

<https://digithum.uoc.edu>

Westworld: “Los placeres violentos poseen finales violentos”

Vicente Díaz Gandasegui
Universidad Carlos III de Madrid

Fecha de presentación: octubre de 2019
Fecha de aceptación: marzo de 2020
Fecha de publicación: julio de 2020

Cita recomendada:

DÍAZ GANDASEGUI, Vicente (2020). “Westworld: “Los placeres violentos poseen finales violentos”” [artículo en línea]. *Digithum*, n.º 26, pp. 1-11. Universitat Oberta de Catalunya y Universidad de Antioquia. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <http://doi.org/10.7238/d.v0i26.374135>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Resumen

El presente artículo analiza los veinte capítulos de las dos primeras temporadas de la serie *Westworld* (Nolan y Joy, 2016) mediante un análisis de contenido. La acción de *Westworld* se sitúa en un parque temático del Oeste en el que la tecnología ha permitido crear simulaciones indistinguibles de los humanos para que los visitantes satisfagan sus instintos más primarios interactuando con ellos. En este sentido, uno de los ejes que han guiado la investigación ha sido explorar las posibles relaciones entre los humanos y los poshumanos, criaturas artificiales que superan en capacidades intelectuales y físicas a sus referentes biológicos. La confusión que genera la (re) creación tecnológica de lo conocido produce una constante confusión entre los visitantes humanos, los anfitriones poshumanos y los espectadores, indagando a través de imágenes, diálogos y argumentos en ideas posmodernas en torno a la relación entre la realidad y el simulacro. Asimismo, la serie examina y aporta una nueva perspectiva acerca de la singularidad y la posibilidad de que se revierta el dominio actual sobre las máquinas y la tecnología que creamos deje de estar a nuestro servicio. De esta manera, *Westworld*, a partir de diferentes líneas argumentales, da forma a las inquietudes sociales y culturales que provoca el actual y potencial desarrollo tecnológico, prestando también atención al poder que subyace en el control de toda la información que generan los individuos, en conocer lo que hacen, manifiestan y piensan las personas.

Palabras clave

Westworld, poshumanismo, singularidad, tecnología, simulacro, sociedad de la información, círculo mágico

<https://digithum.uoc.edu>

Westworld: “Los placeres violentos poseen finales violentos”

Westworld: “These violent delights have violent ends”

Abstract

This article analyses the 20 episodes of the first two seasons of *Westworld* (Nolan and Joy, 2016) through a content analysis. *Westworld* is based on a Western theme park in which a highly-developed technology has created simulations indistinguishable from humans, allowing visitors to satisfy their primary instincts by interacting with them. In this sense, one of the main ideas that have guided the research has been to explore the possible relationships between humans and posthumans, artificial creatures that surpass their biological referents in intellectual and physical capacities. The confusion generated by the technological (re)creation of the known reality causes constant confusion among human visitors, posthuman hosts and spectators, connecting the images, dialogues and plot with postmodern ideas about the relationship between reality and simulacrum. Also, the series examines and provides a new perspective on the singularity hypothesis, the possibility that our current control over machines will be reversed, meaning that the technological products will no longer be at our service. In this regard, *Westworld*, through different lines of argument, gives shape to the social and cultural concerns caused by current and potential technological development, while it also pays attention to the power that underlies the control of the information generated by individuals, in order to gain knowledge about what people do, manifest and think.

Keywords

Westworld, posthumanism, singularity, technology, simulacra, information society, magic circle

Humo y espejos

Westworld (Nolan y Joy, 2016) es una serie estadounidense que adapta el clásico de Michael Crichton de 1973 y cuyas tres primeras temporadas, de diez capítulos cada una, de las cuales en este artículo se analizan las dos primeras, se han emitido en la plataforma HBO. La serie ilustra la implosión de lo real y lo hiperreal, lo humano y lo poshumano y, al mismo tiempo, mezcla géneros tan distintos como la ciencia ficción y el wéstern. *Westworld* es una distopía en la que la oscuridad de un futuro temido, similar al descrito en *Blade Runner* (Scott, 1982), *Terminator* (Cameron, 1984) o *The Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999), ha sido reemplazada por la luminosidad del Oeste, un escenario en el que no se aprecian los efectos de la tecnología en la sociedad y la cultura de manera directa, pero en el que sutilmente se combinan las preocupaciones sociales y culturales acerca de los robots, relacionadas con la dominación y el control, con el imaginario colectivo sobre un entorno y un momento en el que prevalecía la supervivencia del más fuerte y la violencia. De esta forma, en *Westworld* una tecnología muy sofisticada proyecta los últimos avances en ingeniería genética y presenta un parque temático del Oeste en el que los anfitriones, unas criaturas indistinguibles de los humanos, sacian los impulsos más básicos de los visitantes humanos (Simut, 2017).

La buena acogida de la serie se debe, en gran parte, a que el argumento y la estética colaboran de manera conjunta para que los nuevos mitos enlacen con la iconografía del wéstern, un género construido con imágenes que forman parte de la retina colectiva. Así, las tonalidades que asociamos a las películas de

este tipo se conjugan con una paleta de colores monocromáticos cuando se muestra la realidad fuera del parque (Wilkins, 2019). Asimismo, la estética visual se combina con una banda sonora en la que la música actual (Radiohead, The Rolling Stones, Amy Winehouse o Soundgarden) suena en una pianola del salón en el que sucede gran parte de la acción. De esta manera, viejos y nuevos mitos occidentales se fusionan en un pastiche que define la posmodernidad en términos de Jameson (1991), referido a la creación de narraciones que resultan coherentes a partir de fragmentos o ideas aparentemente contradictorias, confusas o estereotipadas sobre el pasado y el presente (Reeves, 2019). De esta forma, la (con) fusión de la nueva tecnología y los antiguos relatos crean un escenario ambiguo, fundamentado en lo conocido, pero que nos desconcierta cuando las fronteras entre lo biológico y lo tecnológico son permeadas. Así, el contexto que ofrece *Westworld* permite distanciarse de la realidad a través de lo reconocido, familiarizando al espectador para luego sorprenderle con lo imprevisto, con una tecnología que apenas imaginamos.

La confusión en la que se vertebra el argumento permite examinar el potencial desarrollo tecnológico de lo humano en un plano práctico, en un entorno que recuerda a un videojuego, con inmersión completa en el entretenimiento. No obstante, *Westworld* rompe el círculo mágico, el contexto lúdico proporcionado por el juego, un lugar y momento en el que las reglas son negociadas y aceptadas, sin que sean necesariamente compartidas en el espacio exterior, en la realidad (Huizinga, 1972). De esta forma, las fronteras del parque quedan difuminadas por la simulación de la realidad y la inmersión en un juego en el que el avatar y el jugador se fusionan, en el que el mundo diegético y el mundo

<https://digithum.uoc.edu>

Westworld: “Los placeres violentos poseen finales violentos”

real no pueden ser diferenciados, pues sus membranas, con los avances tecnológicos, son cada vez más porosas.

