



Saberes y prácticas. Revista de filosofía y educación
ISSN: 2525-2089
revistasaberesypracticas@ffyl.uncu.edu.ar
Universidad Nacional de Cuyo
Argentina

Hidalgo, Ana Laura
Westworld: ¿Humanización de las máquinas o mecanización de los humanos?
Saberes y prácticas. Revista de filosofía y educación, vol. 5, núm. 2, 2020, pp. 1-13
Universidad Nacional de Cuyo
Argentina

- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org





Westworld: ¿Humanización de las máquinas o mecanización de los humanos?

Westworld: Humanization of Machines or Mechanization of Humans?

Ana Laura Hidalgo

Consejo nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)

Universidad Nacional de San Luis, Argentina.

hidalgo.analaura@gmail.com

Recibido: 03/09/2020

Aceptado: 12/11/2020

Resumen. El presente artículo aborda un análisis fílmico en diálogo con los alcances que presuponen la relación entre tecnologías, cultura y sociedad. En este sentido, nos proponemos desarrollar un análisis orientado a reconocer las tensiones en las prácticas sociales en torno a lo tecnológico. Estas reflexiones se desprenden de la serie *Westworld*, de HBO. El trabajo se detendrá en una serie de interrogantes que nos permite pensar la cotidianeidad que desarrollamos en relación con las tecnologías; ¿cómo actuaríamos con los otros (máquinas/robots) si considerásemos que esas acciones no tienen consecuencias en lo real? La serie nos invita a cuestionar una dimensión “neutra” de la técnica.

Palabras clave. Sujetos, maquinas, robots, tecnologías, neutralidad de la técnica.

Abstract. This article deals with a film analysis in dialogue with the scope that presupposes the relationship between technologies, culture and society. In this sense, we propose to develop an analysis aimed at recognizing the tensions in social practices around technology. These reflections emerge from the HBO series *Westworld*. The work will stop at a series of questions that allow us to think about

the daily life that we develop in relation to technologies; How would we act with others (machines / robots) if we consider that those actions have no consequences in reality? The series invites us to question a "neutral" dimension of the technique.

Keywords. Subjects, machines, robots, technologies, neutrality of technique.

"Nosotros, los humanos, estamos sólo en este mundo por una razón... Asesinamos cualquier cosa que desafía nuestra primacía"

Robert Ford, co-creador del parque temático Westworld

Introducción

Este ensayo tiene por objeto reflexionar sobre la relación entre los sujetos y las tecnologías a partir de algunos de los disparadores que nos plantea la serie "*Westworld*".

Westworld es una serie estadounidense; de ciencia ficción, suspenso y western; creada por Jonathan Nolan y Lisa Joy para la cadena HBO. Se basa en la película homónima de 1973, que fue escrita y dirigida por el novelista estadounidense Michael Crichton, y en su secuela *Futureworld* (1976). La primera temporada se estrenó en 2016; la segunda, en 2018; y la tercera, en mayo de 2020.

La trama de la serie se desarrolla en un parque temático futurista del oeste, diseñado por el doctor Robert Ford, destinado a turistas ricos. En este espacio, los visitantes exponen sus deseos más oscuros y se aprovechan de la apariencia humana de los sofisticados androides para experimentar todo tipo de fantasías, sin responder por sus actos ni tener consecuencias directas en "el mundo real". Pronto, debido al desarrollo de capacidades cognitivas y sensoriales similares a las humanas, estas inteligencias artificiales se convertirán en una posible amenaza para el propio sistema instituido.

Si bien la temática de la serie no recupera la argumentación lineal de la película de 1973, la trama recrea algunos aspectos potenciando la relación que se establece entre los sujetos y las tecnologías. Incluso podríamos pensar que esto trasciende la pantalla chica, ya que antes de su lanzamiento se realizaron exhibiciones de realidad virtual en eventos desarrollados en San Diego de *Comic-Con* y *Techcrunch Disrupt*. La idea de la propuesta fue generar una experiencia a los asistentes como si estuvieran en el parque *Westworld*.

Westworld nos permite pensar en algunas controversias. Por un lado, la problemática en relación a la posibilidad del reconocimiento de una conciencia por parte de las máquinas/robots que son objeto de las más cruentas manifestaciones humanas; y por otro, el despliegue de la crueldad de los sujetos en esos "escenarios irreales" en el juego de que "no conllevarían consecuencias" en la "vida real". En estos supuestos subyace una idea de neutralidad en el mundo *Westworld* que pronto es desvanecido.

Este segundo aspecto se encuentra, por un lado, tensionado por posibles consecuencias en base al primer postulado. Y esto nos permite reconocer un segundo rasgo, que las prácticas en/con máquinas/robots no son neutras, sino que comienza a manifestarse una especie de conciencia colectiva en torno a la manipulación humana que revela una instrumentalidad que no es tal.

Por tanto, *Westworld* nos plantea dos grandes metáforas como posibles interrogantes: "la humanización de las máquinas" y "la mecanización de lo humano"; la manifestación de una posición crítica de la instrumentalidad asociada a un imaginario de inteligencia artificial que tensiona las narraciones de las vidas humanas, las cuales proyectan una expectativa de mecanización vinculada a la posibilidad de la eternidad.

