

## **DEL VIEJO OESTE AL NUEVO *WESTWORLD*: CUANDO EL DESIERTO SE VISTE DE SILICÓN**

Noemí Novell\*

*Westworld*, serie creada por Lisa Joy y Jonathan Nolan, y emitida por HBO en 2016, tiene vínculos muy importantes con las tradiciones de la ciencia ficción y el *western*. De hecho, está directamente basada en la película de Michael Crichton de 1973 del mismo nombre, protagonizada por Yul Brynner, y que aborda la idea del parque temático de diversiones donde los adultos vivirían una gran aventura en medio de androides creados especialmente para su entretenimiento.

Así, la película y la serie de televisión resultan un híbrido de dos géneros en apariencia dispares o alejados en sus preocupaciones centrales. Muy a grandes rasgos, el *western* se caracteriza por la confrontación constante de lo que en ese contexto se consideran civilización y barbarie, la conquista del espacio virgen y la frontera, y la exaltación del hombre heroico. Por su parte, la ciencia ficción explora, mediante la creación de lo que yo llamo caldos de cultivo narrativos que llevan una idea hasta sus últimas consecuencias, la cuestión medular de qué es ser humano y, con ello, la relación de éste con el Otro, uno que pueden ser las mujeres, las máquinas, los extraterrestres, etcétera, y que en muchas ocasiones representa a las minorías subyugadas a lo largo de la historia.<sup>1</sup> Ambos géneros son característicamente estadounidenses, aunque la ciencia ficción tuvo uno de sus principales orígenes en Inglaterra, mientras que el *western* es, digamos, marca registrada de Estados Unidos con posteriores desarrollos en otros países.

\* Facultad de Filosofía y Letras (FFYL), Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), <noemi.novell@filos.unam.mx>.

<sup>1</sup> Desde luego, estoy realizando una reducción considerable de las posibilidades temáticas de ambos géneros, pero resulta útil para lo que me interesa perseguir en este trabajo y considero que no traiciona sus preocupaciones fundamentales.

La serie que aquí exploro responde de manera deliberada y evidente —tanto en términos audiovisuales como narrativos y de configuración de personajes— a dos abultadas y conflictivas tradiciones genéricas que me interesa recorrer a partir de unos cuantos hitos, pues parte de mi proyecto con este artículo es reflexionar sobre una posible respuesta por parte de *Westworld* a dichas tradiciones, en especial en lo tocante a la función de la violencia en el *western*, con la ciencia ficción como articuladora en términos temáticos.

El *western* tiene su origen en la literatura y rápidamente pasa al cine, donde se consolida en la época del cine sonoro con películas como *Stagecoach* (John Ford, 1939), *My Darling Clementine* (John Ford, 1946) o *Shane* (George Stevens, 1953), con actores como John Wayne o Gary Cooper, y directores como John Ford y Sam Peckinpah. Claramente, el género “has provided a national myth and global icon, a cornerstone of American identity, its roots in history and the frontier providing a unique, rich body of signs and meanings. These meanings can be said to extend far beyond the boundaries of celluloid, no fences possible for the West as state of mind” (Kitses y Rickman, 1998: 16).



*Stagecoach*. La diligencia cruza Monument Valley.

Si bien, como he dicho, el *western* muestra preocupaciones fundamentales de conquista de la frontera y lo salvaje, con la implicación directa del exterminio de todo lo Otro que se ponga en su camino, vía la exaltación

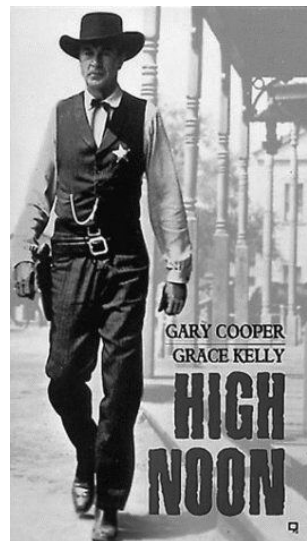
de principios de inestable representación como el honor, la ley o la justicia, también posee una vertiente revisionista que busca, precisamente, cuestionar la forma en que se han puesto en escena esos asuntos y su efecto en la configuración del imaginario cultural de Estados Unidos.



*Shane*. Shane (Alan Ladd) y Joey (Brandon de Wilde).

Algunos ejemplos que me parecen clave son *High Noon* (Fred Zinnemann, 1952), protagonizada por un Gary Cooper viejo, cansado y decepcionado, donde “the professed values [como la justicia y el sentido de comunidad] are meaningless” (White, 2011: 63), pues el sheriff debe enfrentarse solo a los criminales ante la mirada impávida del pueblo; *My Darling Clementine*, donde las minorías étnicas son abiertamente rechazadas, y *Unforgiven* (1992), dirigida y estelarizada por un Clint Eastwood tan viejo y adolorido de la vida como el Gary Cooper de *High Noon*.

En mi opinión, el planteamiento central de ese filme recae en la posibilidad interpretativa



*High Noon*. Will Kane (Gary Cooper).