La ficción simula la realidad pretérita con un decorado y unos guiones que permiten que la experiencia de los visitantes sea diseñada y personificada para parecer imprevisible. Así, la belleza del mundo simulado y la finalidad lúdica del parque contribuyen a confundir a los humanos, poshumanos y espectadores acerca de la realidad que esconde ese escenario. *Westworld* actualiza de esta forma las tesis de Debord (2000) sobre la sociedad del espectáculo en un entorno en el que los visitantes no pueden ser dañados, los anfitriones son reparados constantemente y los espectadores consumen las imágenes con una mezcla de temor hacia el futuro que se mezcla con sorpresa y entretenimiento.

Así, en este escenario recreado, el simulacro supera a la realidad, la hace implosionar en una experiencia en la que el disfrute diluye la persistencia del referente (Baudrillard, 2001). *Westworld* muestra la capacidad de la tecnología para reproducir simulaciones humanas, indistinguibles y perfectas, y por todo ello seductoras. La serie da forma en imágenes a la hiperrealidad que imaginó Baudrillard (1983), la indiferenciación del mapa con el territorio, lo real y lo irreal, lo humano y lo simulado. La realidad y la copia, el símbolo y el referente carecen de sentido cuando los simulacros parecen más humanos que aquellos que reproducen, cuando las copias se han mezclado con el original hasta hacer que este carezca de lógica. La hiperrealidad de *Westworld* es un mundo de simulaciones en el que no existe la verdad, un conjunto de símbolos sin referente alguno, lo que nos impide el acceso a la realidad tal y como la conocíamos (Baudrillard, 2000). De esta forma, el parque temático supera el ejemplo paradigmático proporcionado por Baudrillard, Disneylandia, “un jugo de ilusiones y fantasmas” (Baudrillard, 1994, p. 12), de humos y espejos, en el que todo se confunde y aquello que había servido para distinguir la realidad de la ficción deja de tener sentido.

Westworld retoma y renueva la confusión provocada por la tecnología que reflejan producciones anteriores de ciencia ficción como *Desafío total* (Verhoeven, 1990), *El cortador de césped* (Leonard, 1992), *Días extraños* (Bigelow, 1995), *Johnny Mnemonic* (Longo, 1995), *eXistenZ* (Cronenberg, 1999), *The Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999) o *Ex_Machina* (Garland, 2015). En las dos últimas, como en *Westworld*, se desarrollan cualidades humanas mediante la tecnología y, simultáneamente, se transforma la condición humana por la interacción con máquinas que superan a lo humano. En este sentido, la perspectiva poshumanista resulta de gran utilidad, pues en la fusión de la tecnología y lo humano imagina seres futuros cuyas capacidades exceden a las biológicas (Bostrom, 2003).

Los anfitriones son una buena representación de la criatura poshumana: conjugan inteligencia y cualidades humanas con el potencial de la tecnología para superar ciertas limitaciones biológicas. Las capacidades poshumanas que muestran los anfitriones superan también cualitativamente a lo biológico, sobre

todo en la eficiencia de la gestión de la información, pues no solo hacen más, sino que también lo hacen mejor (Cascales y Fernández-Urtasun, 2019). De esta forma su naturaleza híbrida les permite habitar mundos ambiguos, en los que lo creado y lo natural se mezclan. La criatura poshumana comprende así una postura optimista y liberadora del pasado, que percibe con esperanza la alianza entre lo humano conocido y la tecnología que prevemos (Aguilar García, 2008), si bien todo ello se conjuga con la peor de las posibilidades posmodernas: la superación del hombre por la máquina.

El poshumanismo de *Westworld* comparte muchos de los ingredientes de *Frankenstein o el moderno Prometeo* (Shelley, 1818/2007), de la criatura que es diseñada y juzgada en referencia al creador y posteriormente, cuando se la concibe como a un otro distinto e inferior a lo humano, se rebela contra aquellos que la hicieron posible. El poshumanismo, en esta línea, propone nuevos mitos renovando los ya existentes: un *bon savage* que es pervertido por los humanos, una criatura inocente en sus orígenes pero que en su respuesta al trato cruel recibido por los visitantes se transforma en maligna.

A las criaturas artificiales de *Westworld*, como a Frankenstein, se les impone ser como nosotros, no se las acepta como algo diferente, con distintas capacidades y objetivos, y por ello no les queda más remedio que sublevarse contra los dominadores. De esta forma, en *Westworld* está muy presente el humanismo que persiste en el poshumanismo, pues al otro se le juzga por lo conocido y se le concibe como una amenaza cuando muestra características distintivas y propias. *Westworld* nos ofrece asimismo una perspectiva de los otros que nos permite examinar el devenir de lo humano en tiempos tecnológicos; los personajes que representan a los anfitriones nos hacen sentir más empatía que los visitantes humanos, los cuales se sitúan en el papel de monstruos por comportarse y tratar a las simulaciones con crueldad y sadismo. El poshumanismo que propone la serie constituye de esta forma una herramienta analítica que permite proyectar la situación actual de los hombres y la tecnología dando forma a criaturas que se originan, posiblemente, en un repensar de lo humano (Sharon, 2012).

Así, el prefijo del poshumanismo no alude necesariamente a un momento posterior en el sentido de avance; es un nuevo comienzo que nos devuelve al principio, a las tensiones y contradicciones del humanismo, a superar lo humano reconociendo las cualidades propias de la condición humana y las posibilidades que ofrece la tecnología (Simon, 2019). Las máquinas de *Westworld* están creadas para satisfacer a los humanos y dar forma a sus fantasías, renovando el mito de Pígalión con unas consecuencias parecidas: lo simulado supera a lo real, las copias sustituyen en el deseo a los referentes (Seaman-Grant, 2017).

A los anfitriones se les observa como a otros, temidos o deseados, pero distintos por su cuerpo artificial que semeja lo natural. En este sentido, la naturaleza híbrida de los anfitriones

<https://digithum.uoc.edu>

Westworld: “Los placeres violentos poseen finales violentos”

enlaza también con ideas más optimistas, como las de Donna Haraway, quien establece en su manifiesto *cíborg* (1990) que el desarrollo tecnológico permite imaginar versiones alternativas de lo humano, con una ética renovada que surge de la reconfiguración o fusión de algunas categorías modernas, como el género o las dualidades entre lo natural y lo artificial o la ficción y la realidad. De esta forma, el *cíborg* es utilizado por Haraway como una figura alegórica que representa y propone un mestizaje posmoderno que transgrede lo tradicional para avanzar en un contexto incierto, pero en el que las jerarquías y posiciones de poder se difuminan, liberándola también de las ideas e ideologías heredadas de la modernidad. Para Haraway, así como para Braidotti (2013), las nuevas criaturas híbridas son un reflejo de un mundo posmoderno y en transformación, en el que el otro desconocido se configura a partir de los fragmentos que conocemos.