Dichas tensiones que arman la trama de la serie, si bien muestran un escenario distópico, no son lejanas a la vida en la que estamos insertos. Un mundo construido por humanos, en el cual las máquinas trabajan al servicio de ellos sin importar las consecuencias que esto implique, o las transformaciones que las mismas tecnologías puedan generar, tanto en su entorno como en las redes de sociabilidad del hombre.

Sobre estos temas, y enfocándonos en la primera temporada de *Westworld*, desarrollaremos nuestros argumentos.

Desarrollo

Este ensayo se propone desarrollar un análisis orientado a reconocer las tensiones en las prácticas sociales en torno a lo tecnológico.

El análisis se ordena en tres grandes momentos. En primer lugar, se ofrece una reflexión en relación a lo tecnológico en la serie *Westworld*, posteriormente se hará un análisis sobre los usos de las tecnologías y la importancia de los mismos en su creación y recreación constante. Por último, nos detendremos sobre la relevancia de las pujas de poder en torno a las tecnologías.

Estos hitos por los cuales nos detendremos en este trabajo, tienen por objeto nutrir nuestro interrogante central; *¿son las máquinas humanizadas o, en cambio, se reconocen instancias de mecanización de los humanos? ¿Son estos procesos excluyentes? ¿Qué nociones de sujetos y tecnologías se reconocen en estos supuestos?*

Lo tecnológico en *Westworld*

A lo largo de los diez capítulos de la primera temporada de la serie, podemos apreciar un futuro no tan lejano en el que las tecnologías son parte constitutiva de la vida en sociedad. Tal es así que hay personas que deciden pasar su tiempo en un "mundo paralelo" durante horas, días y -quizás- años. En principio las tecnologías son presentadas desde una mirada instrumental, como aparatos, "herramientas que están listas para servir a los propósitos de los usuarios" (Feenberg, 1991: 3), para satisfacer deseos y fantasías internas de los huéspedes que visitan el parque. Esta misma visión, es recreada por los "anfitriones" quienes, por medio de respuestas automatizadas, reinciden y repiten sus programaciones comportamentales una y otra vez (con aparente infinitud). Por tanto, en el proceso social establecido entre "huéspedes" y "anfitriones"

[...] es necesario, por consiguiente, pensar, tanto en términos generales como de forma precisa, en las verdaderas relaciones entre las tecnologías de la comunicación y las instituciones sociales. Considérese, en primer lugar, una forma común e influyente de pensar, al menos en apariencia, en estas relaciones (Williams. 1992, p. 183)

Como género de ciencia ficción, *Westworld*, es una mezcla de hechos científicos con visiones proféticas del futuro que oscilan entre un optimismo utópico hasta cierto pesimismo distópico, dependiendo de los distintos planteos temáticos que postula la serie en torno al desarrollo de las tecnologías y de la propia naturaleza hostil de la especie humana. En parte, hay una versión perturbadora del futuro en torno a la conducta humana, más allá de los avances biológicos que pueda aportar el desarrollo técnico (por ejemplo, la posibilidad de cierta inmortalidad).

Esta mirada puede ser expresión de la crisis que se genera en el siglo XX respecto al optimismo utópico y su idea de progreso, al postular al desarrollo técnico como una posibilidad de cierta “evolución” tecnológica que permita superar ciertas limitaciones humanas, pero reconociendo los peligros que ese avance técnico puede implicar para la propia raza humana. Por tanto, aunque existe una mirada más compleja que no puede reducirse a una sola posición respecto de ideas netamente contradictorias (distópicas/utópicas), surge esta visión instrumental que desconoce las luchas de los sujetos inmersos en esos procesos, el contexto, las relaciones y transformaciones que se generan entre actores, tecnologías y usos. En relación a este análisis, Cabrera realiza el siguiente señalamiento:

La técnica volvió a convertirse en un instrumento neutro que, dependiendo de su buena o mala utilización, conduce o no por el “buen camino” hacia el destino marcado de antemano. El optimismo de la ética del uso correcto será, desde ese momento (posterior a la Segunda Guerra Mundial), el espacio privilegiado de los tecnócratas y tecnólogos. La postura contraria interpretará a la técnica en sí misma, en un sentido anterior e independiente de su uso, haciendo del pesimismo un diagnóstico realista. La técnica fue vista, entonces, como destino –trágico– del avance de la razón humana (Cabrera, 2004, p. 16)

Frente a esta idea ambivalente, en la cual el progreso técnico parece indefectiblemente traer consecuencias negativas como el declive de la humanidad, resulta interesante reflexionar acerca de la necesidad de correrse de posiciones cerradas y dominantes acerca de las tecnologías. Como propone Feenberg a través de su teoría crítica de la tecnología, “debe explicarse cómo se debe rediseñar la tecnología moderna para adaptarla a las necesidades de una sociedad más libre” (Feenberg, 1991, p. 7). Con esto, propone reconstruir las bases tecnológicas de las sociedades modernas, proyectar una nueva política de la tecnología de base más democrática que “supere la relación destructiva del industrialismo moderno con la naturaleza, tanto en los derechos humanos como en el medio ambiente”, y pueda ser la tecnología un recurso más allá de lo “instrumental” o “sustantivo”, tal como lo concibe Feenberg.

