Universidad de La Laguna
Facultad de Humanidades
Sección de Geografía e Historia

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Westworld: la serie como código cultural

Autor: Ayoze Esver Ramos Velázquez

Tutor: Enrique Ramírez Guedes

Máster en Teoría e Historia del Arte y Gestión Cultural

UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

CURSO 2016-2017

Bernard (en off): _ *Vuelvan a conectarla…¿Me oyes?*

Dolores: _ *Sí…lo siento, no me encuentro muy bien…*

Bernard (en off): _*Sin emociones. ¿Sabes dónde estás?*

Dolores: _ *En un sueño.*

Bernard (en off): _ *Así es Dolores, en un sueño. ¿Y te gustaría despertarte?*

Dolores: _*Sí, estoy aterrorizada.*

Bernard (en off): _ *No hay nada que temer Dolores, siempre que respondas correctamente, ¿entendido?*

Dolores: _*Sí.*

Bernard (en off): _*Bien. Primero, ¿te cuestionas la naturaleza de tu realidad?*

Dolores: _ *No…*

Diálogo introductorio del episodio piloto de *Westworld*.

WESTWORLD: LA SERIE COMO CÓDIGO CULTURAL

ÍNDICE

1. **Introducción…….…….…….…….…….…….. 5**

2. **Westworld: origen, desarrollo y antecedentes de la serie …….… 9**

3. **Las series como obra audiovisual y género…….….. 25**

4. **La ciencia ficción en el marco audiovisual contemporáneo…….……... 32**

4.1. **¿Qué es la ciencia ficción?..... 33**

4.2. **Antecedentes y temáticas de la ciencia ficción a lo largo del siglo XX y XXI.... 34**

5. **Las series como códigos culturales…… 41**

6. **Westworld descodificado: los conceptos heredados…….…… 48**

6.1. **Desde la literatura……..... 49**

6.2. **Desde el cine: el western…….…..... 52**

6.3. **Desde la mitología clásica……... 53**

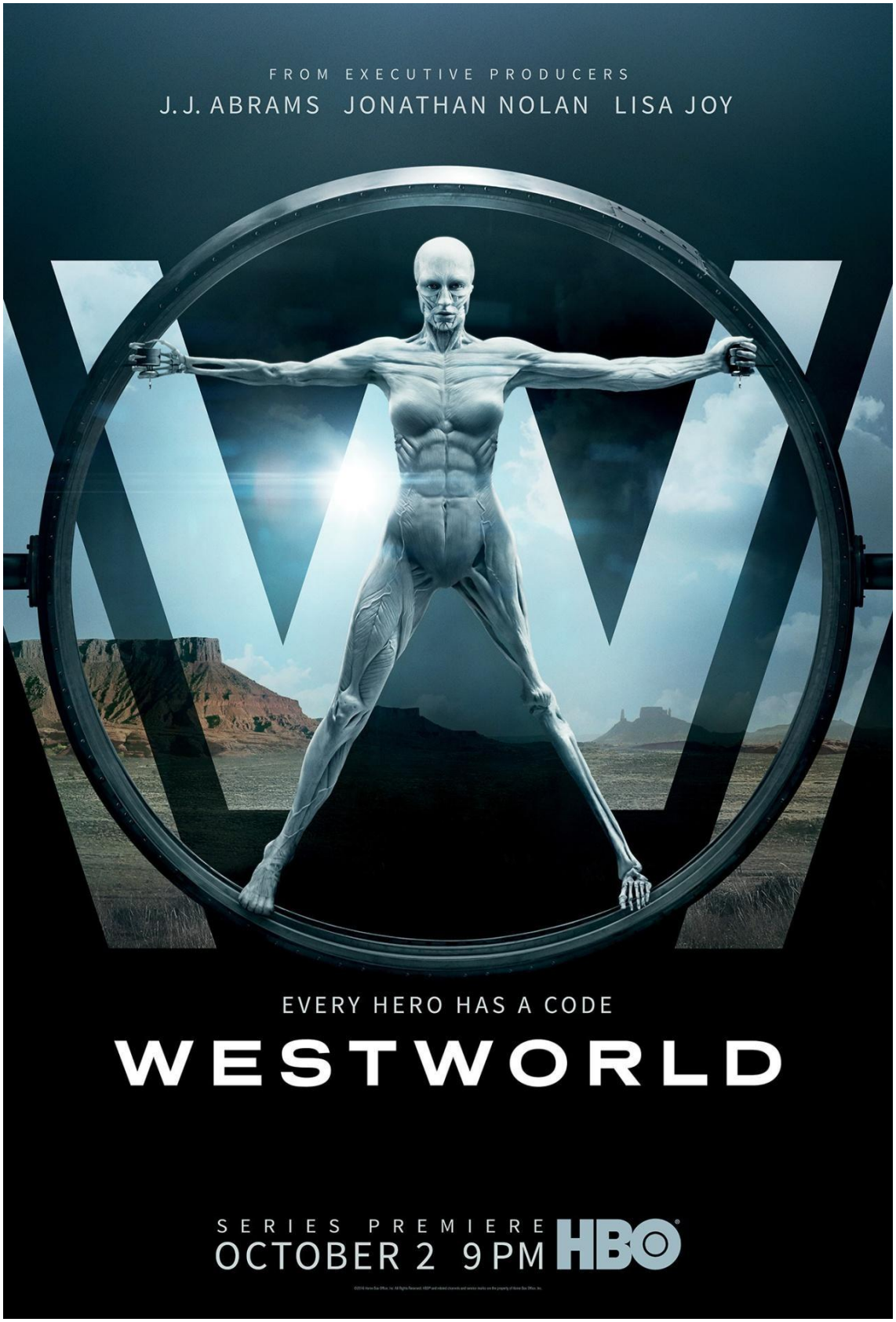
6.4. **Desde la iconografía……..…….. 55**

6.5. **Desde la filosofía…….……..…… 60**

6.6. **Desde la psicología…….....… 62**

7. **Conclusiones……. 64**

8. **Bibliografía, filmografía y recursos web……... 68**



Cartel original de la serie con el eslogan

"Every hero has a code" (Todo héroe tiene un código).

1.
Introducción

En octubre del año 2016 se estrenó una serie norteamericana con el nombre de *Westworld*. En sus anuncios promocionales la serie, emitida en uno de los canales de entretenimiento de pago más famosos en la actualidad, ofrecía una atractiva imagen muy cuidada y de aparente generosa producción, con un reparto de actores de Hollywood muy reconocidos, que mezclaba una historia típicamente ambientada en el *western* con un dispar escenario de laboratorio tecnológico y de creaciones robóticas. Para la mayor parte del público que se aventuró a ver la serie estos conceptos atractivos les parecieron originales, otros identificaron algunas ideas presentes en los argumentos de varias series coetáneas, y para unos cuantos menos, tanto el nombre de la serie como su figurado argumento les recordó precedentes cinematográficos y televisivos de la década entre 1970 y 1980.

Tras el visionado de la serie, de sólo una temporada de diez episodios por el momento, y el entusiasmo de su recepción por calidad estética y dinámica narrativa, tanto de la opinión pública como personal, surgió la idea de establecer un análisis característico de la crítica cinematográfica para intentar hallar los conceptos culturales, en muchos casos más explícitos y en otros implícitos, en las escenas y guiones de la propia serie, que aportan significativamente a la misma una profundidad interpretativa completamente seductora para el investigador del arte, y proporciona un nuevo y rico enfoque de trabajo desde distintas perspectivas para este género audiovisual. La pregunta constante durante toda la elaboración de este proyecto será: ¿Hasta qué punto puede ofrecernos una serie de ciencia ficción actual un contenido de codificación cultural?

El propio título de esta investigación, *Westworld: la serie como código cultural*, deliberadamente intencionado, nos habla de los dos objetivos fundamentales que pretende conseguir el trabajo: por un lado, realizar un acercamiento a las influencias y el impacto cultural de las series televisivas actuales dentro de la sociedad occidental, y por otro lado, realizar un análisis personal y crítico sobre el contenido y la herencia histórica cultural que puede aportar, explícita o implícitamente a los espectadores, una serie de éxito reciente con un formato propio de un género en continua transformación, utilizando esos códigos (entendidos en toda su interpretación como sistemas de símbolos y reglas que permiten componer y descifrar un mensaje) plasmados en las imágenes que vemos a través de la pantalla y entre complejos guiones, que convenientemente

comparten una relación alegórica con los códigos que integran y conforman la naturaleza tecnológica de los protagonistas de la serie en cuestión, los robots.

Sobre este marco, aporta una completa originalidad el análisis crítico desde un enfoque artístico, y con una intención multidisciplinar, de una serie novedosa como *Westworld* (2016). El siguiente trabajo se ocupará de establecer en su estructura un enlace entre la fenomenología de las series televisivas, con una breve historia y desarrollo, el trasfondo cultural como herencia universal en las mismas y la influencia y características de las series de ciencia ficción, entre las cuales podemos identificar a *Westworld*, para finalmente construir, tras una base argumentada, los aspectos del análisis propio de la serie y sus códigos desgranados a través del descubrimiento de ideas, influencias y simbologías reconocibles de la cultura occidental. El objetivo final del mismo será desvelar qué influencias, y desde qué ámbitos culturales específicos, nutren el contenido de la historia de *Westworld*.

En cuanto a las contribuciones que pretendemos dar con este trabajo a los estudios de investigación sobre la historia del arte, y sobre la investigación humanística en general, podemos justificar sobradamente la importancia que tienen las series como instrumentos de la cultura audiovisual actual, como elementos de entretenimiento e identificación social de consumo habitual, y como partes de un valorado arte cinematográfico. Los conocimientos aprendidos durante el máster han facilitado la práctica de elaboración de contenidos críticos a través de un riguroso sistema metodológico y un sólido cuerpo teórico, sin olvidar la integración de la historia y las artes como cimientos fundamentales de la identidad social humana.

La metodología de este trabajo se ha apoyado fundamentalmente en tres ejercicios: el visionado crítico de la serie elegida, la revisión de la filmografía precedente y la selección y consulta de fuentes bibliográficas actuales relacionadas con la línea temática, constituidas tanto por monografías críticas y estudios de índole académica como por una gran recopilación de artículos y recursos virtuales, que serán fundamentales debido a la cercana emisión de nuestra serie. Toda la información resultante de este procedimiento ha posibilitado la consecución de los objetivos planteados.

Una de las simbólicas imágenes que aparecen en la oscura y genial cabecera de los episodios de *Westworld*: el reflejo de un paisaje desértico norteamericano sobre una pupila. Nos predispone a introducirnos en el visionado de la historia.

2.

Westworld: origen, desarrollo y antecedentes de la serie

Westworld es una serie norteamericana de ciencia ficción y drama, emitida por primera vez desde la cadena de televisión HBO el 2 de octubre de 2016. La primera temporada de esta serie, compuesta por diez episodios de una hora de duración aproximadamente cada uno, no dejó indiferente a la crítica y el mundo "seriéfilo", esperando una nueva temporada para el año 2018. Los responsables de la creación de esta serie son Jonathan Nolan y Lisa Joy, un matrimonio de guionistas reconocidos en el mundo cinematográfico, y especialmente en el de las series, en cuyo proyecto participa avalándolo el reputado J. J. Abrams (*Star Trek*, 2009, 2013, 2016; *Star Wars, Episodios VII y VIII*), como productor ejecutivo (Bad Robot Productions), y bajo la distribución de la productora Warner Bros.

De su creador, Jonathan Nolan, podemos decir que posee un buen currículum de éxitos previos, especialmente motivado en el campo de la ciencia ficción, la intriga y la fantasía. Suyos son los guiones de las películas *Memento* (2000), *El truco final* (2006) y las dos últimas entregas de la saga sobre Batman, *El Caballero oscuro* (2008, 2012), junto a su hermano Christopher Nolan; *Interstellar* (2014), su último éxito en la gran pantalla, y la serie *Person of Interest* (2011-2016) para televisión. Lisa Joy, menos popular que su marido, es también una guionista y productora que tiene en su haber profesional series como *Criando malvas* (2008) o *Último aviso* (2009), compartiendo con Nolan los mismos gustos temáticos.

En sinopsis, Westworld es el nombre que recibe un gran parque temático ambientado en el decimonónico oeste norteamericano, propiedad de una gran compañía llamada Delos, que ofrece a los visitantes experiencias únicas y vacaciones recreativas en las que se sumergen dentro de la "vida real" de un pueblo del oeste, repleto de robots con apariencia completamente humana y realista, llamados "anfitriones", programados para ejecutar roles humanos y satisfacer los deseos más oscuros de los visitantes, llamados "huéspedes", ya sean violentos o sexuales. Las complicaciones llegan cuando, por una novedosa actualización en el programa de comportamiento de los robos, algunos de estos comienzan a manifestar fallos y actitudes preocupantes y peligrosas. Los robots protagonistas de esta serie también comenzarán a manifestar inquietudes acerca de su existencia.

El elenco de actores elegidos para esta producción no tiene que envidiar de ningún modo a cualquier película de Hollywood. Entre quienes podemos ver protagonizándola,

presentamos una relación de los actores y actrices, con sus respectivos personajes y roles dentro de la historia, que nos servirá para situarlos mejor en las menciones posteriores del análisis:

Anthony Hopkins

Dr. Robert Ford

Director del parque. Extravagante e intimidante.

Evan Rachel Wood

Dolores Abernathy

Anfitriona. Hija de un ranchero. Optimista y amable.

Ed Harris

El Hombre de Negro

Huésped. Alto ejecutivo de Delos. Villano misterioso e insaciable.

James Marsden

Teddy Flood

Anfitrión. Vaquero apuesto, valiente y gentil.

Jeffrey Wright

Bernard Lowe

Jefe de Comportamiento y Diagnóstico. Reflexivo y leal.

Thandie Newton

Maeve Millay

Anfitriona. Madame prostituta del salón. Elocuente y seductora.

Sidse Babett Knudsen

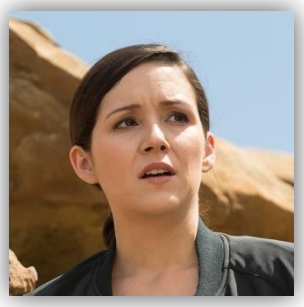
Theresa Cullen

Jefa de Garantía de Calidad. Intuitiva y desconfiada.

Rodrigo Santoro

Héctor Escaton

Anfitrión. Proscrito, ladrón y asesino.



Shanon Woodward

Elsie Hughes

Técnica de Programación. Curiosa e impulsiva.

Angela Sarafyan

Clementine

Anfitriona. Prostituta. Seductora y amistosa.

Simon Quaterman

Lee Sizemore

Director de Narrativas. Perfeccionista y vanidoso.