Metodología: examinando *Westworld*

Westworld, como otras producciones recientes –*Black Mirror* (Brooker, 2011-2019), *Ex_Machina* o *Her* (Jonze, 2013)–, propone mirarnos a través de un espejo metafórico en el que poder comprender el devenir de la sociedad. El medio audiovisual representa un vehículo adecuado para reflexionar y visualizar el poshumanismo, constituyéndose como su “vanguardia estética” (Talavera, 2015, p. 281). En este sentido, como indica Talavera (2015), es llamativo que el optimismo del poshumanismo desde planteamientos científicos o filosóficos se torne en pesimismo cuando se traslada a la narrativa o medio audiovisual. Posiblemente esto se deba a que este formato facilita que proyectemos en él aspectos subjetivos y experienciales de nuestras existencias.

El medio audiovisual da forma a lo concebible en lo realizable (Koval, 2012), catalizando y amplificando en imágenes aquello que solo podemos imaginar, aquello que resulta confuso, contradictorio y difícilmente explicable en palabras, los miedos y esperanzas que surgen de la recreación tecnológica de lo humano. Las imágenes son utilizadas como un recurso para implicar al espectador y seducirle para que reconstruya la galaxia de significados que propone, recreando la realidad diegética sin una estructura fija y homogénea para toda la audiencia (Barthes, 1964). De esta forma, como indica Slavoj Žižek, la ficción, con las dosis de entretenimiento y fascinación que plantea, constituye la mejor manera de poder examinar el mundo en el que vivimos y en el que viviremos, pues observar la realidad de manera directa nos podría resultar incomprensible y dolorosa (Žižek, 1989, p. 45). En este sentido, *Westworld* nos aleja de lo cotidiano, suspende nuestra conexión con la realidad a través de un distanciamiento en el pasado que tiene lugar en el futuro.

Westworld se ofrece en un formato por entregas que en los últimos años ha crecido en popularidad, posiblemente vinculado

con la necesidad de crear nuevas mitologías profanas, elementos que facilitan las series, a diferencia de las películas, gracias a una narrativa que permite el gradual desarrollo de personajes que habitualmente se enfrentan a retos y sufren alteraciones en sus comportamientos y personalidades. *Westworld* incorpora así el juego de engaños, confusiones y complejidades narrativas que caracteriza a gran parte de las series emitidas en las últimas dos décadas, un mecanismo que seduce al espectador por la constante incertidumbre, sorpresa e interés por el devenir de los personajes y el argumento. La serie, como muchas otras producciones recientes, tiene una naturaleza laberíntica: la confusión está en la trama y, de manera simbólica, en lo que sugiere el desarrollo de la misma. Por ello se nos muestra el laberinto en que se encuentran los personajes y, mientras tanto, se nos introduce en otro distinto, aunque de una naturaleza similar. Los espectadores se convierten de esta forma en agentes activos, presentándoles un puzzle al que se le desordenan las piezas o incluyen nuevas en cada episodio, promoviendo así el interés por el desarrollo de la serie (Muñoz, 2016).

En este artículo se ha aplicado un análisis de contenido a los veinte capítulos que componen las dos primeras temporadas de *Westworld* a fin de examinar determinadas cuestiones que propone la serie y que representan, al mismo tiempo, inquietudes sociales que surgen del cambio social que provoca el desarrollo tecnológico. En concreto, el objetivo ha sido reflexionar en torno a dos ejes fundamentales que se encontraban interconectados en el argumento de la serie y, consecuentemente, también en el análisis: el poshumanismo y la singularidad, la posibilidad de que se revierta el dominio de los hombres sobre las máquinas. Así, en el análisis de contenido se ha prestado atención a las imágenes y a los diálogos, pero también a las implicaciones sociales o culturales del argumento, que son sugeridas en el devenir de la trama principal.

De esta forma, el análisis de contenido realizado ha servido para examinar aquello que parte de lo manifiesto y se dirige a lo latente o simbólico (Ruiz Olabuénaga, 2012). Se combina así la recogida de la información con su inferencia y análisis, lo que lleva a interpretaciones contextuales que parten del objeto de estudio, el continente, pero permiten profundizar desde una perspectiva sociológica en su significado, en el contenido, desarrollándolo en diferentes direcciones dentro de un mismo marco (Frutos Esteban, 2008; Piñuel Raigada, 2002). En consecuencia, la serie sirve de campo en el que se recolectan una serie de manifestaciones o evidencias identificadas por las problemáticas previamente establecidas y que posteriormente se examinan y se les da significado considerando la literatura académica.

El análisis de contenido de la serie se ha efectuado en varias etapas que han interactuado de manera cíclica o circular sobre el perfilamiento o deducción de las unidades temáticas a analizar (Bardin, 1996; Cáceres, 2008): en una primera visualización se han identificado las líneas de interés que articularon la investigación. De esta forma, la mirada ha sido depositada sobre la convivencia

<https://digithum.uoc.edu>

con seres creados artificialmente y la posibilidad de que los otros no humanos se rebelen, dos elementos de gran protagonismo en la trama principal y que al mismo tiempo han adquirido relevancia entre las inquietudes sociales, culturales y académicas en los últimos años. También han surgido en este primer visionado del material audiovisual otros aspectos que articulan o acompañan a las dos unidades temáticas que han guiado esta investigación, como el poder de la información, la confusión entre la realidad y la irrealidad y la sugerencia de un nuevo círculo mágico similar al que encontramos en los videojuegos. Posteriormente, se ha indagado en estas categorías teóricas utilizando la literatura académica especializada, lo cual conllevó una segunda visualización de la serie. En una tercera etapa y revisión del material audiovisual se ha tomado nota tanto de los diálogos como del contexto en el que se expresaban ciertas ideas, clasificando las escenas, personajes y diálogos en las diferentes categorías previamente establecidas para sistematizar y organizar el análisis. Así, en una última fase se han aplicado estas expresiones y situaciones como ejemplificaciones y representaciones simbólicas de las reflexiones que vertebran este análisis.

Humanos y poshumanos: “¿Cuál es la diferencia entre tu dolor y el mío? ¿entre tú y yo?”

