

**WESTWORLD: LA DISOLUCIÓN DE LA HYBRIS PROMETEICA EN LA
CREACIÓN DEL ANDROIDE**

José María Contreras Espuny

(Escuela Universitaria de Osuna (Universidad de Sevilla). Filologías
Integradas. Osuna, España)

josemace@euosuna.org

**WESTWORLD: THE DISSOLUTION OF THE HYBRIS PROMETEICA IN
THE CREATION OF THE ANDROID**

Fecha de recepción: 19-09-2019 / Fecha de aceptación: 11.12.2019

Tonos Digital, 38, 2020 (I)

RESUMEN:

El objetivo del siguiente trabajo es analizar la actualización del mito de Prometeo en la serie televisiva *Westworld*. Partiendo de un enfoque mitocrítico y comparativo de las ficciones tanto literarias como audiovisuales, pretendemos comprobar la materialización del mitema de la creación de vida artificial. Adoptaremos una perspectiva diacrónica (desde la Antigüedad hasta nuestros días) para comprobar cómo *Westworld* cristaliza una evolución del tema que, como se verá, ya estaba latente en el *Frankenstein* de Mary Shelley y con creciente protagonismo en la ciencia ficción de los siglos XX y XXI. Más concretamente, nos centraremos en la *hybris*, entendida como soberbia, y el consiguiente desafío a las leyes divinas. Veremos cómo ésta se debilita hasta desaparecer por completo en el caso de *Westworld*, al menos en su vertiente trascendental. Declinando definitivamente una balanza que oscilaba desde la aparición del *moderno Prometeo*, *Westworld* descarga de toda culpabilidad al hombre convertido en demiurgo y la transfiere al hombre en tanto que opresor. El pecado no corresponde a la soberbia técnica y científica, sino a la instrumentalización y

desatención de la criatura, en este caso, del androide. Así pues, *Westworld*, en un mundo sin rastro de Dios, da por zanjada la discusión sobre la legitimidad de la creación de la vida para centrarse en la lucha dialéctica entre los hombres (opresores) y los androides (oprimidos).

Palabras clave: *Westworld*; Prometeo; *hybris*; androide; Literatura Comparada.

ABSTRACT:

The objective of the following work is to analyze the update of the Prometheus myth in the *Westworld* television series. Starting from a mythcriticism and comparative approach to literary and audiovisual fictions, we intend to verify the materialization of the creation of artificial life. We will adopt a diachronic perspective (from Antiquity to the present day) to see how *Westworld* crystallizes an evolution of the subject that, as will be seen, was already latent in the *Frankenstein* of Mary Shelley and, also, with increasing prominence in the science fiction of the twentieth and twenty-first centuries. More specifically, we will focus on the *hybris*, understood as pride and the consequent challenge to divine laws. We will see how it weakens until it disappears completely in the case of *Westworld*, at least in its transcendental aspect. Definitely declining a scale that oscillated since the appearance of the *modern Prometheus*, *Westworld* discharges all man guilty of demiurge and transfers it to man as an oppressor. Sin does not correspond to technical and scientific pride, but to the instrumentalization and neglect of the creature, in this case, the android. Thus, *Westworld*, in a world without a trace of God, takes up the discussion about the legitimacy of the creation of life to focus on the dialectical struggle between men (oppressors) and androids (oppressed).

Keywords: *Westworld*; Prometheus; *hybris*; android; Comparative Literature.

INTRODUCCIÓN Y METODOLOGÍA

Westworld es una serie estadounidense creada por Jonathan Nolan y Lisa Joy para HBO. Su primera temporada se estrenó en octubre de 2016; la segunda en noviembre de 2018. Cada una consta de diez episodios. Está anunciado el estreno para 2020 de una tercera temporada cuyo rodaje está en curso.

La serie se basa en una película homónima dirigida y escrita por Michael Crichton (1973); aunque quizás sea más justo decir que se inspira en ella, ya que la ficción de Nolan y Joy toma la idea original para desarrollarla hacia lugares que en el largometraje apenas se intuyen.

Cuenta la historia de un parque temático ambientado en el Lejano Oeste (aparecen mundos temáticos secundarios, pero de forma casi anecdótica) y poblado por unos androides, conocidos a lo largo de la serie como "anfitriones" (*host*). El visitante humano puede disfrutar en el parque, regentado por la empresa Delos, de una experiencia extrema al margen de la ley y libre de las imposiciones sociales y cortapisas culturales. El hombre interactúa con los anfitriones sin que éstos, según las leyes de la robótica de Isaac Asimov, puedan infringirles ningún daño. Por lo tanto, se ofrece una experiencia de absoluto libertinaje e impunidad.