*Unforgiven*. Will Munny (Clint Eastwood).

de la fundación de Estados Unidos en la violencia, el abuso y la justicia a modo, pero también en la redención del asesino a sueldo. Ganó el Óscar a la mejor película de su año, el inmediato posterior a la primera invasión de Irak, en un claro intento de reconocimiento por parte de Hollywood no sólo de la gran factura de la obra, sino de la necesidad de revisar la historia cultural del país. Como se puede ver por este breve recuento, el *western* es un género muy local, aunque con claras repercusiones en la historia cinematográfica y cultural del mundo, y en la forma en que Estados Unidos se representa a sí mismo.

La ciencia ficción, en cambio, se ocupa de asuntos de naturaleza, digamos, cósmica (Sobchack, 1993), y no sólo porque sus historias se desarrollan en muchas ocasiones en los confines del universo, sino porque su foco central en el intento de descubrir quiénes y cómo somos nosotros como individuos y frente al Otro<sup>2</sup> suele aportar visiones de conjunto y propuestas de exploración de problemas apremiantes, como los relacionados con el género sexual, la vida y la inteligencia artificiales, así como la idea de frontera y dominio.<sup>3</sup> Desde luego, la ciencia ficción ha tenido también representantes muy conservadores que exaltan, por ejemplo, la supremacía racial o de

<sup>2</sup> Este “nosotros” se ha ido modificando y tornándose cada vez más inestable a lo largo de la historia de la ciencia ficción. Debido a que antes de los años sesenta del siglo xx la mayoría de los escritores de ciencia ficción eran hombres blancos, ese “nosotros” no incluía a las mujeres ni a ningún grupo humano distinto de los blancos. A riesgo de caer en una postura excesivamente humanista —aunque ésta ya incluía a las mujeres y otras minorías—, habré de continuar utilizando el “nosotros” en algunas ocasiones a lo largo de este trabajo; sin embargo, quiero aclarar que me inclino, y la propia naturaleza de este texto lo exige, por una perspectiva posthumanista. Como señala Rossi Braidotti (2015: 64): “defino al sujeto crítico posthumano a través de una ecofilosofía de las pertenencias múltiples, como sujeto relacional determinado en la y por la multiplicidad, que quiere decir un sujeto en condiciones de operar sobre las diferencias, pero también internamente diferenciado y, sin embargo, aún arraigado y responsable. La subjetividad posthumana expresa, por ende, una forma parcial de responsabilidad encarnada e integrada, basada en un fuerte sentimiento de la colectividad, articulada gracias a la relación y a la comunidad”.

<sup>3</sup> En la literatura, dos textos clásicos para la exploración de estos asuntos son *The Left Hand of Darkness*, de Ursula LeGuin, y la trilogía *Lilith's Brood*, de Octavia E. Butler; en la televisión, *Star Trek* y *Battlestar Galactica*.

la especie, o bien, la guerra como la única respuesta viable y certera a la solución de conflictos.<sup>4</sup>

Para la serie que aquí me ocupa, considero fundamentales *Frankenstein* (James Whale, 1931), con todo y su pertenencia a la tradición del terror en el cine, y su antecedente gótico de Mary Shelley (1818), pero de la que la ciencia ficción ha abrevado en más de una ocasión por su clara insistencia en la responsabilidad del creador frente a su criatura; *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), por sus vínculos con *Frankenstein*, pero también por el inmenso desarrollo visual que aportó a la ciencia ficción y por su postulación de la memoria y los recuerdos como entidades relevantes para la configuración de la identidad; la *Westworld* original (Michael Crichton, 1973), que pone la semilla de la idea de un parque temático de diversiones al que puede acudir la gente a satisfacer sus deseos más violentos y oscuros; *THX-1138* (George Lucas, 1971), por el deseo imparable de salir del universo al que pertenecen los personajes y, quizá un tanto aventuradamente, *Rollerball* (Norman Jewison, 1975), claramente post Vietnam, que destaca la lucha contra las corporaciones, pero, sobre todo, cuestiona la exaltación de la violencia como juego.



*Blade Runner*. Rick Deckard (Harrison Ford) y Pris (Daryl Hannah).

<sup>4</sup> Un ejemplo muy claro de esta tendencia es *Starship Troopers* de Robert H. Heinlein. Tan flagrante es el conservadurismo de la novela, que dio pie a una versión cinematográfica paródica de Paul Verhoeven (1997), en general mal entendida por espectadores y críticos.



THX-1138.

Ambos géneros han sido histórica y enfáticamente masculinos, aunque la ciencia ficción, desde los años sesenta, posee una corriente femenina y feminista que le aportó visiones de las que ya no puede escapar y que desde entonces ha florecido y se ha multiplicado, y en el *western* se han inscrito algunas películas dirigidas o protagonizadas por mujeres. Otro rasgo de estos géneros, y en particular de este último, es que, en general, no se han enfocado directamente en la emoción y los afectos como parte relevante de la construcción de sus personajes y sus historias, y la ciencia ficción, si bien los ha explorado, parte de la base teórica de la exaltación de la mente y los universos desarrollados a partir de una lógica científica, lo cual parecería cancelar la emoción como parte fundamental del género (aunque esto, desde luego, es debatible).