Como se analizó en otros trabajos (Hidalgo, 2016; 2019) podemos observar como ambas miradas sobre las tecnologías, la tecnofóbica (distópica) y tecnofílica (utópica), se hacen presentes en la serie analizada, generando siempre una tensión entre la diversidad de ideas y conceptualizaciones que subyacen en la serie. Por un lado, se evidencia una mirada tecnofóbica vinculada a la posibilidad de que los anfitriones resulten una amenaza para la humanidad si obtuvieran conciencia plena y la capacidad de actuar desde el libre albedrío, por fuera de su programación; desde ese marco, los robots son sometidos por los humanos continuamente. Son creados con un propósito que luego se vuelve en contra del mismo, contrarrestando esa aparente neutralidad que se plantea al inicio.

Por otro lado, se presenta una idea en torno a la tecnofilia: la presunción de Ford y Arnold

(los creadores de las inteligencias artificiales) acerca de que las máquinas/robots brindarían un nuevo estadio de evolución a la especie humana en una supuesta “inmortalidad” (hacia esto se desarrolla luego la serie, en su segunda temporada). Lo importante aquí es que su “diseño y estructura no son un problema en un debate político, sólo el alcance de eficacia de su aplicación” (Feenberg, 1991, p. 5).

Ambas miradas ubican a las tecnologías desde la instrumentalidad: al servicio de los intereses y necesidad humanos, como instrumentos para servir a sus fines (ya sea el placer/entretenimiento o algún grado de inmortalidad, como instrumento de liberación de la inevitable muerte). Esta posición instrumental, según la exposición de Feenberg, se convierte en reduccionista y le otorga a las tecnologías cierta “neutralidad”, ya que como instrumento puro es aparentemente, indiferente a la variedad de fines en los que se puede usar. “Entonces, la neutralidad de la tecnología es meramente un caso especial de los medios instrumentales, los que están relacionados en forma contingente con los valores sustantivos a los que sirven” (Feenberg, 1991, p. 3).

Asimismo, en la serie subyace la neutralidad sociopolítica de la tecnología por su carácter racional, universal y sus postulados causales verificables.

En la medida en que tales proposiciones son verdaderas, no están relacionadas ni política ni socialmente, pero, como las ideas científicas, mantienen su estatus cognitivo en todos los contextos sociales imaginables. Entonces, lo que funciona en una sociedad, es esperable que funcione también en otra (Feenberg, 1991, p. 3).

Esta noción de universalidad, permite en la serie que los mismos niveles de medición pueden aplicarse en diferentes escenarios. En este marco, las tecnologías se muestran como neutrales “porque se basan esencialmente en la misma norma de eficiencia en uno y en cada contexto. Dada ésta interpretación de la tecnología, la única postura racional es el compromiso sin reservas para su utilización” (Feenberg, 1991, p. 3). Esto se refleja en el uso sistemático de los androides y su sistema tecnológico durante más de treinta años, independientemente de los cambios y transformaciones de la sociedad; incluso, muy poco se conoce del mundo exterior a *Westworld*, no hay relación con el contexto social de esas épocas determinadas. Y las acciones transcurridas en el parque temático, esconden sus alcances éticos en la vida cotidiana de sus usuarios.

Como contrapartida de la teoría instrumentalista descripta, existe también cierta mirada sustantiva de la tecnología; esto involucra pensar que el hacer humano y su propia naturaleza, puedan ser recreados y reemplazados por las máquinas.

Heidegger está de acuerdo en que la tecnología está inexorablemente apoderándose de nosotros. Estamos enlazados, sostiene, en la transformación del mundo entero, nosotros incluidos, en reservas duraderas, materiales crudos que serán movilizados en procesos técnicos. Heidegger afirma que la reestructuración técnica de las nuevas sociedades está arraigada en un deseo nihilista de poder, una degradación del hombre y el Ser en el nivel de meros objetos (Feenberg, 1991, p. 4).

Resulta interesante destacar que en ese mundo futurista, tecnológico, moderno y lúdico de *Westworld*, se propone como una dimensión paralela; se presenta como otra posibilidad de vida simultánea, que recrea otro mundo posible, en el que terminan conviviendo prácticas y comportamientos de épocas diferentes y, en un punto, antagónicas. Pero esto correlaciona a ambos escenarios de modo complejo, porque en un punto las tecnologías parecen diluir el

límite entre lo real y lo imaginario, ya que como dice Raymond Williams:

[...] los términos y las presunciones por lo general nos impiden ver es que los inventos técnicos se dan siempre dentro de las sociedades, y que las sociedades son siempre algo más que la suma de relaciones e instituciones de las cuales los inventos técnicos han sido excluidos mediante una definición falsamente especializada. Estos hechos bastante obvios son oscurecidos aún, nuestras sociedades son tecnológicas y nuestras tecnologías, son sociales; ambas son dependientes y se modifican entre sí. (Williams. 1992, p. 183)

Por tanto, resulta necesario señalar que en el hacer de los “anfitriones-robots” interpelan directamente las instancias de sociabilidad de los “huéspedes” en ese marco; sobre esto nos detendremos posteriormente en este mismo trabajo.