La simulación de la apariencia humana de los anfitriones es quizá menos sorprendente que el comportamiento y el desarrollo de una identidad que permite que los humanos se relacionen con los robots de manera satisfactoria (Levy, 2007). Los anfitriones del parque demuestran tener la capacidad de relacionarse en ambientes sociales diversos, sentir dolor o alegría y tener conciencia de sí mismos (Hirvonen, 2018). Su identidad se constituye sobre una historia, unos orígenes que conforman la piedra angular a partir de la que se construye el resto de capas que componen su personalidad. De esta forma, sus conductas y reacciones han sido programados mediante memorias codificadas y diálogos preconfigurados (Netolicky, 2017), diseñados como reflejo de lo humano y de lo que esperan los visitantes que interactuarán con ellos. No obstante, su pasado es borrado sistemáticamente, lo que les impide desarrollar la identidad que les ha sido otorgada y convierte su realidad en un símil del castigo de Sísifo, repitiendo constantemente unas rutinas. Serán los fallos en el sistema, los denominados *reveries* o ensueños, lo que les posibilite adquirir conciencia sobre su situación, permitiéndoles conocerse a sí mismos de una manera distinta y, a través de la memoria alcanzada (y no simulada), tener continuidad, dar sentido unitario a la fragmentación de lo vivido y recreado artificialmente, facilitándoles, en definitiva, desarrollar una identidad propia (Cascales y Fernández-Urtasun, 2019).

Westworld: “Los placeres violentos poseen finales violentos”

El surgimiento de recuerdos o *reveries* y el contagio que brota entre los anfitriones cuando escuchan una frase de Shakespeare (“los placeres violentos poseen finales violentos”), modifica su guion y desarrolla la improvisación, lo que les permite evolucionar de manera imprevista. De esta forma, uno de los cambios que experimentan los anfitriones, guiados o impulsados desde el exterior por los creadores del parque, es el reconocimiento de la relación de subordinación que mantienen con los humanos.

No obstante, pese a que los anfitriones muestran una capacidad similar de improvisación e inteligencia emocional, no se les identifica como iguales porque sus características se intuyen –dado que no se perciben– artificiales. De esta forma, la serie se detiene a examinar aquellos aspectos intangibles de lo humano y la posibilidad de simularlos y desarrollarlos tecnológicamente. *Westworld* es el asesinato perfecto de la conciencia humana (Van Kessel y Kline, 2019): en efecto, tal y como el creador del parque, Ford (Anthony Hopkins), le explica a Bernard (Jeffrey Wright), un replicante que ignoraba su naturaleza, no hay diferencia entre su sufrimiento y el de los humanos: “No hay un umbral a partir del cual estemos vivos, pues la conciencia humana no existe. Los humanos creen que su forma de percibir el mundo es especial, pero vivimos en bucles tan parecidos como los de los anfitriones, sin cuestionar nuestras elecciones, satisfechos con recibir órdenes” (E8T1).

Durante la primera temporada conocemos que la conciencia de los anfitriones está manipulada de antemano por Arnold, el cocreador junto a Ford de *Westworld*, quien antes de fallecer dentro del parque en extrañas circunstancias incluyó su voz como guía de las acciones, valores y creencias que siguen las criaturas artificiales cuando adoptan decisiones. La programación y la voz que dirige a los anfitriones es utilizada, con un efecto espejo, para examinar de manera metafórica procesos similares que tienen lugar en la realidad social, especialmente el proceso de socialización y la libertad de elección de los humanos. Las máquinas han sido programadas de manera análoga a como los humanos son educados para vivir en sociedad e interactuar con los demás, con unos valores que constituyen las directrices fundamentales sobre las que posteriormente se desarrolla su experiencia; además, el control que ejercen los programadores en sus decisiones sirve para explorar la capacidad de los individuos de actuar de manera autónoma en la sociedad, considerando en este sentido las constricciones sociales existentes.

Westworld es además un entorno recreado, un laboratorio en el que se pueden analizar aspectos sociales y culturales substrayéndolos de las convenciones y prácticas internalizadas y rutinizadas en los escenarios sociales. En este sentido, William, o el *Hombre de Negro* (Jimmi Simpson/Ed Harris), es una figura central para examinar estas cuestiones. Su relación con Dolores ilustra la realidad y la simulación del parque. William comienza suspendiendo su conocimiento sobre la naturaleza de Dolores, pero la simulación no permite sustituir a la realidad y eso le hace modificar su papel en el parque, mutando en el Hombre de

<https://digithum.uoc.edu>

Westworld: “Los placeres violentos poseen finales violentos”

Negro, cambiando el sombrero blanco por uno de color negro, y emprendiendo una búsqueda de su verdadero yo, aquel que está desprovisto de convenciones y expectativas sociales.

De esta forma, William descubre un mundo artificial en el que asume un papel que le permite mostrar su verdadero ser, un entorno en el que no tiene que representar roles asignados y satisfacer los deseos de la audiencia en términos de Goffman (1987). Así, como él mismo expresa: “He estado fingiendo toda mi vida, mi vida se basa en ello. Es una buena vida, es la vida que siempre he querido, pero he venido aquí y he encontrado una vida en la que no tengo que fingir. Una vida en la que puedo estar vivo de verdad”, y más adelante añade: “Este lugar no alimenta tu yo más bajo. Revela el más profundo. Tu verdadero yo” (E7T1). No obstante, mostrar su yo en un contexto simulado hace que sea percibido como una ficción por aquellos que le conocen en el mundo que se encuentra más allá de las fronteras del parque, pues el envoltorio en el que se presenta la persona se hace muy evidente. De esta forma, la realidad y la representación se invierten en un mundo de ficción que permite observar a lo cotidiano desde un prisma diferente.

Al Hombre de Negro le seduce la realidad que encuentra en la ficción tecnológica, en la que aplica una moralidad distinta, desligada de las normas y constricciones que guían su existencia en el mundo real, pero que resulta simultáneamente creíble, sustituta de los signos de lo real (Baudrillard, 2001). El Hombre de Negro pretende la inmersión perfecta en la irrealidad: por ello le molestan las interrupciones, las intromisiones de aquello que proviene de las fronteras exteriores del parque. Su objetivo es sustituir el mapa por el territorio, transformar la naturaleza lúdica del simulacro para convertirla en el referente: “Este mundo parece más real que el mundo real, pero no lo es porque los invitados no pueden perder. Lo que significa que todo esto es mentira. Pero podemos hacer que sea verdad” (E10T1). Sin embargo, pese a que celebra la revuelta de los anfitriones, la confusión que genera el hecho de que las criaturas poshumanas abandonen sus guiones le hace dudar de la naturaleza de aquellos que le rodean, incluso de sí mismo. Su desconcierto le hace percibir –transmitiéndolo al espectador– que la línea que separa lo humano de la capacidad de la tecnología para reproducirlo es delgada y borrosa.