Y es precisamente en la conjunción de estas dos visiones de mundo —la del *western*, que conquista el territorio inexplorado de la pradera y

da rienda suelta a los impulsos salvajes y violentos de sus protagonistas, y la de la ciencia ficción, con su énfasis en la revelación de la naturaleza del yo y su relación con el Otro, a partir, en muchos casos, de la exploración de universos tecnologizados o de la relación del humano con la tecnología— de donde *Westworld* extrae su poder de significación. En breve, como ya he mencionado, la serie tiene lugar en un parque temático homónimo; es, literalmente, un enorme escenario del Viejo Oeste poblado por anfitriones, androides de última generación capaces de desarrollar las tareas más complejas, indiscernibles de los seres humanos, poseedores de biografías personales insertadas en la gran narrativa de la serie y otorgadas por sus programadores con la intención de darles una identidad, en clara referencia a *Blade Runner*.<sup>5</sup> Su función en el relato es habitar ese Viejo Oeste hecho a imagen y semejanza perfecta del imaginario creado por los *westerns* clásicos, pero también —y esto es lo más importante— recibir, como anfitriones que son, a sus huéspedes, los humanos, y someterse a todos sus deseos.<sup>6</sup> Los anfitriones son forajidos, cantineros, prostitutas, jóvenes pueblerinas, tenderos, algún sheriff, según la historia en que se insertan, y cada día son asesinados, violados, maltratados, golpeados porque no parecen tener conciencia. Son reparables o reemplazables. Son, se supone, materia inorgánica, pero sienten dolor, deseo, furia, angustia, amor... emociones,



*Rollerball.* Jonathan E. (James Caan).

Los huéspedes son humanos, pero también androides de última generación capaces de desarrollar las tareas más complejas, indiscernibles de los seres humanos, poseedores de biografías personales insertadas en la gran narrativa de la serie y otorgadas por sus programadores con la intención de darles una identidad, en clara referencia a *Blade Runner*.<sup>5</sup> Su función en el relato es habitar ese Viejo Oeste hecho a imagen y semejanza perfecta del imaginario creado por los *westerns* clásicos, pero también —y esto es lo más importante— recibir, como anfitriones que son, a sus huéspedes, los humanos, y someterse a todos sus deseos.<sup>6</sup> Los anfitriones son forajidos, cantineros, prostitutas, jóvenes pueblerinas, tenderos, algún sheriff, según la historia en que se insertan, y cada día son asesinados, violados, maltratados, golpeados porque no parecen tener conciencia. Son reparables o reemplazables. Son, se supone, materia inorgánica, pero sienten dolor, deseo, furia, angustia, amor... emociones,

<sup>5</sup> Es importante aclarar que los guionistas plantean grandes relatos —a la manera de un catálogo de acontecimientos— en los que se espera que participe un gran número de huéspedes y anfitriones —quienes tienen papeles establecidos que cumplir—, tales como el robo del tren, la guerra contra los confederados, la invasión de los indios o el asalto al *saloon*. Dentro de estas narrativas rectoras se insertan las historias individuales de los anfitriones.

<sup>6</sup> La imagen dominante del sometimiento es la de la prostituta, permanentemente a expensas de lo que ordenen su empleador o su huésped. En este sentido, no es banal que la imagen más representada en las pantallas de inducción a *Westworld* sea la de Maeve, y que sea ella quien logre escapar. Esto claramente remite a los *westerns* clásicos, donde la representación privilegiada de los personajes femeninos era justamente la de la prostituta o, en todo caso, la maestra, la mexicana cantante o la india sumisa.

afectos y respuestas programadas, de nuevo en apariencia, lo cual permite a los seres humanos abandonar toda concepción de comportamiento empático, ético o mínimamente responsable, y dar rienda suelta a quienes en verdad parecen ser, matones y violadores: “this place answers...who you really are” (*Westworld* 1.2) y revela su “deepest self” (*Westworld* 1.7).<sup>7</sup>



*High Noon*. Imagen y semejanza.

La intensidad emocional y cognitiva que provoca la serie está dada no sólo por las situaciones o por el conflicto central propuesto del despertar de la conciencia de los androides, sino por la hibridación de los géneros del *western* y la ciencia ficción. Ambos aportan dosis importantes de acción y aventura, pero en su mezcla logran conjuntar sus preocupaciones antitéticas por la alteridad, sus espacios narrativos inmensos aunque limitados y, sobre todo, sus tipos de personajes. El caldo de cultivo de ideas de la ciencia ficción se une a la revisión del mito fundacional.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Por supuesto, no todos los visitantes del parque se ajustan a esta descripción; también hay familias con niños, por ejemplo, pero se dedica poco espacio y atención a ellos, en un afán de destacar, me parece, la conducta violenta de los huéspedes una vez que abandonan voluntariamente el filtro del comportamiento en una sociedad con leyes. No deja de ser paradójico, entonces, que el parque temático en el que los huéspedes esperaban encontrar diversión y ser quienes quieran ser, haga aflorar sus identidades profundas preñadas de comportamientos violentos.