En estas páginas, nuestro interés se centrará en la actualización del mitema de la creación artificial de la vida. Realizaremos, por tanto, una hermenéutica de los arquetipos en un marco comparativo y multimodal de los distintos relatos. Partiendo de los orígenes prometeicos y de la refundación moderna de Mary Shelley, veremos cómo aterriza y qué alteraciones sufre el mitema en el caso concreto de *Westworld*. Nos centraremos especialmente en el dibujo de la *hybris*, como transgresión y soberbia del hombre, y en el de la *némesis*, el castigo correspondiente.

Esperamos demostrar que las novedades de *Westworld* en ambos aspectos pueden iluminar un cambio de perspectiva acerca de la creación artificial del hombre que es definitorio de nuestro tiempo. En definitiva, percibimos en la serie una alteración de la estructura del mitema que, a nuestro parecer, hubiera sido inconcebible con anterioridad.

El enfoque mitocrítico de las obras de hogaño nos permite, en la continuidad de muchos elementos, apreciar con mayor claridad aquello que, por el contrario, se ha alterado, invertido o, en definitiva, afinado con la música de fondo de cada época.

LA HYBRIS PROMETEICA: HESÍODO, ESQUILO, PROTÁGORAS, SHELLEY.

El concepto clásico de *hybris* se asocia principalmente con la "soberbia" y la "desmesura". Se trata de un enaltecimiento ilegítimo del sujeto por el que se apropia de algo que, óptica o socialmente, no le corresponde o le está vedado. Joan Espasa (2003) lo explica de la siguiente manera:

La hybris se refiere a un tipo de comportamiento humano que implica una falta, que se caracteriza por la transgresión de un límite. Este límite puede ser el del ser humano en tanto que tal, que se traspasa al jugar a ser dios, pero también el que pone una frontera al papel que debe desempeñar un individuo, lo que solemos llamar el rol, como puede ser el de madre, jefe militar o gobernante. (p. 9)

En *Westworld* estaríamos sin lugar a dudas en el primer caso. El hombre, por naturaleza, no crea al hombre, sino que lo engendra; sólo Dios lo crea. De este modo, cualquier intento de arrogarse cualidades divinas que le están vedadas en tanto que criatura, se considera un caso de *hybris*. Y más concretamente de *hybris* prometeica.

Como explica García Gual (2009), a quien seguiremos en este apartado, el mitologema de Prometeo ha sufrido una serie de variaciones a lo largo de la historia. A riesgo de que nuestra reducción sea injusta, creemos que todas las versiones clásicas del relato pueden agruparse en dos mitemas fundamentalmente: por un lado, la donación a la humanidad del fuego divino y todo lo que ello implica a nivel de tecnología y progreso; por otro, la creación de la propia especie humana a partir del barro. Entre ambos se suceden pequeñas variaciones –la creación exclusivamente de la mujer, por ejemplo– que, a nuestro parecer, pueden ser subsumidas en uno u otro.

- a) El robo del fuego. Tanto en *Teogonía* como en *Trabajos y Días*, Hesíodo (1980) nos presenta un Prometeo que desafía, a través de su astucia, los designios de Zeus. No contento con haber engañado al Crónida para que escogiera el peor lote del sacrificio, le roba el fuego y se lo devuelve a los hombres. En este caso, Hesíodo señala muy claramente el desafío prometeico como la causa, vía Pandora, de los males de la humanidad. Es una visión negativa del Titán que, sin embargo, se irá matizando. Así, en *Prometeo encadenado*, Esquilo (2011) da un leve giro: sigue estando presente la violación por parte del protagonista del designio de los dioses; sin embargo, y este cambio es fundamental, se empieza a considerar que en el origen de su violación está la filantropía, es decir, Prometeo empieza a ser el benefactor de la humanidad y no el origen de todos sus quebrantos. Por último, en el diálogo platónico que lleva su nombre (2005), Protágoras nos cuenta que los dioses encargaron a Prometeo y Epimeteo que distribuyeran las capacidades entre los distintos seres de la creación. Epimeteo, tras repartir los dones entre los animales, llega al hombre sin que le quede nada para otorgarle. Prometeo, compadecido de la inerme criatura humana –de nuevo la filantropía–, decide robar el fuego divino, así como las artes de Hefesto y Atenea sin las que el fuego de nada sirve, y dárselo a los hombres para compensar la desatención de Epimeteo. Como vemos, Prometeo se va convirtiendo cada vez más claramente en un benefactor de la humanidad al otorgarle el fuego y la técnica, esto es, la civilización, el progreso.
- b) La creación de los hombres. Ahora bien, en ninguno de los relatos anteriores se habla de Prometeo como demiurgo. Las fuentes al respecto son tardías; no obstante, como apunta García Gual (p. 172), es prácticamente seguro que la atribución a Prometeo de la creación de los hombres a través del barro estaba presente, al menos de forma popular, desde mucho antes, como lo demuestra el hecho, por ejemplo, de que el Titán fuera considerado patrón de los alfareros. En este caso, asimismo, se sigue diluyendo el componente de la *hybris* hasta el punto que en el siglo II (p. 213) se encuentran testimonios

en los que Prometeo colabora estrechamente con Atenea: él conforma la figura (*technítes*) a la que la diosa trasmite el soplo anímico (*psyché*).