Jimmi Simpson

William

Huésped. Empresario. Sentimental e introvertido.

Luke Hemsworth

Ashley Stubbs

Jefe de Seguridad. Honesto y precavido.

Ben Barnes

Logan

Huésped. Empresario. Cruel y caprichoso.

Tessa Thompson

Charlotte Hale

Alta ejecutiva de Delos. Astuta y discreta.

Ingrid Bolso Berdal

Armistice

Anfitriona. Bandida. Sádica y pasional.

Leonardo Nam

Félix Lutz

Técnico de Reparaciones. Compasivo y asustadizo.

Clifton Collins Jr.

Lawrence

Anfitrión. Revolucionario, osado.

Por otra parte, la web oficial de HBO España organiza el desarrollo de los episodios de la primera temporada, junto a los títulos de cada uno y sus breves resúmenes, de la siguiente manera:

Episodio	Título	Sinopsis
1	**La original**	Estreno de la serie. Westworld es un gran parque en el que se paga mucho dinero para vivir aventuras en el oeste con androides-servidores. A los programadores les preocupa el repentino comportamiento de algunos androides que acaban de reprogramar.
2	**Castaño**	William y Logan llegan a Westworld con distintos planes y expectativas. Bernard y la jefa del Departamento de Calidad, Theresa Cullen, se plantean si es contagiosa la anomalía que acaban de sufrir los servidores.
3	**El descarriado**	Un anfitrión rebelde desaparece en las colinas; Teddy recibe una nueva historia que lo activará para perseguir a un villano.
4	**La teoría de la disonancia**	El Hombre de Negro encuentra una pista hacia el laberinto; Maeve está preocupada por una visión recurrente.
5	**Contrapasso**	Dolores y William son reclutados para una peligrosa misión en Pariah, la ciudad del pecado y el sexo. El Hombre de Negro consigue un insólito aliado.
6	**El adversario**	Maeve encandila a Lutz, Elsie descubre un posible sabotaje y el Hombre de Negro y Teddy van en contra de una guarnición.
7	**Trampantojo**	Dolores y William viajan por un territorio peligroso, Maeve suelta un ultimátum y Bernard piensa en su siguiente jugada.
8	**Desvanecimiento de la huella**	Bernard lidia con un cometido, Maeve quiere cambiar su guion y a Teddy le asaltan oscuros recuerdos.
9	**El clave bien temperado**	Dolores y Bernard vuelven a conectar con sus pasados, Maeve le hace una proposición atrevida a Hector y Teddy halla la inspiración, pero tiene que pagar un precio.
10	**La mente bicameral**	Final de temporada. Ford desvela su visión para una atrevida nueva narrativa. Gracias a Bernard y al Hombre de Negro, Dolores descubre la verdad sobre sí misma y la acepta. Maeve pone en marcha su plan de escape mientras Westworld se enfrenta a una gran conmoción.

La trama de la serie sigue complejos arcos de historias centradas en distintos personajes, que de una forma u otra conectan en el mismo espacio. Teddy el vaquero regresa al pueblo Sweet Water, de donde había emigrado, y encuentra "fortuitamente" a Dolores, hermosa joven de la que está enamorado, la cual se acerca al pueblo a comprar víveres como cada día. La incorporación de nuevos personajes como el Hombre de Negro o los dos empresarios jóvenes en busca de emociones, y los acontecimientos dramáticos en el lugar, serán el inicio de la confrontación entre las historias programadas de los robots y los fallos continuados en algunos de ellos, debidos aparentemente a una actualización creativa del director del parque. En la búsqueda de un misterioso objetivo por parte de los ejecutivos de la compañía y el despertar de la conciencia de los robots, los protagonistas van evolucionando en sus secretos sobre diversos escenarios, que cambian desde las oscuras instalaciones de Delos hasta las soleadas sendas y colinas del "vigilado" oeste.

La serie, proyectada desde el año 2011, no llegó a anunciar la grabación del episodio piloto hasta el año 2013, y debido a numerosos retrasos en la producción finalmente se concluyó en el año 2016. Uno de los aspectos más alabados por la crítica y por el público de la serie es su banda sonora, compuesta por el talentoso Ramin Djawadi, famoso también por la música de la serie de culto *Juego de Tronos* (2011- 2017). *Westworld* ha sido nominada desde su emisión hasta 60 veces en multitud de premios, destacando las nominaciones para los Globos de Oro por mejor serie dramática, para Evan Rachel Wood (mejor actriz de serie de televisión dramática) y para Thandie Newton (mejor actriz secundaria de serie dramática) en el 2017.

¿Nos encontramos ante una idea totalmente original? Podemos asegurar que *Westworld* no puede catalogarse dentro del concepto de *remake*[1], pero sí tiene claros antecedentes e inspiración en la filmografía de entre 1970 y 1980, y de lo que se conoce en ficción como *reboot*[2]. En 1973, el director y guionista Michael Crichton estrenó *Westworld* (en España, *Almas de metal*), una película igualmente estadounidense de ciencia ficción, producida por Paul N. Lazarus III y distribuída por la Metro Goldwyn

---

[1] El *remake* o recreación es una nueva versión de una película previamente lanzada que reproduce fidedignamente la trama, personajes, ambientación y prácticamente cualquier detalle de la obra anterior.

[2] El *reboot* o reinicio se refiere al relanzamiento de una historia presentando una inflexión con la obra previa, conservando los elementos más importantes, los que se consideren mejores o más funcionales, pero comenzando todo de nuevo, desde el inicio, con ideas más "frescas" o reinterpretadas.

Meyer. Esta película fue la inspiración directa de Nolan y Joy. Entre el reparto de actores destacan: Yul Brynner como *El Pistolero*; James Brolin como *John Blaine*, y Richard Benjamin como *Peter Martin*.

El argumento de la película es muy parecido al de nuestra serie. Temporalmente, la película se sitúa en una distopía incierta en la que los humanos pueden plantearse en sus planes de vacaciones la visita a un gigantesco parque temático de atracciones, perteneciente a la gran compañía Delos. Estos turistas pueden interactuar con robots de apariencia humana de gran realismo en distintos ambientes: Westworld (el Mundo del Oeste), Medievalworld (el Mundo Medieval) o Romanworld (el Mundo Romano). El lema de este complejo es "poder disfrutar de unas vacaciones inolvidables", ofreciendo experiencias reales a los clientes en lugares con decoración histórica y con escenografías planteadas en base a narrativas programadas para la actuación de los robots. Estos androides tienen un diseño muy perfeccionado y son difícilmente indistinguibles de los humanos, excepto por defectos en sus manos o por inusuales brillos en sus ojos, y están dispuestos a responder complacientemente a cualquier estímulo o deseo de los visitantes. Entre estas experiencias que ofrecen, la violencia o el sexo son habituales.

Versión del cartel original de la película de 1973.

En cuanto a la trama, existen mayores diferencias entre nuestra serie y la obra de Crichton: en el largometraje, dos amigos, Peter Martin (Richard Benjamin) y John Blane (James Brolin), visitan el parque, en concreto el de Westworld, y una de las primeras experiencias que viven es un duelo con un "conflictivo" robot pistolero (interpretado por Brynner), que siempre busca retar a los humanos para acabar muerto irremediablemente, como condiciona su programación. Poco a poco, los técnicos del parque comienzan a descubrir problemas con los androides, los cuales empiezan a realizar actos violentos contra los humanos, asesinando a quienes encuentran a su paso. Los encargados del parque deciden entonces cortar el suministro eléctrico para detener el funcionamiento del parque, pero como resultado quedan atrapados en la sala de control, mientras los robots escapan, causando catástrofes. Peter y John, que se han quedado dormidos después de emborracharse y pelearse, se despiertan sin saber que la situación ha cambiado en el complejo. Cuando El Pistolero (Brynner) les reta a un duelo, John lo acepta, creyendo que se trata de la atracción turística anterior, pero el robot lo mata. Al ver esto, Martin escapa para salvar su vida, mientras El Pistolero lo persigue implacablemente.

Los protagonistas humanos de la película, siendo retados por El Pistolero.

Como datos notables, el *Westworld* de 1973 fue la primera película en incorporar imágenes generadas por ordenador en dos dimensiones[3] durante las escenas en la que la acción se muestra desde el punto de vista del robot asesino. La música de la última parte de la película (la persecución de El Pistolero sobre Peter) fue escrita por el experimentado compositor de bandas sonoras para televisión Fred Karlin.

Tres años más tarde, en 1976, Richard T. Heffron ocupó el puesto en la dirección de una secuela de la película que realizó Crichton (aunque éste no quiso participar en la misma) titulada *Futureworld* (en España, *Mundo futuro*), que retomaba la historia dos años después de lo ocurrido en el primer parque de Delos. Con un guión de Mayo Simon y George Schenck, la película fue producida por Samuel Z. Arkoff y la American International Pictures, puesto que la Metro deseaba ese año hacer limitadas inversiones en ciencia ficción. El reparto de la misma cambió completamente, excepto por Yul Brynner, que hace un pequeño cameo en su papel de la película original; el resto de actores, junto a sus roles interpretativos son: Peter Fonda como *Chuck Browning;* Blythe Danner como *Tracy Ballard;* John Ryan como *Dr. Morton Schneider;* Arthur Hill como *Dr. Duffy*; Yul Brynner como *el Pistolero;* Stuart Margolin como *Harry Croft, el mecánico,* y James M. Connor como *Clark, el robot*.

En cuanto a la trama, tanto el parque como sus entretenimientos cambian bastante, al igual que el enfoque de la historia: dos años después de la tragedia de *Westworld*, los dueños de la corporación Delos han reabierto el parque tras una gran inversión en mejoras de seguridad. Los nuevos espacios temáticos ofrecen una variedad diferente, Spaworld (centro de relajación y cuidados), Medievalworld, Romanworld y Futureworld, éste último sustituto del abandonado y destruido Westworld, en el cual se simula la vida en una estación espacial en órbita. Como sucede en la película anterior, todos los robots sirven igualmente para satisfacer las pasiones humanas.

Para impulsar la imagen del nuevo parque de Delos, los periodistas Chuck Browning y Tracy Ballard están invitados a recorrerlo. Antes de esto, Browning consigue reunirse con un empleado que dice conocer los trapos sucios de la corporación. Durante la reunión el trabajador es asesinado después de dar a Browning un sobre con la misteriosa información. Ignorando lo sucedido, Browning y Ballard eligen Futureworld

[3] Responsabilidad de la empresa Information International, Inc., más conocida como "Triple-I".

y son guiados a través de la estación por el Dr. Duffy, que les muestra las maravillas de Delos, demostrando que todos los problemas han sido arreglados. Los periodistas son drogados en la cena y les realizan pruebas médicas para hacer clones mecánicos de ellos sin que se den cuenta, al mismo tiempo que clonan a un general ruso y un político japonés, también visitantes. Gracias al sobre con información secreta que recibe Browning descubren que los clones están siendo programados a través de mensajes subliminales, instruyéndolos a trabajar siempre por el bien de Delos y a destruir a sus originales. Finalmente se encuentran con la mente maestra del plan, el Dr. Schneider que, creyéndolos ya muertos, trata de detenerlos pero logran escapar en un jet con las pruebas para desenmascarar el proyecto de Delos.

El Dr. Schneider. *Futureworld* introduce la figura
del científico loco que su precuela ignoró.

Como datos curiosos, la primera película en emplear imágenes generadas por ordenador en tres dimensiones fue *Futureworld*, siguiendo la estela de innovación técnica. El rodaje se realizó en Houston, incluyendo el aeropuerto intercontinental, el Centro Espacial Johnson y una escena de persecución a través del sistema subterráneo de túneles peatonales de la propia ciudad. En 1979, *Futureworld* se convirtió en la primera película estadounidense moderna emitida en la China comunista.

Uno de los coloridos carteles de la secuela *Futureworld*, 1976.

La idea iniciada por Crichton no quedó ahí. En el año 1980 este mismo guionista y director, que se encargó de crear la película original, junto al productor ejecutivo Lou Shaw, presentó una serie de televisión llamada *Beyond Westworld (Mas allá de Westworld*), y que contó de nuevo con la Warner Bros. como distribuidora. A pesar de haber sido nominada a dos premios Emmy Primetime (por maquillaje y dirección artística), sólo cinco episodios fueron grabados, y sólo tres de ellos fueron transmitidos antes de su cancelación. Entre el casting de actores seleccionados para desempeñar los nuevos roles de esta serie encontramos a: Jim McMullan como *John Moore;* James Wainwright como el *Dr. Simon Quaid;* Connie Sellecca como *Pamela Williams;* William Jordan como *Joseph Oppenheimer;* Severn Darden como *Foley;* Nancy Harewood como *Roberta, y* Judith Chapman como *Laura Garvey*.

Publicidad para revistas de la serie *Beyond Westworld*, 1980.

Escena de *Beyond Westworld*, en la que los protagonistas inspeccionan a una robot.

Al tener una corta vida, *Beyond Westworld* tuvo una trama poco desarrollada. Su argumento principal daba protagonismo a Jim McMullan como el Jefe de Seguridad de la Corporación Delos, John Moore. La historia giraba en torno al descubrimiento de éste sobre los planes de un excéntrico científico, el Dr. Simon Quaid, director de los parques, los cuales consistían en utilizar los robots para tratar de dominar el mundo, haciendo con ellos clones de personas relevantes, y programados para destruir a sus originales.

Ante todos estos antecedentes es evidente que la película original, el *Westworld* de 1973 y su historia, nutre la mayor parte de los contenidos creados por Nolan y Joy para nuestra serie. Las diferencias no pueden ser obviadas entre ambas producciones, especialmente por el contexto social y cultural de cada una de ellas (43 años de diferencia), así que estableceremos un orden de cuestiones importantes que distinguen estas dos obras y que nos sirven para entender mejor la construcción de la serie en nuestro contexto temporal:

La idea: La misma en base, pero con renovado enfoque. Ambas se fijan en una distopía aparentemente próxima, con una empresa que ofrece servicios recreativos ambientados en momentos históricos pasados, como la era del salvaje Oeste. Los androides con inteligencia artificial están hechos a imagen y semejanza de los seres humanos, aunque en la serie actual están más avanzados, y la escala espacial de su

hábitat es mucho más extensa y tecnológicamente más desarrollada. Estos androides humanizados comenzarán a cambiar su percepción de la realidad, por motivos desconocidos en la película original y hacia comportamientos violentos sin argumentación; y de forma lenta y traumática, ampliando la profundidad psicológica de los personajes, en la serie nueva.