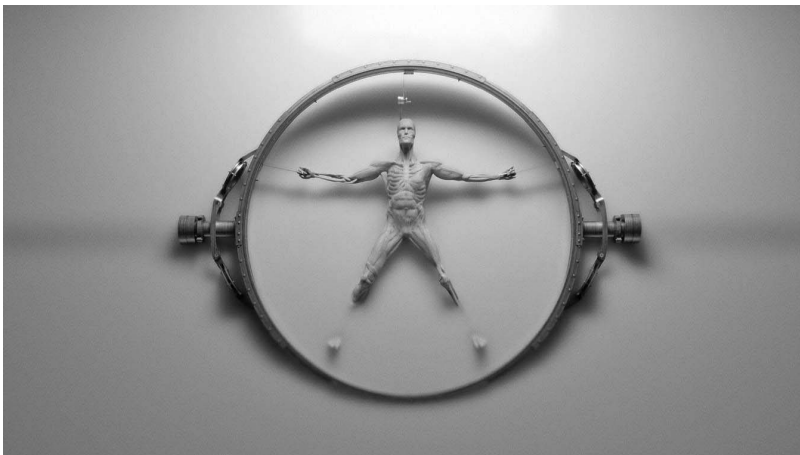
<sup>8</sup> No quiero implicar que *Westworld* sea la primera en revisar el mito fundacional del *western*. Al contrario, desde su época dorada hubo filmes revisionistas, como *High Noon*. Un pico en esta corriente se encuentra en *Dance with Wolves* (Kevin Costner, 1990) y *Unforgiven*, pero lo que





*Westworld*. Imagen y semejanza.

Así pues, desde la secuencia de créditos, se proyectan imágenes de la fabricación de los androides —entre las que destaca un hombre de Vitruvio de silicón blanco, mostrado una y otra vez durante la serie— que entrelazan el imaginario cienciaficcional de la creación de vida con un énfasis en la imaginería del *western* de pistolas, caballos y pianolas.



*Westworld*. Secuencia inicial: el hombre de Vitruvio.

---

ciertamente llama la atención es que esta serie se haya estrenado en 2016, año electoral en Estados Unidos, con Donald Trump como el candidato republicano que constantemente hizo gala de un discurso de odio hacia las minorías.



*Westworld*. Anfitriona.

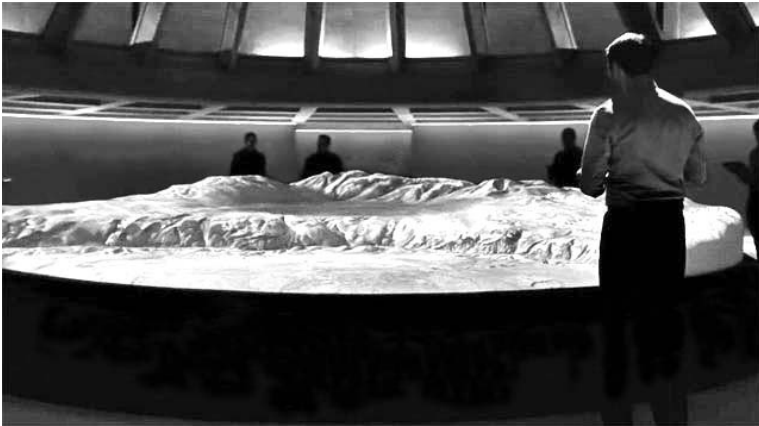


*Westworld*. William (Jimmi Simpson).

Se destaca, además, la perfección de las criaturas y su capacidad de realizar funciones humanas, como montar a caballo o tener relaciones sexuales. De igual forma, es muy importante que los creadores de la serie hayan elegido ubicarla en Monument Valley, una de las locaciones icónicas del *western*, pero sobre todo que la hayan situado en el momento clásico de este género, con los tipos de escenarios y de tomas (como el *long-shot*, toma a distancia) que es imposible confundir: los pueblos terrosos, la pradera, el *saloon*, por mencionar algunos. También que hayan dotado a sus personajes de los vestuarios más perfectos y representativos, incluidos los sombreros

blanco o negro de los vaqueros y sus respectivos revólveres, así como los escotes pronunciados de las prostitutas o los vestidos más recatados para el resto de las mujeres.

No faltan los caballos, los indios, los riachuelos, etcétera; en fin, todo aquello que uno podría esperar de un *western* salido del Hollywood de la época dorada. Todo esto, también, completamente controlado por las cuadrillas de programadores, guardias, mecánicos, escultores, psicólogos cibernéticos, guionistas y, por supuesto, representantes corporativos. Se trata de una suerte de cúpula en la que conviven la más alta tecnología de Silicon Valley con la estética revisitada de lo polvoso, anticuado y casi pretecnológico del Viejo Oeste.



*Westworld*. Los programadores y guardias frente a la cúpula.

Lo segundo por destacar son los personajes, en especial los femeninos. Es en ellas donde reside la génesis de la crítica al *western* como mito —que si bien tuvo personajes femeninos memorables y poseedores de cierta agencia, siempre en relación con los hombres, en general los limitaba, como ya he apuntado en una nota, a ejercer papeles tangenciales o de apoyo, de los cuales no dependía el avance de la acción— y donde la ciencia ficción aprovecha su tradición de búsqueda de empatía con los Otros.