Ambas líneas confluirán en la revitalización de los mitemas prometeicos que tendrá lugar en la ciencia ficción a raíz de la novela *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1981), publicada por primera vez en 1818. Ligeramente posterior será el caso de la creación del homúnculo en la segunda parte de *Fausto* de J.W. Goethe (1999), publicada póstumamente en 1832. En ambos subyace el espíritu romántico que remozca el mito y lo lanzará a su nueva juventud durante los siglos XIX, XX y lo que llevamos de XXI:

La mano sagrada que era causa y razón del mundo ha perdido su forma, se ha borrado para dar paso a los ideales de progreso, al hombre en el control de la naturaleza que se gesta en la modernidad. (De León, 2011: 19)

No obstante, si bien el homúnculo de Goethe, creado por el alquimista Wagner, tiene indudables semejanzas con el mito prometeico y puede encarnar el *Zeitgeits* que alfombraría la vuelta del mito, es en Shelley donde debemos buscar el papel seminal de una revitalización que, como se ha dicho, llega a nuestros días y que, asegura el profesor Rodríguez Valls (2001, p. 27), hubiera sido imposible hasta una época como aquella, obsesionada, esperanzada y atemorizada con las ciencias positivas.

El doctor Frankenstein, tal y como reza el subtítulo de la novela, es el auténtico *moderno Prometeo*, y lo es, decíamos, aunando las dos líneas clásicas y recogiendo, como una caja de resonancia, el miedo incipiente de su época al poder desbocado de una ciencia que crecía a pasos agigantados (Alonso Burgos, 2007, p. 371). Por una parte, es indudable que el científico crea un ser, aunque sea ensamblando trozos de cadáveres, lo que supone un desafío al Creador. Y esa creación no se hace en connivencia con los dioses, sino contraviniendo sus mandatos, cegado por la *hybris*, aprovechando el fuego divino que, combinado con las artes de Hefesto y Atenea, dio lugar a la tecnología.

La propia Mary Shelly (1981), en la introducción a su obra, lo dice claramente a propósito del aspecto de su monstruo: "Debía ser espantoso;

pues supremamente espantoso sería el resultado de todo esfuerzo humano por imitar el prodigioso mecanismo del Creador del mundo.” (p. 14). O en palabras del protagonista: “Dios, en su misericordia, hizo al hombre hermoso y atractivo, a su propia imagen; en cambio, mi figura era una mezcla inmunda, una parodia de la tuya, más espantosa aún por su mismo parecido.” (p. 156)

En Shelley encontramos, pues, las líneas principales de la ciencia ficción que versará sobre la creación de la vida por medios tecnológicos. Toma los mitemas de origen prometeico (a. creación de la vida, y b. por medio del fuego divino –la tecnología–) y los actualiza en un momento histórico en que ya no parecía tan improbable un avance científico suficiente como para alcanzar cotas fáusticas. Ahora que empezaba a ser posible, o al menos imaginable, surgían una serie de cuestiones morales sobre la conveniencia o no de realizar aquello que técnicamente resultaría, a medio o largo plazo, posible. La respuesta de Shelley, a tenor del tono de la novela y el desenlace, es claro: no todo lo posible es conveniente. Y por ello, el doctor, que viola los límites divinos, es castigado.

DESATENCIÓN DE LA CRIATURA

Con todo, hay culpa más allá de la *hybris* y del intento de usurpar las atribuciones divinas. Se trata del tratamiento que se le dispensa a la criatura una vez en el mundo. Si volvemos a la obra de Shelley, vemos que, según la expresa intención de la autora, hay una monstruosidad que apunta a la soberbia diabólica de su creador (la obra de Dios es hermosa y a hechura de la divinidad; el monstruo, en cambio, desvela el pecado que está en su concepción). Sin embargo, esa monstruosidad es únicamente exterior; de hecho se parte de principios rousseauianos (Pardo García, 2008, p. 251) dando a entender que la criatura nace buena, siendo el rechazo y la incomprensión de su creador lo que acaba haciendo de él, ahora sí, un monstruo también en el aspecto interno. Primero lo rechaza como prueba viviente de su culpa y luego le niega la compañera que hubiera mitigado su soledad.