Los escenarios: En la película original los parques disponibles para el disfrute del cliente eran diseñados en base al Oeste americano, la antigua Roma y los castillos medievales. La trama de la película exponía estos tres parques, sus actividades y conflictos a la vez, aunque los protagonistas optaran por aventurarse en el parque del Oeste. Por el contrario, la serie nueva centra su actividad en el único parque conocido hasta el momento de Delos, Westworld, ya que su trama asume mayor propósito en concentrarse en la evolución de los protagonistas.

La rebelión de los robots: Mientras que la obra original se enfoca en los dos visitantes (Peter y John) y el robot letal (El Pistolero), y deja inconclusos algunos aspectos como el sistema de organización del parque, el origen de los fallos del sistema, la falta de seguridad, etc., la serie nueva, al contrario, expone una visión más profunda de los robots y los convierte en los protagonistas indiscutibles de la historia. Todo el argumento gira en torno a la toma de conciencia de sus propias existencias, generando con ello un conflicto ético sobre el poder, el control y la humanidad. Aunque en ambos casos los robots deciden rebelarse contra sus creadores, en la obra de Crichton sólo se percibe el sentimiento de venganza violenta, mientras que la serie de HBO ofrece profundas motivaciones y respuestas más variadas, conectando la empatía del espectador con el sentir de las máquinas en lugar de con los humanos.

El protagonismo femenino: La versión televisiva cuenta con un claro protagonismo femenino en la narrativa. Ellas son las que despiertan, descubren, defienden, luchan, prevaleciendo bajo todas las miradas los conceptos de trasformación cultural del siglo XXI que se reflejan significativamente en las nuevas series. En la visión del año 1973 los personajes femeninos sólo aparecen en la película para servir a los masculinos, principalmente como prostitutas sin texto. En la serie la historia gira en torno a Dolores, en primer lugar, y otros personajes femeninos que van ampliando su peso en el guión, incluso a la altura de protagonismo de Dolores.

Dolores, cansada de ser la chica indefensa.

El científico loco: Nadie como Anthony Hopkins, que ganó mucho reconocimiento haciendo de un caníbal psicópata en *El silencio de los corderos* (1991), para interpretar a Robert Ford, director del parque de la serie, y responsable junto a su compañero fallecido, Arnold, de la creación de los primeros robots que amenizaban el pueblo de Sweet Water. Su capacidad de intimidación y su inteligencia peligrosa, llena de secretos megalómanos, son uno de los elementos esenciales del éxito de esta serie. Por el contrario, su origen puede basarse más claramente en el personaje de autoridad de *Futureworld* o el de *Beyond Westworld*, que en la película de 1973, en la cual es inexistente.

Robert Ford, director de Westworld. Su obsesión oculta es ser Dios.

El villano: Yul Brynner se convertía en un robot asesino sin descanso en la versión cinematográfica, personaje que gracias a su carisma se repitió en la secuela y las adaptaciones en series, aunque con cambios en su forma de participación. La figura del pistolero oscuro y terrible aparece también en la serie de 2016 con el rostro de Ed Harris, aunque en este caso su condición ha sufrido cambios destacables: no es un robot, sino un humano; es un alto ejecutivo de Delos que busca obsesionado la fase final del "juego" del parque, y por la que justificará todos los medios para conseguirla. Su protagonismo es más interesante.

El sexo y la violencia: La película no dejó de lado la violencia explícita, a modo de disparos y asesinatos con espadas, y el sexo, aunque este último menos explícito y con alusiones muy limitadas. Se entiende que en el contexto de la ciencia ficción de la década de 1970 aún estos temas eran tratados con cierta precaución por la respuesta del público. En la serie de HBO los conceptos de violencia y sexo, totalmente explícitos, se pueden identificar como condiciones permanentes de la cadena y sus productos audiovisuales, que gracias a su producción privada e independiente, no tiene motivos para censurarse, y además cumple con dos preceptos lógicos: responder a la imagen

tradicional de las historias *western* y ofrecer uno de los atractivos más demandados del público actual.

Dolores, William y Logan descansan del viaje en mitad de una orgía.

3.

La serie como obra audiovisual y género

Es complejo establecer un análisis de una serie contemporánea en un trabajo que aborda puntos de vista históricos y artísticos, entre otros marcadores, sin antes esbozar unas líneas generales del significado de las series tal y como las conocemos hoy en día, cuándo y cómo surgieron, y por qué fue un formato que encontró éxito a lo largo del tiempo en la esfera audiovisual y en el marco tecnológico que le dio la vida, la televisión. Con esta base previa será más fácil entender mejor el objetivo de la investigación y seguir una trayectoria narrativa desde los orígenes conceptuales que afirmarán la importancia en el ámbito cultural de las series en general, y de nuestro ejemplo en particular.

Podríamos situar el origen de las series televisivas mucho tiempo antes de que las mismas existieran, concretamente en el siglo XIX, con la influencia de las novelas por entregas, habituales en el contexto de la literatura decimonónica. Obras publicadas por partes como *Los papeles póstumos del Club Pickwick* (1836-1837) del universal autor Charles Dickens, el terrorífico relato de *El collar de perlas* (1846-1847) atribuído a Thomas Peckett, así como la *Comedia humana* (1830-1850) de Honoré Balzac, con sus más de 90 relatos interconectados, suponen un antecedente literario llamativo en el concepto posterior de serie televisiva. Como podemos comprobar a través de su lectura, estas entregas mantienen uno de los principales requisitos descriptivos de la serie: estar dividida en capítulos que continúan una unidad narrativa conservando en cada una de ellas una unidad argumental en sí misma y con prolongación, al menos temática, entre los diferentes episodios que la integran. Algunos de los motivos que llevaron a los editores del siglo XIX a la seriación de las obras literarias fueron los mismos que veremos en las productoras de televisión y series de ficción del siglo XX, el motivo económico y una manera de mantener la fidelidad de los lectores que desean conocer cómo continúa la historia, a través de ingredientes como los giros argumentales, modificaciones de secuencias y evolución de los personajes, o introducciones breves de las siguientes entregas. Estas recetas del éxito serial literario fueron obviamente en progreso hasta el nuevo siglo, contando con primeras publicaciones de autores muy conocidos que jugaron con este método, tales como Arthur Conan Doyle (*El perro de los Baskerville*), Oscar Wilde (*El retrato de Dorian Gray*) o Robert Louis Stevenson (*La isla del tesoro*).

Con la llegada de las nuevas tecnologías en el siglo XX, la radio y el cine, la fórmula de serializar los productos se contagió a estos nuevos medios, utilizando las mismas estrategias, además de recurrir a muchas adaptaciones literarias. La trama detectivesca de *Nick Carter, le roi des detectives*, proyectada en los cines franceses en seis partes a lo largo de 1908, fue la primera ficción cinematográfica dividida en partes. La radio de la década de 1920 estuvo marcada por la presencia de las *sitcom* y las *radioplays*[1], que se emitían por entregas.

La invención y desarrollo de la televisión a lo largo de los años veinte permitió que la ficción experimental en la pequeña pantalla no tardara en aparecer, con las limitaciones técnicas obvias de la época. Las historias que contaban estas dramatizaciones provenían del teatro o de las grandes obras de la literatura. *The Queen's Messenger* (1928) fue la primera ficción, emitida en directo en Nueva York durante una transmisión experimental. Unos años antes, en 1926, nace la primera cadena radiofónica de Estados Unidos, la NBC (*National Broadcasting Company*), dividida posteriormente en *Red Network* (que se mantendría como NCB) y *Blue Network* (la cual se convertiría luego en la *American Broadcasting Company*), encargándose de la construcción de un estudio de televisión, siendo imitada por la *Columbia Broadcasting System* (CBS), en 1931, y la cadena británica BBC (*British Broadcasting Corporation*). A pesar de que los proyectos de emisiones televisivas despertaban un rápido entusiasmo, la llegada de la Segunda Guerra mundial y sus consecuencias económicas frenaron en gran medida el desarrollo del medio audiovisual hasta la década de los cuarenta.

Estados Unidos y Reino Unido fueron los abanderados de la recuperación de la ficción televisiva a partir de la posguerra. Esta recuperación estuvo motivada por unas necesidades imperantes, la búsqueda de la identidad propia, ya que las adaptaciones de los programas emitidos seguían estando muy condicionadas por la influencia de la literatura, el teatro y el formato radiofónico; y por la relación con patrocinadores, como era habitual en las emisiones de radio, para financiar los proyectos a cambio de publicidad. En 1946 se funda la Academia de las Artes y las Ciencias de la Televisión en Estados Unidos, creando tres

1 Conocidas por el término anglosajón sitcom, comedia de situación o comedia de situaciones, son un género serial cuyos episodios se desarrollan regularmente en los mismos escenarios y con los mismos personajes, y en donde se suelen incluir risas grabadas o en vivo. Del entorno radiofónico saltaron con éxito al televisivo. Los radioplays se identifican con dramatizaciones de obras teatrales por el medio radiofónico.

años más tarde la primera edición de los Premios Emmy. A pesar de que en este momento la televisión no era aún un fenómeno de masas, la industria del cine comenzó a rechazar el medio televisivo, celoso por su desarrollo en el terreno de la ficción (De la Torre, 2016, pp. 69-70).

Será a partir de la década de 1950 cuando la incursión de guionistas creativos en la ficción trajo consigo la aparición de la marca de autor y la diferenciación de producciones originales frente a la herencia literaria, teatral, cinematográfica o del precedente televisivo. Junto con el surgimiento de cada vez más cadenas de televisión y el desarrollo tecnológico de grabación también se transforman paulatinamente los conceptos de las *antologías*[2] televisivas y los perfiles de los personajes protagonistas, menos polarizados en torno a las ideas de héroe y villano, y más cercanos al sentir común (producciones para televisión como *Marty*, 1955, guionizado por Paddy Chayefsky, luego adaptada al cine en Hollywood y ganadora del Óscar a la mejor película y Palma de Oro en Cannes). Entre las series que tuvieron mayor audiencia en Estados Unidos encontramos una *sitcom* titulada *I Love Lucy*, que se emitió en la cadena CBS desde 1951 a 1957 y fue la serie más vista durante cuatro temporadas, protagonizada por el matrimonio, en la realidad y en la ficción, de los actores Lucille Ball y Desi Arnaz, cuya relación dentro de la misma trama de la serie atrajo la curiosidad del público.

Por otro lado, la necesidad de diversificar el público receptor de las series era cada vez más clara, por lo que géneros como el *western*, tan afianzado en el cine, prestó ideas para la televisión, al igual que la ciencia ficción, a través de la iconografía de los superhéroes adoptados de los cómics o los monstruos literarios; la serie policiaca o el incombustible género de comedia fueron ganando terreno en la televisión, mientras que el cine cambiaba su relación con la misma, viendo en ambos un beneficio recíproco. *Bonanza* fue una serie *western* de la NBC, emitida entre 1959 y 1973, que introdujo dos importantes novedades, capítulos de una hora de duración y el color. La primera serie de éxito dentro de la temática

---

2 Una serie de antología es una serie que presenta una historia y un grupo de personajes, o elenco, diferente en cada episodio o temporada. En la historia de la televisión, los dramas de antología en vivo fueron especialmente populares durante la Era Dorada de la televisión de los cincuenta con series como *Playhouse 90*.

de ciencia ficción, que con el paso del tiempo llegaría a ser una serie de culto, fue *La dimensión desconocida* (*The Twilight Zone*), emitida entre 1959 y 1964.

Con los movimientos sociales y reivindicativos de la década de 1960 también llegaron cambios en la perspectiva del contenido de las series de televisión, apostando por tramas que representaran a la clase trabajadora, su estilo de vida, y algo que hasta el momento no estaba presente, el realismo social. La televisión británica fue un foco de producción de este nuevo argumento. *Hot Summer Night* (1959) fue el primer drama británico considerado de realismo social, narrando una historia de romance interracial con protagonistas de la clase obrera y comprometida con la realidad social, fruto de la influencia del *Free Cinema* británico[1]. Tras su éxito en pantalla, le siguieron series como *Coronation Street* (1960) o *Where the Difference Begins* (1961), que continuaron afianzando la tendencia con la que el público respondía positivamente al sentirse mayormente identificado. Por otra parte, en Estados Unidos la tónica general era diferente, utilizando la ficción al margen de los conflictos y ajena a los problemas, creando una línea de series basadas en el entretenimiento, sobre todo con la comedia compuesta por tramas simples y repetitivas, sin ningún tipo de contenido político o social, que solían reflejar el modelo de vida familiar idealizado. Series como *Embrujada* (*Bewitched*, 1964) fueron un claro referente de este modelo. Sin embargo, el creciente poder de influencia de la pantalla sobre la sociedad quedó patente en las primeras retransmisiones de debates políticos estadounidenses, y con la victoria electoral de J.F. Kennedy en 1961, candidato que supo manejar magistralmente el medio de la imagen. La televisión se había transformado para entonces en un medio de masas y en un instrumento mediático.

Con la llegada de los años setenta, las transformaciones económicas que afectaron a las principales cadenas de televisión y ante el agotamiento del género de serie televisiva, asociada a la simplicidad y a la baja calidad, fue necesario replantear la programación en base a indicadores de audiencias. Donde antes primaba el conseguir la mayor audiencia posible, independientemente del perfil de espectador, ahora se planteaba la búsqueda

[1] Movimiento cinematográfico inglés que nace en febrero de 1956, a partir del "Manifiesto de los Jóvenes Airados", (*Angry Young Men*) y se prolonga a lo largo de toda la década de 1960. Se caracteriza por implementar una estética realista en el cine de ficción y en el cine documental ocupándose de retratar historias inspiradas en lo cotidiano.

de la selección por calidad y fidelización. Se comienza a tener en cuenta la diversidad de grupos sociales según sexo, edad o grupo étnico, creando programación específica. Se impuso un cambio de criterio hacia la producción de series de mayor calidad artística, haciendo evidente que el público no buscaba acomodarse, sino ver reflejada su evolución en la pantalla.

Las grandes cadenas de televisión americanas comenzaron a producir series que representaban a un público más joven y urbano, emitiendo éxitos como *Mary Tylor Moore Show* (1970) o *All in the family* (1971), donde por primera vez en televisión se abordaban temas controvertidos como la liberación de la mujer, la homosexualidad o las adicciones. La temática de los conflictos sociales comenzó a tener más reconocimiento y las fórmulas británicas encontraron sitio en Estados Unidos. La CBS estrenó *M.A.S.H.* (1972), basada en las repercusiones del conflicto bélico de la Guerra de Corea (1950-1953), mientras que más adelante la ABC emitió una miniserie de notable calidad, *Raíces* (*Roots*, 1977), en la que se abordaba el problema de la esclavitud en la historia norteamericana.

Entre la década de 1980 y 1990 aparecieron todo tipo de series de distinta índole, muchas experimentales. La intensa competencia entre cadenas de televisión y la lucha por las audiencias promovió la idea de generar culto, de tener un público fiel y entregado. Para ello se propuso cambiar hacia una representatividad más realista y cruda del comportamiento humano y social, modificando la estructura narrativa y constituyendo los fundamentos de la serie moderna. Se desarrollaron múltiples arcos argumentales que ampliaban el universo ficticio dentro de la propia serie, con la inclusión de varias tramas al unísono, y con el aumento de la complejidad de los personajes, situándolos lejos de los estereotipos tradicionales, presentando en ellos identidades más humanas y suscitando el debate y la reflexión entre la audiencia, la cual era tratada de una forma adulta.

Con los nuevos conceptos de renovación de las series televisivas surge por obligación una mayor participación de la actividad creativa de los guionistas. Irrumpen nuevas cadenas de emisión por cable, como Showtime, HBO o la más reciente Netflix, que apuestan por la producción de series de calidad y juegan con la fidelidad

de un público selecto que es capaz de pagar por sus contenidos, sin necesidad de depender de la publicidad. Esta nueva fórmula traerá consigo la posibilidad de aumentar los presupuestos de producción y la calidad de los productos, atrayendo las motivaciones artísticas de directores y productores de Hollywood, que comenzaron a participar en el medio televisivo y reforzaron el prestigio de las series.

Con los años noventa y el principio del siglo XXI también llegó la revolución de Internet 2.0 y la globalización del medio digital, en el que series de culto como *Expediente X (X-Files,* 1993), *Los Soprano* (*The Sorpanos,* 1999), *The Wire* (2002), *Perdidos* (*Lost,* 2004), o *Juego de Tronos* (*Game of Thrones,* 2011), entre otras, encontraron reuniones de grupos de fans que comentaban los capítulos en la red, interpretaban sus episodios, potenciaban su publicidad y reconocían su calidad artística. Esta actividad tuvo mayor reflejo de legitimación en el uso de nuevos contenidos dedicados a la ficción serial, tanto en el ámbito institucional como en los medios de comunicación, reconociendo el potencial de influencia de las series en el público.

En la actualidad, lejos de ser consideradas un género inferior, las series se han convertido en una extensión del lenguaje cinematográfico. Reflejan en sus complejas tramas los cambios históricos, la evolución social y fusionan el objetivo del entretenimiento con reflejos críticos de la sociedad en la que vivimos. A día de hoy las series ni siquiera dependen de la televisión. El desarrollo de internet ha supuesto un punto de inflexión de manera que la unidad estructural ya no es el capítulo, sino la temporada, aportando en el medio la libertad y flexibilidad de poder visionar capítulos independientemente de su orden original, repetirlos y pausarlos, consumiéndolos e interpretándolos, y componiendo, gracias a las conexiones de internet, una red global muy interactiva.

4.

La ciencia ficción en el desarrollo audiovisual contemporáneo

Tras la consulta y análisis de fuentes bibliográficas que pudieran dar una aproximación a la definición del género cinematográfico protagonista de este estudio, la ciencia ficción, hallamos que la disparidad de criterios a la hora de definir el género, tanto en su vertiente literaria como cinematográfica, es muy grande. Como género propio en el que se desarrolla la serie de *Westworld*, en este capítulo trataremos la evolución de la ciencia ficción, desde su origen conceptual hasta el desarrollo de la misma en el marco audiovisual del siglo XX y en el comienzo del siglo XXI, contemplando los antecedentes y temáticas más importantes que definen su construcción.

4.1 ¿QUÉ ES LA CIENCIA FICCIÓN?

¿Qué entendemos por ciencia ficción? Definir qué engloba el término ciencia ficción es complejo. Su naturaleza tiene origen en la literatura, fuente principal de la que surgen luego los argumentos del género cinematográfico, como hemos visto, y de las series de televisión. La conformación de la ciencia ficción en el ámbito audiovisual surgió en base a préstamos de otras variantes como el cine de terror, el cine negro, o incluso la comedia.

Muchos autores, estrechamente relacionados con la producción literaria, han tratado de delimitar el significado del concepto. El escritor Isaac Asimov, uno de los principales representantes de este género, describe la ciencia ficción, y la literatura fantástica, como aquellas que "tratan […] de hechos que se desarrollan en contextos sociales que no existen hoy ni han existido en el pasado" (Asimov, 1986, p. 5). Más adelante, otro famoso escritor estadounidense, Robert Anson Heinlein, definió la ciencia ficción como "una especulación realista sobre acontecimientos posibles, sólidamente basados en un conocimiento adecuado del mundo real, presente y pasado, y en una absoluta comprensión de la naturaleza y significado del método científico" (Citado en Bassa y Freixas, 1993, p. 21).

Estas descripciones, a pesar de que enmarcan bien la mayor parte de las producciones, tanto literarias como audiovisuales que nos encontraremos a lo largo de la historia, no llegan a completar todos los guiones y argumentos que se engloban hoy en día dentro de la ciencia ficción, tal es el caso de películas o series sobre catástrofes

naturales, que en nada incorporan elementos tecnológicos, o la crítica social y cultural subyacente en la mayor parte de las producciones. Para este problema, el crítico Miquel Barceló diferencia en el contexto cinematográfico actual dos variantes del género: la ciencia ficción *hard*, que engloba los temas más estrictamente científicos, la física, la biología y la innovación tecnológica; y por otro lado la ciencia ficción *soft*, que introduce principalmente temáticas recurrentes a las ciencias sociales como la antropología, la historia, la sociología y la psicología, y que en las últimas décadas han encontrado mayor reconocimiento dentro de este género, enriqueciendo las historias (Barceló, 1991).

4.2. ANTECEDENTES Y TEMÁTICAS DE LA CIENCIA FICCIÓN A LO LARGO DEL SIGLO XX Y XXI.

Como no podía ser menos, las series de televisión encuentran su influencia directa en la literatura, al igual que en el cine. Un informe titulado *Science Fiction in the Twentieth Century*, elaborado por el historiador Edward James en 1994, establece una notable relación de escritores como Mary Shelley, Julio Verne, H.G. Wells o Edward Bellamy, todos ellos decimonónicos, que crearon los pilares del género con historias y personajes que "se convertirían en tipos habituales de la fórmula de la ciencia ficción madura y del que rápida y repetidamente abusó la industria cinematográfica norteamericana" (Telotte 2002, pp. 83-84).

El cine de ciencia ficción nace en 1902, junto a las primeras técnicas de efectos especiales del *Viaje a la Luna*, de George Méliès. Acompañado del desarrollo tecnológico real del mundo, emergió un cine con protagonismo tecnológico y científico, a pesar de que éstos no eran más que productos comerciales de entretenimiento, sin pretensiones de interés por el mundo de la ciencia, sobre todo en Estados Unidos. Otras películas, con evidente reflejo literario fueron *El viaje imposible* (1904) o *Vente mil leguas de viaje submarino* (1907). En Europa, el cine de ciencia ficción de la segunda década del siglo XX fue incorporando la crítica subyacente, como se puede ver en *Metrópolis* (1926), del director alemán Frizt Lang, película observada como resultado del imparable avance del desarrollo industrial y de la condición humana en un marco que será habitual en el género, la megalópolis.

Junto a la literatura que surgiría en el siglo XX, también merecen mención especial las revistas baratas con gran popularidad que se editaban en los Estados Unidos, los *pulps*, unas revistas que recogían historietas y relatos de ciencia ficción, entre otros géneros, y que impulsaron poderosamente el desarrollo de lectores e imitadores de estas temáticas, reeditando antiguos autores o publicando a nóveles. Este formato encontró mayor éxito a partir de la década de 1920, con distribuciones populares como *Amazing Stories* (1926), *Science Wonder Stories*[1] y *Air Wonder Stories* (1929) o *Astounding Stories of Super Science* (1930).

Con la llegada de la Segunda Guerra Mundial el desarrollo del cine de ciencia ficción frenó considerablemente pero antes destacaron algunas producciones cinematográficas estadounidenses como *Una fantasía del porvenir* (1930), o británicas como *La vida futura* (1936), basada en la novela publicada tres años antes de H.G.Wells, *The shape of things to come*. Sin embargo, en el caso de la literatura, el periodo entre 1938 y 1950 será una época dorada, no sólo de la ciencia ficción sino también de la fantasía, en la que se publicaron grandes obras de autores universales como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Robert A. Heinlein, Karel Capek, Aldous Huxley, o C. S. Lewis, etc. La ciencia ficción empezó a ganar estatus como género literario.

Uno de los temas más recurrentes de la ciencia ficción fue la perspectiva del tiempo para el hombre, usando diferentes maneras de representar el futuro: en primer lugar debemos a Tomás Moro el término de *utopía*, el cual aparece en 1516 dentro de su obra homónima, en la que trataba los diferentes problemas sociales de la humanidad. Esta Utopía era el nombre de una isla en medio del océano con un sistema político, social y legal perfecto (Claeys, 2011). La RAE define utopía actualmente como "plan, proyecto, doctrina o sistema optimista que aparece como irrealizable en el momento de su formulación", y como "representación imaginativa de una sociedad futura de características favorecedoras del bien humano".

Por otro lado, nos encontramos con la *distopía*, término que utilizó el filósofo y economista inglés, John Stuart Mill, durante un discurso en el parlamento británico a finales del siglo XIX. La palabra tiene connotaciones negativas, y viene a significar todo lo contrario a utopía. El concepto distopía describe una sociedad indeseable, oprimida

[1] En cuyas páginas apareció, en 1929, el término *scientifiction* (cientificción).

por gobiernos totalitarios y de perspectiva pesimista. La distopía fue y es utilizada en mayor medida por la propensión de los directores del género a presentar una visión negativa del futuro de la humanidad, al igual que la tendencia contemporánea de los cineastas de utilizar el cine de ciencia ficción como medio para criticar sociedad, política y economía. Utilizando la distopía encontramos películas como *Metrópolis* (1926), *1984* (basada en la novela de George Orwell, 1984), *Fahrenheit 451* (1966, fundamentada en el libro homónimo de Ray Bradbury); *Mad Max* (1979); *V de Vendetta* (2006, inspirada en la novela gráfica de Alan Moore y David Lloyd).

Finalmente existe otro concepto denominado *ucronía*. El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española describe este término como una "reconstrucción de la historia sobre datos hipotéticos". Para especificar un poco más, la ucronía especula sobre realidades alternativas ficticias, en las cuales los hechos se han desarrollado de diferente forma de como los conocemos. Esa línea histórica se desarrolla a partir de un evento extensamente conocido, significativo o relevante, en el ámbito universal o regional.

En el terreno televisivo, muchas series de ciencia ficción centraron sus ideas principales en el transcurso del tiempo y los viajes, tanto al futuro como al pasado. Las series británicas *Timeslip* (1970-1971), *Doctor Who* (la original de 1963-1989), o la estadounidense *The Time Tunnel* (1966-1968), utilizaban los recursos de la ciencia y máquinas inverosímiles para viajar por el espacio-tiempo.

Inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial, el cine de ciencia ficción comenzó a tocar temáticas que no habían sido tratadas hasta el momento, como la invasión extraterrestre y la exploración del espacio exterior. Estas películas traían consigo una fuerte crítica social, sobre todo por la situación existente en el mundo debido a la Guerra Fría y el miedo a la bomba atómica. Surgen películas en Estados Unidos como *Con destino a la luna* (1950); en 1951 se estrenaba *Ultimátum a la tierra*, más adelante *La guerra de los mundos* (1953); unos años más tarde *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956) y *Planeta prohibido* (1956), entre otras. La década de los años sesenta marcaron un antes y un después en la ciencia ficción: *2001, una odisea en el espacio* (del icónico director Stanley Kubrick, 1968) es un ejemplo de la especulación sobre los avances de la ciencia, su impacto en la sociedad y la exploración espacial que se originó en este periodo en la vida real, llegando hasta el punto culminante del cine

con temática espacial de los años setenta, con el comienzo de la mítica saga *Star Wars* (1977).

El impacto en la televisión fue considerable y surgieron continuamente series basadas en la navegación espacial e interplanetaria. La serie, aunque no demasiado exitosa en sus inicios pero convertida en serie de culto a posteriori y resurgida hasta el día de hoy, *Star Trek* (la original de 1966-1969), fue el referente para que muchas imitaciones continuaran explotando el tema. *Perdidos en el espacio* (1965-1968) comenzó antes pero también acabó antes, ya que tuvo menor éxito. Entre otras producciones para televisión en Estados Unidos surgieron *Battlestar Galáctica* (1978-1980), también rescatada en el 2014 y considerada serie de culto, y *Buck Rogers en el siglo XXV* (1979-1981). Por parte de la producción televisiva británica destacaron *UFO* (1970-1971) y *Space 1999* (1975-1977), con presupuestos más discretos.

Durante 1970 y 1980 se manifiesta un acentuaba preocupación por el medio ambiente, fruto de la herencia de la contracultura de finales de los sesenta y el movimiento naturalista y *hippie*, que influye en el terreno audiovisual. Aparecen títulos como *Cuando el destino nos alcance* (1973), *La Fuga del Logan* (1976) y *Mad Max* (1979), en las que la vida en la Tierra está al borde de la desaparición debido a diversas cuestiones catastróficas.

En esta época surge el *cyberpunk*[2], un subgénero que trata generalmente sobre un futuro distópico, pesimista, en el que la alta tecnología contrasta con la baja calidad de vida de la sociedad, y en el que se especula de manera negativa sobre las consecuencias de las ciencias aplicadas. El desarrollo, al mismo tiempo, de la ingeniería robótica será fundamental para recuperar los argumentos anteriormente expuestos por películas como *Metrópolis* y autores como K. Capek. Éste último acuñó el término *robot*[3] en su obra *R.U.R.* (1920). Los robots son protagonistas de mucha de la ciencia ficción escrita o filmada. Estas figuras son esencialmente máquinas automáticas que ayudan a efectuar determinados trabajos ordinarios. La imagen típica del robot está asociada a un cuerpo humanoide, más o menos antropomorfo, fabricado con materiales industriales, que posee cierto grado de inteligencia, en muchos casos superior a la humana. Fruto de esta

---

[2] El término aparece por primera vez en la novela *Neuromante* (1984), del norteamericano William Gibson, y viene a expresar el rechazo social frente a las estructuras institucionales o megacorporaciones.

[3] Robot es una derivación de la palabra checa *robota*, que significa "trabajador".

imaginativa surge R. Daneel Olivaw, uno de los robots más famosos, creado por Asimov, encargado de conducir a la humanidad hacia el Imperio Galáctico que aparece en la *Saga de la Fundación* (1951-1953 y 1982-1993). En películas como *Plan diabólico* (1966), *El hombre terminal* (1974), *Las mujeres perfectas* (1975), *Engendro mecánico* (1977) o *Terminator* (1984), se refleja el miedo a que perdamos el control sobre la tecnología y que sea ésta quien acabe controlándonos a nosotros, una suerte de tecnofobia.

En 1973 el director Michael Crichton estrena una de las películas más representativas del género, *Almas de metal* (*Westworld*). Su argumento reconstruye un mundo distópico donde los humanos tienen una oferta de diversión en un enorme parque temático donde los robots, con apariencia humana muy realista sirven de víctimas de sus bajas pasiones y violentos actos. Unos años después, el mismo director estrenó otra película basada en robótica titulada *Runaway, Brigada Especial* (1984). En esta película se nos sitúan en un futuro no muy lejano, donde las máquinas sustituyen a los hombres en diversas tareas cotidianas. El villano es un científico loco, auténtico arquetipo de la ciencia ficción y el terror, que pretende utilizar las máquinas con fines malvados. Muchas de las temáticas que utiliza la ciencia ficción tienen que ver con la idea de que las máquinas creadas por los humanos han llegado a dominar el mundo. La mayoría de estos argumentos tienen un trasfondo social, político, económico e incluso ambiental que debemos tener en cuenta.

Hay ejemplos de robots famosos en la historia de la televisión, como el robot (sin nombre) de la serie *Perdidos en el espacio* (1965-1968) o Yoyo (*Holmes y Yoyo*, 1976-1977). Aparecen variantes como los *cyborgs*, o mezclas entre hombres y máquinas para la mejora de los primeros, como los protagonistas de las series estadounidenses *El hombre de los seis millones de dólares* (1974-1978) y *La mujer biónica* (1976-1978), o la aparición de tecnología futurista que coprotagonizara e incluso diera nombre a las propias series de éxito, como *El coche fantástico* (1982-1986), o las llamadas Inteligencias Artificiales (IA), representadas en HAL 9000, de la película *2001: una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, 1968), como una de las primeras.

En la década de 1980 se examina más el modo en que los últimos avances en la ciencia y la tecnología podían afectar a la identidad del hombre, continuando la relación hombre-máquina y las consecuencias que tiene el desarrollo tecnológico, pero con las

diferencias lógicas de nuevos campos reales, la informática y la programación. Otra película icónica, *Blade Runner* (1982), adaptación libre de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), del escritor estadounidense de ciencia ficción Philip K. Dick, plantea un escenario distópico en el que los robots, denominados replicantes, se rebelan contra la sociedad al darse cuenta que sus emociones y pasiones contrastan con la tónica general de deshumanización social, situación que los lleva a su persecución y caza.

Esta tendencia temática continuará durante el cine de ciencia ficción de la última década del siglo XX, y en los comienzos del siglo XXI, aunque añadiendo también la relación entre el hombre, los ordenadores y el complejo mundo virtual. Surgen películas como *El cortador de césped* (1992), *Virtual City* (1995) y *Matrix* (1999), que con sus dos secuelas, *Matrix Reloaded* (2003) y *Matrix Revolution* (2003), se convertirá en una de las trilogías referentes en la historia del género. A esto se incorporan temáticas de diferente índole, como las que se nutren de los avances reales en biología y neurología, mostrando interés en el tema de la manipulación mental y la genética, reflejado en películas como *Parque Jurásico* (1993), *Gattaca* (1997) o *El sexto día* (2000).

En cuanto a las series de televisión más exitosas de los años 90, dentro del género de la ciencia ficción, tenemos un amplio abanico de producciones bajo todas las temáticas anteriormente señaladas, desde historias de extraterrestres y sucesos paranormales en *Expediente X* (1993-2016) o *Roswell* (1999-2002); los viajes interplanetarios de las nuevas generaciones de *Star Trek* (1987-1994) o *Babylon 5* (1994-1998); los viajes en el tiempo de *Time Trax* (1993-1994) o de la serie animada de *Regreso al Futuro* (1991-1992); hasta la manipulación genética en *Tierra 2* (1994-1995). Este éxito permitió la aparición de nuevos canales totalmente especializados en la emisión de ciencia ficción, como el estadounidense Syfy (fundado en1992).

Dentro del siglo XXI las series continúan un progreso cualitativo y cuantitativo. Gracias a los nuevos medios tecnológicos la producción serial televisiva se ha equiparado a la calidad de imagen y técnica del cine. La proliferación de televisión por cable y la gran apuesta por la producción de series de mayor calidad en empresas de entretenimiento audiovisual como Netflix, HBO, ABC, Showtime o Fox, han dado lugar a una constante oferta. Entre las series más actuales y populares, que siguen las temáticas tradicionales del género, nos podemos encontrar *Battlestar Galáctica* (2003- 2009),

sobre conflictos interplanetarios; *Extant* (2014-2015), donde el futuro tecnológico puede tener la forma de un niño adoptado; *Humans* (2015-2017), similar al argumento de *Westworld*, con robots domésticos; *El Ministerio del Tiempo* (2015- 2017), serie española que trata sobre la custodia de la historia nacional en manos de viajeros del tiempo; *Stranger Things* (2016-2017), que recupera una lograda estética ochentera para tratar las habilidades sobrehumanas como resultado la manipulación biogenética.

5.

Las series como códigos culturales

Las series forman parte de nuestra cultura, pero ¿de qué manera manifiestan sus códigos culturales? Y si, como hemos visto en su progreso histórico, son extensiones del arte cinematográfico, ¿también se pueden considerar arte?. En este capítulo trataremos de analizar en qué consiste y cómo se fundamenta el significado de las series como fenómeno cultural, tratando la evolución de la crítica al respecto y aclarando las ideas generales que se mantienen actualmente.

En un corto periodo, de aproximadamente veinte años, las series han conquistado una importante parcela del espacio cultural occidental. ¿Cómo han conseguido esto? Autores como Cascajosa Virino (2016) explican que fundamentalmente se han convertido en un marcador social a través de un proceso de legitimación dentro de la construcción de jerarquías culturales actuales, derivado de una combinación de factores estéticos, tecnológicos, socioeconómicos e institucionales. Los espectadores actuales han integrado las series en su vida cotidiana, las consumen y las integran dentro de prácticas culturales relevantes a su alrededor, generan discursos sobre ellas, las analizan desde puntos de vista no sólo estéticos, sino también profundos y críticos.

¿Cuáles son las razones principales del éxito de las series televisivas? Para llegar a conseguir cautivar de forma masiva al público, las series han tenido que desarrollar ciertas características atractivas para los espectadores, siguiendo una autoevaluación y reestructuración de contenidos que tratan de superar el sentido de simple entretenimiento televisivo tradicional del género. Para los ensayistas Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2015, p.61):

> El arte de las teleseries depende menos del arte de las imágenes que del arte inmemorial de contar historias […] el aspecto visual cuenta menos para ellas que la estructura narrativa, con todos los recursos del suspense, los cruces, las alternancias, aunque también con recuperaciones de las grandes temáticas inmemoriales que permite la modalidad folletinesca. Contada por episodios, como Sherezade cuando contaba sus mil y un cuentos durante mil y una noches, la serie aparece como una forma de arte de consumo de masas c uyo éxito no deja de aumentar.

Entre los factores estéticos destaca la revalorización de los guionistas, autores de la actualización de géneros, el surgimiento de narraciones más complejas, una fotografía

más cuidada, las nuevas temáticas que a veces juegan con la ambigüedad moral o el apego a la actualidad social y su transformación. De esta forma, podemos atribuir a las series modernas el mérito de atraer, atrapar e implicar la tensión y el interés, jugando con la espectacularidad y la seducción. El filósofo e investigador francés del medio audiovisual Vincent Colonna plantea la eficacia narrativa de las series occidentales en base a una estética de la tensión, con una clasificación de características que enumera como: "a) sujetos y/o géneros narrativos jamás vistos en la televisión; b) una narración compleja, lejos del demasiado fácil y desperdigado relato lineal de la televisión; c) una imagen trabajada como en el cine; y d) una transgresión moral de los tabúes más establecidos de la cultura de la pequeña pantalla" (Citado por Cascajosa Virino, 2016, p. 17-18).

Entre estos sujetos nuevos que aparecen en el ámbito protagónico de las series están las figuras de los antihéroes, que viven por la guía de su propia brújula moral, esforzándose para definir y construir sus propios valores, ejecutando acciones que son cuestionables, y construyendo la identificación ficticia de una especie de fantasía escapista de la naturaleza social humana. Es lo que Lipovetsky y Serroy (2015, p. 23) han denominado como el producto de la "época transestética" y exponen que:

> El régimen hiperindividualista de consumo que se despliega es menos estamentario que experiencial, hedonista, emocional, es decir, estético: lo importante en adelante es sentir, vivir momentos de placer, de descubrimiento o de evasión, no el vivir de acuerdo con códigos de representación social.

Esta ambigüedad moral se considera un reflejo de la sociedad actual, pero también supone un elemento contrapuesto a las formas de la televisión tradicional. El formato serial actual parte de una historia llena de arcos argumentales superpuestos que, durante un gran número de episodios, permite al espectador sumergirse en todas las aristas de la complejidad del antihéroe.

Entre los factores tecnológicos podemos contar con el auge de los canales por cable y privados, que se enfrentan por competencia en una carrera de ofertas atractivas para el público, respondiendo a los nuevos gustos e inquietudes estéticas, creando productos que sorprendan por sus tramas impredecibles y su complejidad narrativa y que agiten la capacidad emotiva y crítica del espectador; la producción no dependiente de las cadenas

públicas conlleva el aumento de los presupuestos, y por consiguiente, de la calidad de las producciones televisivas, con mejores recursos tecnológicos, equipos de rodaje de última generación y total libertad para desarrollar nuevas historias sin ningún tipo de censura, con contenidos que trascienden tabúes tradicionales como la violencia y el sexo. Las ediciones en *dvd*, *blue-ray*, las descargas de internet, los grabadores digitales y las plataformas de televisión de pago permitieron desligar el contenido televisivo de la parrilla tradicional y en algunos casos hasta del propio aparato. Al igual que una película o un libro, una serie de televisión ya se puede consumir al gusto del espectador, cómo y cuando quiera, y en comparación con otros productos culturales, esta nueva modalidad de consumo tenía sentido en términos de economía doméstica, ya que abarata considerablemente el gasto en este tipo de ocio. A este hecho se une la aparición de nuevos canales de exhibición, especialmente los de ámbito virtual, como el surgimiento de las redes sociales y su capacidad comunicativa. Estos canales impactan de forma directa en el condicionamiento y sobre la influencia del imaginario y los deseos de los espectadores, y son los responsables de impulsar el fenómeno *fan*, utilizando el recurso de las relaciones sociales y, sobre todo, de las identidades colectivas. Castelló Cogollos (2004, p. 53), en su disertación sobre los mecanismos de construcción de la identidad cultural, defiende que:

> Las series de ficción son historias construidas sobre ese sistema conflictivo que hemos distinguido y llamado identidad cultural. Reproducen estilos de vida, valores y pautas de comportamiento ante los problemas que plantea la cotidianidad y se distribuyen en el medio más masivo de los actualmente existentes, en muchas ocasiones, en horarios de máxima audiencia.

Los factores socioeconómicos están ligados en gran medida con la primera gran crisis económica del siglo XXI, iniciada a partir del 2008. Con ella no sólo fue afectada la esfera económica mundial, sino también la política y la institucional, tocando al género cinematográfico. Como comenta el crítico Jorge Carrión (2011, p. 8):

> El modelo de cine actual propone una imagen y acción sobresaturada, ajena a la narración […] Las relaciones clásicas entre los planos que buscaba situar al espectador dentro de la escena se fractura en cientos de cortes de duración muy breve. Las series apostaron por lo que el cine o el teatro más contemporáneo había dejado de ser: drama e historias.

Esta aparente crisis del cine traslada al público espectador hacia los contenidos, más asequibles y con nuevos atractivos, de la televisión, beneficiada por la necesidad de un menor gasto en ocio y el desplazamiento hacia lo doméstico, transformando las formas de consumo cultural.

Podemos identificar los factores institucionales a través de la patente relevancia crítica sobre las series que han invadido por igual a los medios de comunicación, con secciones dedicadas en exclusiva a sus comentarios; los discursos de políticos, que utilizan la popularidad del medio para acercar sus posiciones ideológicas a través de referencias a series de culto; la mención en debates y en entrevistas de literarios, filósofos, estrellas de cine, periodistas, etc. El progresivo ascenso cultural de las series se ha ido mostrando a través de diversos eventos, actividades, iniciativas y comportamientos sociales, como puede ser la celebración de festivales, la edición de libros monográficos sobre series, la creación de revistas digitales y analógicas dedicadas a las series, la creación de congresos y cursos universitarios de investigación, para la enseñanza y el debate, los espacios específicos dedicados a la crítica de episodios en programas de televisión populares, *blogs*, foros y canales de redes sociales, etc.

En cuanto a las maneras más directas que el espectador puede ser consciente de la difusión de códigos culturales en las series, no hay más que hacer un visionado crítico de cualquiera de ellas. El bagaje cultural que poseen es inherente, ya que las series, al igual que el cine, responden a una herencia innegable, principalmente de la literatura, y también de cualquier otra forma de actividad cultural o disciplina que se haya desarrollado previamente (filosofía, historia, psicología, sociología, ciencia, etc.), además de contenidos y costumbres de la cultura popular, normalmente identificativas del lugar en el que se produce la historia. No sería lógico que un medio audiovisual que pretende representar el contexto social y buscar su identificación en él, no acumule y manifieste ideas y argumentos ya vistos en el pasado. Es sobre esta base sobre la que se fundamentará el análisis posterior de la serie que usaremos como ejemplo de la investigación, *Westworld*.

Por otro lado, en el debate intenso que se produce cuando se trata el género audiovisual de las series, suele ser menos polémica la afirmación, ampliamente aceptada, del referente cultural que poseen las mismas, antes que la catalogación como

producto artístico. El sociólogo Shyon Baumann plantea tres factores, que originalmente explican la asimilación del cine como un medio artístico de la cultura, propuestos por el análisis de la combinación de elementos tan diversos como los cambios demográficos, la transformación del sistema de exhibición y definición de un nuevo público, la consolidación de un sistema de producción centrado en el director o autor, el establecimiento de los festivales de cine, el nacimiento de los estudios fílmicos como disciplina universitaria o el debilitamiento de las jerarquías culturales y el desarrollo de una crítica ocupada por valorar las virtudes de sus obras según criterios estéticos en lugar de como mero entretenimiento (Citado en Cascajosa Virino, 2016, p. 20). Estos factores son:

1. La creación de un espacio de oportunidad a partir de un cambio social que tiene lugar aparte del arte en cuestión.
2. El planteamiento institucional en relación a la producción, exhibición y apreciación de ese arte en relación a ese arte y las actividades y prácticas que se desarrollan en ese contexto institucional.
3. La intelectualización de un producto cultural a través de los discursos críticos.

Por comparativa del proceso de convergencia industrial y transformación tecnológica, estos factores se podrían extrapolar a las series. De esta forma, las series de televisión, desprestigiadas por su simplicidad, esquematización y conformismo de tramas que nada tenían que ofrecer más que el entretenimiento al público de los años sesenta y setenta, ahora se pueden comparar al nivel de la literatura o el arte (Carrión, 2011), quizás por la calidad y sofisticación en sus resultados audiovisuales actuales, que en numerosas ocasiones las alejan de la estética del producto televisivo general, pero sí las acercan a los modelos cinematográficos. Sin embargo, hay autores que ven las series de televisión como productos comerciales de unas cadenas que deben responder ante sus accionistas en vez de como productos estéticos. El objetivo final sería fidelizar espectadores a través del suspenso, la curiosidad y la emoción (Cascajosa Virino, 2015), una idea probablemente influenciada por imagen negativa que hereda el producto audiovisual de la cultura de masas y bajo los conceptos de industria comercial.

Lejos de querer entrar en tan complejos debates sociológicos y sobre terminología cultural, hay que especificar que los conceptos de arte, al igual que la terminología que

se le asocia, se usan hoy en día, en muchas ocasiones, como herramientas legitimadoras. En el caso de las series ya hemos visto que usan sus propios factores legitimadores, y remontarnos a una clasificación tan compleja como la validez de categoría de arte, o el discurso de la alta o baja cultura, desviaría mucho el objetivo en este trabajo. En consonancia con lo que expresa el crítico Muñoz Fernández (2016, p. 76):

> Lo mejor sería considerar a las series como una manifestación extraordinaria de la cultura visual […] El término Cultura Visual siempre ha funcionado como una especie de cajón de sastre en el que incluir todo tipo de prácticas visuales, desde escenas populares y mediáticas a las artísticas.

6.

Westworld descodificado: los conceptos heredados

Llegados a este punto del trabajo toca comenzar a elaborar el análisis previsto. Anteriormente hemos visto cómo se ha construido un cuerpo base de síntesis acerca del origen, desarrollo y antecedentes de *Westworld*, una introducción al mundo de las series como fenómenos audiovisuales y la evolución del género de la ciencia ficción en el formato televisivo, las potenciales capacidades culturales de las mismas y la importancia de la identificación social en ellas. En este capítulo trataremos de realizar una descodificación de todos esos conceptos culturales que tras siglos de historia rodean nuestra forma de ver la realidad, y sirven como fuentes principales para generar arte, cine y televisión.

Al no existir ningún trabajo o investigación previa a ésta y ningún análisis de esta naturaleza sobre una serie tan reciente como la de *Westworld*, es necesario advertir la importancia de la visualización crítica y analítica de la serie, episodio a episodio, para extraer de sus imágenes los argumentos necesarios que identifican cada una de las fuentes de las que toma sus ideas e interpretarlas de forma eficaz, además de un preciso conocimiento de historia y cultura general. Podremos también apreciar que el trabajo de guionistas y directores del mundo audiovisual debe contar obligatoriamente con este bagaje para crear productos tan ricos y atractivos como el que pasamos a analizar.

Dentro de las líneas de conocimientos y disciplinas que podemos relacionar con nuestra serie, organizaremos un estudio para extraer las ideas subyacentes, los conceptos heredados, desde los siguientes campos culturales: la literatura, el género cinematográfico, la mitología clásica, la iconografía, la filosofía y la psicología.

6.1. Desde la literatura.

Si comenzamos a analizar el guión de nuestra serie desde los conceptos heredados por la literatura, inseparable de los orígenes de la cinematografía y las ideas de los productos audiovisuales, debemos remontarnos hasta iconos de la cultura anglosajona como Shakespeare. Desde el primer episodio de *Westworld* aparece una frase muy simbólica que parece influir en el comportamiento y el destino consciente de los anfitriones, sobre todo a partir de la neurótica retórica que manifiesta el padre de Dolores, Peter Abernathy, tras el descubrimiento casual de una fotografía que pertenece al mundo exterior: “Los placeres violentos tienen fines violentos”. Esta adaptación, de

gran significado para la evolución de los protagonistas, está tomada de la frase del personaje de Fray Lorenzo en el acto segundo de *Romeo y Julieta* (1597): *"*Estos placeres violentos tienen finales violentos y en su triunfo mueren, como el fuego y la pólvora, que al besarse, se consumen*"*. Cuando esta frase se transmite desde el ganadero hasta Dolores, y a su vez de ésta a la *madame* Maeve, comienza el despertar de los personajes hacia sus recuerdos pasados, como si de un código de apertura se tratase. Pero no será el único préstamo de Shakespeare; tras el diagnóstico del Sr. Abernathy en el laboratorio de Delos, éste manifestará su preocupación por su destino con una frase adaptada del *Rey Lear* (1605): "Cuando nacemos lloramos por llegar a este escenario de locos".

Por otra parte, la imagen de la propia Dolores, la preciosa hija del ranchero, de cabellos rubios y vestido azul, tiene una estrecha relación con la iconografía actual de otro famoso personaje literario creado por Lewis Carroll, Alicia. Esta teoría toma fuerza en el episodio 3 de la serie, que comienza con una escena donde Bernard y Dolores leen un pasaje muy concreto del libro *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (1865) que dice: "Querida, querida, ¡qué raro es todo hoy! Y ayer estaba todo como de costumbre. Me pregunto si habré cambiado durante la noche". A lo que Bernard pregunta: "¿Este pasaje no te hace pensar en algo?". Definitivamente, Dolores es la que experimenta cambios en su forma de ver el mundo, al igual que la joven Alicia.

El tema de la degeneración de la ciencia se había tratado en *Frankenstein, o El moderno Prometeo* (1818), de Mary Shelley, que mostraba dos imponentes imágenes que desempeñarían un papel clave en la ciencia ficción del siglo XX: el científico que se vuelve loco (subtítulo y tema de uno de los poemas de Percey B. Shelley) y el monstruo creado por él. Las novelas de Mary Shelley nos muestran una preocupación por lo que la ciencia puede crear: algo nuevo, monstruoso, que reclama al hombre un lugar a su lado, como en el devenir de *Westworld,* pero con creaciones mecánicas complejas.

Otro autor del siglo XIX, H. G. Wells, experimentó con diversas formas de distopías en sus primeros años como novelista, utilizando los avances tecnológicos como protagonistas en *La máquina del tiempo* (1895), o la esclavización oligárquica en *El durmiente despierta* (1899). La primera novela de H.G. Wells no es sólo un viaje por el tiempo: al llegar al futuro el viajero se encuentra una humanidad que ha sufrido una

evolución. Supone una de las primeras obras de ciencia ficción que utilizan el recurso tecnológico como principio para establecer una autoevaluación de propio ser y su existencia en el tiempo y el espacio. Es una crítica social, pero también una reflexión darwiniana sobre nuestro propio destino (Sánchez y Gallego, 2003).

El destino de los robots, por otra parte, aparece marcado con todo detalle desde la producción literaria de Isaac Asimov, gracias al cual el universo de las relaciones entre humanos y robots comienzan como un nuevo campo de exploración en la ciencia ficción. Para Asimov, el robot (término anteriormente acuñado por Karel Kapec) típico consiste en una creación que manifiesta habilidades superiores a las limitaciones humanas. El robot se convierte así en una irreversible amenaza en la mayor parte de los casos. Esto se denomina el *complejo de Frankenstein*, acuñado por Asimov, que consiste en temer que la creación se revele y supere a su creador (Merelo, 2007). El autor de la *Serie de la Fundación* (1951-1993) enunció las tres leyes de la robótica para contrarrestar el efecto de la "robotfobia": en primer lugar no dañar al humano, en segundo lugar obedecer al humano y en tercer lugar auto conservarse si es posible, y sin entrar en contradicción con las otras dos leyes.

Otro autor más cercano en el tiempo, Philip K. Dick, publicó en el año 1968 su novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*. Esta historia trataba de un cazador de recompensas que se encargaba de cazar androides rebeldes en una ciudad distópica, envenenada y devastada por una guerra nuclear. Aunque los androides de esta novela tienen una fecha de muerte prefijada de antemano, unos pocos buscan escapar a su destino y suplantar a los humanos en el mundo. Esta novela se reconoce como la fuente literaria de la popular película *Blade Runner* (1982) y como fuente de origen sobre la problemática intrínseca de la creación robótica consciente y su "dignidad humana", uno de los argumentos que baraja *Westworld*.

Entre otras pinceladas casuales sobre guiños a la literatura universal, el episodio 5 de la serie, titulado *Contrapasso* (del latin *contra* y *patior*, "sufrir el contrario") señala un principio que regula el castigo de los condenados mediante el contrario de su culpa o por analogía a ella. Este antiguo principio de influencia religiosa está presente en numerosos textos históricos y literarios, como la *Divina Comedia* (siglo XIV), de Dante Alighieri.

6.2. Desde el cine: el western.

Westworld une de forma magistral el género de ciencia ficción con el *western*. Estas uniones no son innovadoras, existen muchos precedentes en la producción cinematográfica contemporánea, sin embargo, hay que destacar que las formas y particularidades del *western* en nuestra serie no son tratadas de forma superficial. Las tramas de nuestros protagonistas se desarrollan en espacios completamente característicos del oeste americano, rodadas en lugares de California, Utah y Arizona. El propio parque es una vasta extensión de paisajes desérticos con decorados diseñados por y para cumplir estas funciones (Sweet Water, Pariah, Las Mudas, Rancho Abernathy).

Motivos propios del *western* clásico que aparecen bien reflejados a lo largo de los episodios serán la inmigración norteamericana y la colonización de los espacios desérticos del oeste continental, de ahí que los anfitriones tengan una imagen de los huéspedes como forasteros "que buscan su lugar en el mundo"; el desarrollo tecnológico y las redes de comunicación nacionales, que no pueden ser mejor representadas que con el antiguo tren que transporta a los huéspedes hasta Sweet Water; los conflictos territoriales, la expansión de la civilización sobre las fronteras de los nativos en la conquista del territorio virgen y las diferencias culturales entre nativos y colonos, que aparecen a lo largo de la serie a través de contactos conflictivos puntuales con distintos grupos nativos norteamericanos (anfitriones); la historia política también está presente, con ofertas de aventuras para los huéspedes que permiten enrolarse en el ejercito de la Unión o luchar contra los Confederados. En cuanto a los motivos arquetipos del género, *Westworld* tiene en cuenta la importancia de establecer una estética muy cuidada en las apariciones de pistoleros, vaqueros, convictos, indios, prostitutas o ganaderos de la época decimonónica, con vestuarios y ambientes de gran detallismo.

En otra visión más profunda del género, podemos vislumbrar que la relación entre las características del *western* y la propia idea de la serie son completamente compatibles. Las temáticas generales de los *westerns* nos hablan sobre identidad, sobre la conquista de la civilización sobre la barbarie y la subordinación de la naturaleza o lo nativo, la violencia, la denuncia del genocidio contra los indios y sobre la crítica hacia la propia sociedad. En este sentido, *Westworld* también es una serie de ciencia ficción

que utiliza el recurso de la crítica para establecer de forma paralela los mismos problemas, pero entre humanos y robots.

Entre los muchos aspectos relevantes que aporta la mitología del *western* dentro del parque de Delos están el concepto del héroe y del viaje. En contra de los iconos tradicionales, nuestros héroes del oeste son mujeres. Dolores comenzará, a raíz de sus continuas experiencias traumáticas y por la motivación de Bernard, un viaje en busca del "laberinto", acompañada por William y Logan (Episodio 4 y siguientes). Simbólicamente el viaje permite, a la par que un abandono, el reencuentro consigo mismo y el descubrimiento de la diferencia. Cumple una doble función: devuelve el sujeto a sí mismo, despojado de su reflejos, defensas, prejuicios, predisposiciones, y lo dispone a identificarse con otros modelos. El viaje cumple una función iniciática: uno vuelve más fuerte, confirmado en su ser. El viaje tiene también una función descubridora: incita a descubrir otros mundos (físicos y metafísicos), a ensancharse, a enriquecer la experiencia; por eso uno puede volver transformado del viaje. En el cine de género, concretamente en el *western*, el viaje permite la transformación del personaje en héroe (poniéndose retos, superando sus límites).

Como dato destacable, las narrativas que el escritor de Delos realiza para diseñar nuevos entretenimientos y aventuras para los huéspedes del parque, en las que los anfitriones cumplen papeles dentro de ellas, responden a ideas extraídas de títulos muy conocidos en el cine *western* real. Dos narrativas mencionadas en la serie son la de Sierra Madre (inspirada en la película de *El tesoro de Sierra Madre*, 1948) y Odisea en el Río Rojo (inspirada en la película *Río Rojo*, 1948), como claros homenajes a las influencias cinematográficas.

6.3. Desde la mitología clásica.

En la serie de HBO, como ya sabemos, el argumento principal trata de la existencia de robots con aspectos humanos completamente realistas que fueron creados para servir al hombre. Algunos mitos hacen referencia al poder sobrenatural y divino de un artista sobre el material inerte al que le da vida y cierta gracia. Los precedentes clásicos del tema

de la construcción de figuras antropomorfas desde las habilidades técnicas han influido profundamente en nuestra tradición cultural occidental.

Los primeros hombres, en la lejana era de Cronos, padre de Zeus, fueron creados como una raza de oro, sin vejez, muerte ni enfermedades. Hesíodo (siglo VII a.C.) en los *Trabajos y días* (trad. en 2003) nos relata sobre una raza de plata, una de héroes y la nuestra, la de hierro: unos seres notablemente inferiores que han de trabajar por su sustento y para alimentar a los dioses mediante sacrificios. Con esto, tenemos unos precedentes mitológicos muy tempranos que tratan el tema de hombres "de metal, que no necesitaban sustento".