Dos personajes me interesan especialmente: Maeve y Dolores. Ambas son anfitrionas. La primera es una prostituta negra; la segunda, una joven rubia, hija de familia, que siempre ve todo lo bello de la vida y de la gente. A ambas las han violado, matado, reconstruido y les han borrado la memoria

en incontables ocasiones. De hecho, el primer episodio se ocupa precisamente de mostrarnos la lógica de repetición que rige este mundo: vemos la misma escena desde distintas perspectivas y con distintos huéspedes en varios momentos. Maeve y Dolores son los primeros personajes que comienzan a adquirir conciencia de su extrañeza ante el mundo (en especial a partir del episodio 2), que se manifiesta en recuerdos que no reconocen, en sueños, voces y resonancias en su mente; conciencia que, en ambas, desembocará en el descubrimiento de su artificialidad, con posteriores desarrollos narrativos distintos.



*Westworld*. Maeve (Thandie Newton).



*Westworld*. Dolores (Evan Rachel Wood).

Maeve fue creada por el doctor Ford, uno de los fundadores de *Westworld*, cuyo nombre es un eco tanto del Ford director de cine como del creador de los autos en serie. Dolores lo fue por Arnold, íntimo amigo y socio de aquél, quien se suicidó en su búsqueda de la creación de la conciencia en los seres artificiales y ya no presenció la inauguración del parque hace treinta y cuatro años. Dolores es, de hecho, la criatura más vieja que allí habita. Ella y Maeve funcionan de manera especular, pues a pesar de que sus líneas narrativas son divergentes, su despertar coincide temporalmente y las conduce a buscar

una forma de salir de su mundo. Hasta aquí, todo parecería normal; es decir, los personajes que se descubren cautivos buscan escapar, pero no es tan claro porque la semilla del desarrollo de la conciencia fue sembrada por Ford, Arnold y Bernard, el encargado actual de la programación de los androides, de quien más tarde descubrimos que es también un ser creado por Ford a partir de su socio muerto.

Aquí hay algo que encuentro profundamente molesto: todos los creadores son hombres y las criaturas, mujeres. (Desde luego también construyen hombres, pero los papeles protagónicos recaen en los personajes femeninos). Pues, me parece, implica que el despertar de la conciencia en las mujeres es resultado de que los hombres les inserten la idea; sin embargo, también podemos interpretarlo como una asunción de responsabilidad por parte de los creadores.

Es necesario matizar. Con el fin de que los anfitriones muestren respuestas emocionales y cognitivas cada vez más humanas y naturales (lo que sea que eso signifique), Ford decide otorgarles *reveries*, ensueños. Es decir, los androides ya tenían memoria de sus historias individuales, pero ahora también experimentan ensueños estrechamente vinculados con las emociones, que también provocan un impacto directo en sus procesos de creación de conciencia, en lo que llamo despertar. Estos ensueños urgen a los personajes a asociar un gesto con algún suceso que los afectó; por ejemplo, tocarse los labios, con una noche de sexo especialmente placentera. Lo relevante es que lo que se implanta es el gesto, y el personaje establece el vínculo emocional. Ford no parece prever las consecuencias del implante. El cocreador, Arnold, ya había dejado una semilla de sí en la mente de Dolores, y Bernard, la criatura, continúa experimentando con los ensueños y las lecturas de ciertos libros con Dolores, en especial *Alice in Wonderland*, que suele no saber quién es ni dónde está pero busca respuestas.<sup>9</sup>

Tales ensueños, desde luego, se salen de control y tanto Maeve como Dolores comienzan a relacionar ciertos gestos con sucesos especialmente violentos: las violaciones de que han sido objeto, sus muertes y los asesinatos de gente a la que aman. Es, entonces, la violencia y el consecuente dolor lo que provoca el despertar de la conciencia de los personajes. No son el amor

<sup>9</sup> Las resonancias intertextuales presentes en la serie no se limitan a *Alice in Wonderland* ni a películas o textos literarios de ciencia ficción o *westerns*. Por ejemplo, hay una insistencia importante en las citas directas del teatro de Shakespeare.

o el deseo provenientes del ligero gesto de los dedos en los labios. Son los gritos, el llanto y el calor de la bala o el cuchillo, y su recuerdo, los que provocan que estas jóvenes comiencen a cuestionar su realidad. Esto se puede ver en la insistente línea “this pain is all I have left”, que pronuncian Dolores, Maeve y Bernard. De ahí puede provenir la certeza de la segunda interpretación a la que me referí antes: de evidenciarse que son los hombres los que han infligido un daño terrible a las mujeres y otras minorías durante siglos, y representarlo y destacarlo en la serie. He ahí su veta revisionista del mito fundacional, pues busca hacer justicia a las mujeres, entre otros, como personajes siempre vilipendiados y utilizados, y hace recaer la responsabilidad, sin dudarlo, en los hombres.<sup>10</sup>

Siguiendo la línea de pensamiento del dolor y la violencia como catalizadores del despertar, es de destacar que su ejercicio no es un acto casual; es decir, la violencia ha formado parte del *western* desde sus inicios y ha sido explorada por varios estudiosos del género: “Some Westerns seem to favor violence as the only solution to certain moral and political conflicts, others are more ambiguous about violence while still others show that ‘violence affects all the characters negatively; rather than an unambiguous solution, their complicity in violent acts becomes a moral burden that the characters must bear’” (Cawelti, 1999: 130).<sup>11</sup> Y resulta que “The western does not indulge in violence for violence’s sake, but, at its best, is a serious attempt to present an ethic of violence for a violent age” (Cawelti, 1999: 129). Claramente, el ejercicio y la representación de la violencia son problemáticos. En el caso de *Westworld*, se tornan aún más, porque Ford usa el sufrimiento infligido por los actos violentos sobre los anfitriones de forma deliberada para provocar el despertar. Ford le dice a Dolores: “I gave you suffering... the key to consciousness... To escape, you need more suffering” (*Westworld* 1.10).