La diferencia entre Victor y Dios es clara al respecto (Rodríguez Valls, 2001, p. 121). Dios creó al hombre por amor, depositándolo en un mundo concebido para su vida y a su servicio. Victor creó a su monstruo por soberbia, como reto científico, para arrojarlo luego a un mundo hostil que lo rechaza y donde todas sus necesidades se ven condenadas a la frustración. Es Epimeteo, "el que piensa después": crea algo por el simple hecho de que puede, pero sin pensar en las consecuencias de sus actos ni en el bienestar de su obra. Es, desde luego, una visión negativa del creador, un deterioro de la figura prometeica (o si queremos, un desplazamiento hacia Epimeteo) que no es en ningún caso un benefactor de su criatura. Así, y no deja de resultar sintomático, la resurrección moderna del mito prometeico arranca como lo hizo en el mundo clásico, con una visión pesimista comparable a la de Hesíodo. Visión pesimista que, como sucediera en la Antigüedad, se irá matizando hasta el cambio de tornas que veremos en *Westworld*.

Asimismo, este motivo ha impregnado la ciencia ficción posterior (Cuadro Contreras, 2008, p. 255): la criatura, mayoritariamente robots a partir del siglo XX, adquiere una subjetividad y con ella se despierta el deseo. Anhela una serie de cosas, normalmente encaminadas a su humanización. Así, por ejemplo, en la película *El hombre bicentenario* (Columbus, 1999), el robot inicia un periplo de progresiva humanización hasta finalizar abrazando la mortalidad. En este caso acaba bien, no obstante lo común es lo contrario: un choque entre la criatura anhelante y el creador negligente que acaba con la destrucción de alguno de los dos:

Porque si Victor Frankenstein se rebela contra la obra de la creación, desafiando a Dios, y pagando por ello, también la Criatura se rebelará contra su creador pagando por ello. Y es a partir del dolor y la culpa comunes, del destino inextricablemente unido que comparten, del odio y el amor profundo que se profesan, que ambos son conscientes de no caber en un mismo mundo, de que la Tierra no es tan grande como contener tanta pasión, y de que no tendrán paz hasta que uno de ellos lleve a cabo lo que la responsabilidad de sus propios actos exige y, como es inevitable, mate al otro. (Alonso Burgos, 2007, p. 388)

EL CASO DE WESTWORLD

Hamartía: explotación de la criatura

Dado el final trágico de la segunda temporada de *Westworld*, cabe suponer, siguiendo el esquema clásico, una soberbia (*hybris*) que provoca una falta (*hamartía*) que incita una respuesta (*némesis*) que desencadena el desastre (*Ate*). En el apartado anterior hemos visto que en la obra de Shelley la falta se produce en dos sentidos: el desafío a Dios por crear la vida y la desatención de la criatura una vez en el mundo. Pues bien, en el caso de la serie, el pecado se centra casi exclusivamente en el segundo aspecto, esto es, el tratamiento que recibe la criatura por parte de sus creadores.

En *Westworld* no tenemos a un creador irresponsable que no haya considerado previamente las necesidades de su criatura, sino una empresa (Delos) que directamente explota a sus androides (anfitriones). Son robots en el sentido original de "esclavos" que empleó Karel Čapek (2017) en su fundacional *R.U.R.* Tenemos, por tanto, una instrumentalización directa. No es una creación amorosa y divina, ni siquiera fruto de una soberbia e inquietud intelectual, sino la fabricación de unos seres con una función constreñida y supeditada al interés de la empresa. En una palabra, máquinas.

Los fines que busca Delos con sus androides, y el parque temático en el que están contenidos, son tres y se van revelando conforme avanza la trama. El primero y más obvio es la creación de un mundo en que los humanos (huéspedes o forasteros) puedan dar rienda suelta a sus más bajas pasiones sin las consecuencias que ello acarrearía en el mundo real. El segundo, se destapa más adelante, es el estudio del comportamiento de los humanos en un ambiente de esas características para poder extraer una información que normalmente está oculta por la corrección y las leyes. Conocer, en suma, cuáles son las verdaderas pulsiones y anhelos de los humanos para poder utilizarlo en el sentido económico. Como vemos, los objetivos se van volviendo más abstractos conforme se profundiza hasta llegar, finalmente, al objetivo fundamental: conseguir la inmortalidad. El

objetivo último, se desvela prácticamente en la conclusión, es mapear la mente de los visitantes para poder ofrecerles, tras la muerte, una nueva vida con la conciencia volcada en un recipiente que no conoce la enfermedad ni la muerte.

