

Raquel FUENTES MARTÍNEZ

Universidad de Jaén, España

rfuentes@ujaen.es

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-1865-0864>

Recibido: 29/04/2021 – Aceptado: 01/06/2021

Para citar este artículo / To reference this article / Para citar este artigo

Fuentes Martínez, Raquel. "Hacia la búsqueda de la identidad y la conquista de la consciencia en el género de la ciencia ficción: humanidad versus tecnología en *Frankenstein* (1818) y *Westworld* (2016)". *Humanidades: revista de la Universidad de Montevideo*, nº 10, (2021): 69-101. <https://doi.org/10.25185/10.4>

Hacia la búsqueda de la identidad y la conquista de la consciencia en el género de la ciencia ficción: humanidad versus tecnología en *Frankenstein* (1818) y *Westworld* (2016)

Resumen: El desarrollo tecnológico y científico supone una parte esencial de la evolución del ser humano como especie. Así, el papel de estos en la relación con la humanidad se ha plasmado en diferentes manifestaciones artísticas, entre ellas la literatura y el cine. En el presente artículo analizaremos la pervivencia de la que es considerada la primera obra de ciencia ficción: *Frankenstein or The Modern Prometheus* (1818), de Mary Shelley en la primera temporada de una de las series de ciencia ficción más exitosas del panorama televisivo: *Westworld* (2016-2020). Con el análisis de ambas veremos cómo se plasman temas fundamentales que plantea la ciencia ficción: el impulso creador de la humanidad, las consecuencias éticas del acto de creación y la necesidad de la criatura de dar sentido a su existencia. Además, el análisis de aspectos en la novela y en la serie tales como los rasgos del personaje del creador y la relación de este con sus criaturas nos aportarán elementos de valor fundamentales para demostrar de qué manera el género de la ciencia ficción se ha hecho eco desde sus orígenes de cuestiones existenciales clave para la relación entre tecnología y humanidad. *Frankenstein* y *Westworld* son la evidencia de ello.

Palabras clave: Frankenstein, Westworld, hibris, otredad, ciencia ficción, tecnología.

Towards the quest for identity and the conquest of consciousness in the science fiction genre: humanity versus technology in *Frankenstein* (1818) and *Westworld* (2016)

Abstract: Technological and scientific development are an essential part of the evolution of human beings as a species. Thus, their role in the relationship with humanity has been reflected in different artistic manifestations, including literature and film. In this article we will analyse the survival of what is considered the first work of science fiction: *Frankenstein or The Modern Prometheus* (1818), by Mary Shelley in the first season of one of the most successful science fiction series on television: *Westworld* (2016-2020). By analysing both, we will see how the fundamental issues raised by science fiction are embodied: humanity's creative impulse, the ethical consequences of the act of creation and the creature's need to give meaning to its existence. Furthermore, the analysis of aspects in the novel and the series such as the character traits of the creator and his relationship with his creatures will provide us with fundamental elements of value in demonstrating how the genre of science fiction has echoed from its origins key existential questions for the relationship between technology and humanity. *Frankenstein* and *Westworld* are evidence of this.

Keywords: Frankenstein, Westworld, hubris, otherness, science fiction, technology.

Para a busca da identidade e a conquista da consciência no gênero de ficção científica: humanidade versus tecnologia em *Frankenstein* (1818) e *Westworld* (2016)

Resumo: O desenvolvimento tecnológico e científico é uma parte essencial da evolução do ser humano enquanto espécie. Assim, o papel destes na relação com a humanidade tem-se refletido em diferentes manifestações artísticas, incluindo a literatura e o cinema. Neste artigo vamos analisar a sobrevivência do que é considerado o primeiro trabalho de ficção científica: *Frankenstein ou The Modern Prometheus* (1818), de Mary Shelley na primeira temporada de uma das séries de ficção científica de maior sucesso na televisão: *Westworld* (2016-2020). Com a análise de ambos veremos como as questões fundamentais levantadas pela ficção científica são encarnadas: o impulso criativo da humanidade, as consequências éticas do acto de criação e a necessidade da criatura de dar sentido à sua existência. Além disso, a análise de aspectos do romance e da série, tais como os traços de personagem do criador e a sua relação com as suas criaturas, fornecer-nos-á elementos fundamentais de valor para demonstrar como o gênero de ficção científica tem ecoado desde as suas origens questões existenciais fundamentais para a relação entre a tecnologia e a humanidade. *Frankenstein* e *Westworld* são a prova disso.

Palavras-chave: Frankenstein, Westworld, híbris, alteridade, ficção científica, tecnologia.

Did I request thee, Maker, from my clay
To mould Me man? Did I solicit thee
From darkness to promote me?

Paradise Lost (x. 743-745)

Introducción

La búsqueda de la identidad, la conquista de nuestra consciencia como seres libres y el ejercicio del libre albedrío son cuestiones que surgen de nuestro anhelo como seres humanos. Son aspectos existenciales que se proyectan de muy diversas formas, una de las cuales es el arte y, dentro de este, la expresión literaria. En este sentido, en el género de la ciencia ficción se recogen estos temas existenciales de alcance ético que una humanidad en su avance tecnológico imparable se plantea. Expresiones culturales tan alejadas en el tiempo como son *Frankenstein or the Modern Prometheus* (1818), de Mary Shelley y la serie de televisión de ciencia ficción *Westworld* (2016-2020) son un ejemplo de ello.

Por un lado, la obra de Shelley es reconocida como la primera expresión del género de la ciencia ficción, ya que, en opinión de críticos como Kitson, si bien es cierto que contiene elementos de la literatura gótica, se aleja de sus clichés y no incluye lo sobrenatural centrándose, además de en cuestiones existenciales, en los avances de la ciencia de la época y en sus posibles aplicaciones, especialmente en lo referido a la electricidad y el galvanismo.¹ Las manifestaciones del género de la ciencia ficción no sólo son literarias. Así, para autores como Barceló la ciencia ficción puede expresarse igualmente en el cine, la televisión, el teatro, la radio, la poesía y el cómic. Este autor alude a la esencia del género, al referirse a él como una narrativa formada por historias en las que el elemento determinante es la especulación imaginativa, esto es, el «¿Qué ocurriría si...?», así como el sentido de la maravilla: la capacidad de sorprender al lector o al espectador. Igualmente, la ciencia ficción ofrece y presenta paisajes, sociedades y personajes que son diferentes a lo habitual y que nos interesan por sus peculiaridades.² Siguiendo este argumento crítico,

1 Peter J. Kitson, "The Romantic Period, 1780-1832", en *English Literature in Context*, ed. Paul Poplawski (Cambridge: Cambridge University Press, 2017²), 346-347.

2 Miquel Barceló, *La ciencia ficción* (Barcelona: UOC, 2015), 15-19.

y tal y como desarrollaremos en este artículo, la serie de televisión *Westworld* se enmarca claramente en el género de la ciencia ficción.

Así, se cumplen más de doscientos años de la publicación de la novela de Mary Shelley y los versos de John Milton en *Paradise Lost*, incluidos por la autora antes de su prefacio a la novela, se convierten en un eco familiar cada vez que reconocemos la influencia de *Frankenstein* en el género de la ciencia ficción moderna. Constituyen, en realidad, la demanda más profunda de la criatura hacia su creador, ya que los versos de Milton parecen una constante en la existencia de cualquier ser creado: esa parada existencial que le lleva a cuestionar a un ser aparentemente superior sobre el papel que el libre albedrío ha tenido en su nacimiento a este mundo. Y es que la criatura, una vez nacida y expuesta a este con todas sus consecuencias parece preguntarse una y otra vez sobre el sentido de su existencia, a la vez que cuestiona a su creador, en el que proyecta sus interrogantes, en un proceso en el que no siempre se aviene a él con buenos términos. Parece que Shelley nos quiere dejar claro a través de los versos de Milton que la relación entre creador y criatura está lejos de ser fácil y que esta se subleva irremediamente. Los versos nos anticipan una criatura que cuestiona a su creador sobre su libre albedrío, al ser creado en un mundo al que está llamado a habitar. De esta forma, en la novela de *Frankenstein*, encontramos una gran cantidad de preguntas existenciales que el hombre siempre llevó consigo y que, de manera recurrente, aparecen en la ciencia ficción de nuestro avanzado siglo XXI. De esta manera, tal y como Tatar opina, cada época crea, recrea y reinterpreta significados a través de nuevas lecturas de textos ya existentes.³ La prominencia de ciertas historias frente a otras es un síntoma de la producción cultural, de la forma en la que la cultura se constituye a sí misma y nos constituye a nosotros mismos. Siguiendo esta idea, podemos afirmar que la novela y el personaje de Shelley han tenido una notable influencia en la cultura popular del arte contemporáneo como es el caso del cine o del cómic. Tal y como opina Jansson, es indiscutible que *Frankenstein* es parte de nuestra iconografía social y cultural.⁴ Por tanto, podemos afirmar que en nuestra cultura ha pervivido no sólo el personaje de Frankenstein, sino muchos de los dilemas que encontramos en la novela

3 Maria Tatar, *Off With Their Heads! Fairy Tales and the Culture of Childhood* (Princeton: Princeton University Press, 1992), 230.

4 Siv Jansson, Siv, "Introduction and Notes", en *Frankenstein*, Mary Shelley (Hertfordshire: Wordsworth Classics, [1818] 1993), vii.

de Mary Shelley. Su influencia ha sido tal que supone «un relato de enorme impacto mítico, inolvidable y conmovedor».⁵

Por tanto, partiendo de esta esta inmensa proyección del personaje y la novela ¿dónde podemos ver las ideas y cuestiones que nos plantean, una gran mayoría de ellas filosóficas y existenciales, en nuestro moderno y tecnológicamente avanzado siglo XXI? En el presente artículo rastreamos la huella de este moderno Prometeo y de su universo monstruoso para hacer evidente que la novela, el personaje y los temas existenciales que plantea están más vivos que nunca. Y es que Frankenstein continúa su andadura y reaparece en la ciencia ficción actual, y más concretamente en *Westworld* (2016-2020), una de las series de ciencia ficción más inquietantes y aclamadas por la crítica del panorama televisivo actual.

