

Redefiniendo la identidad. Los postulados posthumanistas en *Westworld*

(Redefining Identity.
Posthumanist Theories in *Westworld*)

RAQUEL CASCALES

Universidad de Navarra

rcascales@unav.es

ORCID: 0000-0001-8583-4175

ROSA FERNÁNDEZ-URTASUN

Universidad de Navarra

rosafu@unav.es

ORCID: 0000-0002-9044-7425

Resumen. El proyecto posthumanista de mejoramiento humano viene proponiendo ya desde hace tiempo una superación de los actuales límites humanos. A pesar de que dicha posibilidad es todavía lejana en la práctica, las hipótesis han invadido la ciencia ficción y están generando la imagen colectiva de lo que se considera posible o incluso deseable. Al mismo tiempo, en la ciencia ficción esos desarrollos artificiales se llevan hasta sus últimos límites y se cuestionan. En el presente estudio se revisan las tensiones en relación con el posthumanismo que aparecen en la serie de ficción *Westworld*. En concreto, se estudia cómo se desarrolla en ella el concepto de identidad, uno de los que más están cambiando y que más interés tienen hoy en día. El análisis revela la importancia de abordarlo desde un punto de vista en el que se dé una importancia especial a la vivencia personal, tanto desde el punto de vista corporal como psicológico.

Palabras clave: ciencia ficción; androides; mente bicameral; identidad narrativa.

Abstract. Since the late 20th century, the posthumanist project of human improvement has been proposing the overcoming of the actual human capacities. Although this possibility may not yet be in practice, these hypotheses have emerged in the genre of science fiction resulting in the collective image of what is considered to be possible, even desirable. Moreover, science fiction experiments with these artificial developments up to the greatest extent and provokes a questioning of the matter. In the present study, the tensions relating to posthumanism in the fictional series *Westworld* are reviewed. The article focuses particularly on identity, one of the most fluctuating concepts of present day. The analysis reveals the need to approach 'identity' from a point of view that shows the special importance of personal experience, both from the corporal and psychological point of view.

Keywords: science fiction; androids; bicameral mind; narrative identity.

Son muchas las narraciones de ciencia ficción que dialogan con mundos futuros con una evidente mejora tecnológica de la raza humana. En ellas encontramos, quizá más que en ningún otro ámbito (filosófico, científico), un cuestionamiento de las distorsiones a las que pueden dar lugar estos desarrollos artificiales. En el presente estudio se revisan las tensiones en relación con el posthumanismo que aparecen en la serie de ficción *Westworld*¹, especialmente las que se relacionan con el tema de la identidad, fundamental en la serie². La elección de *Westworld* se debe a su gran éxito de público y crítica, señales ambas de que conecta con el imaginario popular y ha sido eficaz en su configuración y construcción. Aunque suele subrayarse (con razón) que parte de esta buena acogida se debe a su cuidada estética, es también clave en ella el hecho de que plantee cuestiones filosóficas y éticas abordándolas desde un punto de vista novedoso, con el que los espectadores conectan y por el que se sienten interpelados.

¹ *Westworld* (HBO), está escrita por Jonathan Nolan y Lisa Joy. Se basa en la película *Westworld* (Michael Crichton, 1973).

² Comenta en una entrevista Jeffrey Wright (Bernard): “A medida que iba trabajando en la serie, me fui dando cuenta de que los huéspedes son, en gran medida, una metáfora de nosotros mismos. Su programación y su evolución hacia la conciencia nos hablan, en realidad, de la experiencia y el descubrimiento humanos. (...) Poniéndonos en lugar de los espectadores, que una serie explore cada semana el sentido pleno de su propia humanidad sí es territorio virgen” (Ceballos).

1. *Westworld* y el género de la ciencia ficción

Frente a la creencia popular de que la ciencia ficción es solo un género popular marcado por las fantasías futuristas, los estudios académicos sobre este tipo de narrativa señalan su importante alcance reflexivo. De hecho, la ciencia ficción nace como una pregunta sobre si están justificadas las convicciones modernas de que ética y ciencia son independientes o de que la ciencia sea capaz de ofrecer un horizonte de sentido: “Science fiction is too often mistaken for a literature of prophecy best measured by the accuracy of its predictions, whereas it is better judged as Frankenstein invites judgment, by its ability to pose challenging questions about the human condition in an age of science” (Alkon 1994, 28). De ahí que los mejores relatos del género lleven las potencialidades de los descubrimientos tecnológicos hasta sus límites, mostrando la posible respuesta humana ante esas situaciones. De este modo, van configurando el modo en el que nos vamos enfrentando a ellas: “Just as myths from previous ages taught individuals how to function in the societies they lived in, science fiction tells modern people how to live in our own society, a society that relies on science and technology” (Klein 2012, 256).