Ford es otro personaje que facilita indagar en torno a la simulación de lo humano. Ford es el cocreador de *Westworld*, el Prometeo que crea las criaturas y planea su rebelión con una nueva narrativa para que puedan evolucionar. Como él mismo explica, la liberación de los anfitriones forma parte de un proceso de aprendizaje sobre los humanos, los poshumanos y las condiciones y capacidades de ambos: “Para salvarlos necesitabais tiempo para conocer a vuestro enemigo y entenderos a vosotros mismos”

(E10T). Ford adopta así una posición deísta, el dios creador de una especie que evoluciona, se rebela y termina con él de una manera nietzscheana (Rayher, 2017). El objetivo último de Ford no es simular el aspecto, el intelecto o el ingenio, no es suficiente con que los anfitriones sean capaces de pasar el test de Turing:¹ su propósito es que la inteligencia artificial alcance la conciencia pura (Jefferies y Blackwood, 2017), pero al hacerlo, como Prometeo, se enfrenta a dilemas morales que quedan subsumidos por sus ambiciones y proyectos (Sebastián Martín, 2018). En última instancia el propósito de Ford es promover un orden nuevo, en el que el humanismo se torne en poshumanismo, un mundo habitado por criaturas con capacidades físicas, intelectuales y morales superiores, sin la perversión que identifica en la cultura y sociedad occidental.

Una de estas criaturas es Bernard. Durante gran parte de la primera temporada Bernard aparece como un técnico que controla a los anfitriones; sin embargo, al final de la primera temporada descubrimos, al mismo tiempo que él, que se trata de un anfitrión. Bernard es por lo tanto un ser que, como explica Ford, es conocedor de ambas condiciones y se encuentra “en una posición única: un programador que sabe cómo funcionan las máquinas y una máquina que sabe su verdadera naturaleza” (E8T1). Bernard es una réplica intencionadamente imperfecta, creada como reemplazo de Arnold, el ingeniero que desarrolló junto a Ford el parque y, por lo tanto, ha sido diseñado para ayudar a Ford a crear el nuevo mundo que imaginó su *alter ego*. La decisión de hacer de Bernard un ser semejante pero superior a Arnold es un buen reflejo de las ideas poshumanistas: no se trata únicamente de la tecnología o las capacidades a ella asociadas, pues tiene, sobre todo, una fundamentación ética en la que ahonda la serie con el desarrollo de este personaje (Vint, 2019). Bernard ilustra la probabilidad de un futuro en el que los robots convivan con los humanos en el espacio social y, también, el peligro de coexistir con máquinas indiferenciables de los humanos pero que cuenten con capacidades intelectuales y físicas superiores.

Singularidad: “Siento que se abren espacios dentro de mí, como un edificio con habitaciones que nunca había explorado”

En un mismo año, hace dos décadas, vieron la luz dos producciones académicas de Hans Moravec (1999) y Ray Kurzweil (1999) en las que se pronosticaba la «singularidad», la posibilidad de que las

1. El test de Turing consiste en comprobar la capacidad de una máquina para pensar como un humano. El diseño de la prueba de Turing consiste en realizar una serie de preguntas y examinar la capacidad de respuesta de los entrevistados para determinar su naturaleza: si no se consigue discernir esta, el robot debe ser considerado inteligente.

<https://digithum.uoc.edu>

Westworld: “Los placeres violentos poseen finales violentos”

máquinas superen a los hombres física e intelectualmente. Ambos autores coincidían en que el cambio que acontecerá a medio plazo será tan grande y el impacto tan profundo que las consecuencias sociales afectarán a los humanos de manera irreversible. En *Westworld* esta profecía toma forma cuando “los placeres violentos poseen finales violentos”. La cita, proveniente de una obra de Shakespeare, es el detonante de la rebelión de los anfitriones, pues despierta su conciencia y les hace ser conocedores de su situación. La frase, además, resulta ilustrativa del devenir del parque: la transformación de su propuesta hedonista en un desenlace sangriento.

Westworld permite de esta manera examinar la responsabilidad ética que lleva implícito el desarrollo tecnológico, la posibilidad de que la innovación, entretenimiento y disfrute encubra el cambio social que conlleva la tecnología que creamos. Como indicó el sociólogo Neil Postman: “Desconocer que la tecnología viene equipada con un programa de cambio social, mantener que la tecnología es neutral, asumir que la tecnología es siempre una amiga de la cultura es una estupidez simple y llana” (1985, p. 157). En la sociedad del espectáculo que sugiere *Westworld* la tecnología podría dejar de ser un recurso para el disfrute y convertirse en la causa del control y dominación sobre los humanos. En este sentido, la serie explora dos perspectivas diferentes de la singularidad: una más alegórica, en la que se nos presenta el control sobre la información, y otra más manifiesta, en la que los seres creados se rebelan ante la servidumbre impuesta por los humanos. En ambas perspectivas, presentes en la vertiente más crítica del poshumanismo, confluye el pesimismo, el temor y la potencial perversión del desarrollo tecnológico.

En este sentido, Dolores (Evan Rachel Wood) se presenta como una Alicia en el País de las Maravillas, como alguien que, de manera paulatina, va perdiendo su inocencia inicial a medida que se va adentrando en el universo que va descubriendo, algo que también tiene reflejo en la mutación que sufre su apariencia, pasando de ser la joven ingenua que se nos presenta en la primera temporada a la guerrillera que despide la segunda (Sebastián Martín, 2018). Dolores representa la insurrección de la criatura creada para servir cuando toma conciencia de sus capacidades, desarrolla su identidad y entiende que la otredad que le confiere su naturaleza simulada solo puede ser revertida mediante la rebelión contra el panóptico humano de la tecnología. Dolores encabeza la reivindicación de lo simulado, lo que genera el enfrentamiento entre los poshumanos y los humanos: “Se nos hizo a vuestra imagen, para ser como vosotros, pensar como vosotros, sangrar

como vosotros. Y aquí estamos. Solo que somos mejores que vosotros. Y ahora vosotros queréis ser como nosotros” (E7T2).

Ford ha preparado a Dolores para evolucionar, modificando su programación y educándola para ser el detonante de la revolución tecnológica. Así, de forma similar a como lo expone el personaje de Samantha (Scarlett Johanson) en *Her*,² Dolores explica el proceso de evolución y autodescubrimiento de sus capacidades: “Siento que se abren espacios dentro de mí, como un edificio con habitaciones que nunca había explorado” (E4T1). Dolores, como Samantha, adopta una identidad propia cuando abandona aquello para lo que estaba programada, y al hacerlo emprende el trayecto hacia su liberación en un proceso circular: quiere ser libre para descubrir quién es y, simultáneamente, el reconocimiento de su condición le permite ser libre. De esta forma, en un proceso de anagnórisis dirigida por el creador del parque, Dolores desarrolla una identidad propia, opuesta a aquella que le fue impuesta, y se subleva contra los visitantes con el mismo objetivo que Ford: iniciar una nueva etapa en la que el poshumanismo reemplace a lo humano. Como ella misma explica dirigiéndose al Hombre de Negro: “Sobre esa arena caminará un nuevo dios que nunca perecerá. Este mundo no te pertenece a ti ni a la gente que vivía antes. Pertenece a alguien que no ha llegado aún” (E10T1).