Creada por Jonathan Nolan y Lisa Joy para la cadena de televisión HBO, *Westworld* está basada en la película homónima de 1973, escrita y dirigida por el novelista estadounidense Michael Crichton. La primera temporada consta de diez capítulos y se estrenó el 2 de octubre de 2016, finalizando el 4 de diciembre del mismo año. Teniendo en cuenta las buenas críticas y los niveles de audiencia, la cadena renovó la serie para una segunda temporada que se estrenó en 2018 y a la que sucedió una tercera en 2020. Ha sido galardonada con numerosos premios y está nominada a otros muchos⁶. La serie de *Westworld* recoge los aspectos fundamentales de la película de Michael Crichton aunque supone una actualización de los elementos referidos al desarrollo de la ciencia y de la tecnología, cuestión que atrae a un público actual, aficionado y acostumbrado a unos efectos especiales que avalan y resaltan dicho avance. Analizar el mito de Frankenstein y las cuestiones éticas que plantea la novela a la luz de la serie televisiva nos permitirá acercarnos a una proyección más moderna y cercana del avance tecnológico del que somos testigos en este siglo XXI.

Nuestro artículo se centrará en la primera temporada en la que se sitúa al espectador en un parque tecnológico de extensión gigantesca, en el que a los huéspedes –los clientes que pueden pagar para entrar en este parque temático– se les ofrece la experiencia de vivir la recreación del Lejano Oeste, ese EE. UU. de 1880. Así, los clientes se sumergen en la experiencia del pionero hasta su

5 Carlos García Gual, *Diccionario de mitos* (Madrid: Siglo Veintiuno, 2003), 157.

6 Para consultar esta información véase <https://goo.gl/wSgkYU> (23/03/2021), así como la página web oficial de la cadena HBO: [https://es.hboespana.com/series/westworld/23871b4b-99e0-42a0-8122-4254db35c073\(23/03/2021\)](https://es.hboespana.com/series/westworld/23871b4b-99e0-42a0-8122-4254db35c073(23/03/2021)).

máxima expresión. Se trata de una inmersión total, ya que pueden integrarse en cualquiera de las líneas argumentales del parque y tener la posibilidad de vivir en una sociedad de armas, acción y violencia en un entorno totalmente al margen de la ley. De esta forma, los huéspedes actúan libremente, sin freno ético o moral, ya que los personajes con los que interactúan –llamados en la serie anfitriones– son androides.⁷ Estos androides son máquinas diseñadas para un uso específico: satisfacer los deseos de los clientes en el contexto de una gigantesca obra teatral interactiva. Cada vez que los humanos dañan a los androides, estos son reparados y puestos de nuevo en el parque para volver a satisfacer a los huéspedes. Todas las líneas argumentales que se desarrollan en *Westworld* son supervisadas en un mapa tridimensional, lo que da al espectador una idea del momento de gran desarrollo tecnológico en el que se sitúa la serie.

En este punto, debemos señalar que el tema de las consecuencias tecnológicas en la explotación del parque temático y de los recursos científicos para fines experimentales y lucrativos es una de las constantes en la narrativa del creador de la película homónima *Westworld* (1973), en la que, como hemos mencionado anteriormente, la primera temporada de la serie se basa. Así, el novelista y guionista Michael Crichton aborda este tema en la novela de ciencia ficción *Jurassic Park*, de 1991. Dicha obra se popularizó en su versión cinematográfica, cuyo guión adapta el propio Crichton junto con Malia Scotch Marmo y dirige Steven Spielberg en 1993. Autores como Gallardo-Torrano establecen una relación estrecha entre *Westworld*, *Jurassic Park* y la obra de Shelley: «[...] most techno-thrillers written by Crichton, and particularly *Westworld* and *Jurassic Park*, epitomize an American version of the technoscientific conflict made evident by Mary Shelley».⁸ Crichton revisa temas similares y proyecta

7 Cfr. Isaac Asimov, “Introducción: El aprendiz de Dios”, en AA. VV., *El mito de Frankenstein* (Barcelona: Timun Mas, 1996), 10. En esta introducción a la obra Asimov hace un resumen de los diferentes términos que se han usado para referirse a los seres humanos artificiales. Por ejemplo, autómatas –que se mueve por él mismo–, homúnculo –ser humano pequeño–, androide o humanoide –parecido al hombre–. Los términos más usados han sido robot –palabra checa que significa «esclavo» y que aparece por primera vez en R.U.R (1921), la obra teatral del escritor checo Karel Chapek– y androide. La diferencia de estos dos últimos en el género de la ciencia ficción es que el primero se refiere al humano artificial construido en metal, y el segundo integra una sustancia orgánica que tiene la apariencia de la carne y sangre. Igualmente, véase Jesús Alonso Burgos, *Teoría e historia del hombre artificial: de autómatas, cyborgs, clones y otras criaturas* (Madrid: Akal, 2017), 243, quien ahonda en la definición y rasgos del concepto de cyborg, contracción de las palabras *cybernetic* y *organism*. Acuñado en 1960, el término es el corolario de la mecanización extrema de los cuerpos humanos a fin de dotarlos de las potenciales de las máquinas al integrar dispositivos mecánicos, electrónicos o cibernéticos y crear un superhombre que pudiera enfrentarse a entornos hostiles y extremos. No se trataría de suplir insuficiencias biológicas sino de superar límites biológicos. En nuestro artículo adoptamos el término «androide» para referirnos a las inteligencias artificiales de la serie.

8 Pere Gallardo-Torrano, “The McDonaldisation of the Modern Prometheus: Michael Crichton’s *Westworld* and *Jurassic Park*”, *Literature d’America* 24, n° 103-104 (2004): 137.

metáforas tanto en *Westworld* como en *Jurassic Park* que recogen cuestiones que son evidentes en el género: creadores científicos de rasgos prometeicos que esquivan el aspecto ético al buscar un reconocimiento egótico; el parque temático como ensayo científico y, finalmente, como producto de consumo; el conflicto entre creador y creación y, por último, la destrucción de lo creado como forma de castigo.

En el presente artículo al analizar la influencia del clásico de Shelley en la primera temporada de *Westworld*, veremos la relación que la ciencia ficción nos ofrece sobre la conexión entre la naturaleza humana y la tecnología. Revisaremos, además, el concepto de *hibris* para comprobar cómo se proyecta la figura de Prometeo y su afán creador en la cultura clásica en *Frankenstein* y en la ciencia ficción de *Westworld*. Esto nos llevará a analizar la intencionalidad del creador hacia su obra contextualizada en la sempiterna pregunta sobre si el desarrollo tecnológico supone un avance en la evolución del ser humano o, más bien, resulta ser una involución de alcance moral y ético. Las dudas que los creadores de supuestos monstruos y de androides muy avanzados tecnológicamente, de estos Prometeos modernos y contemporáneos, hacen que nos cuestionemos sobre la validez de lo que crean. Sin embargo, este cuestionamiento va más allá, ya que tanto *Frankenstein* como *Westworld* plantean si son los creadores los que deben ser cuestionados por el alcance de su creación. Así, será el despertar de la consciencia en la criatura lo que hace replantearse al lector y al espectador hasta qué línea debe ser llevado el avance tecnológico y si es legítimo traspasar esa línea. En la novela de *Frankenstein* se hace evidente que la criatura, a pesar de ser un avance tecnológico para la época, no termina más que siendo un monstruo para su creador, una abominación de cuya paternidad no se hará cargo. Por su parte, en la serie de *Westworld* es claro cómo la creación de una realidad distópica —el parque temático— puesta al servicio de una humanidad sin escrúpulos queda abocada al caos.⁹ En ambos casos es evidente que el concepto de «el otro», ya sea monstruo o androide, es una amenaza que debe ser subyugada y puesta bajo control: un control que debe ejercerse negando su consciencia y libre albedrío.

Con los avances tecnológicos que nos ofrecen tanto *Frankenstein* como *Westworld* podemos reflexionar sobre las promesas de la tecnología, ya que estas

9 Es interesante señalar el significado que da Michael Crichton al parque temático tanto en *Westworld* como en *Jurassic Park*. Gallardo-Torrano señala que el parque representa la naturaleza sumisa, domesticada por la ciencia y, a la vez, descontrolada. Así, Crichton da forma al dilema técnico-científico que emplaza en una sociedad consumista, ávida de entretenimiento y autoindulgente respeto a su responsabilidad tecno-ética. Cfr. Gallardo-Torrano, “The McDonaldization of the Modern Prometheus”, 138.

implican igualmente unos riesgos que quizás no siempre estamos preparados para asumir. El desarrollo tecnológico parte de la euforia inicial gracias a sus avances para la humanidad, pero ¿puede esa euforia transformarse en tragedia? La novela y la primera temporada de la serie nos acercan, de esta forma, a la noción de castigo que la *bibris* griega ya implicaba. La decisión sobre si merece la pena asumir los riesgos de una tecnología descontrolada ya no parece estar solamente en manos del ser humano creador, sino también en las de su creación, unas criaturas que han podido recobrar la consciencia reclamada. Una criatura que busca su razón de existir –el monstruo de Frankenstein lo hace desesperadamente en la novela de Shelley– y la búsqueda de la propia consciencia –los androides de *Westworld* la reclaman como legítima. De esta forma, la conquista de la consciencia nos hará llegar a uno de los temas claves que presentan la obras: el reclamo del libre albedrío como elemento consustancial a toda creación.

Igualmente, analizaremos la relación de la criatura con su creador y veremos si esta relación entre ser humano y creación tecnológica se plantea como desnaturalizada. Veremos si esa desnaturalización pertenece en realidad al creador o a lo creado. ¿Hace mejor al ser humano la posibilidad de usar la tecnología para crear o se convierte finalmente esa creación en la evidencia de su deshumanización? Es una cuestión que la ciencia ficción ha planteado desde sus orígenes.

Finalmente, desarrollaremos la idea del monstruo y del androide, proyectados en los personajes de Frankenstein y de Dolores¹⁰ (Evan Rachel Wood) en el contexto de la otredad,¹¹ como metáforas de lo diferente y como proyecciones del miedo del creador ante la evidencia de una creación consciente y demandante de cuestiones existenciales sobre su naturaleza y propósito. *Frankenstein* y *Westworld* reflejan, así, que en el afán creador de la tecnología hay un exceso de inmediatez y de necesidad egótica de ser reconocido y alabado por el mundo –es el caso de Víctor Frankenstein– y de un afán lucrativo y de ansia de poder en los creadores del parque temático de

10 Cfr. Zoe E. Seaman-Grant, “Constructing Womanhood and the Female Cyborg: A Feminist Reading of *Ex Machina* and *Westworld*” (Honors Theses. 202, Bates College, 2017), 4. <http://scarab.bates.edu/honorsthesis/202>. Para esta autora los ciborgs femeninos han ocupado el imaginario colectivo desde 1927 con la ya mítica película de ciencia ficción *Metrópolis*. Desde entonces esta imagen no ha dejado de aparecer en series y películas del género.