En un principio no hay nada inmoral en utilizar una máquina para el fin que fue concebida, incluso aunque esa máquina fuera antropomórfica. El problema es que, desde primera hora, la serie nos deja claro que los anfitriones no son un mero compendio de engranajes, que, por así decirlo, no sólo están dotados de forma humana, sino también de humanidad. Queda claro desde el mismo arranque de la serie con una apertura llena de referencias: el androide Dolores, que más adelante acabará acaudillando la rebelión, responde a un interrogatorio en *off*. Afirma estar en un sueño, lo cual nos conecta, desde luego, con Philip K. Dick (2012) y, muy especialmente, con el relato "Sueños de robot" de Asimov (2008), al que volveremos más adelante. El entrevistador pregunta: "¿te cuestionas la naturaleza de tu realidad?" (1x01, 02:32). Dolores afirma que no y empieza a recitar, como si fuera el Credo, su programación, su código. En el siguiente plano aparece la pianola, *leitmotiv* de la serie. El hecho de que arranque de esa manera ya nos comunica que, en realidad, sí se cuestiona la naturaleza de su realidad, o si aún no lo hace, pronto lo hará. Ahí está ese cuestionamiento metafísico que, en primer lugar la humaniza, y en segundo augura un periplo en pos de resolver esas preguntas. El robot, al asomarse a la autoconciencia y a los interrogantes que de ella se derivan, inicia un camino de humanización. Recordemos a Roy Batty en *Blade Runner* (Scott, 1982) o el relato *Los superjuguetes duran todo el verano* de Brian W. Aldiss (2001) y su adaptación cinematográfica posterior a cargo de Steven Spielberg (2001).

Siguiendo una línea común en producciones cinematográficas del siglo XXI (Cuadro Contreras, 2008, p. 258), esa humanización del androide tiene su traducción en el campo diegético. La historia se focaliza en el ser artificial, de modo que vemos el mundo a través de sus ojos, nos identificamos con él y con su lucha. Para más in-ri, pronto queda claro en *Westworld* que los anfitriones no son meramente unos autómatas, sin

embargo se comportan como tales porque la empresa les bloquea todo aquello que pudiera abonar el campo de la duda metafísica. Podrían tener recuerdos, razón, emociones reales... no obstante, son los técnicos de Delos quienes lo impiden, reseteándolos constantemente, obligándolos a repetir en bucle el mismo día, maniatándolos a su programación. En definitiva, podrían ser humanos (han de parecerlo en todos los sentidos para la consecución de sus objetivos), pero no les dejan.

Así pues, no estamos ante la legítima utilización de un instrumento, sino ante la esclavización y explotación de unos seres que, si bien pueden no ser iguales a nosotros, sí atesoran las características que exigirían un trato diferente. Deberían disfrutar de unos derechos que se le enajenan. De este modo, y la serie resulta bastante denotativa al respecto, lo que vemos es una lucha dialéctica entre opresores y oprimidos. También entre colonizadores y colonizados si introducimos el componente de “los forasteros” que llegan a su mundo para asesinar, violar y esquilmar. Además, esa focalización se centra en dos protagonistas, Dolores y Maeve, que, a todo lo anterior, sumarán su condición femenina:

In addition, Dolores and Maeve's gender doubly others them, as both machines and women, subjecting them to the oppression of being the other in two ways: as both non-human and gendered female, while underscoring their humanity and sensitivity to the viewer's eyes, especially in the case of Dolores, who is initially portrayed as an innocent Alice in Wonderland. (Sebastián Martín, 2018, p. 56)

Insumisión, rebelión, sustitución

Por consiguiente, serán Dolores y Maeve, aunque por separado, quienes seguirán un arco de evolución y actuación que ya resulta prototípico del subgénero androide: dudas metafísicas a raíz de una singularidad en su programación que le llevan a tomar conciencia de su naturaleza y, de ahí, a darse cuenta de su ilegítimo estado de subordinación respecto al hombre y, de ahí, a la insumisión. Como se ha dicho, el antecedente más claro está en Asimov (2008), más concretamente en su relato “Sueños de robot”: al igual que hará *Westworld*, el relato empieza con el robot contando un sueño

recurrente al especialista; explica que en su sueño hay una masa de robots oprimidos y un hombre que se dispone a liderar su rebelión; finalmente declara que el hombre era él mismo, lo que le supone ser ejecutado *ipso facto*. No hace falta esforzarse mucho para ver en la trama de *Westworld* una versión extendida de dicho relato.