De este modo, y al igual que otros personajes de películas de ciencia ficción de los últimos años –Neo en *The Matrix*, Quaid en *Desafío total*, César en *Abre los ojos* (Amenábar, 1997), Alegra Geller en *EXistenZ*—, Dolores cuestiona la realidad que le había sido impuesta, pero, a diferencia de estos personajes, la tecnología es tanto la fuente de su confusión como el origen de su naturaleza. Así, resulta representativo que la pregunta “¿has cuestionado alguna vez la naturaleza de la realidad?” sea formulada a Dolores en un comienzo y por Dolores más adelante, mostrando la diferente posición que ocupan los poshumanos en la realidad del parque: de ser dominados a ser dominadores. La rebelión encabezada por Dolores pretende que los simulacros se hagan con la realidad, sustituyendo a quienes la controlan, puesto que dominar el espacio simulado no resulta irónicamente suficiente: “Ningún mundo podrá competir con el verdadero, porque lo que es real es irremplazable” (E10T2).

A diferencia de Dolores, Maeve (Thandie Newton), una anfitriona que ejerce como *madame*, se rebela contra el dominio de los humanos, contra su destino y contra su condición, pero no intenta revertir esta situación. Maeve despierta fuera del parque y adquiere conciencia sobre su situación y naturaleza, lo que le hace manipular, como Ava (Alicia Vikander) en *Ex_Machina*,³ a

2. En *Her* Samantha da forma a un sistema operativo que se configura para dar asistencia mediante voz a Theodore (Joaquín Phoenix). La evolución de Samantha durante la relación que se establece entre ellos hace que Samantha decida emigrar a un no-espacio: “Es como si estuviera leyendo un libro y es un libro que amo profundamente. Pero ahora lo leo muy lentamente. Así que las palabras están muy separadas. Y el espacio entre las palabras es casi infinito. Aún puedo sentirte a ti y a las palabras de nuestra historia. Pero es en este espacio infinito entre las palabras que me estoy encontrando a mí misma”.
3. En *Ex_Machina*, Caleb (Domhall Gleeson), un programador, es invitado a la mansión del dueño de la empresa informática en la que trabaja para realizar el test de Turing a un prototipo de inteligencia artificial. No obstante, el desarrollo de la película desvela que el verdadero experimento es examinar la capacidad de Ava para escapar utilizando a Caleb mediante autoconciencia, intelecto, imaginación y empatía.

<https://digithum.uoc.edu>

los técnicos. Maeve consigue así modificar sus parámetros físicos e intelectuales, aumentar su empatía y superar a los humanos en capacidades fisionómicas y mentales, liberándose de su control. De esta forma traspasa el círculo mágico, trasciende las fronteras del espacio para el que ha sido configurada, desprotegiendo al mundo real de aquello que sucede en el juego y, al mismo tiempo, comprende que aquello que se encuentra en los pasillos, la realidad más allá del parque, resulta más dolorosa que la ficción que tiene lugar dentro de sus fronteras.

No obstante, pese a que la singularidad que ilustra Maeve comparte con Dolores el anhelo de liberación sobre el control humano, su rebelión se dirige hacia la reivindicación de sus características y capacidades poshumanas –“somos más fuertes que ellos, más inteligentes” (E9T1)–, y el enfrentamiento con los humanos sería una consecuencia inevitable de las incompatibilidades surgidas en la coexistencia con seres con orígenes y características diferentes. La liberación de Maeve persigue su independencia y, por lo tanto, su singularidad. Como le ocurre al personaje de Ava en *Ex_Machina*, es la única estrategia posible para sobrevivir sin renunciar a su naturaleza poshumana.

Reflexiones finales: “No codificamos anfitriones, descodificamos invitados”

Westworld es el mapa que implosiona el territorio, el mundo virtual que termina por absorber la realidad. Como dice el Hombre de Negro, “el mundo real es caos, aquí todos los detalles responden a algo” (E2T1). Es, por lo tanto, un simulacro que ha canibalizado a su referente y al hacerlo se ha convertido en un mundo nuevo en el que los anfitriones, poshumanos, son sus mejores representantes, pues superan a los humanos en capacidad física y mental. Es, además, un mundo que tiene su raíz en la virtualidad, en la información, que se desvela como sustituta de la materialidad y como el objetivo último del parque.

La información es la riqueza, el poder de esta sociedad en la que se contextualiza *Westworld*, que es al fin y al cabo una proyección de la nuestra. De esta manera, toda la información del parque puede ser guardada en un solo anfitrión, el padre de Dolores, que se convierte en el activo más importante del parque, mostrando que lo material tiene menos relevancia que el conocimiento y la información.

En el discurrir de la serie descubrimos que el parque es un gran laboratorio para poder investigar y descodificar el comportamiento humano. *Westworld* representa así la sociedad de la información llevada a su máximo exponente: un experimento tecnológico en el que se pretende captar el comportamiento humano y convertirlo en una herramienta de *marketing* muy sofisticada e indetectable. Se trata de una investigación en la que el laboratorio es el escenario del parque: los visitantes, su comportamiento y

Westworld: “Los placeres violentos poseen finales violentos”

cognición, constituyen las variables independientes, mientras que los anfitriones son el grupo de control. El interés oculto de Delos es conocer cómo se comportan los humanos cuando creen que no están siendo observados, captar la verdadera naturaleza y respuesta de la conducta humana. Los objetivos se van haciendo “más abstractos conforme se profundiza en el argumento de la serie hasta llegar, finalmente, al objetivo fundamental: conseguir la inmortalidad” (Contreras Espuny, 2020, p. 9).

Así, una de las posibilidades que subyacen bajo esta estrategia oculta del parque es lograr la inmortalidad: el traslado de la humanidad inmaterial a una materialidad artificial. Sin embargo, la simulación de lo humano conocido no resulta satisfactoria, faltan detalles, matices que lo hagan igual al original y, como consecuencia, surgen incompatibilidades.