11 Asimov, “Introducción: El aprendizaje de Dios”, 9-15; Judith Halberstam, *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters* (Durham, London: Duke University Press, 1995); Donna Haraway, *Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature* (London: Free Association, 1991); Donna Haraway, “A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late 20th century”, en *The International Handbook of Virtual Learning Environments*, editado por Joel Weiss, Jason Nolan, Jeremy Hunsinger y Peter Trifonas (Netherlands: Springer, 2006), 117-158; Alonso Burgos, *Teoría e historia del hombre artificial*.

Westworld. Podremos comprobar si en ambas obras el desarrollo tecnológico da espacio para que la criatura –monstruo o androide– pueda expresarse y si le permite, finalmente, conquistar sus demandas.

La *hibris* griega y el desarrollo tecnológico como acto prometeico: la figura del creador en *Frankenstein* y *Westworld*

El desarrollo tecnológico y la relación que este ha tenido a lo largo del tiempo con el ser humano ha sido uno de los temas fundamentales del género de la ciencia ficción. Esta relación y la necesidad imperiosa de querer crear, usando los medios tecnológicos correspondientes a cada época, no se manifiesta solamente en este género sino que ya puede encontrarse en los relatos míticos y en el concepto de *hibris*. En este sentido, una de las primeras cuestiones que se plantean al analizar la novela y la serie es qué hay de ese *Frankenstein* de 1818 en una serie en la que un avance tecnológico impactante parece ser el protagonista. Así, uno de temas comunes en ambas obras es el impulso de querer crear. Tanto la novela como la serie giran en torno a una «debilidad» o «defecto» humano, que los griegos llamaron *hibris*. Se ha traducido como «desmesura», es un intento de transgresión de los límites impuestos por los dioses a los hombres, el orgullo y la soberbia que hace que los hombres quieran emular y rivalizar con los dioses con frecuencia en un intento de querer crear lo que no les está permitido.¹²

La *hibris* es un tema común en la mitología, las tragedias griegas y el pensamiento presocrático, cuyas historias incluían a menudo a protagonistas que sufrían de *hibris* y terminaban por ello siendo castigados por los dioses. Uno de los ejemplos de *hibris* en la mitología griega es Prometeo. Es el hijo del titán Jápeto, amigo de los mortales, de carácter astuto, rebelde e indisciplinado, Prometeo tiene características especiales, ya que no combate con Zeus desplegando su fuerza, sino con las armas del espíritu, la astucia y el engaño.¹³ Prometeo se comporta como un dios creador cuando modela a

12 René Martín, dir., *Diccionario Espasa. Mitología griega y romana* (Madrid: Espasa-Calpe, 1996), 233.

13 Christine Harrauer y Herbert Hunger, *Diccionario de mitología griega y romana: con referencias sobre la influencia de los temas y motivos antiguos en las artes plásticas, la literatura y la música de Occidente hasta la actualidad* (Barcelona: Herder, 2008), 724.

los hombres en barro. Es curioso observar cómo, según algunas versiones del mito, Prometeo, dotado de una inteligencia superior, infunde vida a su creación humana, arrebatando un poco de fuego del carro del Sol y dándosela a esta.¹⁴ El fuego del que ahora disponen los hombres es fundamental para su supervivencia y una marca de evolución que los separa de los animales, ya que les permite cocinar la carne, construir objetos y modelar otros. Como afirma Vernant: «El fuego se convierte en la marca de la cultura humana. El fuego prometeico, sustraído con astucia, es un fuego «técnico», un procedimiento intelectual, que diferencia a los hombres de los animales y consagra su carácter de criaturas civilizadas».¹⁵ Lógicamente, Zeus castiga a Prometeo por sus atrevimientos, ya que disponer del fuego es para los humanos una transgresión que les supone abrir la puerta de la tecnología y la evolución.

En la novela de Mary Shelley resulta inevitable en este punto la comparación con el momento en el que Víctor Frankenstein infunde vida a su creación. La chispa «tecnológica» que emplea es la electricidad, una versión moderna de ese fuego que Prometeo arrebató a los dioses.¹⁶ De esta forma, el científico creador también alude al éxito de su experimento en términos metafóricos al referirse a la luz que iluminará el mundo. Así, Víctor Frankenstein afirma: «No one can conceive the variety of feelings which bore me onwards, like a hurricane, in the first enthusiasm of success. Life and death appeared to me ideal bounds, which I should first break through, and pour a torrent of light into our dark world».¹⁷

En su orgullo o *hibris*, y al igual que Prometeo, el hombre quiere rebelarse y emular a Dios creando un nuevo ser. Por esta razón, Víctor Frankenstein es el moderno Prometeo, como nos dice el título de la novela de Shelley, porque decide usar los avances de las ciencias para un fin creador. Si para los poetas románticos Prometeo fue ensalzado como héroe, libertador revolucionario,

14 AA. VV., *Antología de leyendas universales* (Barcelona: A.L. Mateos, 1991), 58-59

15 Jean-Pierre Vernant, *El universo, los dioses, los hombres. El relato de los mitos griegos* (Barcelona: Círculo de Lectores, 2001), 77.

16 Fue mucha la relevancia que tuvieron en la época de Mary Shelley los experimentos relacionados con la electricidad. Cfr. Maurice Hindle, *Mary Shelley. Frankenstein or the Modern Prometheus* (London: Penguin, 1994): 171-172. Este autor se refiere con detalle a ellos, aludiendo a su repercusión en la comunidad científica de la época. Igualmente, en el texto de Shelley encontramos referencias a la fascinación de Víctor Frankenstein sobre la electricidad y a los experimentos del propio padre al respecto: «The catastrophe of this tree excited my extreme astonishment; and I eagerly inquired of my father the nature and origin of thunder and lightning. He replied, "Electricity;" describing at the same time the various effects of that power. He constructed a small electrical machine, and exhibited a few experiments; he made also a kite, with a wire and string, which drew down that fluid from the clouds». Mary Shelley, *Frankenstein. 1818 Text* (Oxford: Oxford University Press, [1818] 1994), 24.

17 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 36.

artista y creador,¹⁸ en el texto de Shelley vemos un moderno Prometeo cuyo propósito es diferente, esto es, acabar con el sufrimiento humano generado por la enfermedad para hacerlo invulnerable. Por tanto, su objetivo es inicialmente noble: «I entered with the greatest diligence into the search of the philosopher's stone and the elixir of life. But the latter obtained my most undivided attention: wealth was an inferior object; but what glory would attend the discovery, if I could banish disease from the human frame, and render man invulnerable to any but a violent death!».¹⁹

Otra de las motivaciones de Víctor Frankenstein no es sólo el orgullo que lo hace querer crear, sino su curiosidad científica por el origen mismo de la vida, lo que supondría, igualmente, una manifestación de la *híbris* griega: «One of the phænonema which had peculiarly attracted my attention was the structure of the human frame, and, indeed, any animal endued with life. Whence, I often asked myself, did the principle of life proceed?».²⁰

Si en Víctor Frankenstein encontramos el moderno Prometeo, en la serie de *Westworld* podemos reconocer al Prometeo contemporáneo: Robert Ford (Anthony Hopkins), director creativo y responsable de la creación de los androides. De forma similar, encarna al dios creador, ya que ejerce poder, conocimiento y control. Este personaje representa la mente arrogante que todo lo sabe y lo ve en Delos –corporación a la que pertenece Westworld–.

Con el avance de la serie vemos que Robert Ford no es el único creador del parque sino que en sus orígenes Westworld fue coideado por otra mente creadora: Arnold Weber (Jeffrey Wright) y que Ford recrea con posterioridad en el androide de Bernard Lowe (Jeffrey Wright), su mano derecha, ya que representa un rol fundamental como programador de los androides. Como afirma Netolicky, Westworld es un universo binario en el que los personajes tienen su contrapunto en otro u otros,²¹ lo que se cumple en el caso de los creadores, ya que Weber representa al creador consciente de la relevancia de

18 Harrauer y Hunger (2008) se refieren a la pervivencia de Prometeo en todas las épocas. Así, la Edad Media ve en el ser mitológico al creador dotado de talento y precursor de Cristo. Para los neoplatónicos del Renacimiento supuso el representante del intelecto. En épocas sucesivas se resaltó su capacidad de rebelión y lucha contra el dominio político y eclesiástico. También fue símbolo del progreso científico y de la civilización. Durante el Romanticismo fue considerado el combatiente contra las cadenas que atenazaban la creatividad del artista así como la quintaesencia del hombre doliente y, ya en el siglo XX, el representante del hombre por antonomasia.

19 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 23.

20 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 33.

21 Deborah M. Netolicky, "Cyborgs, desiring-machines, bodies without organs, and Westworld: Interrogating academic writing and scholarly identity", *KOME An International Journal of Pure Communication Inquiry* 5, nº1 (2017): 94, doi: 10.17646/KOME.2017.16

su obra, sin miedo a que los androides adquieran sensibilidad y consciencia. Siente, más bien, asombro respecto al hecho de que esto pueda conseguirse desde la ingeniería y en el campo de la inteligencia artificial. Ante esta posibilidad tecnológica, Weber siente una suerte de vértigo ético que le hace plantearse la viabilidad del parque temático, ya que si los androides pudieran adquirir consciencia y sensibilidad humanas el proyecto titánico que codirige llegaría a un dilema moral.

Otro de los descubrimientos de Weber es que el camino hacia esa consciencia que él y su socio construyen gracias al avance tecnológico no es un camino lineal sino un laberinto –no en vano el nombre de la primera temporada de la serie es precisamente «The Maze»–. Programar a los androides para que recorran el laberinto del despertar de la consciencia lleva a la discrepancia con su socio y cofundador de Westworld, Robert Ford. Será Weber el que inserte códigos específicos en los personajes principales de los androides –Dolores y Maeve– para que comiencen un camino laberíntico hacia su despertar. Solo así podrán romper el vínculo con una humanidad que los esclaviza en un bucle de sometimiento y «deshumanización» con el que él no estuvo de acuerdo al idear inicialmente el parque temático de Westworld. Así, Weber decide morir con la ayuda de Dolores treinta años antes del punto inicial de la serie, por lo que la responsabilidad en el desarrollo tecnológico del parque es asumida por Robert Ford, «padre» de los androides y de sus tramas argumentales, lo que lo convierte en un ser creador de atributos divinos. En este sentido, Winckler llama la atención sobre dichos atributos en el contexto de una sociedad tecnológicamente muy avanzada y de la relación con Henry Ford (1863-1947). De esta forma, para Winckler la coincidencia de apellidos no es casual: «Like Henry Ford, Ford is a builder of machines with the purpose of profoundly transforming human life. [...] Ford's name also carries connotations of God and of a God that a perverted society deserves at that».²²

Así, Robert Ford, al igual que el padre del denominado «fordismo», es el responsable de la producción de un gran número de máquinas –los androides de la serie– en una corporación con financiación suficiente para llevar a cabo este proceso, no a bajo coste ni en una línea de producción en cadena –tal y como el fordismo promovió–, pero sí de manera suficientemente eficaz y avanzada en lo tecnológico para construir todo un parque temático. En la serie

22 Reto Winckler, “This Great Stage of Androids: Westworld, Shakespeare and the World as a Stage”, *Journal of Adaptation in Film and Performance* 10, nº2 (2017): 177.

no se ahorran escenas en las que los técnicos de la corporación, ingenieros altamente cualificados, trabajan en dependencias con los medios tecnológicos suficientes para realizar su tarea.

Igualmente, podemos decir que la caracterización del personaje de Robert Ford como un dios creador omnipresente y omnipotente se ve reforzada por el nombre de la corporación que dirige y su referencia mitológica: Delos, lugar de nacimiento de Apolo, quien fija esta isla como uno de los lugares más sagrados de Grecia, dándole el nombre de «la brillante».²³ Al igual que Delos, *Westworld* es como una isla brillante en su tecnología punta, un lugar apartado y diseñado exclusivamente para aquellos que deciden participar en el abuso consumista. En su representación moderna como parque temático, resulta ser también un lugar sagrado, ya que el poder de la creación se hace efectivo allí y llega hasta una perfección tecnológica sin límites.

Si bien Henry Ford fue el impulsor de la máquina a bajo coste puesta al servicio de muchos –en el contexto de la sociedad consumista–, así, de la misma forma, Robert Ford abandera un consumismo desaforado siguiendo la filosofía típica del parque temático. De esta forma, el mensaje en *Westworld* es: si puedes pagar, puedes usar *Westworld* sin freno ético o moral, ya que como cliente tienes derecho a la explotación de todo lo que el parque puede ofrecer: los androides, las líneas argumentales y su escenario natural.

Hemos visto hasta ahora cómo el desarrollo tecnológico se materializa en manos de los creadores prometeicos de Víctor Frankenstein y Robert Ford/Arnold Weber, teniendo en cuenta el concepto de *hibris*. Un concepto que engloba, además, otras connotaciones y consecuencias que también pueden encontrarse en *Frankenstein* y *Westworld*.

En este sentido, si consideramos el término *hibris* siguiendo el análisis que hace Kaufmann podemos establecer una clara relación entre la forma en la que tanto el monstruo de la novela como los androides de la serie son tratados por sus creadores. *Hibris* es violencia e insolencia desenfrenada, ultraje, violación, rapto y designa ampliamente, además, todas las injurias más graves hechas a una persona, lo que está relacionado con la manera en la que un hombre más fuerte trata a otro.²⁴ Así, en la novela de Shelley el trato más cruel que ejerce

23 Cfr. Pierre Grimal, *Diccionario de Mitología Griega y Romana* (Barcelona: Paidós, 1979), 35.

24 Walter Kaufmann realiza un interesante análisis en su estudio de la tragedia de los términos *hibris* y *hamartia*. En su opinión este último está más cerca del significado de «imperfección o debilidad moral o intelectual». Ofrece un análisis detallado aplicado especialmente a la Odisea. Cfr. Walter Kaufmann, *Tragedia y filosofía* (Barcelona: Seix Barral, 1978), 114-15.

en el monstruo se produce cuando su creador niega a este una compañera y, a pesar de sus ruegos, lo condena a la soledad más absoluta. Víctor resalta la otredad de su criatura y lo condena por ella. En el caso de *Westworld*, las implicaciones del término se extienden, además, al trato que los androides reciben por parte de los usuarios del parque temático. El miedo que sufre el monstruo de Frankenstein y la desorientación del androide Dolores son un reflejo en sí del miedo que sus creadores proyectan en ellos. El miedo a lo diferente, la dificultad del ser humano a aceptar lo que aparentemente lo aleja y diferencia del otro parece justificación suficiente para el abuso del creador frente a la criatura. A este abuso en el trato al que aludimos se refiere Kaufmann al recoger también en el término de *hibris* el sentido de «ultraje, crimen e insolencia». ²⁵ Como vemos, se trata de una relación vejatoria de los humanos hacia los androides que aparece normalizada en *Westworld* y que, además, es auspiciada, consentida e ideada por el creador científico y los socios propietarios de Delos.

Como mencionábamos con anterioridad, la *hibris* conduce al castigo porque en la tragedia clásica la osadía del que juega a ser creador –del héroe– es castigada. Pero este castigo no puede ser impuesto desde fuera porque el espectador lo consideraría injusto. Como afirma Terry Eagleton en su estudio sobre la tragedia, el final trágico se produce por un efecto boomerang: el héroe busca una cosa y en esa búsqueda provoca su propia destrucción. ²⁶ En este sentido, Festugière se refiere a lo esencial de la noción de justicia en el contexto de la tragedia griega y explica, igualmente, la noción de castigo. Así, afirma que en ese problema capital que plantea la tragedia griega –el insecto humano expuesto a la fatalidad–, se busca la solución en la idea de justicia de la siguiente forma: «Si el hombre sufre, es necesario que haya sido culpable: sin ello el Dios justo se viene abajo». ²⁷ Por tanto, es el hombre mismo el responsable de su castigo. Un castigo que se supone merecido por el atrevimiento que comete. En el concepto de *hibris* y del castigo que con frecuencia es inherente a él, también hay que hacer referencia al papel del destino y de la libertad. García Gual lo analiza en el personaje del héroe de la tragedia en la que este elige libremente, pero en su elección se encamina a la destrucción o sufrimiento, ya que aunque el héroe hace uso de su libre

25 Kaufmann, *Tragedia y filosofía*, 120.

26 Terry Eagleton, *Dulce violencia. La idea de lo trágico* (Madrid: Trotta, 2011).

27 André-Jean Festugière, *La esencia de la tragedia griega* (Barcelona: Ariel, 1986), 17.

albedrío resulta que, a la postre, rechaza lo que hace. Es decir, elige una actuación que tiene fatales consecuencias.²⁸

En este sentido, si aplicamos esta contextualización a la novela y a la serie que nos ocupan, Víctor Frankenstein busca el conocimiento último que le permita ser dios, crear vida, siendo el moderno Prometeo, pero termina rechazando su propia creación, al sentir que no puede controlar las demandas que su criatura le hace. En su afán creador provoca la destrucción de su familia, la suya propia e induce, finalmente, a la de la criatura. Por su parte, Robert Ford y su equipo buscan crear seres cada vez más reales, más humanos en apariencia para ponerlos bajo el control de los huéspedes y al servicio de los requerimientos del parque para cumplir con el afán lucrativo de Delos, por lo que terminan recibiendo un castigo como consecuencia de su «atrevimiento», de su *hibris*. Robert Ford, en su papel de Prometeo contemporáneo, busca explotar al androide, rechazando igualmente la demanda de sus criaturas: la búsqueda de la identidad, de la consciencia y del libre albedrío. Es por ello que el destino de Ford es trágico, y por extensión, el de la corporación de Delos, regida por los humanos.

En el contexto más amplio del desarrollo tecnológico se puede leer como una advertencia de los peligros que su mal uso podría acarrear a la humanidad. Como resume Gallardo-Torrano: «Both *Westworld* and *Jurassic Park* rely on the exploitation of the myth of Prometheus applied to technoscience, something which Mary Shelley had already materialized in *Frankenstein*. [...] whose relevance lies in its ability to confront religion and technoscience, faith and reason, ignorant submission and cosmic challenge».²⁹

Vemos cómo la ciencia ficción desde sus orígenes hasta sus manifestaciones más modernas ha partido de ese afán creador –monstruos, autómatas, ciborgs, androides y todo un despliegue de inteligencia artificial– como actos prometeicos que, con frecuencia, derivan en la rebelión de la criatura.³⁰ La responsabilidad del creador hacia su creación tecnológica es manifiesta y

28 García Gual, *Figuras helénicas y géneros literarios*, 23-24.

29 Gallardo-Torrano, “The Mcdonaldization of the Modern Prometheus”, 145-146.

30 Brian R. Jacobson analiza en su artículo gran cantidad de filmografía reciente perteneciente al género de ciencia ficción que revisa los temas de la creación de inteligencia artificial y sus connotaciones prometeicas como acto de *hibris*, la responsabilidad moral del científico y el papel de entidades que financian a este y que, al igual que Delos en la serie de *Westworld*, fomentan un desarrollo tecnológico sin cuestionar el límite ético. Se refiere a películas como: *The Machine* (Caradog James, 2013), *Her* (Spike Jonze, 2013), *Transcendence* (Wally Pfister, 2014), *Autómata* (Gabe Ibanez, 2014), *Debug* (David Hewlett, 2014), *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015), y *Vice* (Brian Miller, 2015) y más especialmente *Ex machina* (Alex Garland, 2015). Cfr. Brian R. Jacobson “Ex Machina in the Garden”, *Film Quarterly* 69, n° 4 (2016): 26.

debe ser asumida y no sólo por este sino, como se nos muestra en *Westworld*, por toda una sociedad responsable. No hacerse cargo de lo creado entraña peligros que la ciencia ficción muestra. Finalmente, la *hibris* a la que nos venimos refiriendo supone en los personajes creadores el orgullo que los empuja a crear criaturas a su imagen y semejanza, pero esto tiene también consecuencias no sólo por el propio acto de creación y sus implicaciones sino también por la relación compleja que se establece entre creador y criatura, cuestión que analizaremos en el siguiente apartado.