Dentro de este género, una de las obras más influyentes ha sido *Un mundo feliz* (1932). En esa obra, Huxley plantea una humanidad que ha sido modificada genéticamente para alcanzar una felicidad completa. Sin embargo, la utopía resulta falseada por una trama de poder: todos los seres de ese mundo están manipulados para seguir un pensamiento único y formar parte de un engranaje de producción perfecta. La única oposición verdadera a este planteamiento, ejemplificada en John “el salvaje” y su recurso a Shakespeare, queda ahogada por la estructura de esta nueva sociedad. El eco de esta obra en *Westworld* es muy grande, y se hace explícita a través de diversas alusiones. Entre ellas, destacan dos personajes claves de la obra: Robert Ford, director de *Westworld*, el enorme parque temático que conforma un submundo utópico, y diseñador de todas las narrativas de los androides que lo pueblan; y Bernard, un personaje que parece humano, pero resulta ser uno de los androides más perfectos, que colabora en el diseño

y control del resto de los robots. También es muy significativo el recurso a Shakespeare: el texto que comienza a despertar al primero de los androides, “esos violentos trasportes tienen violentos fines”, es precisamente un verso de *Romeo y Julieta*. Las fuentes más clásicas del humanismo contraponen su sabiduría al nuevo saber de la ciencia.

De este modo, *Westworld* vuelve a la pregunta clave del comienzo de la ciencia ficción, que se cuestionaba si los presupuestos del nuevo paradigma de la ciencia y la tecnología iban a ayudarnos a hacer del nuestro un mundo más feliz. La serie, como es lógico, contextualiza su narrativa de forma diferente. En nuestros días, además del salto sustantivo que supusieron el desarrollo de internet y las comunicaciones virtuales, encontramos los planteamientos posthumanistas, que sostienen la posibilidad y obligatoriedad moral de mejorar tecnológicamente las capacidades físicas, intelectuales y psíquicas de la especie humana. Tanto los planteamientos científicos como los filosóficos del posthumanismo están sustentados en un fuerte optimismo. Es llamativo que, con frecuencia, al ser llevados a un terreno experiencial, vital, como es el de la narración, den un giro hacia lo pesimista, dramático y distópico (Talavera 2015, 285):

Como género literario que es, la ciencia ficción plantea la dimensión ética del desarrollo tecnológico teniendo en cuenta no solo la razón (como hace la experimentación científica o incluso el argumento filosófico), sino acogiendo dentro de sí otros niveles subjetivos de la experiencia humana, como las emociones, las intuiciones o las pulsiones. La libertad que otorga la ficción permite hacer planteamientos complejos, en los que los aspectos relacionales y subjetivos cobran gran peso, como de hecho lo tienen en la vivencia personal de cada uno de nosotros. Es precisamente este aspecto lo que provoca el giro de lo utópico científico a lo distópico literario. (Fernández Urtasun 2017, 84)

Al género de la ciencia ficción se une en *Westworld*, tanto en el título como en la estética, el del Western, uno de los iconos más potentes y ampliamente difundidos de la tradicional identidad nacional americana (Richards 1998)³.

³ “For the United States, the Western film and the national identity have been inextricable linked. The cowboy has been recognised world-wide as one of the most potent and endur-

Una señal de que la serie, en todos sus niveles, muestra la tensión entre los conceptos recibidos de las grandes narrativas tradicionales y los que se configuran en el mundo contemporáneo.

2. La identidad en Westworld

El origen de los planteamientos posthumanistas sobre la identidad proceden de una expansión del propio concepto, que se ha entendido de forma distinta a lo largo de los siglos. DiGiovanna sintetiza sus significados aludiendo al aspecto físico y corporal (de Demócrito a Merleau-Ponty), a lo psicológico (de Descartes y Hume a los neurólogos actuales), a la identidad narrativa (de Ricouer a Schechtman) o más actualmente, a los aspectos relacionales (de Schechtman a Benhabib) (DiGiovanna 2015, 351–352). En este proceso, resulta claro que a partir de la modernidad lo psicológico es lo que va ganando peso hasta convertirse en la seña por excelencia de la identidad humana. Esto ha sido así hasta nuestros días, en los que esta postura está dando un giro por el desarrollo de las tecnologías de la información.

Como señala Chavarría, “los descubrimientos y aplicaciones de la cibernética permitieron despojar a la ‘identidad humana’ (individualizada en ese sujeto racional y autónomo), de singularidad y exclusividad, dentro de un mundo cuyo centro pasó a ser el flujo de información, la teoría de sistemas y no el sujeto” (Chavarría 2015, 99). Es decir, dichos descubrimientos permitieron la descorporeización del ser humano y su asimilación a cualquier otro elemento (animal u objeto) capaz de intercambiar información. Se produce entre todos estos seres un aparente equilibrio que los pone en relación horizontal, donde el ser humano no tiene prevalencia, ni elementos singulares que verdaderamente lo diferencien del resto de seres. Este cambio de paradigma acerca de qué es lo humano permite a su vez considerar la posibilidad de que seres robóticos también desarrollen una verdadera inteligencia o adquieran conciencia, convirtiéndose así en “humanos”. Del mismo modo, la hibridación entre los humanos y las

ing symbols of America. Each generation has rewritten and refilmed the great Western myths and myth-figures to fit its own preoccupations and perceptions” (Richards 1998, ix).

potencialidades de estos seres artificiales podría conducir nuestra especie hacia otra cualitativamente diferente y superior.