A esto se refiere el personaje central de la serie (protagonizado por Anthony Hopkins), Robert Ford cuando dice: *“creamos la solución al caos”*. Se puede suponer que la tecnología (en este caso utilizada para crear el parque) viene a resolver lo que necesitamos en nuestras vidas, por lo que las modifican y a su vez deben ser modificadas para que el fin siempre se cumpla. El parque parece ser creado con un fin recreativo, en el que los participantes puedan concretar experiencias vinculadas a sus deseos y emociones más primarias, sin condicionamientos externos ni la represión conductual que impone la “vida real” a través de las normas sociales, legales y éticas establecidas; en cambio, se propone una nueva sociabilidad ficcional. La tecnología, en este sentido, genera una ruptura frente al mundo socialmente instituido y recrea aquello que siempre le fue propio a la naturaleza, como elementos bióticos y abióticos. Sobre este aspecto, hemos profundizado en otros escritos sobre algunas de las promesas de la modernidad y su proyecto de desarrollo en torno a nodos específicos de discusión. La carne de las máquinas, los cuerpos a motor, la naturaleza como mercancía y la desterritorialización/ruptura del tiempo interpelan como metáforas al sujeto/cuerpo que fuera instituido por el proyecto ilustrado, incluso hoy visibles en los escenarios de participación que las políticas públicas inauguran (Hidalgo, 2016).

Al mismo tiempo, en el primer capítulo, uno de los personajes cuestiona: “- ¿Eres real?”. Y otro responde: “-Eso no importa si no puedes identificarlo”.

Este diálogo nos permite ver que este intercambio y retroalimentación termina siendo tan intenso y cotidiano que las tecnologías se vuelven parte natural de nuestra vida diaria; no tenemos en claro ni siquiera si estamos viviendo un mundo real o creado. Porque las tecnologías pueden manejarnos como seres sociales, definir cuándo estamos tristes, enojados, felices; qué recuerdos tenemos y cuáles no, qué nos gusta, qué necesidades tenemos y qué debemos comprar para estar y ser mejores. Algo a lo que refería Baricco en su libro *The Game*, acerca de las Apps como herramientas ligeras que superaron a la web en torno a la facilidad e inmediatez en el acceso, generando una línea cada vez menos distinguible entre el mundo “real” y lo que subyace en el interior de esos desarrollos tecnológicos:

el tráfico con el ultramundo, de entrada y salida, se ha hecho inmenso y rapidísimo, tan inmenso y tan rápido que a menudo conservar una línea de demarcación verdadera entre el mundo y el ultramundo se ha convertido en algo imposible, y casi siempre inútil [...] Cuando uno ya no es capaz de distinguir esa línea es que está en el Game (Baricco, 2019, p. 197)

Algo similar ocurre en la serie; el desarrollo de esta tecnología, los androides y todo el sistema tecnológico que lo sostiene, se va complejizando hasta el punto que ya es difícil separar y/o distinguir lo real de lo ficcional. Y ambos van construyendo una única trama donde

interactúa constantemente el “mundo” con el “submundo”, a través de la lógica del *Game*; se ponen en juego ciertas sensaciones físicas, una idea de velocidad, una importancia del puntaje o la noción de triunfo o victoria en relación a la propia trama que los huéspedes van generando con sus acciones. Donde no existen mediaciones, “mediadores”, para desarrollar dichas intervenciones directas dentro del parque, donde lo humano y lo virtual termina mezclándose y rompiendo las barreras de lo meramente virtual.

En ese sentido, desde los conceptos de Baricco puede relacionarse éste análisis desde la revolución tecnológica, los desarrollos, usos y posibilidades que habilita este invento técnico pero no como inventos creados desde los márgenes del sistema; incluso esta tecnología no viene a romper con los privilegios de una casta sino a reforzar la idea de un acceso limitado a una élite que detentan el poder económico. Como dijimos anteriormente, el acceso al parque es una atracción exclusiva. Al mismo tiempo, esta tecnología al igual que las Apps que define Baricco, “son propiedad de alguien, y no son un espacio abierto, sino hangares, a lo mejor inmensos, pero cerrados, en los que uno entra para obtener determinado servicio y luego se vuelve a su madriguera” (Baricco, 2019, p. 208). A ello le debemos sumar el contexto de desarrollo de las tecnologías de *Westworld* y la de sus creadores, como Ford y Arnold, cuestiones que Baricco dejaría afuera de su análisis desde el punto de vista de su historización.

Para cerrar este primer apartado, cabe destacar una sentencia de la serie: “*Tú y todos los que conoces fueron creados para satisfacer a los que te visitan*”. Esta frase nos introduce en el siguiente momento de análisis, donde se pondrá en relieve el desarrollo y usos de esas tecnologías, siempre vinculados a determinados contextos socio-políticos, económicos y culturales, y a determinadas condiciones de producción. Y las tensiones que se generan entre los diversos grupos sociales frente al “invento técnico” o el uso de esos “artefactos”.