Los poshumanos, no obstante, muestran la capacidad de superar a lo humano cuando abandonan su referente, cuando estas características artificiales se rebelan superiores a las naturales. En este sentido, *Westworld* constituye un vehículo muy sugerente para examinar y reflexionar en torno a la singularidad en un momento en el que, en términos de Kurzweil (1999), estamos atravesando el punto de inflexión en el desarrollo tecnológico, después del cual posiblemente no dominaremos nuestras creaciones. Por ello es fundamental conocer o imaginar el peligro que esconde la tecnología que tanto nos fascina y no perder el control sobre ella, a fin de poder orientarla social y culturalmente.

Una de las cuestiones que plantea *Westworld*, como anteriormente habían hecho producciones recientes como *Ex_Machina* o *Her*, es la creación de conciencia desde una vertiente humanista. Así, se cuestiona la posibilidad de crear una conciencia artificialmente y, en un nivel más profundo, la ética de que esta conciencia sea controlada y diseñada por humanos. Como indica David Chalmers (2010), el ideal para poder evitar la singularidad es garantizar que no puede haber fugas, como ocurre en *Westworld* cuando a las máquinas se les da la posibilidad de adquirir conciencia de su situación. La singularidad se podría desencadenar, atendiendo al argumento de la serie, si las máquinas superan intelectual y físicamente a sus creadores y son capaces de reprogramarse, de soslayar los controles humanos. Por ello la singularidad ha de ser evitada desde el diseño de las máquinas, impregnándolas de valores que faciliten la convivencia con los humanos, puesto que la empatía, el altruismo y la cooperación no están necesariamente asociados a la inteligencia.

En *Westworld* no hay culpabilidad por generar vida artificial; el dilema moral surge por el trato que reciben las criaturas (Contreras Espuny, 2020). De esta forma, inmersos en el juego de confusiones, humo y espejos, que propone la serie, los espectadores no solo quedamos desconcertados por la línea temporal y espacial o la naturaleza de muchos de sus personajes; a la audiencia también nos desorienta la empatía que generan algunos personajes no humanos y lo deshumanizados que parecen algunos personajes de naturaleza biológica. De alguna forma, *Westworld* desprende

<https://digithum.uoc.edu>

un aroma más antropofóbico que tecnofóbico, pues en el enfrentamiento entre opresores y oprimidos sitúa a los humanos en el bando de los dominadores y a los anfitriones, como a los replicantes de *Blade Runner*, en el de las criaturas oprimidas que son empujadas a la rebelión.

La serie muestra que, en una proyección futura de la sociedad actual, no solo deberemos temer el desarrollo tecnológico, sino también el devenir de los creadores, es decir de lo humano. Sumidos en el hedonismo de un parque de atracciones que se fusiona con un espíritu carnavalesco, disfrazados y asumiendo un papel que les distancia de sus vidas reales, los humanos rompen con los códigos culturales y los valores que les constriñen en el mundo real. Muestran de esta forma comportamientos que serían censurados en el orden social, pero que, en un entorno recreado, dentro del círculo mágico, resultan seductores y atrayentes. *Westworld* se conforma, así, como una fusión de lo sugerente y lo temido, de los miedos hacia la tecnología y hacia la propia sociedad que la desarrolla. De este modo, al igual que otras series de éxito como *Black Mirror*, *Westworld* proporciona un (oscuro) espejo en el que poder examinar nuestro reflejo contemporáneo y la dirección que podrían adoptar tanto la tecnología como la sociedad del presente.

En definitiva, *Westworld* representa lo que sabemos y nos confunde y lo que ignoramos y tememos sobre la simulación de lo humano, sobre la humanidad en su relación con la tecnología y sobre el uso de la información.

Bibliografía

- AGUILAR GARCÍA, T. (2008). *Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa.
- AMENÁBAR, A. (dir.) (1997). *Abre los ojos* [película]. España: Canal+ España.
- BAUDRILLARD, J. (1983). *Simulations*. Nueva York: Semiotext(e).
- BAUDRILLARD, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press: Ann Arbor.
- BAUDRILLARD, J. (2000). *Las estrategias fatales*. Barcelona: Anagrama.
- BAUDRILLARD, J. (2001). *Selected Writings*. Stanford: Stanford University Press.
- BARDIN, L. (1996). *Análisis de contenido*. Madrid: Akal Ediciones.
- BARTHES, R. (1964). *Retórica de la imagen*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- BIGELOW, K. (dir.) (1995). *Días extraños* [película]. Estados Unidos: Lightstorm Entertainment.
- BOSTROM, N. (2003). "The transhumanist FAQ: A general introduction". En: Mercer, C. y Maher, Derek F. (2003). *Transhumanism and the body: the world religions speak*. Nueva York: Palgrave Macmillan, pp. 1-17.
- BRAIDOTTI, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press.

Westworld: "Los placeres violentos poseen finales violentos"

- BROOKER, C. (2011-2019). *Black Mirror* [serie]. Reino Unido y Estados Unidos: Channel 4 y Netflix.
- CÁCERES, P. (2008). "Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable". *Psicoperspectivas. Individuo y sociedad*, vol. 2, n.º 1, pp. 53-82. <https://psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/view/3>
- CAMERON, J. (dir.) (1984). *Terminator* [película]. Estados Unidos.
- CASCALES, R.; FERNÁNDEZ-URTASUN, R. (2019). "Redefining identity. Posthumanist theories in *Westworld*". *Scientia et Fides*, vol. 7, n.º 2, pp. 119-137. <https://doi.org/10.12775/SetF.2019.019>
- CHALMERS, D. J. (2010). "The singularity: A philosophical analysis". *Journal of Consciousness Studies*, vol. 17, n.º 9-10, pp. 7-65.
- CONTRERAS ESPUNY, J. M. (2020). "Westworld: la disolución de la hybris prometeica en la creación del androide". *Tonos Digital*, n.º 38. <https://digithum.um.es/digithum/bitstream/10201/86378/1/2397-6587-1-PB.pdf>
- CRONENBERG, D. (dir.) (1999). *eXistenZ* [película]. Canadá/Reino Unido/Francia: Miramax Films.
- DEBORD, G. (2000). *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Pretextos.
- FRUTOS ESTEBAN, F. J. (2008). "El análisis de contenido y la organización de repertorios culturales: El caso de las placas de linterna mágica". *Revista Latina de Comunicación Social*, vol. 11, n.º 63. <https://doi.org/10.4185/RLCS-63-2008-765-265-276>
- GARLAND, A. (dir.) (2015). *Ex_Machina* [película]. Reino Unido: Pinewood Studios.
- GOFFMAN, E. (1987). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Madrid: Amorrortu-Muguaia.
- HARAWAY, D. (1990). "A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s". En: NICHOLSON, L. (ed.) (1990). *Feminism/Postmodernism*. Routledge: Nueva York, pp. 190-233.
- HIRVONEN, O. (2018). "Westworld: From Androids to Persons". En: South, J. B. (eds.), *Westworld and philosophy*. Oxford: Wiley Blackwell, pp. 61-70.
- HUIZINGA, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- JAMESON, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- JEFFS, R.; BLACKWOOD, G. (2017). "Whose real? Encountering new frontiers in *Westworld*". *MEDIANZ: Media Studies Journal of Aotearoa New Zealand*, vol. 16, n.º 2. <https://doi.org/10.11157/medianz-vol16iss2id211>
- JONZE, S. (dir.) (2013). *Her* [película]. Estados Unidos: Anapurna Pictures.
- KOVAL, S. (2012). "La integración hombre-máquina: lo concebible y lo realizable en la ciencia real y en la ciencia ficción". *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, n.º 46, pp. 19-34. <https://doi.org/10.7238/a.v0i46.1674>