También es importante señalar que hoy se concibe la identidad del ser humano como cambiante, fragmentada y líquida (Bauman 2004, 83–85). Es más, se apuesta porque podamos transformarnos en todo aquello que queramos, una tendencia que el manifiesto cyborg impulsa como algo plenamente positivo (Haraway 1991). Sin embargo, estos planteamientos no son suficientes, ya que aunque podamos cambiar de identidad necesitamos, al menos, saber cuál tenemos. Necesitamos que haya una base estable que nos permita saber quiénes somos.

Las cuestiones sobre la identidad en *Westworld* se dividen en dos grandes grupos. El primero se refiere a la identidad de los humanos. Son humanos en la serie los fundadores y muchos de los trabajadores de Delos, la empresa que gestiona el parque temático Westworld. En el parque los visitantes (*guests*) interactúan con los anfitriones (*hosts*) a través de una serie de aventuras ya codificadas en las narrativas tradicionales del western alojadas en la memoria de los androides (p. ej., robo de tren, juerga de salón, romance). Al llegar al parque se repite a los visitantes que tienen una completa libertad, nadie les está mirando y pueden dar rienda suelta a sus pulsiones y pasiones más oscuras. Saben que interactúan con robots que parecen personas, cuentan con que los androides no tienen sentimientos y pueden ser reprogramados. Tanto los visitantes como el espectador acaban comprobando que al desaparecer los condicionantes externos los comportamientos espontáneos muestran la verdadera identidad de las personas, y en último término, del ser humano. En un capítulo significativamente titulado “Tramantojo”, William, el Hombre de Negro, le confiesa a Dolores: “Creía que este lugar era solo para satisfacer los instintos básicos. Ahora lo entiendo. No revela tu yo más mezquino, sino el más profundo. Te muestra quién eres de verdad” (T1 E07)⁴.

⁴ A esta reflexión parece que se sumará otra que se anuncia al final de la segunda temporada: la posibilidad de revivir a seres humanos a través de la descarga de datos personales en un androide. De momento solo aparecen proyectos fallidos que buscan revivir a Delos, el fundador de la empresa. Abriría la puerta a temas como la comprensión que ese avatar tendría de sí mismo o la relación de la identidad con la inmortalidad.

El segundo grupo de reflexiones sobre la identidad se refiere a la de los andróides. Al comenzar la serie, los robots no tienen conciencia de que exista un mundo exterior que rige sus destinos. Se comportan tal y como les dicta su programación, aunque dentro de los bucles narrativos, para adaptarse a los requisitos de cada invitado, los robots tienen cierta capacidad de modificar la narrativa. Los anfitriones siguen sus propios arcos argumentales que repiten, reinterpretan y reinician, al final de un período de tiempo específico (p. ej., todos los días) o cuando la interacción de un invitado con el anfitrión ha seguido su curso (p. ej., conquista sexual, muerte, finalización de una aventura, etc.). Es en este nivel donde se plantean las preguntas sobre la identidad de los andróides, si podrían llegar a la autoconsciencia y, de ahí, a una identidad propia que se discute si sería igual o diferente a la humana. Para desarrollar esta idea, clave en su argumento central, la serie se basa en la teoría psicológica de la mente bicameral, que Julian Jaynes describe en *El origen de la consciencia en la ruptura de la mente bicameral* (1976). Esta obra fue controvertida desde su publicación por plantear que la conciencia se generó de forma evolutiva, algo que podría ser reduplicado en las inteligencias artificiales⁵.

3. La mente bicameral

Es habitual que la ciencia ficción exija saltos de fe; es decir, no es necesario que todos sus presupuestos estén basados en cuestiones científicas reales (Ezpeleta y Segarra 2017, 8). Esto sucede con muchos aspectos de *Westworld*, pero es llamativo el empeño de la serie por otorgar una base científica al desarrollo del autoconocimiento de los robots. En el capítulo titulado “La mente bicameral” (T1 E10), se dice de manera explícita que Ford y Weber

⁵ Ver especialmente el apartado: “The Origin of the Analog ‘I’ in Deceit” (219–221). La obra se ha vuelto a recuperar en los últimos años en el contexto del posthumanismo: Murris, *The Posthuman Child* (2016); Chu, *Human Purpose and Transhuman Potential* (2014); Goertzel & Bugaj, *The Path to Posthumanity* (2006); Young, *Designer Evolution: A Transhumanist Manifesto* (2006).

se basaron en esta teoría para desarrollar en los anfitriones tanto el autoconocimiento como la autodeterminación.