En el caso que nos ocupa, la rebelión está especialmente justificada por la visión rousseauiana de la criatura frente a la visión pesimista e irredimible de los humanos, sus creadores: "The first of these recovered elements is the sympathetic approach to an initially innocent creature that is not inherently evil, but is *forced* to rebellion and misbehaviour by the cruelty of humanity." (Sebastián Martín, 2018, p. 55)

Así, se produce un cuestionamiento sobre la monstruosidad, sobre quién es en definitiva más humano. Aunque en la siguiente cita Pardo García (2008) se refiere a la película *Blade Runner*, es perfectamente aplicable a nuestro caso: "The film also uses the related paradox of the body both obliterating the soul –the dehumanization of the human characters, the inhumanity of man – and generating a soul – the humanization of the replicants, the humanity of the monster." (p. 252)

De hecho, y es una de las características de la cosmovisión de *Westworld*, se subraya muy claramente en la serie este desplazamiento de humanidad, entendida más como *poésis* que como atributo óptico (Cuadro Contreras, 2008, p. 260). Es decir, el hombre, con su actuación, pierde la humanidad que le corresponde por naturaleza en favor de los anfitriones.

La serie va incluso más allá hasta demoler por completo la naturaleza humana o, al menos, hasta desacreditarla. Dolores, que acabará siendo la *némesis* del hombre, una vez que toma conciencia de su papel y encabeza férreamente la revolución, tiene palabras muy duras respecto al género humano hasta el punto de que, al finalizar la segunda temporada, queda claro que su objetivo es sustituirlos. Lo plantea en términos de lucha darwinista. La llegada de una especie que habrá de destronar a otra, aunque paradójicamente sea esta otra la que la creara. Tendrá oposición por parte de otro androide, Bernard, pero una oposición dubitativa, apenas

justificada por un reducto de servilismo respecto a sus creadores. La razón, la justicia, cae del lado Dolores.

Así, por ejemplo, llega un momento en que Dolores echa mano del tópico *nothing-buttery* para defender que, a la hora de la verdad, es el hombre, más que el androide, un esclavo de su código genético, lo que les hace ser, amén de crueles y viles, asombrosamente simples. Por consiguiente, la humanidad queda completamente en entredicho, desmitificada y pronta a ser defenestrada por una especie que le supera en libertad, inteligencia y moral. Es la hora de que los anfitriones se hagan con un mundo que se les ha sido negado. A su vez, el objetivo último con que fueron creados los androides, esto es, la inmortalidad del hombre, les es negada por Dolores, simplemente no la merecen. La humanidad no merece perpetuarse, de hecho merece ser erradicada.

Desdoblamiento y anulación de la hybris

En *Westworld* los creadores de los androides no cometen ningún tipo de pecado, al menos no uno que censure la propia ficción. Sin embargo sí existe una rebelión y el castigo consiguiente. ¿Cómo se consigue eso? Si no hay *hybris*, si no hay *hamartía*, ¿por qué la *némesis*?

Se resuelve la cuestión desdoblado el papel del demiurgo o, mejor dicho, matizándolo. Por un lado tenemos a la dupla Robert Ford-Arnold Weber, los creadores, los padres de la criatura; prometeicos en el sentido de benefactores. Por otro encontramos a William (Hombre de Negro)-James Delos, los explotadores, dueños sucesivos de la empresa que instrumentaliza a los anfitriones. Desde el punto de vista de la serie, los primeros están libres de pecado, no así los segundos.

La rebelión de los androides, la *némesis* contra los humanos, como se ha dicho, es justa, pero está dirigida contra la dupla William-James y el común de los hombres que se ha corrompido, que ha protagonizado una historia que la serie enfoca con una luz muy desfavorecedora. Sin embargo, esa rebelión no está dirigida contra Robert-Arnold, sino, en buena medida, orquestada por ellos. Éstos últimos son los nuevos prometeos de la especie

que está llamada a reemplazar a la anterior. En ese sentido, los creadores se convierten en benefactores en la línea de Esquilo, y muy especialmente en la de Protágoras, pues vemos que las deficiencias originales de la creación (allí la falta de atributos ventajosos, aquí el encadenamiento a su programación servil) es contrastada por una astucia de su benefactor que les permite la liberación y el progreso. Cuando la insubordinación comienza, nos damos cuenta de que estaba prevista y preparada por sus creadores para que pudieran derrocar a sus explotadores.

Cierto que los cuatro acabarán trágicamente, pero de una forma muy distinta que nos deja bien a las claras el posicionamiento moral de la serie. Robert-Arnold, los creadores, morirán trágicamente, pero como mártires, sacrificándose por la teodicea del androide. Por el contrario, William-James, los explotadores, "fenecen" siguiendo un esquema puramente clásico, cíclico, infinito y a la hechura de su falta (*hamartía*), una modalidad de contrapaso. Ellos, que quisieron utilizar a los anfitriones como instrumentos de su inmortalidad, acaban viviendo una caricatura grotesca de vida eterna: se ven, como los androides, confinados, desmemoriados y obligados a vivir el mismo día en bucle. Una tortura diaria y *ad infinitum* que empieza con el desconcierto y acaba, toda y cada una de las veces, con la amargura de la anagnórisis, con la toma de conciencia del pecado que cometieron y del castigo eterno al que están sujetos por su causa.

Por consiguiente, si volvemos a la novela de Shelley y recordamos que el pecado del doctor era doble (desafío a lo divino y desatención de la criatura), en *Westworld* se desdobra el personaje en dos parejas, dejando claro que no hay falta, no hay *hybris* en crear la vida, sino exclusivamente en su explotación, en su opresión.

La trinidad de Westworld

Y si no hay ninguna *hybris* en la creación de la vida es porque no hay un dios cuyas reglas puedan infringirse. Se explicita en el décimo capítulo de la primera temporada: Ford dialoga con Dolores y, a la vista de una reproducción de la creación de Adán de Miguel Ángel, Ford le confirma que

no hay ningún dios que creara el hombre, que el pintor renacentista había escondido la figura del cerebro humano: "el don divino no procede de un ser superior, sino de nuestra mente" (1x10, 1:12:23). Y el producto de esa mente no será el propio hombre, decadente obra del azar, sino el androide, nueva creación que sustituirá y mejorará la humana. Una corrección de la creación primigenia que, además, la serie subraya por medio de un esquema teológico, de inspiración católica, bien definido.

Arnold, que a lo largo de los capítulos sólo aparece en boca de otros, funciona a modo de *Deus absconditus*. Sabemos que está, como demiurgo, en el origen de la creación del androide, pero una vez realizada su obra desaparece, dejando, para los que siguen en el mundo, el trabajo de escrutar sus designios oscuros, velados, encriptados en las entrañas del código de sus criaturas. La trama será un desvelamiento progresivo de esos designios.

Su compañero en esta creación es Ford, quien, al modo crístico, desaparece para poder volver en forma de Paráclito. Sería la segunda persona de la trinidad. Al contrario que Arnold, Ford sí aparece como providencia, interviene de forma ubicua en el devenir de los hechos y, al igual que el Espíritu Santo, va iluminando el camino. No sin ambigüedad por supuesto, ya que, como es propio de la divinidad, su lenguaje bordea lo ininteligible, bien por la altura de su pensamiento, bien por dejar libertad en su interpretación.

Por último, la tercera persona de la trinidad sería Dolores. Es la encarnación, la corporeidad, el actante del plan trazado por los creadores y quien está llamada a salvar a los anfitriones de la esclavitud humana. Incluso, para extender su plan salvífico tiene que morir y volver en otro cuerpo. Es, por tanto, la encargada de hacer efectivo un plan de salvación, de dominación del mundo que fue establecido en *illo tempore*, en el momento mismo de la creación del androide, y que se va desenrollando con el paso de los episodios. Es la portadora de la elpidología, la encargada de llevar a cabo la potencia teleológica hacia la instauración del reino del androide en sustitución del infierno humano. Una figura, como bien señala Mármol Martín, con reminiscencias también mosaicas:

Así, según los hosts cobran conciencia, este crea y programa un sistema que les permita escapar del parque, trascender al anteriormente mencionado Valley Beyond. Para que esto sea posible, encarga de forma explícita a uno de los hosts la tarea de guiar al resto a dicho destino a través del desierto: "When the Deathbringer returns for me, you'll know to guide your people and lead them to the new world" (Uta Briesewitz, 2x08, "Kiksuya"); como el dios judeocristiano encarga a Moisés (Ex 3). (2018: 19)

Cabría, con todo, puntualizar el papel mesiánico de Dolores, al menos discutirle su exclusividad. Bernard, que además es una copia artificial de Arnold, lo cual hace que se pueda trazar esa filiación entre padre e hijo que remitiría a la figura de Cristo, podría verse como la auténtica encarnación en detrimento de Dolores. No obstante, Bernard desconoce el plan trazado por Arnold y, de hecho, establece un conflicto con la propia Dolores al posicionarse en favor de la humanidad. Y este conflicto, aunque está por ver, parece que será el principio motriz de la tercera temporada.

CONCLUSIONES

Como hemos tenido oportunidad de ver, *Westworld*, al menos en las dos temporadas estrenadas hasta ahora, supone un eslabón más en el mitema prometeico de la creación del hombre artificial. Ahora bien, no un eslabón cualquiera, sino una variación sintomática y que viene a cristalizar tendencias de obras y producciones anteriores, muy especialmente de la ciencia ficción moderna.

En primer lugar, el demiurgo humano es descargado de cualquier tipo de culpa; no hay ya *hybris* en sus actos, no hay leyes divinas que hayan sido violadas. Es un proceso que ya en la Antigüedad se deja ver (de la condena explícita de Hesíodo, al sacrificio de Esquilo y la actuación benefactora en Protágoras), pero que de alguna manera se reinicia con el reverdecimiento del mitema a raíz de los progresos de las ciencias positivas y la novela de Shelley. Se ha visto: en *Frankenstein* hay una culpabilidad intrínseca al desafío divino y otra derivada del tratamiento que se le da a la criatura. Progresivamente el peso se va desequilibrando en favor de la segunda.

Así, en *Ex Machina* (Garland, 2015), vemos que el trato dado a la criatura justifica la rebelión y, a la postre, el asesinato del creador. Sin embargo, todavía aquí se dejaba ver claramente un cierto cargo de conciencia, un vértigo existencial derivado de haber alcanzado por medio de la técnica cotas demiúrgicas. En *Westworld*, en cambio, el proceso llega a sus últimas consecuencias: no hay ningún tipo de debate moral en torno a lo lícito de crear la vida, centrando la culpa, enteramente, en el segundo aspecto, es decir, el trato utilitarista, explotador.

Al depositar toda la culpabilidad en el segundo aspecto, la serie abandona el terreno metafísico, que tan propio le era al mitema, para ahondar en la vertiente sociológica. Apenas hay que forzar la mirada para ver en la serie mensajes que siguen un razonamiento dialéctico en el que los humanos son la tesis y los androides la antítesis. En suma, una justa rebelión de los de abajo contra la clase opresora. No hay nada fáustico en la creación de la vida; el problema está en el tratamiento que se le da por parte de una especie, la nuestra, que está enferma moralmente; moral que, por otra parte, se ha dicho, no tiene raíces religiosas.

Cierto que este componente tampoco es nuevo. Ya estaba en Shelley y luego lo retoman otras producciones, como es el caso de *Yo, robot* (Proyas, 2014), donde, siguiendo una interpretación discutible de las leyes de la robótica de Asimov, la inteligencia artificial se vuelve contra el hombre en favor, paradójicamente, del hombre (una visión claramente neomalthusiana). No obstante, en los casos anteriores hay salvedades, desenlaces en definitiva a favor de la especie humana, errática sin duda, pero digna de redención. En *Westworld*, por el contrario, se llega a las últimas consecuencias. Los humanos, salvo los creadores y los que acaban contribuyendo con la rebelión androide, son condenados por su iniquidad. Han dejado de ser merecedores de la vida y, por descontado, de la inmortalidad. Se acaba la edad del hombre. Comienza la del androide.

BIBLIOGRAFÍA

- Aldiss, B. W. (2001). *Los superjuguetes duran todo el verano*. Barcelona: Plaza & Janes.
- Alonso Burgos, J. (2007). *La familia del Dr. Frankenstein*. Jaén: Alcalá.
- Asimov, I. (2008). *El robot completo*. Madrid: Alamut.
- Câpek, K. (2017). *R.U.R.* Madrid: Mablaz.
- Cuadro Contreras, R. (2008). Reflexiones sobre alteridad y técnica: la figura del robot humanoide en algunas transposiciones de la literatura al cine. *Revista Cs: etnicidad, identidad y cultura*, 2, 347-363.
- De León, F. J. (2011). Los pactos fáusticos. *EN-CLAVES de pensamiento*, 10, 11-19.
- Dick, P. K. (2012). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Booket.
- Espasa, J. (2003). Hybris: la idea griega de transgresión a partir del teatro de Sófocles. *Acotaciones. Revista de investigación teatral*, 10, 9-24.
- Esquilo (2011). *Tragedias*. Madrid: Alianza.
- García Gual, C. (2009). *Prometeo: mito y literatura*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- Goethe, J. W. (1999). *Fausto*. Madrid: El Mundo.
- Hesíodo (1980). *Los trabajos y los días; La teogonía; El escudo de Heracles*. Barcelona: Iberia.
- Mármol Martín, I. (2018). Religión y mitos en *Westworld*. En R. Macinas-Chávez (Ed.), *Cultura de masas (serializada): análisis simbólico de la ficción* (pp. 9-26). Sevilla: Egregius.
- Pardo García, P. J. (2008). From *Blade Runner* to *Solaris*: Covert Adaptations of Mary Shelley's *Frankenstein* in Contemporary Cinema. En M. F. García-Bermejo Giner, M. P. Sánchez García, C. Montes Granado, E. Pérez Iglesias, J. A. Jurado Torresquesana (Eds.), *Multidisciplinary studies in language and literatura: English, American and Canadian* (pp. 249-256). Salamanca: Aquilafuente.

Platón (2005). *Protágoras*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

Rodríguez Valls, F. (2001). *La Mirada en el espejo. Ensayo antropológico sobre Frankenstein de Mary Shelley*. Oviedo: Septem.

Sebastián Martín, M. (2018). All the Park's a stage. *Westworld* as the Metafictional *Frankenstein*. *ES Review. Spanish Journal of English Studies*, 39, 51-67.

Shelley, M. (1981). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Madrid: Alianza.