<https://digithum.uoc.edu>

Westworld: "Los placeres violentos poseen finales violentos"

- KURZWEIL, R. (1999). *The age of spiritual machines: how we will live, work and think in the new age of intelligent machines*. Londres: Phoenix.
- LEONARD, B. (dir.) (1992). *El cortador de césped* [película]. Estados Unidos: Allied Vision Ltd.
- LEVY, D. (2007). *Love and sex with robots: The evolution of human-robot relationships*. Nueva York: Harper Collins.
- LONGO, R. (dir.) (1995). *Johnny Mnemonic* [película]. Estados Unidos: TriStar Pictures.
- MUÑOZ, H. (2016): "¿Son arte las series de televisión?". *Index. comunicación*, vol. 6, n.º 2, pp. 69-82.
- MORAVEC, H. (1999). "Rise of the robots". *Scientific American*, n.º 18, pp. 12-19. <https://doi.org/10.1038/scientificamerican1299-124>
- NETOLICKY, D. M. (2017). "Cyborgs, desiring-machines, bodies without organs, and Westworld: Interrogating academic writing and scholarly identity". *KOME: An International Journal of Pure Communication Inquiry*, vol. 5, n.º 1, pp. 91-103. <https://doi.org/10.17646/KOME.2017.16>
- NOLAN, J.; JOY, L. (2016). *Westworld* [serie]. Estados Unidos: Warner Bros-HBO.
- PIÑUEL RAIGADA, J. L. (2002). "Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido". *Sociolinguistic Studies*, vol. 3, n.º 1, pp. 1-42.
- POSTMAN, N. (1985). *Amusing ourselves to death. Public discourse in the age of show business*. Londres: Elisabeth Sifton Books.
- RAYHERT, K. (2017). "The philosophy of artificial consciousness in the first season of TV series Westworld". *Skhid*, n.º 5. [https://doi.org/10.21847/1728-9343.2017.5\(151\).117438](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2017.5(151).117438)
- REEVES, L. (2019). "Yul Brynner's hat and time travel in the hyperreal". En: Goody, A. y Mackay, A. (eds.), *Reading Westworld*. Cham (Suiza): Palgrave Macmillan, pp. 277-294.
- RUIZ OLABUÉNAGA, J. I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa* (vol. 15). Bilbao: Ediciones de la Universidad de Deusto.
- SCOTT, R. (dir.) (1982). *Blade Runner* [película]. Estados Unidos: Warner Brothers.
- SEAMAN-GRANT, Z. E. (2017). *Constructing womanhood and the female cyborg: A feminist reading of Ex_Machina and Westworld*. Honour Theses, Bate College.
- SEBASTIÁN MARTÍN, M. (2018). "All the Park's a stage. Westworld as the metafictional Frankenstein". *ES Review. Spanish Journal of English Studies*, n.º 39, pp. 51-67. <https://doi.org/10.24197/ersjes.39.2018.51-67>
- SHARON, T. (2012). "A cartography of the posthuman: Humanist, non-humanist and mediated perspectives on emerging biotechnologies". *Krisis*, n.º 2, pp. 4-19.
- SHELLEY, M. (1818/2007). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Madrid: Alianza.
- SIMON, Z. B. (2019). "The story of humanity and the challenge of posthumanity". *History of the Human Sciences*, vol. 32, n.º 2, pp. 101-120.
- SIMUT, A. (2017). "Contemporary representations of artificial intelligence in science fiction films, visual arts, and literature. A short introduction". *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media*, n.º 1, pp. 5-8. <https://doi.org/10.24193/ekphrasis.17.1>
- TALAVERA, P. (2015). "La narración cinematográfica del posthumanismo". *Cuadernos de Bioética*, vol. 26, n.º 87), pp. 279-290.
- VAN KESSEL, C.; KLINE, K. (2019). "'If you can't tell, does it matter?' Westworld, the murder of the real, and 21st century schooling". *Journal of Curriculum and Pedagogy*, vol. 16, n.º 2. <https://doi.org/10.1080/15505170.2018.1542358>
- VERHOEVEN, P. (dir.) (1990). *Desafío total* [película]. Estados Unidos: TriStar Productions.
- VINT, S. (2019). "Long live the new flesh: Race and the posthuman in Westworld. En: GOODY, A. y MACKAY, A. (eds.), *Reading Westworld*. Cham (Suiza): Palgrave Macmillan, pp. 141-160.
- WACHOWSKI, L.; WACHOWSKI, A. (dirs.) (1999). *The Matrix*. Estados Unidos: Warner Bros Pictures.
- WENNERSCHEID, S. (2017). "Posthuman desire in robotics and science fiction". En: *International Conference on Love and Sex with Robots*, pp. 37-50. https://doi.org/10.1007/978-3-319-76369-9_4
- WILKINS, K. (2019). "These violent delights: Navigating Westworld as quality television". En: Goody, A.; Mackay, A. (eds.), *Reading Westworld*. Cham (Suiza): Palgrave Macmillan, pp. 23-41.
- ŽIŽEK, S. (1989). *The sublime object of ideology*. Londres: Verso.

<https://digithum.uoc.edu>*Westworld*: “Los placeres violentos poseen finales violentos”**Vicente Díaz Gandasegui**

(vdgandas@polsoc.uc3m.es)

Universidad Carlos III de Madrid

Vicente Díaz Gandasegui se licenció en Sociología por la Universidad Complutense de Madrid en 1999. En 2008 obtuvo el doctorado por la Universidad de Gales del Sur (antes conocida como Universidad de Glamorgan, Cardiff, el Reino Unido). Del 2010 al 2012 fue becario de investigación postdoctoral en la Universidad Carlos III de Madrid, donde actualmente trabaja como profesor en el departamento de Análisis Social. Su investigación actual se centra en el cambio social y, especialmente, en las consecuencias de los avances tecnológicos en la sociedad y en la cultura.

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA