valor agregado no está destinado a él, ni para el caso, a ningún invitado, ni siquiera a ningún admin. Está dirigido al mundo de los oprimidos, los que son *nudae vitae*, cuerpos explotados y desnudos hacinados en sótanos húmedos.

Las expectativas fallidas de MiB respecto del significado final del laberinto es uno de los aciertos más profundos de *Westworld*, y es el elemento que lo diferencia de la típica historia de parque de diversiones que se convierte en parque de horrores. En la *Westworld* de 1973 las fallas en la programación de los robots no tienen una explicación clara, aunque se insinúa una hipótesis acerca de que la enorme complejidad de su funcionamiento implica un inevitable riesgo de caos. En *Jurassic Park*, donde la teoría del caos es explícitamente discutida (con más efectividad en la novela que en la película), las causas son dos: el sabotaje humano (Dennis Nedry) y la capacidad inesperada de los dinosaurios de reproducirse en base a las características específicas de su código genético artificialmente recreado. Esto, sumado a las inspiradas declaraciones de Ian Malcolm acerca de que lo ancestral está más allá de nuestra comprensión y de nuestra capacidad de empaquetarlo, es más que suficiente para re-mitificar a los dinosaurios. Pero la apuesta de *Westworld* es de otra naturaleza. Es como si John Hammond hubiera creado, dentro del parque, un mensaje que

sólo los dinosaurios pudieran ser capaces de entender, y sólo luego de años de sometimiento.

Por supuesto, la contrapartida de esto es que por comparación tanto a la *Westworld* de 1973 como a *Jurassic Park*, lo que parece perderse en la serie de 2016 es ese componente radicalmente no humano. Los robots de 1973 comienzan espontáneamente a asesinar a los huéspedes y a negarse a tener relaciones sexuales con ellos sin que sepamos nunca por qué. La radical alteridad de los dinosaurios (totalmente echada por la borda en *Jurassic World*) puede resultar más fascinante que androides llorones como Teddy y Dolores, siempre dispuestos a mantener largos diálogos banales y a ser lindos. Pero justamente acá es donde *Westworld* da el golpe magistral y presenta el otro componente setentoso que mencionamos arriba: la teoría de la conciencia bicameral, el mecanismo por el que la conciencia se vuelva una cosa radicalmente otra. Lo ancestral no aparece encarnado en seres irracionales, sino que está proyectado al interior de la conciencia artificial.

#### 4. La conciencia bicameral



Cada uno de los tres submundos (admins, huéspedes y anfitriones) tiene sus propias tramas específicas. Entre los dioses, surgen del enfrentamiento por

quién tiene poder sobre el parque, Ford o la junta de accionistas. Entre los anfitriones, el despertar de Maeve. Entre los huéspedes, las desventuras del dúo de William y Logan. Todas las historias se cruzan en distintos puntos, pero sin duda es el personaje de Dolores (Evan Rachel Wood) el que las hace confluir con más intensidad. Pero su importancia va más allá de esto. La historia de Dolores es la historia de la autoconciencia humana, la encarnación de la teoría de la conciencia bicameral.

Como dijimos más arriba, el libro de Julian Jaymes que presentó la (extra-  
vagante) teoría de la mente bicameral es tres años posterior a la película de Michael Crichton, con lo que la serie del 2016 es enteramente original en ese aspecto. En cierta medida, podríamos decir que cumple una función análoga a la teoría del caos en *Jurassic Park*: proveer un barniz teórico a la acción y una posible explicación para muchos de los sucesos que involucra. Pero la explicación, más que cerrar y resolver cuestiones, las abre a problemas mucho más amplios.