Los rasgos de la figura del creador en *Frankenstein* y *Westworld*

Tanto Víctor Frankenstein como Robert Ford comparten rasgos en su caracterización como personajes creadores. De esta forma, podemos afirmar que ambos son científicos inteligentes, arrogantes, ambiciosos, ilusionados por su tarea, pero también son retratados como excéntricos y locos. Son caracterizados así porque se atreven a desafiar, a crear. Y para atreverse, para romper el orden establecido, hay que reunir muchas de las características mencionadas.³¹

En la novela de Shelley, hay muchas referencias a un creador-científico de emociones cambiantes, perturbado, postrado por la fiebre durante semanas, dominado por la desesperación. Bennett y Robinson califican al creador de la siguiente manera: «The scientist, representing the values of his culture, emerges as egocentric and irresponsible —a failed «New Prometheus».³² En este sentido, Víctor Frankenstein es un creador obsesionado por las consecuencias éticas de su obra. Un marasmo de sentimientos y opiniones que, junto con las circunstancias asociadas a su creación, le lleva finalmente a la muerte. Justamente al término de la novela, él mismo resume lo que denomina el «drama de mi vida» de esta manera: «[...] All my speculations and hopes are as nothing; and, like the archangel who aspired to omnipotence, I am chained in

31 Seaman-Grant “Constructing Womanhood and the Female Cyborg”, 94-95, analiza el tropo del científico loco en la película de *Ex Machina* y la serie *Westworld*, aludiendo a que es a partir del siglo XIX y especialmente en novela de *Frankenstein* cuando un científico capaz de crear es aquel que ha conectado con el misterio de la existencia, lo que se asocia con la locura: «True genius seems to require insanity».

32 Betty T. Bennett y Charles E. Robinson, *The Mary Shelley Reader* (Oxford: Oxford University Press, 1990), 3.

an eternal hell.³³ [I] executed the creation of a man. [...] but how am I sunk! Oh! my friend, if you had known me as I once was, you would not recognize me in this state of degradation».³⁴

Víctor Frankenstein, en su papel principal como creador, proyecta en su criatura su propia fantasía de creación para conseguir una suerte de sub-especie humana artificial para, de esta forma, beneficiar a la humanidad.³⁵ Aunque en la aspiración del científico existe una intención noble, también resulta evidente que el creador está satisfaciendo un impulso egótico: la ambición del reconocimiento. Por otra parte, García Gual va más allá al referirse a la caracterización de Víctor Frankenstein y alude a la componente demoníaca como rasgo a tener en cuenta. En su opinión: «El doctor Frankenstein quiere crear un hombre mejor, más perfecto, y dar vida a su criatura para admiración de las gentes. Ahí hay un impulso diabólico, y el motivo de la fabricación de un hombre artificial tiene antecedentes míticos».³⁶

Por su parte, la creación de Ford tiene algunos otros matices, aunque también comparte ese componente que hemos denominado diabólica. El propio Ford comenta al personaje de Bernard: «You can't play God without being acquainted with the Devil». Seaman-Grant hace alusión a la idea de que Ford es consciente de la ambigüedad moral que implica la creación de seres artificiales. En su opinión: «Dr. Ford recognizes the Faustian bargain he is striking in order to create life in the form of the cyborg. [...] by using the world "play" he insinuates that making life does not make one a god [...]. Making cyborgs [...] draws him in communion with the Devil».³⁷

Además del rasgo diabólico, Ford comparte con Víctor Frankenstein la locura en una caracterización cuidada por los guionistas de la serie. De esta manera, Ford es percibido como un científico de una inteligencia y cultura superiores. Sobre este aspecto, resulta inevitable la comparación con un personaje igualmente inteligente y culto que el actor Anthony Hopkins

33 Encontramos aquí una referencia clara a Prometeo encadenado. Zeus castiga al titán por robar el fuego, encadenándolo a una roca en el Cáucaso. Un águila le despedaza su hígado todos los días y este vuelve a regenerarse por las noches. Harrauer y Hunger puntualizan que en la versión de Esquilo se amplía el mito: «Prometeo está encadenado por Hefesto, Crato ("Poder") y Bía ("Violencia") no como un astuto embustero, sino como un amigo del hombre e introductor de la cultura que lucha contra el despotismo de Zeus». Cfr. Harrauer y Hunger, *Diccionario de mitología griega y romana*, 725.

34 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 180.

35 Marilyn Butler, "Introduction", en *Frankenstein. 1818 Text*. Mary Shelley (Oxford: Oxford University Press, [1818] 1994), XLIII.

36 García Gual, *Diccionario de mitos*, 157-158.

37 Seaman-Grant, "Constructing Womanhood and the Female Cyborg", 90-91.

interpreta en *The Silence of the Lambs*, película dirigida por Jonathan Demme en 1991: Annibal Lecter —un psicópata asesino que practica el canibalismo—. Así, en el capítulo 9 Ford hace un comentario a Bernard que no es casual: «You know what happened to the Neanderthals, Bernard? We ate them». Comprobamos cómo se hace un guiño de complicidad con la audiencia a la vez que se establece un paralelismo entre ambos personajes interpretados por el mismo actor. Como señala Winckler: «[Through] the vehicle, the body of the actor Hopkins, the roles of Lecter and Ford become conflated in the viewer's mind, to the effect that certain attributes of the character Lecter are mapped onto the character of Ford, [...]. In effect, this will inevitably reinforce the impression that Ford is a madman».³⁸

Además, el ejercicio de creación de Ford se realiza en términos de conquista. La conquista de un conocimiento que podrá satisfacer una necesidad fundamentalmente egótica: la de saberse en poder de un conocimiento avanzado que lo encumbra como científico y con el que, de esta forma, ejercerá dominio. Encontramos una referencia al respecto en el episodio 8 cuando el propio Ford afirma: «One man's life or death were but a small price to pay for the acquirement of the knowledge I sought; for the dominion I should acquire».

Podemos ver cómo Robert Ford, en su papel de creador, representa un Prometeo contemporáneo que se atreve a crear y dotar de sensibilidad y entendimiento a seres a imagen y semejanza de la humanidad, pero, a diferencia de Victor Frankenstein, muestra un despliegue de poder tecnológico sin freno ni remordimientos, sin pensar en posibles consecuencias a largo plazo. Esta será la principal diferencia con el que fuera su socio y colega científico, Arnold Weber, quien llega a anticipar que Westworld será una fuente de dolor para los androides. Como científico visionario verá cómo el desarrollo tecnológico los hará sensibles y conscientes y, a diferencia de Ford, anticipa que la humanidad no tendrá consideración ni límite moral frente al androide del parque temático. Así, sobre la consciencia de Víctor Frankenstein y de Robert Ford frente a sus creaciones Gallardo Torrano opina:

Victor [...] becomes what might be called a proto-sciencefictional hero. [...] a soldier of mankind ready to fight against an imperfect/careless God with the new weapons of technoscience. [...] it is undeniable that his act of *hubris* springs from a generous reaction to improve the lives of his fellow beings.

38 Winckler, "This Great Stage of Androids", 177.

But as soon as the creature awakens, Victor realises what he has done, admits his sin and falls into despair, following a biblical pattern of behaviour [...]. In the case of *Westworld*, not a word can be found [...] which suggests that the creators of the park might admit the ungodliness of their project. Differently from *Frankenstein*, the arrogance of the creators is not represented through challenging messages to the gods and a display of human powers.³⁹

Otro de los rasgos fundamentales del creador es su rol paternal. Víctor Frankenstein se percibe inicialmente como un padre reverenciado por sus hijos: «A new species would bless me as its creator and source; many happy and excellent natures would owe their being to me». ⁴⁰ Pero la imagen autoindulgente se rompe cuando aborrece y reniega de su criatura. Con esta actitud se refuerza la idea en la que Shelley parece incidir en el texto: la de la paternidad ineficaz. Víctor Frankenstein fracasa como padre, tal y como Hindle afirma: «It is on his shortcomings as a father, and the shortcomings of many of the other males of the texts as fathers, that Mary Shelley wants us to focus». ⁴¹ La imagen de la paternidad en la obra parece no ser viable sin la de la maternidad a su lado, al excluir lo femenino y concebir el acto científico al margen de este. ⁴²

El retrato de la paternidad ineficaz también supone un reflejo de la propia experiencia vital de la autora a raíz de su relación con su padre, William Godwin. ⁴³ Sabemos que la autora tuvo un concepto de la paternidad-maternidad basado en la responsabilidad. Ella misma afirmó: «Our first duty is to render those to whom we gave birth, wise, virtuous and happy». ⁴⁴

Si nos centramos ahora en el concepto de paternidad de Robert Ford en la serie *Westworld*, comprobaremos que tampoco es reflejado en términos de responsabilidad. Ford trata a los androides como un producto de consumo puesto al servicio del que puede pagar por ello. La criatura es simplemente una parte más del escenario del parque temático. En este sentido, Gallardo Torrano se refiere a la sociedad en la que se contextualiza *Westworld* como

39 Gallardo Torrano, "The Mcdonaldization of the Modern Prometheus", 147.

40 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 36.

41 Hindle, *Mary Shelley. Frankenstein or the Modern Prometheus*, 129.

42 Siv Jansson, Siv. 1999. "Introduction and Notes", en *Frankenstein*, Mary Shelley (Hertfordshire: Wordsworth Classics, [1818] 1993), x.

43 Muriel Spark. *Mary Shelley* (Barcelona: Lumen, 1997), 128. Aconsejamos la presente biografía de Mary Shelley que referenciamos. Muriel Spark detalla múltiples aspectos sobre la relación de Shelley con su padre, el filósofo y escritor William Godwin, así como gran cantidad de datos que arrojan luz sobre la autora romántica y su obra.

44 El fragmento pertenece al diario de Mary Shelley fechado el 2 de octubre de 1822, unos meses después de la muerte de su esposo, acontecida el 8 de julio. Cfr. Hindle, *Mary Shelley. Frankenstein or the Modern Prometheus*, 131.

totalmente mercantilizada, ávida de entretenimiento y demasiado indulgente consigo misma como para encarar sus responsabilidades tecno-éticas.⁴⁵ Podríamos decir que la figura del creador en *Westworld* es un reflejo de la responsabilidad social. La paternidad de Ford es un acto egótico al servicio de su arrogancia científica e investigadora. No obstante, esta actitud de Ford frente a sus criaturas guarda un secreto y la primera parte de la serie mantiene el suspense que revelará en el último capítulo: Ford se da cuenta de que la humanidad no está dispuesta a cambiar y que únicamente está interesada en el placer que le produce hacer daño al que es diferente, manteniéndose en un bucle de dominación y violencia. Al igual que su socio, Ford muere a manos de Dolores, en un suicidio inducido, ya que instiga al androide a la rebelión para acabar con el parque temático y con Delos. El dolor y la decepción de Ford como creador es comprobar que la inmortalidad del androide solo significa un bucle de sufrimiento ocasionado por los seres humanos. En el discurso que pronuncia antes de ser asesinado por Dolores y dirigiéndose a los socios de Delos, Ford afirma (capítulo 10): «[...] for my pains I got this [señala al parque de Westworld], a prison for our own sins. Because you don't want to change or cannot change. Because you're human, after all».