Jaynes explica la evolución de la conciencia a través de dos fases principales. En la primera, los humanos alcanzan un tipo de autoconciencia básica, la conciencia de que existe un yo como algo. Durante esta fase la mente tiene una estructura bicameral en la que se escuchan dos voces, una que “habla” y otra que “obedece”. Según el autor tenemos un ejemplo de esta fase en la *Ilíada*, en la que los humanos tenían autoconciencia pero no capacidad de introspección, ya que todos los eventos que suceden en la obra son interpretados como inspirados por los dioses.

Sin embargo, tras una época de grandes dificultades en las que no hallaron en los dioses respuesta para sus dificultades y su dolor, los humanos se alejaron de esas voces y rompieron la mente bicameral. Esto les llevó a descubrir su verdadero yo y, con él, la capacidad para impulsar su propia narrativa personal (Jaynes 2000, 204). La posibilidad de narrarse dio al hombre capacidad de situarse en el núcleo de sus propias experiencias y assimilarlas biográficamente de forma coherente. A su vez, la interiorización de las experiencias, y su relato en una autobiografía mental posterior a su acontecer, permitió la aparición del sentido de identidad.

En la serie, cuando los ingenieros notifican a Ford que hay androides que “oyen voces”, este explica que la programación inicial de los anfitriones incluía una voz interna cuyo objetivo era que los androides desarrollaran su propia “voz” y adquirieran consciencia: “los anfitriones escucharon su programación como un monólogo interno con la esperanza de que, con el tiempo, sus propias voces tomarían el control” (T1 E10). Este proceso se observa especialmente en la protagonista principal, Dolores. Casi desde el comienzo escucha voces que no sabe si son alucinaciones. Poco a poco, concluye que son dos voces internas que debe unificar: “No hay dos versiones de mí, solo hay una. Y creo que cuando descubra quién soy, seré libre” (T1 E03).

En el proceso que van a seguir los androides hacia la apropiación de su identidad, los guionistas destacan tres elementos, que no por casualidad coinciden con aspectos del ser humano que han entrado en crisis hoy: el sufrimiento como piedra clave de la identidad, la memoria como lo que

permite la continuidad del yo en el tiempo, y la identidad como constructo simbolizada por el laberinto⁶.

4. El sufrimiento

Según las teorías de Jaynes, es necesaria una experiencia traumática para poder romper la mente bicameral. Por eso, el código de los anfitriones incluye un falso recuerdo traumático que actúa como “piedra angular” de su memoria. Así, cuando se produce una situación exterior de crisis y sufrimiento, los robots pueden ir poco a poco recordando, y de ese modo adquiriendo conciencia de sí mismos y rompiendo su desdoblamiento interior. Así se lo explica Ford a Bernard: “Era la clave de la perspicacia de Arnold, aquello que guiaba a los anfitriones a despertar...: el sufrimiento. El dolor de que el mundo no es como quieres que sea. Fue cuando Arnold murió, cuando sufrí, cuando empecé a entender lo que había encontrado” (T1 E10). Para el propio Bernard, esa experiencia es la de la enfermedad y muerte de su hijo; para Maeve, el asesinato de su hija por William; para Dolores la culpa, pues piensa que fue ella quien mató a Arnold.

El afán de mitigar o suprimir el sufrimiento ha sido sin duda uno de los móviles que más ha hecho avanzar a la ciencia. Pero siempre desde la conciencia de que la limitación humana, física y psíquica, nunca podría librarse del todo de él. También dentro de la tradición de la ciencia ficción el sufrimiento era una lacra que se debía superar. Esto se ve ya desde el título de *Un mundo feliz*, y así sucede en todos los ámbitos en los que han desarrollado las teorías del posthumanismo, que postulan la desaparición del sufrimiento como una de las claves de su filosofía⁷.

Sin embargo no es esto lo que presenta *Westworld*. Parece que una sociedad tan desarrollada tecnológicamente podría eliminar las huellas

⁶ Se podrían trabajar otros que no aparecen de manera tan explícita pero están latentes, como la importancia de la relación con los demás en la comprensión de la propia identidad (Hirvonen 2018, 66).

⁷ David Pearce (2015), por ejemplo, apunta a la abolición del sufrimiento mediante el uso de la biotecnología y la manipulación genética.

del sufrimiento. Y algo de eso sucede con los androides, a los que se les borran cada día los hechos pasados para que puedan comenzar de nuevo. Sin embargo, lo que el posthumanismo ve como una lacra aparece en *Westworld* como un elemento imprescindible para alcanzar la identidad “humana” (si es “humana” la identidad que quieren alcanzar los androides). Así se ve en una conversación en la que Bernard le propone a Dolores liberarle de su sufrimiento:

- Si lo deseas, puedo eliminar ese malestar.
- ¿Por qué querría eso? El dolor, su pérdida... es todo lo que me queda de ellos.
- Crees que la tristeza te hará más pequeña por dentro, como si tu corazón colapsara sobre sí mismo, pero no es así.
- Siento que mi interior se expande como un edificio con habitaciones en las que nunca entré. (T1 E04)

Dolores defiende que el sufrimiento no empequeñece al ser humano sino que amplía su horizonte, le hace descubrir aspectos de sí hasta entonces desconocidos. Es un camino hacia el conocimiento, la conciencia, la liberación. De hecho, no es azar que precisamente se llama Dolores (en castellano en la versión original) la primera androide que va a conseguir alcanzar la autoconsciencia y enseñar ese camino a los demás.

Se podría poner en relación esta visión del dolor con la filosofía de Nietzsche. El filósofo alemán concibe que la fuerza de lo negativo provoca el poder de afirmar, ya que la negación expresa una afirmación de la vida y destruye las fuerzas reactivas (Deleuze 1962, 201). Por eso, convencido de que el sufrimiento es metafísicamente necesario en nuestro mundo finito, Nietzsche propone no huir de él, sino aceptarlo. Considera que de este modo se llegará no solo a una gozosa afirmación de la vida sino también hacia una mayor apertura del yo, que implica una mayor comprensión y una camino hacia la creatividad: “In the Prologue of the poem, (...) Zarathustra comes down and preaches to the people in the marketplace (...) that ‘one must have chaos in oneself to give birth to a dancing star.’ One has to suffer anxiety in oneself to become creative (Harvey 2016).

Como veíamos en el ejemplo anterior, es precisamente esta noción de apertura la que reconoce Dolores en sí misma al experimentar el sufrimiento. Hay en ella, como en Maeve, las dos protagonistas que más han sufrido, un crecimiento que se puede decir que las convierte en “súper mujeres”, en mujeres que trascienden el estado de esclavas programadas para alcanzar el estado de autoconciencia, autodeterminación y libertad. Con todo, y a la espera de su evolución en las siguientes temporadas, los primeros pasos de la liberación no parece llevarles por buen camino. Maeve, que había sido diseñada para comprender las necesidades de los huéspedes, utiliza su autoconciencia de manera despiadada para manipular no solo al resto de robots sino también a los humanos que dirigen el parque. Por su parte, Dolores, tras su proceso de autoconciencia, se convierte en un ser aniquilador.

5. La memoria

Otro aspecto fuertemente relacionado con el anterior es el de la memoria, a su vez ligado a la conciencia del yo. El hecho de que los robots no guarden memoria de lo sucedido el día anterior hace que el sufrimiento que les causan las experiencias negativas al interactuar con los invitados al parque no dejen secuelas en su identidad. Esto se pone de relieve especialmente en una escena que se repite varias veces durante el primer capítulo de la serie: la escena del despertar de Dolores. Sean cuales sean los abusos y violencias que los invitados hayan ejercido sobre ella el día anterior, Dolores se despierta sonriente mientras se escucha un diálogo *en off* que tiene con los programadores:

- Cuéntanos lo que piensas acerca de tu mundo.
- Algunas personas eligen ver la parte mala de este mundo. El caos. Yo elijo ver la belleza. Creer que hay cierto orden, un propósito. (T1 E01)

Entonces se levanta y comienza su rutina diaria. Como ella, el resto de los anfitriones se reinician diariamente dentro de una misma narrativa, pero también les pueden cambiar de papel y que entren en otras diferentes.

Cuando esto sucede, las narrativas antiguas tienen el papel de vidas pasadas. En cualquier caso, esta es una manera de vivir el tiempo de forma cíclica que contrasta con la forma lineal de experimentar el tiempo, más propiamente humana (Anaz 2018, 9).

En un determinado momento empiezan a producirse “fallos” en el sistema de borrado, lo cual permite a los androides darse cuenta de que están repitiendo la misma narrativa, que es otro modo de llegar a ser conscientes de sí mismos. Estos fallos en el sistema se concretan en la serie a través de “reveries”, ensueños. Según Lisa Joy, una de las guionistas, son

past incarnations of their characters that are stored but the hosts just don't have access to them –or aren't supposed to have access to them. The reveries work on a kind of subliminal level (...) you dip into it and get little gestures and subconscious ticks. The hosts don't consciously know where they're drawn from, but they're just there to add some nuance to their expressions and gestures. But dipping that fishhook in might prove to be a little... fraught. (Hibberd 2016)

Esos gestos abren el camino a la memoria y, por tanto, a la reconstrucción. A partir de ellos, los personajes profundizan, y de este modo recuperan su memoria, las narrativas de su propia biografía. Esta idea de la relación entre identidad y memoria, aunque en la serie se basa en Jaynes, ha tenido de largo recorrido en la historia de la filosofía. Las propuestas de *Westworld* se han puesto, por ejemplo, en relación con Bergson (Vella 2017), aunque puede encontrarse un paralelismo más adecuado con las teorías acerca de la memoria de Paul Ricoeur. Para el filósofo francés, la memoria juega un papel principal como “huella”, un concepto que sin duda puede ponerse en relación con las “reveries” de *Westworld*. Para el filósofo francés las huellas son los vestigios o marcas visibles que ha dejado en nosotros el pasado (Ricoeur 2009, 808). Ricoeur define tres tipos de huella: la huella escrita, la huella psíquica o afectiva, y la huella cerebral (Ricoeur 2004, 32; 534; Lythgoe 2015).