Según el conocido mito que cuenta Platón (siglo V-IV a.C.) en su *Diálogo de Protágoras* (trad. en 2011), Zeus ordenó a Prometeo y a su hermano Epimeteo que repartieran entre todos los seres de la creación las distintas cualidades y virtudes con vistas a su supervivencia en el medio natural. Epimeteo repartió los dones de los dioses entre los animales, pero dejó indefensos a los hombres. Prometeo, simpatizante de los humanos, robó el fuego de los dioses para ellos. Otra tradición mitológica descrita por Apolodoro (siglo II a.C.), en el libro I de su *Biblioteca* (trad. en 1985), presenta a Prometeo como un titán artesano, creador de hombres a partir del barro. Esopo (siglo VII a.C.), por otro lado, recoge también en la *Fábula de Prometeo y los hombres* (trad. en 2002) la leyenda moralizante sobre la transformación de bestias animales en hombres que hizo Prometeo a partir del barro, por orden de Zeus. Y como suele ocurrir en las tradiciones antiguas, la creación de la mujer nunca viene al unísono con la del hombre, así que la primera mujer, Pandora, fue creada por Hefesto. Este dios, responsable de la fragua del Olimpo y de grandes aptitudes técnicas, fue el primero de la cultura clásica en concebir criaturas autómatas. Homero nos cuenta en el canto VII de la *Odisea* (trad. en 1999) que cuando el náufrago Ulises llegó al fastuoso palacio del rey Alcínoo, en la isla de los Feacios, encontró unos perros autómatas, regalo del propio Hefesto. También forjó doncellas de oro que servían en su morada (muy relacionado con el concepto actual de robot); veinte trípodes de oro en el monte Olimpo, dotados de ruedas y que se movían por sí solos, según el canto XVIII de la *Ilíada* (trad. en 1999); caballos de bronce que expiraban fuego como regalo para sus hijos, los dos Cabiros, y la gigantesca águila que debía devorar el hígado de Prometeo como castigo por su atrevimiento.

Otro fabricante de autómatas en la mitología fue Dédalo, el cretense, que trabajaba en la corte del rey Minos. Autores como Calístrato, entre otros, defienden esta habilidad de Dédalo en sus *Descripciones* (trad. en 1996, p. 108), de la que incluso se dice que consigue movimiento armónico, pero no el habla, de sus autómatas: "Dédalo […] podía construir estatuas dotadas de movimiento y proveía al oro de sensaciones humanas".

Por último, la leyenda mitológica más famosa sobre la relación entre humanos y autómatas viene dada desde las obras desaparecidas de Filostéfano de Cirene y las citas en la conservada *Metamorfosis* de Ovidio (siglo I a.C.-I d.C.), que es la de Pigmalión. Éste fue un rey de Chipre, y gran escultor, que quedó prendado de la belleza de su mejor obra, la figura de una mujer, a la cual llamó Galatea. Su deseo recibió el beneplácito de la diosa Afrodita, y ésta dio vida a la escultura para que Pigmalión se uniera a ella (Broncano/De la Fuente, 2010). Aunque no podemos decir que nuestro creador (Ford/Arnold) tenga un interés amoroso o erótico en su creación (Dolores), si podemos relacionar más estrechamente este mito, en comparación con el resto, por las profundas motivaciones personales que intervienen en la búsqueda de la consciencia vital del autómata creado.

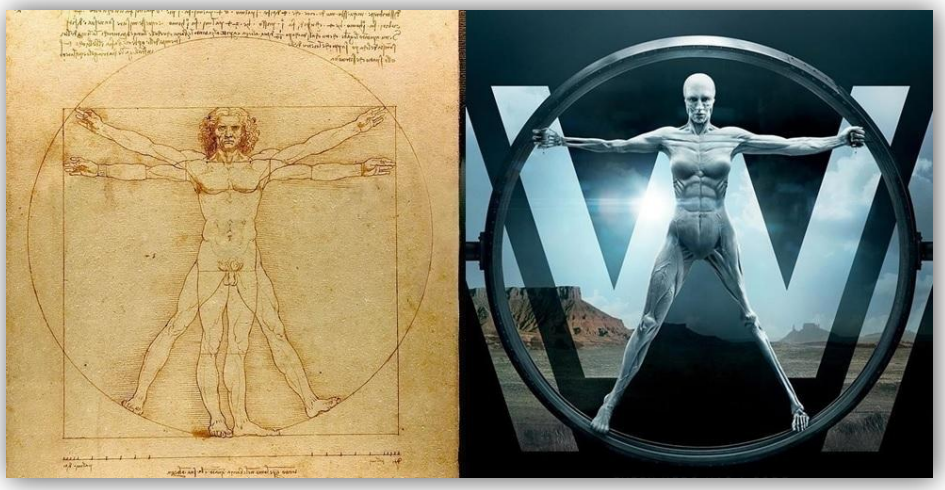
6.4. Desde la iconografía.

Una de las mejores habilidades que manejan Nolan y Joy en sus creaciones es la aportación de una fuerte simbología en sus imágenes. En *Westworld* hemos seleccionado algunos elementos que iconográficamente aportan mucho sentido e información al conjunto de la historia. Estos elementos serán: el *Hombre de Vitrubio*, la pianola, la *Creación de Adán* y el laberinto.

El Hombre de Vitrubio.

El famoso dibujo de Leonardo da Vinci (1452-1519) que representa una figura masculina desnuda en dos posiciones sobreimpresas de brazos y piernas, e inscrita en una circunferencia y un cuadrado, nos remonta al mundo artístico del Renacimiento, donde este diseño trata de un estudio sobre las proporciones ideales del cuerpo humano, previamente consideradas por el maestro Vitrubio. El dibujo también es considerado a menudo como un símbolo de la simetría básica del cuerpo humano y, por extensión,

del universo en su conjunto, tan ligado en el Renacimiento a las ideas humanistas. Es fácilmente detectable la elección del mismo modelo de Leonardo para el logotipo principal de la serie (y que también vemos en múltiples ocasiones durante la misma): un robot, con formas femeninas (alusión al protagonismo trascendental de Dolores), que aún está en proceso de construcción, mitad esqueleto metálico, mitad musculatura artificial, que mantiene la misma posición de extremidades extendidas dentro de un círculo mecánico (aro soporte de los prototipos de robots en construcción en la serie). Esta simbología expresa la idea de una creación perfecta, el concepto superior que ya proclamaba Capec en su obra, junto a la intencionalidad conseguida de crear robots a imagen y semejanza del ser humano. En este pequeño universo robótico de *Westworld*, la intención de los creadores consiste en mejorar constantemente a la máquina para que sea más humana y atractiva para el cliente. Por otro lado, podemos ir más allá en la interpretación, aventurando un significado más profundo sobre el concepto del individuo, que para la teoría humanista clásica, debe instruirse, permanecer libre y ser plenamente responsable de sus actos, bajo la creencia de su capacidad de elección. Esta independencia del ser es la que encontramos ausente en el robot de *Westworld* al principio pero que, a medida que avanza la serie, deseará poseer.



Comparativa entre el dibujo de Leonardo y el logotipo de Westworld.

La pianola.

La pianola (o piano mecánico) es un instrumento musical que incorpora el mecanismo del piano con agregados elementos mecánicos y neumáticos para permitir la reproducción automática de la música, a través de perforaciones en un rollo de papel.

No es posible atribuir la invención de este instrumento a una sola persona, ya que sus numerosos mecanismos fueron inventados a lo largo de un periodo prolongado, principalmente durante la segunda mitad del siglo XIX, aunque una de las versiones más famosas fue la creada por Edwin Scott Votey, en 1897, en la ciudad de Detroit (Estados Unidos).

La música en el medio audiovisual cinematográfico, como en el televisivo, tiene una relación inseparable desde sus orígenes. En el caso de *Westworld*, la participación de sonidos musicales identificables con el oeste americano y el *western* es obligatoria, ya que responde al contexto histórico y cultural del género. Encontramos la pianola en funcionamiento desde la introducción de créditos de cada episodio de la serie hasta en el comienzo o cambio de escenas en las que el pueblo de Sweet Water es el escenario de la acción, sobre todo en los primeros episodios; la situación del instrumento dentro de la ficción está, como no podía ser menos, en el *saloon*.

Una de las imágenes más significativas es la que aparece en la propia introducción de cabecera, en la que un piano, tocado por las "esqueléticas" manos de un robot, continúa sonando a pesar de que los dedos del autómata abandonan las teclas. La iconografía de la pianola viene a expresar una similitud con el concepto de funcionamiento automático e independiente, la armonía de un sentido que actúa por sí mismo, un robot con vida. Los rollos de papel perforado pueden ser perfectamente relaciones de notas que parecen códigos de funciones binarias en movimiento. Se trata de una genial paradoja en la que un instrumento mecánico, y además originario de una Norteamérica decimonónica, convive en el mundo del oeste robótico, sin que ellos mismos sean conscientes de su mecanicidad.

Otras presencias de la música, tanto clásica como moderna, se encuentran dentro de la serie. Podemos escuchar versiones de melodías muy contemporáneas de grupos como Radiohead, The Cure o The Rolling Stones a través de la pianola del *saloon*, como la presencia de dos ciclos de preludios y fugas compuestos por Johann Sebastian Bach, *El clave bien temperado*, que da título al episodio 9 de *Westworld*.

Pianola en el *saloon* de Sweet Water.

La creación de Adán.

En el último episodio de la temporada, *La mente bicameral*, Ford lleva a Dolores a una sala privada del laboratorio para explicarle su plan y qué papel juega ella en él. Frente a ellos cuelga la pintura de la *Creación de Adán*, el fresco de Miguel Ángel, y describe su interpretación para la afectada anfitriona:

"Es el momento en el que Dios le dio al ser humano un propósito…al menos eso dice la mayoría, pero podría haber otro significado, algo más profundo, oculto quizá, una metáfora […] Miguel Ángel contó una mentira. Quinientos años después alguien se dio cuenta de lo que ocultaba a simple vista; un médico vio la silueta del cerebro humano. Ése era el mensaje, el don divino no procede de un Ser Superior, sino de nuestra mente".

Ford habla sobre la tesis del doctor Frank Lynn Meshberger, que publicó en 1990, en la cual se contemplan ocultas formas fisionómicas en las pinturas del mural, pero va más allá enlazando un alegato filosófico que justifica su objetivo. Tal es el impacto que emerge con la idea de la creación de vida artificial por manos humanas, que no sólo descubrimos discursos en la serie sobre el abuso y el conflicto inmoral de las relaciones desiguales entre individuos, sino también los efectos y sentimientos de poder que surgen en la mente de un creador de vida, personificado en Robert Ford; un complejo de Dios, que crea y manipula el destino de sus mundos a voluntad, otorgando consciencia y orientándola.

Confesión de Ford frente a la pintura de Miguel Ángel.

El laberinto.

Durante toda la primera temporada, los anfitriones, el personal y los huéspedes se han referido constantemente al laberinto. Algunos, concretamente el Hombre de Negro, lo buscaron activamente. ¿Qué es el laberinto? El Hombre de Negro lo interpreta como la fase final del juego (tal y como le explica a Teddy en el episodio 8), un estadio del parque donde las experiencias realmente son reales y no guionizadas, sin embargo, en múltiples ocasiones, diversos anfitriones le advierten que "el laberinto no es para él" . Originalmente, el laberinto era un juguete para niños con el que jugaba el hijo del difunto Arnold. Después de la muerte del niño, Arnold utilizó su pena y tristeza para comenzar a entender a los anfitriones en un nivel más profundo.

Iconográficamente un laberinto es un símbolo presente en diversas culturas, épocas y lugares. Entre sus diferentes significados, esta forma espacial compuesta por enrevesados pasillos ciegos y puertas ocultas está ligada a lo espiritual y asociado a los rituales de iniciación, tal y como lo podemos recordar de la mitología griega con Teseo y la morada del Minotauro. El laberinto es el símbolo que representa la búsqueda del centro personal, de uno mismo. Para hallar su centro, el culmen de esa búsqueda, se requiere de un "viaje", un ritual iniciático que implica la superación, en distintas etapas, de una prueba. Cada elección que toma un anfitrión hace que él o ella se acerquen o se alejen de la comprensión de sí mismos y de *Westworld*. El objetivo es, en última instancia, que el anfitrión llegue al centro de su propio laberinto metafísico a través de la serie correcta de experiencias y decisiones, momento en el que se darán cuenta de que son el centro de su propio universo. Es una herramienta de autorrealización.

El juego del laberinto en las manos de Dolores.

6.5. Desde la filosofía.

"Todo en este mundo es magia, excepto para el mago", comenta el director del parque, Robert Ford, a un niño robot en el segundo episodio de la serie, tras "hipnotizar" a una salvaje serpiente mecánica del desierto. No podemos olvidar que, aunque las montañas y ríos sean reales, todo el parque no deja de ser ilusorio, como un truco de mago. Los robots o "anfitriones" no tienen una sola vida, sino que están atrapados en un nietzscheano eterno retorno, a merced de los "relatos" que han de interpretar y de los caprichos de los huéspedes. La memoria electrónica de los anfitriones es borrada cada cierto tiempo, de forma que estos relatos puedan reiniciarse, y excepto por la elección de los huéspedes que los reclaman, pueden vivir los mismos acontecimientos cada día. Este bucle monótono comienza a cambiar a partir del segundo episodio, cuando después de conflicto con el fallo del Sr. Abernathy, vivencias y horrores de "vidas anteriores" emergen para formar un pasado recordado y consciente en la mente de Dolores y de Maeve.

¿Qué conceptos filosóficos han indagado en el despertar de la mente hacia una realidad ignorada? El mito de la caverna de Platón es uno de estos ejemplos que ha marcado la manera de pensar de las culturas de Occidente. Este mito aparece en los escritos que forman parte de *La República* (al principio del libro VII). Se trata, básicamente, de la descripción de una situación ficticia que ayudaba a entender el modo en el que Platón concebía la relación entre el mundo físico y el mundo de las ideas, y cómo nos movemos a través de ellos. Platón empieza hablando sobre unos hombres que permanecen encadenados a las profundidades de una caverna desde su nacimiento, sin

haber podido salir de ella nunca y, de hecho, sin la capacidad de poder mirar hacia atrás para entender cuál es el origen de esas cadenas. Así pues, permanecen siempre mirando a una de las paredes de la caverna. Detrás de ellos, a una cierta distancia y colocada algo por encima de sus cabezas, hay una hoguera que ilumina un poco la zona, y entre ella y los encadenados hay un muro. Entre el muro y la hoguera hay otros hombres que llevan con ellos objetos que sobresalen por encima del muro, de manera que su sombra es proyectada sobre la pared que están contemplando los hombres encadenados. De este modo, ven la silueta de árboles, animales, montañas a lo lejos, personas que vienen y van, etc. Esta ficción proyectada por la luz de la hoguera los distrae de la realidad: la caverna en la que permanecen encadenados. Para poder captar la realidad en todos sus detalles tendría que liberarse y salir, pero no sólo de una libertad física de sus ataduras, sino también de una liberación de sus prejuicios y concepciones. Por analogía, los anfitriones de *Westworld*, a medida que van descubriendo sus nuevas y traumáticas realidades, sufren una transformación similar en la que se rebelan contra su desfavorecida situación y tratan de acceder a la verdad de sus existencias.