La utilización del sufrimiento como clave del despertar nos sitúa ya directamente en el cuestionamiento de la supuesta ética de la violencia. Con

<sup>10</sup> No son ellos los únicos responsables, desde luego, pues si bien la creación de los androides recae principalmente en manos masculinas, hay también psicólogas cibernéticas y, sobre todo, las representantes de la compañía dueña de *Westworld* (que finalmente permite y alienta todos los excesos) son mujeres; sin embargo, abona a mi interpretación de la responsabilidad atribuida a los hombres el que el guionista principal de las historias desarrolladas en el parque sea otro hombre, además de Ford. Este último es quien escribe la última historia (“Journey into Night”), revelada en capítulo final y de la que sólo interesa en la serie el despertar de los androides.

<sup>11</sup> Cawelti cita lo dicho por Emmert (1996).

seguridad, sufrir no es la única forma de adquirir conciencia de sí mismas; sin embargo, en este universo narrativo es la vía privilegiada para hacerlo. La explicación que encuentro a las palabras y la conducta de Ford es que él lo interpreta como la memoria del dolor; memoria cognitiva y emocional. El sufrimiento es, entonces, la cicatriz de la violencia y el dolor. Según Sara Ahmed,

Una buena cicatriz es una que sobresale, una señal abultada en la piel. No es que la herida esté expuesta o que la piel esté sangrando, pero la cicatriz es un signo de la lesión: una buena cicatriz le permite sanar, incluso la cubre, *pero el cubrimiento siempre expone la herida, recordándonos cómo da forma al cuerpo*. Nuestros cuerpos han sido moldeados por sus heridas; las cicatrices son huellas de esas heridas que persisten en el proceso de sanar o suturar el presente. Este tipo de buena cicatriz nos recuerda que recuperarnos de la injusticia no se trata de tapar las heridas, que son efecto de esa injusticia; signos de un contacto injusto entre nuestros cuerpos y otros. Así que las “emociones justas” podrían ser aquellas que trabajan *con* y *en* más que *sobre* las heridas que salen a la superficie como huellas de lesiones pasadas en el presente (2015: 304).

Maeve y Dolores intentan lograr una buena cicatriz de maneras distintas, ambas con un uso extremo de la violencia. La primera labra su huida a balazos, con la colaboración de una banda de anfitriones y dos operarios, pero decide volver a Westworld (a esto regresaré). Dolores mata a su creador —y a muchos más— durante la fiesta de presentación del último relato de Ford. Encuentro esto explicable aunque preocupante en términos interpretativos. Por un lado, la revelación que tiene Dolores: “This world doesn’t belong to them. It belongs to us” (*Westworld* 1.10) y la propia disposición de Ford a (e incluso deseo de) ser asesinado por ella, hace recaer la responsabilidad de los actos posteriores a la toma de conciencia a la criatura y libera al creador, quien deja a sus artificios en un mundo supuestamente creado para ellos, pero donde ellos sólo tienen memorias fragmentarias e historias incompletas, y donde su recuerdo más persistente —y el que provoca la venganza encarnizada contra los humanos— es el del dolor.

Desde mi perspectiva, la implicación directa de esto es la imposibilidad de la convivencia o coexistencia respetuosa —no digamos armónica— entre la máquina y el humano. La ética a la que apelan algunos *westerns* —citada antes y relacionada con la idea de que quien ejerce la violencia habrá de cargar con sus consecuencias, aunque haya sido con un buen fin— no parece ser practicada en este mundo narrativo.

Por otro lado, el hecho de que lo que quizá se convierta en una “buena cicatriz” sea resultado del uso deliberado de la violencia, el dolor y el sufrimiento por parte del creador, me hace pensar en si la única forma posible de evolución vía la toma de conciencia es, precisamente, la violencia.<sup>12</sup> Violencia adquirida de y heredada de los creadores. La cicatriz, en este segundo caso, sería más bien una herida abierta.

Pero nos resta Maeve. Después de huir a punta de pistola y ya encontrarse en el tren que la conducirá al mundo de los humanos, decide volver tras contemplar a una madre y su hija. Ella también tuvo una en una de sus vidas. La alusión al amor materno y a la posibilidad de recuperar a la hija es evidente, y podría parecer lacrimógena y cursi si no apelara, precisamente, a la “buena cicatriz” de Ahmed; a la posibilidad de una ética posthumanista<sup>13</sup> en la que la creadora (putativa, sin duda, pero madre y por lo tanto creadora de su hija) parece volver justamente para buscarla y hacerse cargo de ella; posibilidad, también, en la que la creadora asume su responsabilidad por la vía del despertar a partir del dolor para sí misma, pero no para su criatura.