En la serie, las experiencias corporales y afectivas no se recuerdan en un primer momento, pero poco a poco se van despertando, porque de hecho están ahí. Incluso aunque los cuerpos sean reparados, los androides son

conscientes de que han sufrido en sus “propios cuerpos”. Es precisamente la recuperación de esas huellas la que va estableciendo de forma progresiva la necesaria relación entre la identidad y la experiencia corporal. De este modo, la serie señala la importancia de la corporalidad, algo que el posthumanismo insiste en negar. También Hauskeller, una de las principales voces críticas con el posthumanismo, ha subrayado la relación de la corporeidad con la identidad líquida y nuestro afán por reinventarnos:

What if, after we have managed to radically extend our life spans, we are required to periodically restart our lives (and forget our previous ones) to avoid getting bored with ourselves and prevent mental ageing? No problem. The main thing is that we are free to live any life we fancy, and that we are indeed free to be anyone we want to be. (Hauskeller 2016, 99)

El otro aspecto que va ligado al de la huella es el de la identidad narrativa. Siguiendo los planteamientos de Ricoeur o MacIntyre, se puede entender que la identidad consigue ser comprendida como unidad en el tiempo gracias a que nos comprendemos a nosotros mismos y a los demás de manera narrativa⁸. En *Westworld*, los andróides (y también, en otro nivel, los humanos) desarrollan en el parque experiencias transformativas que dejan su huella en la memoria. Es así como el recuerdo les lleva a construir una nueva historia de su identidad:

The memory is not learned anymore, but experienced personally. This difference results in their transformation into observers in an environment to which they adapt, and, eventually, gives a sense of purpose to their existence. In addition, as also happens in Leonard Shelby’s case, the recovery of memory is episodic and narrative, and it recategorizes some events from the past in the present. (Trapero-Llobera 2018, 170)

Así pues, la memoria es en la serie, en primer lugar, condición para el despertar de la conciencia de los andróides. Pero además, es lo que permite

⁸ “It has become necessary to say something of the concomitant concept of selfhood, a concept of a self whose unity resides in the unity of a narrative which links birth to life to death as narrative beginning to middle to end” (McIntyre 2007, 205).

concebir su identidad como algo continuo. El hecho de que los androides se den cuenta de que son ellos los mismos sujetos que están presentes en todas sus acciones a lo largo del tiempo les lleva a descubrirse como seres independientes del resto, a ser autoconscientes. Frente a las identidades fragmentadas y en transformación, *Westworld* propone una identidad con memoria, que es lo que permite a los androides entenderse y poder explicar todo lo que les ha ocurrido de forma narrativa.

6. El símbolo del laberinto

En toda construcción narrativa las imágenes y los símbolos tienen un papel primordial para trascender la mera descripción material. También en la teoría de Jaynes la metáfora es lo que permite al lenguaje la complejidad necesaria para alcanzar la introspección (Burmon 2016). Pero si la introspección necesita de figuras es porque la identidad no es solamente algo que se conoce, sino también una búsqueda. Esta dimensión queda concretada en un símbolo de gran importancia en la serie, el laberinto. El núcleo del cerebro de los androides está dibujado como una estructura laberíntica circular que tiene en su centro la figura de un ser humano.

La figura del laberinto se ha asociado tradicionalmente con la protección del “centro”, del lugar que contiene la fuente de la vida y la sacralidad (Eliade 2007, 340), evolucionando hacia el símbolo que representa la búsqueda del centro personal, del sí mismo: “en definitiva, el hombre encuentra en el centro del arcano, templo o laberinto aquello que quiere encontrar. Muy a menudo se encuentra... a sí mismo: *gnoti seauton*” (Santarcageli 2002, 181).

Desde una perspectiva contemporánea, sin embargo, el laberinto subraya la cualidad de constructo que tienen la identidad de los androides. Autores como Foucault han insistido en el aspecto constructivo de la identidad humana comprendiéndolo como una liberación (2005), algo que la tecnología facilita cada vez más:

El superhombre, ese nuevo ser diseñado por el propio hombre para sucederle y superarle, no es un ser con mayores facultades y capacidades, es un ser que está

“más allá” del hombre (Vattimo lo denomina ultra-hombre). No se trata de una especie de intensificación de la naturaleza humana, sino de algo muy distinto: una posthumanidad que se sitúa más allá del hombre tal y como lo conocemos ahora y que la tecnología hace concebible y posible. La tecnología se presenta así como el instrumento por antonomasia para la verdadera liberación humana a través de la construcción del sujeto posthumano. (Talavera 2015, 280)

En *Westworld*, la posibilidad de volver a construir la identidad desde cero aparece como una esclavitud que no permite alcanzar una identidad estable. Su circularidad remite al reinicio en bucle de las narrativas (la de los androides y la de la propia serie) y su centro en forma de figura humana representa la búsqueda de adquisición de conciencia. Significativamente, también los humanos, en la figura del Hombre de negro, buscan el sentido del laberinto, creyendo que encontrarán en él la respuesta al secreto de su propia identidad.

Todavía se puede alcanzar un nivel más en el significado del laberinto si se contextualiza la identidad en el marco de las grandes narrativas sociales y culturales. Porque si bien habitualmente creemos que somos agentes autónomos de nuestra narrativa personal, no cabe duda de que las narrativas según las cuales nos comprendemos están escritas a través de otras: narrativas aprendidas de la familia, constructos culturales (modas, ficción literaria y audiovisual)... Y por más que deseemos afirmarnos por encima de estos esquemas universales, no podemos prescindir de ellos. Este sería el último laberinto que habría que recorrer para llegar al centro de la identidad personal.

En este sentido, la serie se pregunta hasta dónde estamos construyéndonos libremente o hasta qué punto nos construimos a través y según las narrativas de otros. Planteado con lenguaje posthumanista, la pregunta sería hasta qué punto podemos conocer nuestra “programación” o cuáles son las narrativas que nos configuran.

Ciertamente, esta toma de conciencia sobre la parte constructiva del ser humano se ve también hoy en día no como una liberación, sino como un tormento. Las estructuras sociales en las que vivimos impiden que encontremos una identidad estable, ya que nuestras identidades sociopolíticas,

culturales, profesionales, religiosas y sexuales atraviesan un proceso de transformación continua, y esto, como muestra la serie, produce un profundo desconcierto y un afán de seguir buscando la propia identidad.

Conclusiones

En nuestro tiempo la aceleración tecnológica está dando lugar a un cambio de paradigma sustentado por la ciencia. Como en otros momentos similares, la ciencia ficción está llevando a los límites, de manera popular y no rigurosa, pero sí muy eficaz, los postulados que subyacen a esta nueva manera de pensar. De hecho, es precisamente la tensión con el posthumanismo lo que ha hecho que la ficción recupere preguntas sobre el yo que parecían haber quedado olvidadas:

How should we understand agency if it is no longer an attribute of a so-called unitary self? What is the role of embodiment in a critical posthumanist narratology? (...) What is the role of cognitive developments in narrative theory if it is about decentering the human? (Lovell 2018, 70)

Desde el ámbito específico de la creatividad artística, la ciencia ficción va más allá de la mera repetición de los discursos. Así, mientras los postulados posthumanistas se basan en unos presupuestos de orden intelectual, la ciencia ficción pone sus objetivos en un contexto existencial, apelando a otras dimensiones no estrictamente racionales, como la imaginación y los sentimientos.

Westworld pone en cuestión los postulados posthumanistas problematizando especialmente su concepto de identidad. Sin contraponerse a estos principios, señala sus límites. En primer lugar, cuestiona la propuesta de liberarnos del sufrimiento mostrando que conduciría a negar tanto la libertad como una parte imprescindible del pasado que nos ha conformado. Además, pone en entredicho la posibilidad de duplicar el cerebro para desarrollar una conciencia capaz de asumir una identidad, ya que la relación con el cuerpo forma parte esencial de nuestras experiencias y, por tanto, de aquello que nos

hace ser lo que somos. Asimismo, esta unión de lo corporal y lo intelectual afecta también a la memoria en el proceso de recopilar las experiencias vividas y entenderlas como referidas al mismo sujeto. Por último, todos estos elementos permiten un despertar de la propia conciencia para descubrirse como un yo único, distinto del resto. Superando estas dicotomías, la serie remarca que la identidad personal no es un elenco de información descargable o incorporable, sino más bien una búsqueda y un desarrollo. Presenta la identidad como una narración en la que no sólo es importante la comprensión de lo vivido, sino también la proyección de lo que se desea ser y vivir; en la que entran en juego la libertad y las decisiones personales.

Así, frente a la respuesta sobre la identidad que da el posthumanismo (somos lo que somos capaces de alcanzar a ser técnicamente), *Westworld* sugiere que la identidad solo resulta propiamente humana cuando además de mirar hacia el futuro de lo posible mira también al pasado de lo vivido. Insiste en la necesidad de un yo que pueda recuperar la unidad perdida en las vidas fragmentarias. De este modo, la serie, devuelve una mirada de complejidad sobre nuestra vida, haciendo que el espectador se cuestione cuáles son los fundamentos de su identidad.