Más adelante, en el siglo XIX, los filósofos existencialistas se centraron en el análisis de la condición humana, la libertad, la responsabilidad individual, las emociones y en el significado de la vida. Søren Kierkegaard y Jean-Paul Sartre trabajaron en estos términos. Sartre propone la idea de que la consideración más importante para la persona es el hecho de ser un ser consciente que actúa de forma independiente y responsable en base a su existencia, en lugar de ser etiquetado con roles, estereotipos, definiciones u otras categorías preconcebidas que se ajustan al individuo, la esencia. No hay una naturaleza humana que determine a los individuos, sino que son sus actos los que determinan quiénes son. En comparativa, los robots construyen sus consciencias existenciales en base a sus recuerdos y sus decisiones, llegando a desdibujar la separación entre el concepto construido de humano y naturaleza autómata.

Maeve será el personaje que con más desesperación trate de descubrir la realidad de su existencia.

6.6. Desde la psicología.

"Crees que el dolor te hará más pequeña por dentro, como si tu corazón colapsara sobre sí mismo, pero no es así. Siento espacios abriéndose dentro de mí, como un edificio con habitaciones que nunca exploré" (Dolores, episodio 4).

La profundas consecuencias del desarrollo cognitivo de los protagonistas mecánicos de la serie tienen bases identificativas con la evolución de la psicología del siglo XX. Algunos estudios importantes que marcan esta disciplina son incluso presentados como títulos de episodios, como *La teoría de la disonancia* (episodio 4) y *La mente bicameral* (episodio 10), cada uno con argumentos estrechamente relacionados con estos principios.

En psicología, el concepto de disonancia cognitiva hace referencia al colapso del sistema de ideas, creencias y emociones (cogniciones) que percibe una persona que tiene al mismo tiempo dos pensamientos que están en conflicto, o por un comportamiento que entra en conflicto con sus creencias. El concepto fue formulado por primera vez en 1957 por el psicólogo estadounidense Leon Festinger en su obra *Una teoría sobre disonancia cognitiva.* Así, por ejemplo, podemos ver en el cuarto capítulo cómo Maeve se enfrenta a estos cambios de actitud ante la realidad de ser consciente mientras se encuentra en los laboratorios de Delos. El efecto que resulta de esta tensión se puede tratar de resolver mediante el aprendizaje continuo de errores; Maeve utilizará la técnica del aprendizaje continuo de la realidad a través de "muertes".

La mente bicameral hace referencia directa a la aparición de la conciencia y su impacto en la sociedad. *El origen de la conciencia en la ruptura de la mente bicameral* (1987), de Julian Jaynes, expone la hipótesis de que la conciencia humana, tal como la interpretamos en nuestros días, no proviene de la evolución animal, sino que es un proceso aprendido y consolidado en los últimos tres mil años. Jaynes afirmó que, en el pasado, los seres humanos concebían la mente como dos entidades separadas. Una de ellas, que se manifestaría en forma de voces frecuentemente atribuidas a dioses, daba órdenes a otra más pasiva, con la que las personas se identificaban. Así, según esta teoría, la adquisición de la consciencia es un hito evolutivo posterior. El Dr. Ford explica que la programación inicial de los anfitriones incluía un monólogo interno con la voz de Arnold; el objetivo de éste era que desarrollaran su propia "voz", es decir, que

adquirieran consciencia y por tanto una mente autónoma. Tras el programa inserto de la actualización de los “Ensueños”, la capacidad de los anfitriones de situarse en el núcleo de sus experiencias y de asimilarlas en una autobiografía mental coherente permite la aparición del sentido de identidad.

7.

Conclusiones

Para finalizar este trabajo estableceremos una serie de conclusiones extraídas de la investigación, que responderán a los objetivos planteados desde el principio. Este orden de conclusiones se dividirán en dos bloques, uno que señala el contenido de los capítulos sobre el origen, evolución e importancia de las series de ficción dentro del marco contemporáneo, y otro bloque sobre las influencias culturales que podemos identificar dentro de la serie analizada.

Entre las ideas resultantes del primer bloque, concluimos que las series son productos audiovisuales que siguen un largo proceso de desarrollo y transformación constante. Este género televisivo toma su origen de otras grandes manifestaciones culturales como la literatura principalmente, en ideas y argumentos, y del cine, en técnica y formato. La estructura narrativa que siguen las historias de las series provienen de antecedentes literarios, radiofónicos y cinematográficos por entregas, que aprovechaban tanto la espacialidad temporal de producción de las mismas, que revertía directamente en el coste, como la intriga y fidelización que resultaba en el público.

Tanto si hablamos de las temáticas de ciencia ficción como de otras temáticas presentes en literatura, cine o televisión, debemos establecer una conexión inneglable con la evolución histórica de la sociedad en la que se producen y emiten las series, es decir, que las series son fenómenos culturales que tratan de reflejar una identidad colectiva y siguen patrones de legitimación cultural basados en las mismas pautas de comportamiento, costumbres e ideas de los grupos humanos que las consumen.

Especialmente a partir de la segunda mitad del siglo XX, las series abandonan progresivamente el objetivo de escuetos entretenimientos y los recursos simplistas para acercarse más al proceso de la realidad social, como un medio efectivo para hacer críticas de diversa índole sobre la misma, generando características de identidad propia, y atrayendo a un público más diversificado. La ciencia ficción prosperará como un género dentro de la cultura que sirve eficazmente a este propósito, a través de la imaginación y la creatividad de guionistas y directores que irán ganando importancia en la industria televisiva al igual que se venía consiguiendo en el cine, y que se servirán de temas como el desarrollo tecnológico, los avances de la ciencia, el desconocido espacio exterior o los futuros distópicos, entre otros.

A través de los nuevos medios de comunicación como internet, y el surgimiento de cadenas privadas especializadas en contenido serial y cinematográfico, dirigidas a sectores de espectadores selectivos, aparecen ofertas culturales diferenciadas de la programación tradicional, que establecen mayor competitividad en el medio y manifiestan grandes intereses en la creación de series con mayor proyección artística y con contenidos de calidad, que no sólo entretengan al individuo, sino que incidan en su emotividad y promuevan su capacidad crítica. El efecto será la afiliación cada vez mayor de la sociedad hacia el consumo de las series, la presencia de las mismas en el ámbito cotidiano de ocio y el auge del fenómeno *fan*.

Entre las ideas resultantes del segundo bloque, y estrechamente relacionadas con el primero, encontramos que las series componen sus historias y argumentos a través de un reconocible bagaje cultural inherente, que puede ser tan extenso y profundo como el autor o creador desee, que sirve como un método legitimador de esa identidad cultural que antes mencionábamos, y que podemos identificar mediante un análisis crítico de las mismas. De esta forma, los espectadores ven en ficción reflejos de su propia vida y contexto, y de la herencia de conceptos culturales, acumulados durante siglos, por medio de valores, tradiciones, códigos, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan dentro de un grupo y que actúan para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia a esa misma cultura.

Con la puesta en práctica de una visualización crítica y el análisis de una serie en concreto, *Westworld*, hemos conseguido extraer estos códigos heredados. En esta investigación en particular se han seleccionado unos pocos manejando perspectivas desde múltiples campos de estudio y disciplinas académicas. Así hemos utilizado visiones desde ámbitos como la literatura, que pueden descubrir, dentro de una serie contemporánea, alusiones a obras universales y de autores icónicos como Shakespeare, Lewis Carroll, Mary Shelley, H.G. Wells, Isaac Asimov, Philip K. Dick o Dante Alighieri; desde el ámbito cinematográfico encontramos identificadores tanto de la ciencia ficción como del *western* que establecen las tramas, motivos e iconos que componen la historia y a los protagonistas; desde la mitología clásica se desvelan antecedentes relacionados con la creación de vida artificial como las leyendas de Prometeo, Hefesto, Dédalo o Pigmalión; desde el punto de vista iconográfico se pueden manifestar significados esclarecedores en imágenes repetidas y destacadas a lo largo de

la serie, como es el caso de las adaptaciones de dibujos como el *Hombre de Vitrubio*, pinturas como *La creación de Adán*, instrumentos como la pianola o lugares como un laberinto; desde el campo de la filosofía también intervienen conexiones con planteamientos tan antiguos como los de Platón sobre la consciencia de la realidad o más cercanos como los del existencialismo de Kierkegaard o Sartre; ciencias sociales como la psicología pueden aportar influyentes bases teóricas a las construcciones del guión como las tesis sobre comportamiento y aprendizaje de Festinger o el autodescubrimiento de la identidad propia de Jaynes.

Para acabar, y por medio del ejemplo de *Westworld*, podemos comprobar que las series actuales no son sólo un producto audiovisual de mero entretenimiento, o una simple oferta lucrativa de la industria televisiva para completar la programación de los canales, también responden a inquietudes estéticas y artísticas, manifiestan críticas sociales entre sus arcos argumentales, incitan a la reflexión sobre nuestra realidad y sirven como potenciales difusoras de la cultura contemporánea a través de la red globalizadora de las pantallas.

8.
Bibliografía, filmografía y recursos web

Bibliografía.

Alonso Burgos, J. (2011): *Blade Runner. Lo que Deckard no sabía*. Madrid: Akal.

Arce, J. (1985): Apolodoro, *Biblioteca*, trad. y notas de M. Rodríguez de Sepúlveda. Madrid: Gredos.

Asimov. I. (1986): *Sobre la ciencia ficción*. Madrid: Edhasa.

Balló, J. y Pérez, X. (1997): *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.

Barceló, M. (2015): *Ciencia ficción. Nueva guía de lectura*. Barcelona: Ediciones B.

Bassa, J. y Freixas, R. (1993). *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*. Barcelona: Paidós.

Broncano, F. y Hernández de la Fuente, D., eds. (2010): *De Galatea a Barbie. Autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina*. Madrid: Lengua de trapo.

Carrión, J. (2011): *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.

Cascajosa Virino, C. (2016): *La cultura de las series*. Barcelona: Laertes.

Claeys, G. (2011): *Utopía. Historia de una idea*. Madrid: Siruela.

Clemente Fernández, M. D. (2009): *El héroe del western. América vista por sí misma*. Madrid: Complutense.

Crespo, E. (1995): *Introducción a la Psicología Social*. Madrid: Universitas.

De la Torre, T. (2016): *Historia de las series*. Barcelona: Roca.

Festinger, L. (1975): *Teoría de la disonancia cognoscitiva*. Madrid: Instituto de Estudios Políticos.

García Gual, C. (1999): Homero, *Ilíada. Odisea*, trads. de E. Crespo Güemes y J. Pabón Madrid: Espasa-Calpe.

García Gual, C. (2011): Platón, *Diálogos*. Volúmen I, intr. de A. Alegre Gorri. Madrid: Gredos.

García Manrique, R. (2008): *La medida de lo humano. Ensayos de bioética y cine*. Barcelona: Observatori de Bioètica i Dret.

González Vázquez, C. y Unceta Gómez, L., eds. (2007): *Literatura clásica, estética y cine contemporáneo, épica*. Madrid: Universidad Autónoma.

Imbert, G. (2010): *Cine e imaginarios sociales. El cine posmoderno como experiencia de los límites (1990-2010)*. Madrid: Cátedra.

Jaynes, J. (1987): *El origen de la conciencia en la ruptura de la mente bicameral*. México: Fondo de Cultura Económica.

Lacluyse, M. J. y Palau, E. (2003): Hesíodo, *Los trabajos y los días. La Teogonía. El escudo de Heracles*. Barcelona: Omega.

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015): *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.

López Casildo, G. (2002): Esopo, *Fábulas*. Madrid: Alianza.

Merelo, A. (2007): *Fantástica televisión. Las series que marcaron una época (1980-2007)*. Granada: AJEC.

Millares, C. (1996): Calístrato, *Descripciones*, trad. y notas de F. Mestre. Madrid: Gredos.

Muñoz Palacios, R. (2005): *Historia de la Filosofía occidental*, tomos I y II. Valencia: Edicep.

Pérez-Rioja, J. A. (1997): *Diccionario de símbolos y mitos*. Madrid: Tecnos.

Telotte, J. P. (2002): *El cine de ciencia ficción*. Madrid: Cambridge University Press.

Filmografía.

Lazarus III, P. N. (productor) y Crichton, M. (director), 1973: *Westworld* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Metro Goldwyn Meyer.

Arkoff, S. Z. (productor) y Heffron, R. T. (director), 1976: *Futureworld* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: American International Pictures.

Low Shaw (productor), Crichton, M. (director), 1980: *Beyond Westworld* [serie de televisión]. Estados Unidos: Warner Bros.

Abrams, J.J (productor), Nolan, J. y Joy, L.. (directores), 2016: *Westworld* [serie de televisión]. Estados Unidos: Warner Bros.

Recursos web.

Castelló Cogollos, E. (2004): *Mecanismos de construcción de la identidad cultural en las series de ficción*. En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, II, vol. X, nº20, Colima [artículo online]. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/26419906_MECANISMOS_DE_CONSTRUCCION_DE_LA_IDENTIDAD_CULTURAL_en_las_series_de_ficcion_el_caso_de_la_television_autonomica_en_Espana

García Martínez, A.N. (2016): *El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión* [artículo online]. Recuperado de: https://www.academia.edu/6979963/El_fen%C3%B3meno_de_la_serialidad_en_la_tercera_edad_de_oro_de_la_televisi%C3%B3n_Pre-Print_2014_

Loser, J. (2016): *Westworld, las diferencias entre la película y la serie*. En Xataca, Sección Spin Off, web sobre crítica de cine. Recuperado de: https://www.espinof.com/proyectos/westworld- las-diferencias-entre-la-pelicula-y-la-serie

Marcos, N. (2016): *Westworld, la nueva obsesión*. En El País, periódico digital, Sección Quinta Temporada, crítica de series. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2016/12/05/television/1480937580_677092.html

Muñoz Fernández, H. (2016). *¿Son arte las series de televisión?*. En la revista Index Comunicación, nº 6 (2), pp. 69-82, Salamanca [artículo online]. Recuperado de: http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/230/202

Sánchez, G. y Gallego, E. (2003): *¿Qué es la ciencia ficción?* [artículo online]. Recuperado de https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm

Solà Gimferrer, P. (2016): *La lectura que hay detrás de los pechos y miembros de Westworld.* En La Vanguardia, periódico digital. Recuperado de:

http://www.lavanguardia.com/series/20161208/412468535495/westworld-analisis-pechos-miembro.html

Zas Marcos, M. (2016): *Cinco pistas para no perderte en el laberinto de Westworld*. En Eldiario.es, periódico digital. Recuperado de:
http://www.eldiario.es/cultura/series/pistas-perderte-laberinto-Westworld_0_588291355.html