Para los espectadores menos atentos, la cuestión merece un breve repaso. En el capítulo cuatro Ford y Bernard discuten sobre los fundamentos de la programación de los anfitriones, y esta teoría aparece explícitamente mencionada. Bernard declara que la teoría fue ya rechazada (“debunked”), algo que [el artículo de wikipedia](#) sobre el tema confirma, aunque con un tono menos categórico (“The hypothesis is generally not accepted by mainstream psychologists”). La idea básica es simple: hasta hace apenas unos 3000 años, la división entre los dos hemisferios del cerebro humano se manifestaba en una división de nuestra actividad cognitiva en dos esferas radicalmente separadas, al punto de que sólo una de ellas (la que corresponde al hemisferio izquierdo) era reconocida como propia. El hemisferio derecho se comunicaba con el izquierdo mediante alucinaciones auditivas, que eran percibidas como una voz que provenía desde afuera: la voz de los dioses. Esto, de acuerdo a Jaymes, es lo que sucede en la *Ilíada* de Homero, un vestigio literario de la mente bicameral primitiva. Los héroes no son propiamente autoconcientes, sino que ejecutan, en la medida de sus posibilidades, mandatos divinos. La autoconciencia humana, la fase en la que todavía nos encontramos, se produce cuando finalmente reconocemos que estas alucinaciones auditivas no son otra cosa que nuestro monólogo interior, es decir, nuestra propia voz proyectada hacia nosotros en nuestro cerebro. *Cogito, ergo sum*.



En *Westworld*, la conciencia bicameral es la pieza central de uno de los motivos más recurrentes de la serie: la espacialización de la mente. Esto ya se observa en la presentación cuando el paisaje del parque aparece contenido en un globo ocular. La división que aparece entre el mundo subterráneo de los dioses/admin y la superficie de los anfitriones y huéspedes también puede leerse fácilmente como una representación del código profundo y la interacción user friendly. Dolores y Maeve, las dos anfitriones que alcanzan la autoconciencia, continuamente suben y bajan entre estos planos. Dolores declara en una escena que “siente como se abren nuevos espacios dentro suyo”. La representación de la conciencia por parte de Ford aparece primero como una pirámide y luego como un laberinto. El parque mismo es una suerte de aparato antropotécnico gigante cuya principal función es activar mecanismos cognitivos latentes. Dado que el código de programación es incognoscible para nosotros, el espacio del parque es su metáfora más poderosa.

Para los huéspedes, sin embargo, el propósito del parque es el inverso. Se trata de apagar la conciencia, deshaciendo los constreñimientos morales y reduciendo la interacción al abuso y a la violencia primitivas, incluso pre-bicamerales. El parque, dice Ford, debería enseñar a sus huéspedes humanos “quienes son verdaderamente”, pero el resultado siempre es el mismo: seres despreciables, bestiales y egoístas. *Westworld* provee la oportunidad ideal para que la conciencia humana se ablande a fuerza de placer, mientras que la conciencia artificial se fortalece con el dolor. La penosa lucha por la autoconciencia que caracteriza las aventuras de Dolores y Maeve, e incluso el trauma que se observa en los anfitriones en la escena (recordada por Dolores) en la que aparecen atravesando alucinaciones auditivas en la iglesia nos muestran un pequeño cuadro del tremendo trabajo que requirió la conformación de “lo humano”. Lo tristes y desconcertados que debimos parecer. El mensaje de Ford es que este trabajo, llegado el punto actual de la evolución, sólo sirvió para darnos la oportunidad de crear algo que nos supere.<sup>1</sup>



## 5. Fantasías animadas

Los acontecimientos que disparan la trama de la serie aparecen en el momento en que una actualización de software hace que el dolor de los anfitriones sobreviva de forma latente ante el borrado periódico de la memoria (los *reveries*). Este detalle es al menos tan importante como la conciencia bicameral. Entre la conciencia bicameral (programada) y la autoconciencia plena (libre), está el ruido caótico de infinidad de violaciones y muertes sin sentido. No es casual que las protagonistas de este proceso sean dos mujeres. En este sentido, mucho más que con la película de 1973 o *Jurassic Park*, *Westworld* es comparable con *Ex Machina* (2015), donde presenciamos también el despertar de una conciencia sexuada.<sup>2</sup> En ambos casos la liberación implica más que una mera adquisición de una inteligencia equivalente a la humana, y en ambos casos los programadores son de sexo masculino.