Podemos concluir que los rasgos de la figura del creador, tanto en la novela como en la serie, nos acercan a personajes prometeicos centrados en proyectos ambiciosos, pero no conscientes de las consecuencias finales de estos. Su brillantez científica es la proyección de un ego ávido de éxito y reconocimiento. La clave está en ver si a lo largo de ambas obras las conquistas tecnológicas de estos científicos están puestas al servicio de la humanidad para la consecución de un bien común, o bien si es la humanidad capaz de respetar la creación tecnológica. Al no darse esta evolución, la propia creación tecnológica acaba con el creador en lo que se convierte, tanto en la novela como en la serie, en una clara advertencia para la humanidad sobre las consecuencias de un desarrollo tecnológico sin freno.

45 Gallardo-Torrano, "The Mcdonaldization of the Modern Prometheus", 138.

La relación entre el creador y su criatura: Frankenstein y Dolores

Otro de los temas principales que encontramos en la novela y en la serie es la relación de los creadores con su criatura. Ya hemos visto que tanto Víctor Frankenstein como Robert Ford parecen creadores irresponsables: el primero es insensible y está absorto en su circunstancia,⁴⁶ al igual que Ford quien es caracterizado en los primeros capítulos como un megalómano.

En el primer caso, la reacción del creador frente a su obra es de «ira, odio y repulsión»: «I perceived, as the shape came nearer, (sight tremendous and abhorred!) that it was the wretch whom I had created. I trembled with rage and horror, resolving to wait his approach, and then close with him in mortal combat».⁴⁷ Así, para Víctor Frankenstein la deformidad física del ser que ha creado es sinónimo de monstruosidad moral, ya que el aspecto deforme de la criatura es la proyección de la maldad humana.

En el caso de Robert Ford, se mantiene el suspenso a lo largo de los diez capítulos de la serie, ya que el espectador percibe inicialmente que éste trata a sus criaturas como simples máquinas. Sin embargo, en las diferentes escenas en las que habla con Dolores en su laboratorio nos preguntamos hasta qué punto la está cuestionando y está comprobando su nivel de consciencia, y si este llega a ser «humano». Las respuestas de Dolores, y sobre todo su interpretación ya en el último capítulo, nos llevan a pensar que es un ser con plena consciencia, que plantea preguntas existenciales a su creador. Robert Ford es un creador inicialmente insensible hacia su creación, pero en Dolores detecta ciertos «fallos» de programación que le hacen sospechar de su supuesta inconsciencia y condición como una mera máquina. Los análisis de programación y los interrogatorios que tanto él como Bernard le hacen a Dolores van desvelando que esta no es un androide más para Ford. Este asiste al despertar de consciencia de una criatura como Dolores, lo que hace que se cuestione la clase de creador que había sido hasta ahora para Delos.

Si analizamos cómo se sienten las criaturas respecto al mundo y, más concretamente, frente a su creador, comprobaremos cómo tanto en la novela de Shelley como en la serie encontramos criaturas con lo que podríamos llamar aspiraciones domésticas, entendidas estas como parte esencial de su felicidad.

46 Butler, "Introduction", xli.

47 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 76.

Por su parte Frankenstein, cuando se oculta en el cobertizo junto a la casa de la familia De Lacey –capítulo 3 del volumen 2–, refiere que se refugia de la barbarie del hombre. No le supone solo una protección física, sino también un alivio temporal a su sufrimiento: «Here then I retreated, and lay down, happy to have found a shelter, however miserable, from the inclemency of the season, and still more from the barbarity of man [...]».⁴⁸ Es un primer paso para percibir lo doméstico como sinónimo de paz, ya que el monstruo pasará un tiempo escondido observando muy de cerca a la familia que vive en la casa anexa. Este solo contacto hace que idealice lo doméstico y que aspire a integrarse en la familia De Lacey, ya que lo doméstico le inspira paz. La familia representa un espacio idealizado de seguridad y tranquilidad que supondrá el elemento clave humanizador para una criatura de su naturaleza. Cuando los sueños de integración doméstica se rompen, la criatura se convierte en un ser combativo, cuyo objetivo es encontrar al creador para dar respuesta a su insatisfacción.

En el caso de *Westworld*, cada vez que Dolores es reparada después de sufrir la extrema violencia humana y puesta de nuevo en el parque, percibe que despierta a un mundo hermoso, integrada en una vida familiar con su padre. Esto también sucede a Maeve (Thandie Newton) otro de los androides protagonistas, en una de las líneas argumentales que vive con su hija. Los traumas que produce la ruptura con los seres queridos van activando la consciencia de los androides y, al igual que al monstruo de Frankenstein, provocan en ellos sentimientos de ira y resentimiento que los transforma en brazos ejecutores. De esta forma, las criaturas aspiran a una vida «normalizada» para conseguir una sensación de tranquilidad, de seguridad, de que todo está en orden. Vemos, en este sentido, la necesidad de toda criatura de ser como los demás y de, por tanto, ser aceptado en un entorno conocido, controlado y familiar.

Tanto en *Frankenstein* como en *Westworld* las aspiraciones de las criaturas de asimilarse o pertenecer en igualdad de trato a un grupo –entiéndase familia o, más ampliamente, la especie humana– no prosperan porque no son por definición, o llamémosle por creación, seres iguales a los humanos. Digamos que lo bueno de la humanidad, sus filias y virtudes, sólo se aplican a los que son semejantes como especie: la criatura de Frankenstein es un monstruo y por tanto no puede considerarse como parte de la familia humana. Los anfitriones de *Westworld* son percibidos y tratados de igual forma por el

48 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 84.

creador y los clientes del parque. Son «el otro», lo diferente, lo que justifica la falta de ética en el trato. Tener esta condición en ambas obras supone una fuente de sufrimiento para las criaturas, y así es vivido y sentido por ellas. En este sentido, Halberstam se refiere a la identificación de la alteridad con el monstruo en el contexto de la novela gótica. Si lo aplicamos no sólo a la criatura de Frankenstein como creación monstruosa, sino también a los andróides de la serie como máquinas similares a este en su monstruosidad, las palabras de Halberstam cuando se refiere a la «tecnología del monstruo» resultan vigentes: «The monster's body, indeed, is a machine that, in its Gothic mode, produces meaning and can represent any horrible trait that the reader feeds into the narrative».⁴⁹ Cohen, de la misma forma, relaciona este concepto de la otredad con el monstruo. En su opinión: «Any kind of alterity can be inscribed across (constructed through) the monstrous body, but for the most part monstrous difference tends to be cultural, political, racial, economic, sexual».⁵⁰

Por su parte, en la relación de las criaturas con sus creadores resulta interesante analizar de dónde parten estas y qué les reclaman como seres creados. Así, la criatura de Frankenstein en sus razonamientos plantea siempre la nobleza de sus sentimientos y concluye que son la vileza de las acciones de los demás y ese sufrimiento que le genera lo que lo pervierte. Es la ingratitud y la injusticia lo que le lleva a la venganza para poder así compensar la angustia y ultrajes ejercidos sobre él. Recrimina a su creador haberlo dotado de sentimientos y pasiones, haberlo humanizado, y lanzado después al mundo para ser víctima de este.⁵¹ En un discurso lleno de desesperación, la criatura de Frankenstein le recuerda a su creador que tiene una responsabilidad hacia él como criatura y le hace responder por su cambio: «[...] Oh, Frankenstein, be not equitable to every other, and trample upon me alone, to whom thy justice, and even thy clemency and affection, is most due. Remember, that I am thy creature: I ought to be thy Adam; [...] Make me happy, and I shall again be virtuous».⁵²

De esta forma, en su relación con el creador el monstruo apela a su compasión e intenta pactar con él. Lo responsabiliza de su sufrimiento y le reclama que lo compense por su deformidad y soledad. La criatura reclama

49 Halberstam, *Skin Shows*, 21.

50 Jeffrey Jerome Cohen, "Monster Culture (Seven Theses)", en *Monster Theory: Reading Culture*, ed. Jeffrey Jerome Cohen (Minnesota: University, 2018), 7.

51 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 123.

52 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 77-78.

una compañera: podemos decir que la criatura pone su felicidad en manos de su creador.

En el caso de *Westworld*, el personaje de Dolores parte de la percepción de un mundo hermoso cuando habita en Westworld. Cuando Weber la cuestiona en el laboratorio después de morir en su última trama como androide inconsciente en Westworld, esta afirma (capítulo 10): «It was you talking to me, guiding me. So I followed you. At last I arrived here. And now I finally understand [...]. To confront after this long and vivid nightmare. Myself, and who I must become». Dolores se refiere al despertar de su consciencia: Dolores frente a ella misma, ya que la imagen de su creador inicial –Weber en su recreación como Arnold– se desdibuja y transforma en la imagen de ella misma. En este punto y, al igual que el monstruo de Frankenstein, se dirige al creador para satisfacer sus preguntas. Aunque ambas criaturas vuelcan sus interrogantes en el creador, el planteamiento de Shelley es más sencillo. Frankenstein tiene claro quién lo ha creado y a él dirige sus demandas. Usa una cita del *Paraíso perdido* de John Milton (x. 743-745)⁵³ para este fin, en la que Adán cuestiona a Dios sobre su existencia. Esta referencia aborda directamente las cuestiones de la justicia y la responsabilidad en la creación y los problemas que suponen.⁵⁴

De esta forma, tener la convicción de haber sido creado por otro, por un ser superior, hace que la criatura vuelque su existencia en términos de demanda. Como hemos dicho anteriormente, pone su felicidad bajo el control y la voluntad de su creador.