Los usos de lo tecnológico en *Westworld*

Como se ha expresado anteriormente, en principio las tecnologías son presentadas desde una mirada instrumental, como aparatos, meros instrumentos al servicio de los humanos, para satisfacer deseos y fantasías internas de los huéspedes que visitan el parque, sin sufrir consecuencias directas o punitivas sobre sus actos. En ese mundo ficcional paralelo, no existen reglas legales ni condicionamientos morales; por el contrario, los visitantes poseen la libertad de ejecutar acciones que en la sociedad tendrían una condena penal y/o social sin restricciones: violaciones, asesinatos, robos, maltratos, etc. Es más, los humanos están protegidos por un código informático que neutraliza cualquier intento de los androides de poder herirlos.

En la trama, se visualizarán diversos actores y/o grupos sociales, que utilizarán esta tecnología con diversos intereses y/o fines. Durante el desarrollo de la serie se visibilizan claramente al menos tres grupos distintos: los usuarios, como “consumidores” de esa tecnología (personas provenientes de una clase social alta con suficiente capital social, cultural y económico para poder acceder a dicha tecnología), la administración, como los científicos creadores del invento técnico y del sistema tecnológico que lo hace posible, y los accionistas, la corporación “Delto”, que financia el proyecto.

Dentro del primer grupo, se puede identificar al “hombre de negro” (interpretado por Ed Harris); un personaje oscuro, de los más antiguos visitantes, que comete todo tipo de actos

violentos con el propósito de cumplir con un objetivo personal, reconocer sus impulsos más primarios y satisfacerlos. Por otro lado, con el ingreso al parque de William, un empresario genéticamente humano, de carácter sensible y empático, se visibiliza claramente un uso muy diferente dentro de los mismos grupos sociales, ya que éste utiliza a la tecnología y este mundo paralelo para realizar una mirada introspectiva y “liberarse” de estructuras internas. Para este personaje, lo ficcional sucede en el mundo real del que proviene, donde la trama de su vida responde más a mandatos sociales o estructuras internas que a sus propios deseos; mientras, en el parque su verdadero “yo” aflora y el uso de esa tecnología (su relación con la androide Dolores y otros personajes) le permite reconocerse a sí mismo, transformar sus hábitos y/o conductas, y liberarse de sus propias ataduras.

Con el avance de la trama, la cual se desarrolla en diversos tiempos y espacios de modo simultáneo, reconocemos que el “hombre de negro” y “William” son la misma persona en distintos momentos de su vida; ambos con claras posiciones y motivaciones diversas en el parque de *Westworld*. En los *haceres* simbólicos y materiales (Hidalgo, 2017) de ambos momentos de la vida de la misma persona, existe una correlación en la creación y recreación de las instancias de sociabilidad que va estableciendo con los otros personajes.

Dentro del segundo grupo, representado por los administradores de esa tecnología y ese sistema tecnológico, se pueden citar los creadores, como Ford y Arnold, quienes también le otorgarán sentidos y usos distintos a sus creaciones. Entre ellos, existe una clara tensión, una “flexibilidad interpretativa” a la que referían Pinch y Bijker (2008), al reflexionar sobre las tensiones que se producen en torno a las interpretaciones que los distintos actores (científicos) le otorgan al artefacto tecnológico. Por un lado, Arnold procuraba encontrar la forma científica de que los androides alcanzaran una plena conciencia de características humanas; mientras a Ford le interesa limitar esas facultades y usará a las inteligencias artificiales para instrumentar sus objetivos personales. Esto desatará una fuerte estrategia conspirativa por parte de Ford.

Ford persigue el interés por la ciencia, en lograr mayor conocimiento acerca de las emociones, crear arte (como define a la construcción de los androides desde un sentido estético), en torno a la confección de inteligencias artificiales semejantes en apariencia a las humanas. En esta mirada, desarrollada por la cultura occidental, puede observarse una concepción técnica-instrumental sobre la tecnología, sin concebir lo político y social como parte de ese hacer, alejada de la concepción aristotélica del término griego *Techné*; la cual “Designaba una pericia o habilidad empírica, tanto mental como manual, y abarcaba actividades tan diversas como la artesanía, la medicina, la navegación, la pesca o la estrategia militar. Quien desempeñaba tales actividades poseía, pensaban los griegos, una *techné* específica” (Jimenez, 2002, p. 54). Esto refuerza la idea de que las tecnologías no son meros aparatos o instrumentos, sino que están atravesadas y/o determinadas por factores culturales, económicos, políticos, sociales, etc. Existe una relación intrínsecamente dialéctica entre técnica y tecnología, y entre estas y la tensión de saber/poder.

Por otra parte, dentro del tercer grupo, el de los accionistas de la corporación “Delto” que sustentan económicamente el proyecto. Por parte de ellos, existe el interés de mantener a los anfitriones en un estado de neutralidad, sin capacidad de conciencia propia. Conservar la propiedad intelectual de la investigación y los datos que permitan el desarrollo de esta tecnología, es el principal interés de la corporación. Esta posición está en clara rivalidad con

Ford respecto a éste punto, ya que este se auto-proclama como el creador de esa tecnología y es el único que posee la base de datos de la investigación y de todo el proyecto, ya que Arnold murió.