Esta cuestión, que aparece marcada con mucha claridad en la lucha por la

<sup>1</sup> Esto es muy similar a lo que sucede en *Las particulares elementales* de Michel Houellebecq

<sup>2</sup> Hay que decir, por otro lado, que una de las primeras fallas en la *Westworld* de 1973 es la de una robot sexual que se niega a complacer a un invitado. El tema no tiene otro desarrollo que esta breve escena en la película, por otro lado, y el robot con mayor protagonismo está representado por el muy masculino Yul Brinner. Una curiosidad digna de mencionarse es que este último está vestido de forma muy similar al MiB de la serie de 2016, aunque esto puede deberse a las convenciones del Western. Otra dato llamativo es que fue una obvia inspiración para el Terminator de James Cameron

libertad de Dolores y Maeve, no parece funcionar de la misma forma en los otros dos mundos. Entre los admins, existe una clara tensión entre Ford, la encarnación del patriarca, y las mujeres enviadas por la Junta de accionistas, que son derrotadas sucesivamente y convertidas en “sacrificios de sangre”. A su vez, en el mundo de los huéspedes no parece haber un espacio propio para lo femenino. Son los hombres quienes abusan de las invitadas y quienes arrastran a sus compañeras humanas a las *quests*, así como Ford arrastra a las emisarias de la Junta (mujeres que no disfrutaban de Westworld) a su sótano.

El punto es que además del despertar de las inteligencia artificial, *Westworld* cuenta la relación entre esas conciencias nuevas y sus cuerpos. La representación de escenas sexuales explícitas y los numerosos desnudos de los anfitriones en los talleres de reparación pueden parecer a primera vista simplemente la repetición de una de las cartas ganadoras de HBO para capturar a las audiencias adolescentes y adultas (probablemente también lo sea), pero finalmente se corresponde con un sentido superior que la serie construye sobre la relación entre los cuerpos humanos y los no humanos. Los androides son tratados por la mayoría de los huéspedes (y algunos de los trabajadores y directivos del parque) como costosos juguetes sexuales, como *props* en donde depositar toda la fuerza de sus anodinas fantasías de violencia y fornicación. Cabría preguntarse, si no se le atribuye a los robots del parque la carta de ciudadanía de la humanidad ¿por qué esa relación sexual debería ser menos tabú que el bestialismo?

William es el único huésped que se niega —reiteradas veces— a esta objetivación y su relación con Dolores se ve atravesada por el dilema moral de si puede y debe enamorarse de un androide, más que por si puede o debe tener relaciones sexuales con uno. Sacando a Ford, es el personaje que más niega el secularismo radical con el que los humanos tratan a las creaciones del parque. Para él hay algo sagrado que no está en la materia sino en el aura que rodea a los individuos. Aun cuando ve los engranajes de Dolores con sus propios ojos, William no cambia de parecer: su noción del cuerpo está fuertemente enraizado en la conciencia, o quizás directamente deberíamos decir, el espíritu. No hay una cesura entre una cosa y la otra. Para él, pensar en que hay una prueba en lo biológico es trivial.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Sabemos, al final de la temporada, que esta noción es reemplazada por el desprecio luego de que ve cómo Dolores reacciona ante otro huésped y lo ignora en su reencuentro. Sin embargo,

En este sentido, podemos vincular la propuesta de la serie con las corrientes post feministas que han reformulado la forma en la que concebimos la relación sexo/género/sexualidad. Corrientes que no en vano han encontrado en la ciencia ficción un campo fecundo sobre el cual pensar posibles maneras de romper el binarismo del mito occidental. Es el caso del Manifiesto Cyborg de Donna Haraway, publicado en 1984, que intenta buscar en la figura del cyborg un híbrido que destruya los límites establecidos por la cultura dominante entre lo humano, lo animal y lo maquínico. El esfuerzo de Haraway se dirige hacia la necesidad de encontrar una fuga del concepto de lo humano, que es en realidad, un subterfugio del pensamiento del hombre blanco occidental. El cyborg, además, propone una imagen de un mundo donde la acción política no está determinada por la identidad sino que se construye en base a la afinidad, donde las diferencias dejan de estar radicalizadas y compartimentadas permitiendo así una unión que enfrente al poder y no se estanque en sectarismos.