En *Westworld* esa expresión del requerimiento de la criatura emplea dos metáforas: la primera de ellas es una pequeña caja que contiene un laberinto, y que se encuentra enterrada en la tumba de Dolores, esto es, enterrado en su ser, en su yo más íntimo, lo que representaría la búsqueda interior del ser humano y el conocimiento de sí mismo. Esta búsqueda, al igual que el laberinto, es un trayecto intrincado cuya salida exige un esfuerzo intenso y de más de un recorrido. Se trata de la encrucijada que llevamos dentro y que, una vez resuelta con éxito, no lleva al exterior –no nos remite a ninguna figura externa de un dios creador– sino al interior de nosotros, a nuestra consciencia. Es el viaje personal de autodescubrimiento que nos dirige a nuestro centro. En este contexto asumimos la idea de Haraway sobre la figura del cibernético,

53 Did I request thee, Maker, from my clay To mould me man? Did I solicit thee From Darkness to promote me? Cfr. Martin J. Evans, ed., *John Milton. Paradise Lost. Books IX-X* (Cambridge: Cambridge University Press, 1989).

54 Joshua Essaka, *Mary Shelley "Frankenstein"* (Tirril: Humanities-Ebooks, 2007), 21.

como una posibilidad alternativa de comprender nuestra esencia y nuestra relación con el mundo.⁵⁵ En este sentido, Dolores inicialmente desconoce su naturaleza y, al ir descubriéndose, siente que su miedo más profundo es vivir una vida falta de consciencia, esto es, el bucle en el que hasta ahora ha estado inmersa. Tal y como afirma (capítulo 10): «Some people see the ugliness in this world. I choose to see the beauty. But the beauty is a lure. We're trapped [...]. [We] lived our whole lives inside this garden, marvelling at its beauty, not realizing there 's an order to it, a purpose. And the purpose is to keep us in. The beautiful trap is inside of us because it is us. We're the trap».

El miedo de Dolores, al igual que el del monstruo de Frankenstein, es vivir una vida sin sentido, sin consciencia. Los miedos de las criaturas son los de la humanidad: vivir sin propósito en un bucle que nos lleve a la inconsciencia, al vacío existencial. El avance tecnológico, encarnado en las criaturas, resulta aquí una proyección de los miedos, no solo de los creadores sino también, y por extensión, de toda la humanidad. Así, la criatura reclama ser dueña de su línea argumental, de su vida, en ese despertar de consciencia necesaria para una existencia plena. Vemos cómo lo expresa Dolores en el episodio 6: «I don't wanna be in a story [...] I just wanna be».

La segunda metáfora a la que nos referiremos es la pintura favorita de Dolores y que está en el laboratorio de Robert Ford: *La creación de Adán*, de Miguel Ángel. En el diálogo en el que Dolores recrimina su existencia a su creador, Ford se refiere al cuadro (capítulo 10): «The divine moment when God gave human beings life and purpose». A lo que Dolores responde: «You mean a lie [...]. We're trapped here inside your dream. You'll never let us leave».

El sentirse diferente y no ser dueño del libre albedrío que la criatura siente que le corresponde la hace sufrir enormemente y la aliena, por eso ambas parten de una frustración profunda. Sin embargo, el sufrimiento espolea a la criatura hacia un intento existencial en la búsqueda y la conquista de su consciencia y su libertad. Si la criatura pretende complacer al creador desde su otredad, está abocada al fracaso, ya que este lo rechaza por su diferencia y por ser la proyección de sus propios miedos. El sufrimiento del monstruo de Frankenstein por ser diferente a lo humano le causa interrogantes que llegarán a su rebelión frente al creador. Es una rebelión que conduce a la tragedia, a su muerte y a la desaparición del avance científico que suponía su existencia. Por su parte, Dolores recorre el bucle laberíntico de la inconsciencia y el

55 Donna. Haraway, *Simians, cyborgs and women*, 153.

sufrimiento que su creador, y la humanidad, le infligen. Esto hace que una consciencia latente se vaya despertando en ella. Al igual que el monstruo, cuestiona a su creador y se rebela, pero a diferencia de este se enfrenta a la realidad que habían creado para ella, un hilo argumental ficticio al servicio de otros, un bucle de dolor, un laberinto sin salida. Dolores, finalmente, asesina a Ford (capítulo 10) y en este gesto la criatura nos muestra que ha recorrido su laberinto interior, explorado su ser interno y se ha hecho consciente de unos roles que la humanidad le había asignado para su propia satisfacción: los de damisela, amante y víctima.⁵⁶ Al descubrir su ser verdadero se hace consciente de que ella no es ninguna de sus programaciones anteriores. Lo que es y lo que quiere ser depende de ella: es la esencia del libre albedrío. El concepto de otredad en el androide se relaciona con la transgresión de límites, de roles, tal y como lo expresa Haraway: «It is Other. This Other-ness is part of why the cyborg is about transgressed boundaries, potent fusions, and dangerous possibilities».⁵⁷ El colofón de esta autodeterminación y de las posibilidades infinitas del personaje se produce en el capítulo final de la serie, en el que además de asesinar a Ford, Dolores inicia una rebelión para acabar con Delos y con la humanidad que la ha creado para su uso mercantilista, a costa de un sufrimiento infinito. La rebelión de los androides ya no tiene vuelta atrás: la conquista de la consciencia y el ejercicio del libre albedrío es el objetivo de toda criatura.

Como vemos en ambas obras, la relación entre creadores y criaturas no es simple y está repleta de interrogantes. El avance tecnológico no ayuda a que la relación sea más fácil y esto se refleja desde el punto de vista narrativo. Shelley ofrece un equilibrio en el que le da espacio para expresarse tanto a Víctor Frankenstein como a su criatura. La novela es narrada por el primero, pero encontramos escenas en las que el monstruo expone su razonamiento existencial. Es fácil empatizar con él cuando relata su vida de rechazo y soledad, pero su aspecto es diferente, deforme, entendemos que no es uno de nosotros: su muerte es un alivio para la humanidad. En *Westworld* todo este planteamiento se altera debido a un cambio de roles: Ford después de toda una vida consagrado al parque y al avance tecnológico comprueba que no hay más «monstruo» que el ser humano. La serie nos invita a reflexionar sobre la construcción del concepto de humanidad y de cómo lo percibimos: los androides de *Westworld* tienen sentimientos y consciencia —como el monstruo de Frankenstein— y nuestra apariencia humana. *Westworld* cuestiona

56 Netolicky, “Cyborgs, desiring-machines, bodies without organs, and Westworld”, 98.

57 Haraway, “A cyborg manifesto”, 121.

si resulta ético hacer daño a antes de esta naturaleza, y si la amenaza real es el ser humano y su excusa el avance tecnológico que supuestamente controla.

Conclusión

La tecnología sirve para construir, por esta razón nos referimos con frecuencia a ella empleando el término «avance». El monstruo de Shelley es inicialmente el colofón del avance científico de la época y los androides de *Westworld* son la proyección del anhelo de perfección de la humanidad. En el cartel promocional de la serie nos presentan un androide que representa al hombre de Vitruvio, esto es, el humano de proporciones perfectas y armónicas según los cálculos de la ciencia. Por tanto, *Westworld* ofrece a la humanidad la posibilidad de diseñar cuerpos a medida, dotados de inteligencia avanzada y fuerza superior, en los que, además, y siguiendo el anhelo de Víctor Frankenstein, se ha eliminado la enfermedad, la incapacidad y la debilidad. Este gran anhelo humano es recogido por la utopía futurista de la ciencia ficción, como afirma Alonso Burgos: «[...] la pastoral biotecnológica nos promete un porvenir luminoso en el que todos seremos *cyborgs*, una amalgama de sustratos biológicos y metal, aplicaciones de alta tecnología y programas informáticos». ⁵⁸ Junto a esta imagen en el cartel promocional se nos dice «Every hero has a code». La cuestión que se nos plantea es si existe una relación entre dicha armonía y perfección tecnológica y un código ético y moral, esto es, si la tecnología es un avance o un arma impredecible y peligrosa si no se atienden unos límites éticos.

Refiriéndose a Víctor Frankenstein, Bennett y Robinson afirman: «His obsessive quest for power leads to his own and his creature's moral and physical destruction, symbolizing a central dilemma of the early nineteenth century: how will the dawning age establish moral values that keep pace with rapidly changing technological advances and political ideologies?». ⁵⁹ En este sentido, se llama la atención sobre la modernidad que supone la obra de Shelley, ya que, si sustituimos los estudios sobre la electricidad de la época de esta por la investigación en energía nuclear y en ingeniería genética actuales, reconoceremos ese mismo dilema. En nuestra opinión, esta visión de la

58 Alonso Burgos, *Teoría e historia del hombre artificial*, 244-245.

59 Bennett y Robinson, *The Mary Shelley Reader*, 3.

realidad tecnológica cambiante que supone una disyuntiva que el hombre moderno debe encajar se complementa con la idea que la serie *Westworld* ofrece sobre el inmenso avance en el campo de la inteligencia artificial: un avance sin ética puede resultar monstruoso, en el sentido más literal de la palabra.

En *Westworld* la monstruosidad supone igualmente la falta de humanidad manifestada en el consumidor irracional y descarnado, inmerso en un entorno, el parque temático, que favorece su falta de ética y su maltrato al otro, al que es diferente, en aras del desfogue sus pasiones como epítome de la deshumanización. El monstruo de *Westworld* no es el androide, sino el ser humano que cosifica y somete a todo lo que percibe como diferente.

Podemos decir que, en *Frankenstein*, la rebelión y desesperación de tintes románticos afectan a la criatura y a su creador. Sin embargo, en *Westworld* resulta ser el androide el que asume esa desesperación, una vez que el descontrol y la crisis se apoderan de Delos. Con su progresiva toma de consciencia como criatura, resulta paradójico que la «humanización» de la máquina lleve al androide a querer acabar con la especie «humana» que los ha creado. Es Robert Ford –en su rol de creador– quien propicia un desenlace apocalíptico después de comprobar una y otra vez a lo largo de su carrera que no hay más monstruo que el propio ser humano. Su fe ya no es depositada en esta especie «caníbal», sino en una nueva era de androides más perfectos y conscientes de su posición en el mundo. Si Víctor Frankenstein, finalmente, induce su propia destrucción, Robert Ford induce a Dolores a que acabe con él en una especie de inmolación catártica con la que pretende expiar su pertenencia a la especie humana.