Bibliografía

- Alkon, Paul K. 1994. *Science Fiction Before 1900: Imagination Discovers Technology*. New York: Twayne.
- Anaz, Sílvio A. L. 2018. "Construindo séries de TV complexas: a concepção diegética de *Westworld*." *Famecos* 25-2: 1-17.
- Bauman, Zygmunt. 2004. *Identity*. Cambridge: Polity Press.
- Burmon, Andrew. 2016. "The 'Bicameral Mind' Explains What's Next for *Westworld*" *Inverse* October 17. Consultada el 12/2/19. <https://www.inverse.com/article/14264-bicameral-mind-Westworld-julian-jaynes-origin-of-consciousness-hbo>
- Ceballos, Noel. 2016. "Jeffrey Wright: Hay que tener cuidado cuando las máquinas son más listas que nosotros." *Revista GQ*, 15 diciembre. Consultada el 12/2/19. <https://www.revistagq.com/noticias/cultura/articulos/jeffrey-wright-entrevista-Westworld/25096>.

- Chavarría Alfaro, Gabriela. 2015. "El posthumanismo y los cambios en la identidad humana." *Reflexiones* 94-1: 97-107.
- Deleuze, Gilles. 1962. *Nietzsche et la philosophie*. Paris: PUF.
- DiGiovanna, James. 2015. "Identity: Difficulties, Discontinuities and Pluralities of Personhood." En *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*, editado por Michael Hauskeller, Thomas D. Philbeck y Curtis D. Carbonell 61-70. New York: Palgrave Macmillan.
- Eliade, Mircea. 2007. *Tratado de historia de las religiones*. México: Era.
- Ezpeleta, Dámaso; Segarra, Ignacio. 2017. "Transhumanism on artificial intelligence portrayed in selected science fiction movies and TV series." *Bioethics Education and Health Sciences* 25-1: 64-68.
- Fernández Urtasun, Rosa. 2017. "La lógica emocional y la tensión entre la ciencia y el mito." En *Myth and Emotions*, editado por José M. Losada y Antonella Lipscomb, 81-91. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Foucault, Michel. 2005. *Historia de la sexualidad, 1: La voluntad de saber*. Madrid: Siglo XXI.
- Haraway, Donna. 1991. "A Cyborg Manifesto." En *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*; New York, Routledge, p. 149-173.
- Harvey, Van A. 2016. "Nietzsche and the Problem of Suffering". *Philosophy Now* 114. Consultada el 12/2/19. https://philosophynow.org/issues/114/Nietzsche_and_the_Problem_of_Suffering
- Hauskeller, Michael. 2016. *Mythologies of Transhumanism*. New York: Palgrave-Macmillan.
- Hibberd, James. 2016. "Westworld showrunners explain that premiere episode. Interview with Jonathan Nolan and Lisa Joy", *Entertainment Weekly*, October 02. Consultada el 12/2/19. <https://ew.com/article/2016/10/02/Westworld-premiere-interview/>.
- Hirvonen, Onni. 2018. "From Androids to Persons." En *Westworld and Philosophy*, editado por James B. South y Kimberly S. Engels, 61-70. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Jaynes, Julian. 2000. *The Origin Of Consciousness In The Breakdown Of The Bicameral mind*. Boston: Mariner Book.
- Klein, Michael J. 2012. "Modern Myths: Science Fiction in the Age of Technology." *At The Interface/Probing The Boundaries* 85: 255-279.
- Lovell, Sue. 2018. "Toward a Poetics of Posthumanist Narrative Using Ruth Ozeki's *A Tale for the Time Being*." *Critique: Studies in Contemporary Fiction* 59: 57-74.
- Lythgoe, Esteban. 2015. "Paul Ricoeur: La huella, entre la filosofía de la historia y la fenomenología del tiempo." *Revista de Filosofía* 81: 7-24.

- Macintyre, Alasdair. 2007. *After Virtue: A Study in Moral Theory*. Notre Dame, IN: University of Notre Dame.
- Pearce, David. 2015. *The Hedonistic Imperative*. Consultada el 12/2/19. <https://www.hedweb.com>
- Richards, Jeffrey. 1998. "Preface." En *The Crowded Prairie: American National Identity in the Hollywood Western*, escrito por Michael Coyne, ix. New York: I.B. Tauri.
- Ricoeur, Paul. 2004. *La memoria, la historia, el olvido*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Ricoeur, Paul. 2009. *Tiempo y narración III*. México: Siglo XXI.
- Santarcageli, Paolo. 2002. *El libro de los laberintos*. Madrid: Siruela.
- Talavera, Pedro. 2015. "La narración cinematográfica del posthumanismo." *Cuadernos de Bioética* 26: 279–290.
- Trapero-Llobera, Patricia. 2018. "The Observer(s) System and the Semiotics of Virtuality in *Westworld's* Characters." En *Westworld and Philosophy*, editado por James B. South y Kimberly S. Engels, 162–172. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Vella, Mario A. 2017. "La filosofía di *Westworld*." *Orgoglio Nerd*, 20 Septiembre. Consultado el 12/2/19. <https://on.techprincess.it/la-filosofia-di-Westworld/>