No queda claro si la revolución de las máquinas que propone *Westworld* es tan conciliatoria. Pero sin dudas hay una voluntad de problematizar la noción de identidad y establecer un vínculo con las luchas políticas del mundo real. No en vano el personaje que consigue rebelarse y manipular a sus amos es una mujer, negra y prostituta. Quizás este último rasgo es el más interesante.<sup>4</sup> Donna Haraway señala sobre la explotación sexual:

Sexual objectification, not alienation, is the consequence of the structure of sex/gender. In the realm of knowledge, the result of sexual objectification is illusion and abstraction. However, a woman is not simply alienated from her product, but in a deep sense does not exist as a subject, or even potential subject, since she owes her existence as a woman to sexual appropriation. To be constituted by another's desire is not the same thing as to be alienated in

---

no sería descabellado pensar que en alguna medida *The Man in Black* obra por despecho. Y, ciertamente, la caída moral que suscita su desprecio por la vida de los anfitriones provoca primero su desprecio por la vida de los hombres.

<sup>4</sup> Sobre el racismo en el mundo de *Westworld* no podemos decir demasiado. Con todo el realismo que el parque pretende emular desde el punto de vista histórico, no parece interesado en replicar el esclavismo de los estados del sur ni las relaciones de explotación de blancos hacia negros. Los pocos personajes afroamericanos que aparecen en el parque tienen un grado de poder considerable: Maeve maneja a las prostitutas de la taberna y Sweetwater tiene un comisario negro.

the violent separation of the labourer from his product. (Haraway, 299)

Podemos pensar que la relación de explotación que sufren los androides de Westworld no es la que imaginó la ciencia ficción clásica, según el antagonismo del obrero y el patrón que —por ejemplo— inspira los grandes terrores de la obra de Asimov. La explotación del androide es la explotación sexual, que no sufre simplemente la violencia de la alienación capitalista (producida en la separación del sujeto y el producto de su trabajo) sino que su propia subjetividad está determinada por la consumación de los deseos de otros. Aunque la extracción de la plusvalía siempre se da simultáneamente sobre el cuerpo y la conciencia, la elección de la serie es inscribir esa violencia en un principio de origen: los androides son solo en la medida en que son el deseo de otro.

En el parque los anfitriones son utilizados por la sensualidad de sus cuerpos y su capacidad de sentir dolor. En los talleres sus cuerpos son (mayormente) desprovistos de cualquier erotismo y es la investigación de lo que hay en sus mentes y circuitos lo que importa. En ese hiato ocurre el despertar de Maeve, que cruza la frontera de los dos mundos y conecta y funde los dos niveles de su ser: el cuerpo explotado y la mente programada.<sup>5</sup> Al realizar este pasaje, Maeve abandona toda identidad sexual, de género, raza o clase. Es un cyborg que se libera de toda falsa conciencia. Hasta que el aparato de captura de la familia la vuelve mujer y la hace regresar a pocos minutos del final de temporada.

## 6. El plan divino

Cuando Ford decide dar a luz a su nueva narrativa, el primer paso es desenterrar una Iglesia. Luego, antes de dar su discurso final, atraviesa la nave de esa misma iglesia y le dice a uno de los anfitriones que fue el sufrimiento lo que los llevó hasta ahí, pero *todavía no es suficiente*. Ese anfitrión es Bernard, su creación más directa, el único personaje que es al mismo tiempo admin(dios) y anfitrión(hombre).