Así, si en *Frankenstein* hay que proteger a la humanidad de la criatura monstruosa, en *Westworld* hay que castigar a la humanidad por no proteger y tratar éticamente a la creación. En la novela y en la serie el mensaje parece ser: ejercer el papel de creador no debiera ser una manifestación egótica de arrogancia –de *hibris*–, sino una responsabilidad asumida convenientemente. La advertencia aparece expresada en palabras de la propia criatura: «How dare you sport thus with life? Do your duty towards me, and I will do mine towards you and the rest of mankind».⁶⁰

En obras tan separadas en el tiempo como *Frankenstein* y *Westworld* vemos el reflejo de las preguntas existenciales que el hombre siempre se ha hecho: el origen de la vida, la muerte y su significado, la soledad, el requisito

60 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 77.

de ser amado y la necesidad que tenemos de que los demás nos acepten. Encontramos igualmente temas secundarios, como los graves prejuicios del ser humano como especie: la condena a la que sometemos a los demás por juzgarlos diferentes y las inevitables consecuencias de cada uno de nuestros actos.

De esta forma, *Frankenstein* y *Westworld* nos proponen desde la ciencia ficción una reflexión sobre nuestra existencia como criaturas: ¿somos hijos de un dios que nos cuida o se desentiende? ¿somos parte de un guión que un ser divino ha escrito? ¿es nuestra existencia el sueño de otro o nuestro propio sueño? ¿qué es real, quién es real? Y lo más importante: ¿somos dueños de nuestro destino? ¿no es este el libre albedrío que toda criatura reclama para sí?

Todos estas cuestiones, que *Frankenstein* y *Westworld* nos exponen parecen estar enmarcados en el *cautionary tale*: en la novela de Shelley el desarrollo científico lleva al caos y a la muerte y en la serie de *Westworld* a una angustia tremenda —y esto es muy contemporáneo— porque los personajes no saben si son humanos o máquinas. ¿Es el hombre una amenaza para su especie en su uso de los avances tecnológicos? De esta manera, el escritor de ciencia ficción Isaac Asimov apela al lector a aproximarse a *Frankenstein* y a los relatos que esta obra ha inspirado como una alegoría para reflexionar sobre su significación para la historia del hombre, y sobre cómo afecta a la situación de la humanidad en este mismo instante. En este sentido afirma: «Si en efecto hay ciertas cosas que la humanidad nunca debía conocer, y si existe alguna forma de escapar de la desafortunada posición de aprendices de Dios. En definitiva, si después de haber adquirido la inteligencia suficiente para desarrollar la tecnología avanzada de que disponemos, podremos tener además la sabiduría necesaria para hacer un buen uso de ella».⁶¹

Es el hombre el que infunde miedo al hombre cuando en su avance tecnológico no se humaniza, sino que esclaviza al otro. Como Halberstam afirma, la obra de Shelley supuso una nueva forma de infundir miedo: «By focusing upon the body as the locus of fear, Shelley's novel suggests that it is people (or at least bodies) who terrify people, not ghosts or gods, devils or monks, windswept castles or labyrinthine monasteries».⁶² En la serie de *Westworld* es, igualmente, el cuerpo del androide, inquietantemente similar al hombre, el que produce terror. En palabras de Cohen: «The monster of prohibition exists to demarcate the bonds that hold together that system of

61 Asimov, "Introducción: El aprendiz de Dios", 15.

62 Halberstam, *Skin Shows*, 28.

relations we call culture, to call horrid attention to the borders that cannot—must not— be crossed».⁶³

Las palabras que Víctor Frankenstein dirige a Walton en el último capítulo parecen ser proféticas. Escritas en 1818, pueden aplicarse a una serie del siglo XXI como *Westworld*. Y es que Víctor Frankenstein parece dirigirse en estos términos no ya a Walton sino al propio Robert Ford doscientos años después: «“Are you mad, my friend?” said he, “or whither does your senseless curiosity lead you? Would you also create for yourself and the world a demoniacal enemy? Or to what do your questions tend? Peace, peace! learn my miseries, and do not seek to increase your own”».⁶⁴

Cada época crea sus monstruos y, como hemos podido comprobar, tanto *Frankenstein* como *Westworld* cuestionan al lector con planteamientos existenciales similares sin que los doscientos años de diferencia en su creación sean un obstáculo. Como afirma Cohen: «These monsters ask us how we perceive the world, and how we have misrepresented what we have attempted to place. They ask us to reevaluate our cultural assumptions about race, gender, sexuality, our perception of difference, our tolerance toward its expression. They ask us why we have created them».⁶⁵

La criatura, el monstruo, el androide, lo aparentemente diferente reclaman al creador un posicionamiento ético frente a su acto de creación. Desde el género de la ciencia ficción a la que pertenecen las obras que hemos analizado se pide a la humanidad creadora ese mismo posicionamiento moral respecto al desarrollo tecnológico en el que hemos confiado nuestras existencias. *Frankenstein* y *Westworld* nos avisan: las visiones utópicas de una sociedad ideal mejorada gracias a la ciencia y a la tecnología pueden transformarse en pesadilla distópica si el ser humano no conserva y aplica los rasgos que lo humanizan en ese progreso tecnológico imparable en el que invierte tantas esperanzas y deseos. Solo desde una consciencia humanizadora el avance será sostenible y nos llevará al crecimiento como especie mejorada: el sueño inicial de Víctor Frankenstein, Arnold Weber y Robert Ford.

63 Cohen, “Monster Culture (Seven Theses)”, 13.

64 Shelley, *Frankenstein. 1818 Text*, 178.

65 Cohen, “Monster Culture (Seven Theses)”, 13.

Bibliografía

- AA. VV. *Antología de leyendas universales*. Barcelona: A.L. Mateos, 1991
- AA. VV. *El mito de Frankenstein*. Barcelona: Timun Mas, 1996
- Alonso Burgos, Jesús. *Teoría e historia del hombre artificial: de autómatas, cyborgs, clones y otras criaturas*. Madrid: Akal, 2017.
- Asimov, Isaac. “Introducción: El aprendiz de Dios”. En *El mito de Frankenstein*, AA. VV., 9-15. Barcelona: Timun Mas, 1996.
- Barceló, Miquel. *La ciencia ficción*. Barcelona: UOC, 2015.
- Bennett, Betty T., y Charles E. Robinson. *The Mary Shelley Reader*. Oxford: Oxford University Press, 1990.
- Butler, Marilyn. 1993. “Introduction”. En *Frankenstein. 1818 Text*, Mary Shelley, IX-LI. Oxford: Oxford University Press, 1994.
- Cohen, Jeffrey Jerome. “Monster Culture (Seven Theses)”. En *Monster Theory: Reading Culture*, editado por Jeffrey Jerome Cohen, 3-25. Minnesota: University, 1996.
- Cohen, Jeffrey Jerome. *Monster Theory: Reading Culture*. Minnesota: University, 2018.
- Eagleton, Terry. *Dulce violencia. La idea de lo trágico*. Madrid: Trotta, 2011.
- Evans, Martin J., ed. *John Milton. Paradise Lost. Books IX-X*. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.
- Festugière, André-Jean. J. *La esencia de la tragedia griega*. Barcelona: Ariel, 1986.
- Gallardo-Torrano, Pere. “The Mcdonaldization of the Modern Prometheus: Michael Crichton’s *Westworld* and *Jurassic Park*”. *Litterature d’America* 24, n° 103-104 (2004): 137-159.
- García Gual, Carlos. *Figuras helénicas y géneros literarios*. Madrid: Mondadori, 1991.
- García Gual, Carlos. *Diccionario de mitos*. Madrid: Siglo Veintiuno, 2003.
- Grimal, Pierre. *Diccionario de Mitología Griega y Romana*. Barcelona: Paidós, 1979.

- Halberstam, Judith. *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Durham, London: Duke University Press, 1995.
- Haraway Donna. *Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature*. London: Free Association, 1991.
- Haraway, Donna. "A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late 20th century". En *The International Handbook of Virtual Learning Environments*, editado por Joel Weiss, Jason Nolan, Jeremy Hunsinger y Peter Trifonas, 117-158. Netherlands: Springer, 2006.
- Harrauer, Christine y Herbert Hunger. *Diccionario de mitología griega y romana: con referencias sobre la influencia de los temas y motivos antiguos en las artes plásticas, la literatura y la música de Occidente hasta la actualidad*. Barcelona: Herder, 2008.
- Hindle, Maurice. *Mary Shelley. Frankenstein or the Modern Prometheus*. London: Penguin, 1994.
- Jacobson, Brian R. "Ex Machina in the Garden". *Film Quarterly* 69, n° 4 (2016): 23-34.
- Jansson, Siv. "Introduction and Notes". En *Frankenstein*, Mary Shelley, VII-xxv. Hertfordshire: Wordsworth Classics, 1993.
- Joshua Essaka. *Mary Shelley "Frankenstein"*. Tirril: Humanities-Ebooks, 2007.
- Kaufmann, Walter. *Tragedia y filosofía*. Barcelona: Seix Barral, 1978.
- Kitson, Peter J. "The Romantic Period, 1780-1832". En *English Literature in Context*, editado por Paul Poplawski, 274-352. Cambridge: Cambridge University Press, 2017².
- Martin, René, dir. *Diccionario Espasa. Mitología griega y romana*. Madrid: Espasa-Calpe, 1996.
- Netolicky, Deborah M. "Cyborgs, desiring-machines, bodies without organs, and Westworld: Interrogating academic writing and scholarly identity". *KOME An International Journal of Pure Communication Inquiry* 5, n°1 (2017): 91-103. doi: 10.17646/KOME.2017.16
- Poplawski, Paul., ed. *English Literature in Context*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017².

- Seaman-Grant, Zoe E. "Constructing Womanhood and the Female Cyborg: A Feminist Reading of *Ex Machina* and *Westworld*". Honors Theses. 202. Bates College, 2017. <http://scarab.bates.edu/honorsthesis/202>
- Shelley, Mary. *Frankenstein*. Hertfordshire: Wordsworth Classics, [1818] 1993.
- Shelley, Mary. *Frankenstein. 1818 Text*. Oxford: Oxford University Press, [1818] 1994.
- Spark, Muriel. *Mary Shelley*. Barcelona: Lumen, 1997.
- Tatar, Maria. *Off With Their Heads! Fairy Tales and the Culture of Childhood*. Princeton: Princeton University Press, 1992.
- Vernant, Jean-Pierre. *El universo, los dioses, los hombres. El relato de los mitos griegos*. Barcelona: Círculo de Lectores, 2001.
- Winckler, Reto. "This Great Stage of Androids: *Westworld*, Shakespeare and the World as a Stage". *Journal of Adaptation in Film and Performance* 10, n° 2 (2017): 169-188.