Al mismo tiempo, a medida que estas tecnologías están a disposición y son utilizadas por los diversos actores que integran la trama, habilitan transformaciones en las relaciones que se establecen, en los hábitos de los huéspedes, en la posibilidad de ejecutar acciones y conductas que en la vida real serían imposibles sin recibir duras consecuencias. A decir de María Cristina Mata en relación a las culturas mediáticas, son aquellas en las que se da “un nuevo modo en el diseño de las interacciones, una nueva forma de estructuración de las prácticas sociales, marcada por la existencia de los medios” (Mata. 1999. 84), refiriendo a esas transformaciones que los medios realizaron en la cotidianidad de los usuarios, al igual que los creadores y consumidores de la tecnología disponible en *Westworld*.

Como lo conciben Pinch y Bijker (2008) en su artículo “La construcción social de hechos y artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la sociología de la tecnología pueden beneficiarse mutuamente”, quienes suponen las tecnologías como una construcción social, y por tanto, existen diversas instituciones que le otorgan sentido al invento técnico y entran en tensión por la disputa de poder sobre posibles desarrollos y usos de la misma, aflorando diversos conflictos de intereses que pueden ser de carácter técnico, económico, social, legal, etc., como en este caso. Esto parece explicitarse en la serie, respecto de los objetivos, muchas veces personales, de los distintos grupos, como indicamos precedentemente.

En la línea de estos mismos autores, esta forma de describir el proceso de desarrollo del “artefacto” muestra con claridad toda clase de conflictos: la conflictividad de los requerimientos técnicos de cada grupo social (por ejemplo, la similitud de los androides con la apariencia y capacidades humanas para que sea más realista el juego); los conflictos entre las distintas soluciones al mismo problema (por ejemplo, el desarrollo de una conciencia de las inteligencias artificiales o limitarla); los conflictos legales (por ejemplo, la lucha por la apropiación de los datos o el programa) o conflictos sociales (la posibilidad de que los androides pongan en riesgo el mundo *Westworld* y al propio sistema tecnológico).

Los diversos usos de las tecnologías, vinculados a sus condiciones de producción, habilitan desarrollar en el siguiente punto las tensiones y pujas de poder entre las diversas instituciones sociales vinculadas a esta tecnología.

Las relaciones de poder

En *La comunicación mundo* (1996), Mattelard coloca a las tecnologías como el telégrafo, el teléfono y el espectro radioeléctrico, en un escenario de luchas por el control de sus usos. Y ese control está supeditado a determinados intereses de los grupos sociales, en los cuales las tecnologías se convierten en medios, vías para ejercer el poder y alcanzar el control.

El desarrollo de la tecnología en el mundo *Westworld* habilita, desde la mirada de Thompson (1998), nuevas relaciones de poder, nuevas luchas por el espacio de la red, nuevos monopolios. Lo dominante se presenta como lo instituido por la élite que controla el parque y todo el sistema tecnológico que lo sostiene, ocupando los lugares de poder, ejerciendo el control sobre ese mundo “virtual” y centralizando el uso de la tecnología. Por su parte, lo emergente, está dado por las tensiones que se dan en el desarrollo de la serie a través de la

toma de conciencia de los androides y sus prácticas en relación a esa situación, poniendo en crisis el orden dominante y modificando en cierta forma el uso de esas tecnologías y las relaciones de poder. Este espacio, el parque y toda su estructura, se convierte en un espacio de disputa por los diversos actores que intervienen.

Siguiendo la lógica de De Ugarte, en este parque y este proyecto tecnológico, no todos pueden participar en igualdad de condiciones; las redes no son distribuidas. En este proyecto, se reproducen las lógicas y relaciones de poder del mundo de lo *off line*. Este parque temático y el juego “virtual” de entretenimiento que ofrece, posee en principio un prediseño, una lógica que puede transformarse en cierta medida, pero que establece unos nodos de hacer y decir. “Bajo toda arquitectura informacional se esconde una estructura de poder” (De Ugarte, 2012: 109).

En este marco, ¿se puede pensar entonces en ese juego como un espacio de libertad real por parte de los usuarios? Como hemos expresado durante todo el ensayo, no existen expresiones reduccionistas y lineales: puede existir una aparente libertad en los usos indiscriminados de esos usuarios, pero siempre condicionados por los nodos de poder que se establecen entorno al desarrollo y control de esa tecnología.

En toda estructura descentralizada aparece necesariamente la jerarquía. Cuanto más arriba estemos en la pirámide informacional, menos dependeremos de otros para recibir la información y más posibilidades de transmitirla tendremos...”. La capacidad para transmitir es la capacidad para unir voluntades, para convocar, para actuar. La capacidad para transmitir es una condición previa a la acción política. Y en toda estructura descentralizada, dicha capacidad se concentra, en realidad, en unos pocos (De Ugarte, 2012, p. 41)

Es así que, como se analizó anteriormente, el mundo real y el ficcional de *Westworld* se entrecruza todo el tiempo en medio de las tensiones y disputas de los diversos grupos sociales. El poder de instituir un “nuevo mundo” con sus propias reglas y estructuras donde lo humano se impone desde una actitud narcisista como algo superior, con plena libertad para ejercer el control sobre los cuerpos físicos de los androides; libertad que más tarde será en cierta forma limitada.