Quizá sobreinterpreto, pero así como a los androides de *Westworld* les son dadas la conciencia y la libertad por el sufrimiento, yo elijo la vía interpretativa optimista, pues Maeve recuerda el dolor de la pérdida de su hija y aun así decide volver a buscarla.<sup>14</sup>

Retorno a una de mis ideas iniciales para la exploración de *Westworld*. Parte de lo que hace a esta serie poderosa en términos visuales, narrativos y conceptuales (quizá también ideológicos) es la hibridación genérica mencionada. El caldo de cultivo de ideas unido a la exploración de un mito fundacional para Estados Unidos. El enfrentamiento con el Otro presente en ambos géneros, potenciado y apropiado en la ciencia ficción, y en *Westworld*, esto último con una inclinación feminista. Como mencioné al principio de este trabajo, ninguno de los géneros se ha caracterizado por enfatizar las emociones

<sup>12</sup> Pienso, por ejemplo, en *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), donde, en mi interpretación, el salto evolutivo está señalado por el uso del hueso como arma capaz de provocar la muerte.

<sup>13</sup> Para Braidotti “el ideal ético es aquel de actualizar los instrumentos cognitivos, afectivos y sensoriales para cultivar un mayor grado de responsabilización y de afirmación de las interconexiones de cada uno en su multiplicidad” (2015: 230).

<sup>14</sup> La segunda temporada, estrenada en abril de 2018, explora los arcos narrativos de Maeve y Dolores como divergentes, pero tocantes entre sí. Por otra parte, es interesante notar que la imagen publicitaria para la segunda temporada es una *mujer* de Vitruvio.



y, sin embargo, han estado en ellos siempre, por su capacidad de provocarlas en sus espectadores o lectores. *Westworld* remite, entonces, a tradiciones genéricas que *parecen* no interesarse en el afecto o la emoción y, sin embargo, los llevan a flor de piel.

No podemos pensar los afectos sin una narración que los construya, como en el caso de los ensueños implantados en los anfitriones: “el daño tiene una historia, aunque esa historia esté construida a partir de una combinación de elementos a menudo sorprendentes, que no están disponibles como una totalidad. El dolor no es simplemente el efecto de una historia de daño: *es la vida corporal de esa historia*” (Ahmed, 2015: 68).<sup>15</sup>

Ésta es una narración que otorga la posibilidad de pensar el origen y mirar hacia la potencialidad del futuro. En este sentido, la significación política de la serie es importante, pues no sólo trata de androides que buscan ser, o son, más humanos que los humanos ni de vaqueros que matan a un indio por un pedazo de tierra ni sólo de traspasar una frontera, la de la condición del ser o la del territorio (y, desde luego, sabemos que ningún texto trata “sólo de” algo.), pues *Westworld* es una serie que crea un mundo narrativo de hibridación genérica que reverbera en la hibridación humana, y que parece asumir la responsabilidad del creador frente a la criatura.

Siguiendo a Brian Massumi (1995), para pensar los afectos y las emociones es necesario hacerlo desde la ética, y, debido a que su efecto en el individuo repercute en el cuerpo social, debemos pensarlos siempre también en términos políticos.<sup>16</sup> No me quedo tranquila, pero sí esperanzada. Maeve y Dolores son la posibilidad de cambio. Del que se gesta desde el interior del espacio físico, del de las emociones y los afectos como catalizadores de acción, y del cambio a partir del entendimiento de lo Otro y de que se es lo

<sup>15</sup> Además de lo señalado en esta cita, es de notar que, en *La política cultural de las emociones*, Sara Ahmed construye sus argumentos a partir de epígrafes capitulares que narran pasajes traumáticos en la historia de algunos países, como Gran Bretaña o Australia, y basa sus interpretaciones en las narrativas que construye o lee a partir de ellos. Así, en mi interpretación de Ahmed, no puedo pensar en los afectos o las emociones más que desde una construcción narrativa.

<sup>16</sup> Massumi estudia los afectos (y los distingue de las emociones) a partir de la *Ética* de Spinoza. En varias ocasiones a lo largo de “The Autonomy of Affect” señala la forma en que los afectos permean sistemas sociales y culturales, e incluso infraestructurales, de forma transversal, lo cual me lleva a pensar —desde luego en relación con el trabajo sobre las emociones de Sara Ahmed ya citado aquí y en *Cruel Optimism* (2011) de Lauren Berlant, pero también a la luz del posthumanismo de Rossi Braidotti— en la imposibilidad de separar el afecto y la emoción de los terrenos ideológicos y políticos.

Otro, pero, sobre todo, de que la función del dolor y su recuerdo se revelan, al final, como los detonantes del despertar de una conciencia ética y revolucionaria (Risko, 2012).

Asumo que Dolores, al matar al creador, mata también la posibilidad, o por lo menos la idea, de que el dolor siga siendo el catalizador del despertar, y que Maeve al volver por su hija se hace responsable de su crianza, dando por fin la vuelta a la tradición de abandono de la criatura proveniente de *Frankenstein* y *Blade Runner*.