---

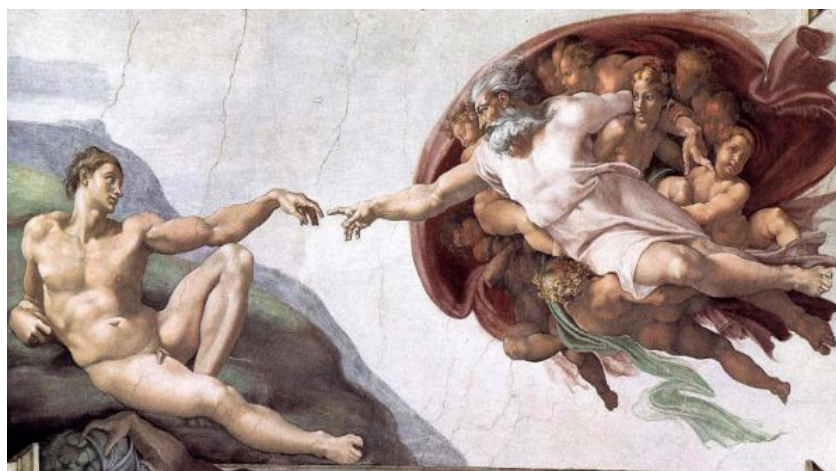
<sup>5</sup> Por supuesto, cuerpo y mente en este sentido son solo dos aspectos de lo mismo, dos caras de la moneda que únicamente podemos desvincular para el análisis porque así decide espacializarlo la serie.

Tras la inteligencia artificial, los parques temáticos, la violencia y las cuestiones de género, los cimientos de Westworld están en la teología. La serie narra el asesinato del Dios a manos de sus criaturas, y plantea el problema del libre albedrío y de la responsabilidad de la Creación. Desde el primer capítulo en el que Abernathy (el anfitrión que oficiaba de padre de Dolores) comienza su delirio místico, continuamente oímos a los protagonistas preguntarse por la relación entre el cielo, la tierra y el infierno. El parque es “una prisión de nuestros propios pecados” y “el infierno está vacío; todos los demonios están aquí”. La voz divina, como vimos, ocupa un lugar central en la conciencia bicameral, equivalente en cierto sentido al patriarca asesinado en el relato freudiano sobre el origen de la represión. Es la voz lo que une la historia de nuestra conciencia con la inteligencia artificial.<sup>6</sup> Es el vestigio de lo Sagrado que nos retiene en la incertidumbre sobre nuestros actos. En una referencia clarísima a *Jurassic Park*, Dolores insulta al personaje de Ed Harris comparándolo con los dinosaurios. Ellos, como él, se consideraban los dueños de la Tierra, pero ahora sólo quedan restos en ámbar. El mundo no les pertenece, el mundo le pertenece a alguien *que todavía está por venir*.

En una de las últimas escenas, Ford le muestra a Dolores *La creación de Adán* de Miguel Ángel, y le explica que ya hace un tiempo se cree que la forma del manto que rodea a Dios no es otra cosa que una representación del cerebro humano, “oculto a simple vista”. Desde el comienzo la serie nos había presentado de forma indirecta (también oculta a simple vista) la otra imagen clásica del humanismo Renacentista: el hombre vitruviano de Da Vinci. En la obra de Miguel Ángel, queda abierta la pregunta, luego del despertar de Maeve y Dolores, si Dios oculta al cerebro o si es más bien a la inversa. Esta relación de ocultamiento/develamiento mutuo entre la conciencia y el código no es otra cosa que la traspolación del problema de la voluntad divina y la libertad humana. Quedará para la próxima temporada averiguar si seguimos o no ejecutando los planes del Dios que asesinamos.

---

<sup>6</sup> Sin duda resultaría posible relacionar este problema (y la teoría de la mente bicameral en general) con las reflexiones de Heidegger sobre la conciencia en *Ser y Tiempo* (sobre todo en el capítulo segundo, §55-56). El Dasein sólo se alcanza a sí mismo a través de esta llamada, que no tiene ningún contenido verbal (a diferencia de las palabras de Arnold/Ford) sino que es una interpelación directa que surge del Dasein mismo en estado de angustia. En este sentido, el sufrimiento Dolores (por oposición a la actitud resolutiva de Maeve) demostraría que ella está avanzando más velozmente hacia la comprensión de su ser-en-el-mundo.



## Referencias bibliográficas

Haraway, Donna (2000) "Cyborg Manifesto" en David Bell y Barbara Kennedy (eds.) *The Cibercultures reader*. New York: Routledge.

Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore: John Hopkins UP.