De este modo, subrayamos la necesidad de -como establece Williams- relacionar siempre los inventos técnicos a su tecnología y no considerarlo como un desarrollo autónomo; es ahí donde se reconocen estas disputas de poder, ya que se establecen relaciones de saber/poder. La trama de la serie va más allá, cuando se revela que en verdad el dispositivo de entretenimiento del parque no es meramente eso, sino que supone un robo de las identidades humanas (esto sobre todo, es desarrollado en la temporada 2, pero tenemos indicios de ello en la primera). Esas relaciones de poder están dadas por la apropiación de los recursos, la técnica y los conocimientos teóricos disponibles para el uso y/o control de esa tecnología; en este caso, ejercido, en parte y en principio, por los usuarios que utilizan el servicio de entretenimiento, los creadores del invento y la corporación que financia y sustenta el proyecto.

Así, siguiendo a Williams,

[...] una técnica es una habilidad particular, o la aplicación de una habilidad. Un invento técnico es, en primer lugar, el marco de conocimientos necesarios para el desarrollo de dichas habilidades y aplicaciones y, en segundo lugar, un marco de conocimientos y condiciones para la utilización y aplicación prácticas de una serie de ingenios (Williams, 1992, p. 184)

Por tanto, el poder lo ejerce también aquel que posee ese marco de conocimientos que

permiten tanto desarrollar como usar/aplicar dicha tecnología. En este caso, esto se evidencia en el Dr. Ford, quien posee todos los datos de la investigación y el proyecto. Si bien la corporación es dueña de las acciones y quien financia el programa, Ford ha mantenido la investigación y sus detalles en secreto; de este modo, el acceso a los datos (saber) es poder.

Por un lado, como recién mencionamos, la importancia de poder jugar con la “vida” del otro sin que pueda estar en cuestión la propia; el campo de acción y la posibilidad de actuar libremente sin pensar, puede llegar a ser uno de los poderes más grandes e imponentes.

Por otro lado, en el mundo real, en aquel que crea y recrea a *Westworld*, también se pueden observar los diferentes roles y relevancias que tienen los personajes que trabajan sobre ese mundo irreal. Tal es así que podemos ver a Robert Ford (representado por Anthony Hopkins), no sólo como el director del parque, sino también como un “semi Dios”: maneja un mundo virtual y una empresa, toma decisiones sobre la vida de los demás, decide qué siente cada uno, maneja la historia, la vida y la identidad de las “personas”. Pero además, las relaciones laborales; finalizando la temporada, vemos que su mano derecha no es real. Bernard Lowe fue creado para ser el líder de la “división de programación informática” de *Westworld* ya que, según dice, “ningún humano tenía la capacidad necesaria para programar las emociones”.

En relación al rol del personaje Bernard Lowe, la narración lo presenta de diversos modos en tensión con los juegos de poder. Se trata de un androide creado a imagen y semejanza de Arnold, cofundador de la idea del parque junto con Ford. La muerte de Arnold es trabajada a lo largo de toda la temporada 1 y 2, involucrando a diversos personajes. Lo interesante de señalar al respecto, es que la tecnología se muestra como posibilitadora de un cuestionamiento a la propia finitud humana, toda vez que Bernard es diseñado sobre la base de un sujeto real.

Cada personaje en la historia participa del juego de tensiones que trascienden en el universo ficcional de *Westworld*. Este apartado de las relaciones de poder y las pujas que se dan en torno a los sujetos/maquinas, es uno de los aspectos centrales a la hora de analizar la relación de los anfitriones (robots) “humanizados” y los humanos quienes adquieren condiciones mecanizadas.

Cierre

El interrogante inicial no encuentra en este recorrido un alcance resolutivo en las tensiones planteadas por la primera temporada de *Westworld*. Por el contrario, el objeto de este escrito conlleva la posibilidad de repensar estas complejas tramas.

Reconocemos en esto tensiones inherentes entonces al orden de la conflictividad que supone el reconocimiento de “lo tecnológico” en el proceso social con los sujetos; pero por otro lado, la posibilidad de reconocer que subyacen en estos procesos diversas tensiones vinculadas a sus desarrollos, su utilización y las relaciones de control y poder que se establecen.

Existe una referencia a cierta autonomía de las tecnologías que resignifican las concepciones entorno a la misma. Se reconoce un desplazamiento desde una noción de instrumentalidad hacia otra, en las cuales son dimensionadas como actores pertenecientes a una institucionalidad diferente que los cuestiona. Y asociado a esto, la posibilidad de dimensionar nuevos riesgos asociados a los usos y prácticas sociales respecto de las mismas.

El recorrido presentado nos invita a pensar en las nuevas configuraciones sociales que el escenario distópico de *Westworld* proyecta hacia nuestro presente: ¿Qué usos alternos se configuran? ¿Qué nociones de colectivos se recrean en las prácticas sociales en relación a las nuevas institucionalidades que adquieren?