Llevado al terreno político-cultural, considero que *Westworld* apela a la llegada a la edad adulta de una nación a partir del desgajamiento de su mito fundacional. El creador se hace responsable de su propia violencia y del dolor que ésta puede causar y, con ello, induce violenta y dolorosamente la toma de conciencia en sus personajes y los hace libres. Podría pensarse que *Westworld* celebra la violencia. No es así. Y esto nos remite de nuevo a la posibilidad ética del *western*. La serie usa y muestra el dolor que provoca la violencia y la transforma en la cicatriz —no buena aún, pero con esa potencialidad— del sufrimiento.

## Fuentes

AHMED, SARA

2015 *La política cultural de las emociones*. México: Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

BERLANT, LAUREN

2011 *Cruel Optimism*. Durham, Carolina del Norte: Duke University Press.

BRAIDOTTI, ROSSI

2015 *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa.

CAWELTI, JOHN G.

1999 *The Six-Gun Mystique Sequel*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press.

EMMERT, SCOTT

1996 *Loaded Fictions: Social Critique in the Twentieth Century Western*.  
Moscow, Id.: University of Idaho Press, 38.

KITSES, JIM y GREGG RICKMAN, eds.

1998 *The Western Reader*. Nueva York: Limelight.

MASSUMI, BRIAN

1995 “The Autonomy of Affect”, *Cultural Critique*, no. 31, parte II: 83-109.

RISKO, GUY ANDRE

2012 “Katniss Everdeen’s Liminal Choices and the Foundations of Revolutionary Ethics”, en Mary F. Pharr y Leisa A. Clark, eds., *Of Bread, Blood and The Hunger Games. Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*. Jefferson, Carolina del Norte: MacFarland.

SOBCHACK, VIVIAN

1993 *Screening Space. The American Science Fiction Film*. Nueva York: Ungar.

WHITE, JOHN

2011 *Westerns*. Nueva York: Routledge.

## Filmografía

*Blade Runner*. Dir. por Ridley Scott. Estados Unidos/Hong Kong: Warner Bros. / Michael Deeley, productor, 1982, foto en <<https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/harrison-ford-on-the-set-of-blade-runner-directed-by-ridley-news-photo/607393542>>, <[https://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref\\_=ttfc\\_fc\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref_=ttfc_fc_tt)>.

*High Noon (A la hora señalada)*. Dir. por Fred Zinnemann. Estados Unidos: United Artists, Carl Foreman y Stanley Kramer, productores, 1952, foto en <<https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/american-actor-gary-cooper-as-marshall-will-kane-on-the-set-news-photo/607383072>>, <[https://www.imdb.com/title/tt0044706/?ref\\_=ttfc\\_fc\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0044706/?ref_=ttfc_fc_tt)>.

*Rollerball*. Dir. por Norman Jewison. Reino Unido/Estados Unidos: MGM, Norman Jewison y Patrick Palmer, productores, 1975, foto en <<https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/american-actor-james-caan-as-jonathan-e-in-rollerball-news-photo/528420883>>, <[https://www.imdb.com/title/tt0073631/?ref\\_=ttfc\\_fc\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0073631/?ref_=ttfc_fc_tt)>.

*Shane (Shane, el desconocido)*. Dir. por George Stevens. Estados Unidos: Paramount Pictures, George Stevens, Ivan Moffat, productores, 1953, foto en <<https://www.harpersbazaar.com/culture/film-tv/g10201500/best-classic-movies/?slide=2>>, <[https://www.imdb.com/title/tt0046303/?ref\\_=ttfc\\_fc\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0046303/?ref_=ttfc_fc_tt)>.

*Stagecoach (La diligencia)*. Dir. por John Ford. Estados Unidos: United Artists, John Ford, productor, 1939, foto en <<https://www.alamy.es/foto-stagecoach-en-monument-valley-stagecoach-1939-30808110.html>>, <[https://www.imdb.com/title/tt0031971/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0031971/?ref_=nv_sr_1)>.

*THX-1138*. Dir. por George Lucas. Estados Unidos: Warner Bros., Larry Sturhahn, Edward Folger y Francis Ford Coppola, productores, 1971, foto en <<https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/donald-pleasance-on-the-set-of-thx1138-news-photo/607398728>>, <[https://www.imdb.com/title/tt0066434/?ref\\_=ttfc\\_fc\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0066434/?ref_=ttfc_fc_tt)>.

*Unforgiven (Los imperdonables)*. Dir. por Clint Eastwood. Estados Unidos: Warner Bros., Clint Eastwood, Julian Ludwig y David Valdes, productores, 1992, foto en <<https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/american-actor-gene-hackman-playing-the-role-of-a-sheriff-news-photo/482275515>>, <[https://www.imdb.com/title/tt0105695/?ref\\_=ttfc\\_fc\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0105695/?ref_=ttfc_fc_tt)>.

*Westworld*. Varios directores. Estados Unidos: HBO y varios productores; J.J. Abrams, productor ejecutivo, 2016-, fotos en <<https://www.hbo.com/westworld>>, <[https://www.imdb.com/title/tt0475784/?ref\\_=ttfc\\_fc\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0475784/?ref_=ttfc_fc_tt)>, <<https://tvseriesfinale.com/tv-show/westworld-hbo-series-resumes-production/>>.