Estos tres caminos que conformaron el cuerpo de nuestro análisis, exponen desde diversos puntos la relación del humano con la tecnología. Esta dualidad es presentada desde varios ángulos; proponemos pensarlo como un fenómeno complejo en el que intervienen no sólo actores y grupos sociales como los personajes, sino que existe un entorno social, político y cultural que participa de dicha narrativa y configura determinados usos y relaciones de poder. Consideramos que no se pueden perder de vista las batallas que se libran en torno a lo tecnológico, como un campo en disputa que incluye otros factores determinantes por fuera de lo netamente técnico-instrumental.

Los conflictos que se dan dentro del mundo *Westworld*, son el producto de tensiones entre la existencia de sujetos y máquinas, que luchan por la primacía, independientemente de las luchas que se dan entre los propios sujetos, como subgrupos con determinados intereses personales. Es un juego de tensiones, que bajo la mirada de este análisis, nos lleva a pensar situaciones a las que hay que exponer desde un juicio crítico por fuera de interpretaciones reduccionistas y lineales. La complejidad de la trama y las diversas temáticas que la componen guarda relación con la mirada compleja con la que se debe abordar cualquier análisis que pretenda ser un aporte comunicacional en relación a las tecnologías, sus desarrollos y usos, las relaciones que se establecen en torno a ellas, como las transformaciones que provocan.

Lejos del futuro está *Westworld*, si pensamos nuestro mundo como un escenario construido en función de las máquinas que conviven con nosotros, incluso desde una mirada instrumental, al servicio de las necesidades humanas. Por ello lo que queremos plasmar con nuestro análisis, es una mirada de la problemática sujetos-tecnologías, a partir de la experiencia de un mundo paralelo/virtual en una ficción. A su vez, como analizamos, podemos divisar la importancia de los usos de las tecnologías y su influencia en su creación y re-creación; así como también las pujas de poder que subyacen de los diferentes usos, creaciones y manipulaciones. Todo esto, va reconfigurando el escenario mismo de *Westworld*, modificando las propias narrativas.

Es *Westworld* una serie de ficción que refleja determinadas estructuras de poder y disputas en torno a lo tecnológico, y en la cual los artefactos en relación a los usos de los usuarios, terminan resignificándose.

Este análisis intenta echar luz sobre ciertos interrogantes que planteamos, sobre “la mecanización de lo humano - humanización de lo mecánico”; posibilidades habilitadas por los desarrollos técnico-científicos. Es una narrativa compleja la que se observa en la serie y lo que al menos pretende expresar, no es una realidad ajena a la nuestra. Da muestra de la tecnología como una herramienta funcional a las necesidades biológicas, psicológicas y espirituales de los humanos, no sin reflejar cierto temor frente a la humanización de las máquinas y la posibilidad de una rebelión contra la especie humana que les permita instituir un nuevo orden en el mundo y ejercer el control social.

Referencias

- Baricco, A. (2008). *The Game*. Anagrama.
- Cabrera, D. (2004). La matriz imaginaria de las nuevas tecnologías. *Revista Comunicación y Sociedad*, Vol. XVII (1), 9-45.
- De Ugarte, David (2012). *El poder de las redes*. Ediciones Aurelia Rivera.
- Feenberg, A. (1991) *Critical theory of technology*. Oxford: Oxford University Press.
- Hidalgo, A.L. (2016). Espacios, tiempos y cuerpos en el capitalismo. Reflexiones en torno a posibles metáforas en/de la Modernidad. *Revista Fundamentos en Humanidades*, XV (29), 193-222. <http://www.unsl.edu.ar/~fundamen/>
- Hidalgo, A.L. (2017). Comunicación y desarrollo como categorías políticas. *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, (6), 57-68. DOI: <http://dx.doi.org/10.15304/ricd.2.6.4135>
- Hidalgo, A.L. (2019). Expresiones de las Desigualdades Sociales Situadas (DSS) en las concepciones de comunicación y desarrollo. Un estudio multiescalar de las prácticas de la Economía Social (ES) en San Luis (2012-2017). (Tesis Doctoral. FSOC-UBA).
- Jiménez, J. (2002). *Teoría del arte*. Tecnos-Alianza.
- Mata, M.C. (1999). De la cultura masiva a la cultura mediática. *Revista Diálogos de la comunicación*, (56), 81-91. FELAFACS.
- Mattelart, A. (1996). *La comunicación mundo. Historia de las ideas y las estrategias*. Siglo XX.
- Pinch, T. y Bijker, W. (2008). La construcción social de hechos y de artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la sociología de la tecnología pueden beneficiarse mutuamente. En Thomas y Bunch (comp.). *Actos, actores y artefactos*. UNQ.
- Thompson, J. (1998). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Editorial Paidós.
- "Westworld". Serie de Televisión, producida por HBO. Primera temporada (2016). Basada en su novela homónima de 1973.
- Williams, R. (1992). *Historia de la Comunicación*. Vol. 2. Bosch.
- Williams, R. (2011). *Televisión, tecnología y forma cultural*. Editorial Paidós.