

De pequeño viajé con mi familia a Florida, donde visitamos Epcot Center, un parque temático dedicado a la innovación tecnológica. En sus orígenes, Epcot* era el proyecto más ambicioso de Walt Disney: un prototipo de ciudad futurista que serviría de modelo a próximas generaciones. Sin embargo, tras la muerte de su creador, Epcot Center acabó convirtiéndose en una especie de Disneylandia con aires de grandeza.



Aunque el parque se inclinaba hacia el lado más espectacular y fantástico de la ciencia, su finalidad era principalmente educativa. Las atracciones tenían nombres como “Mission: Space”, “World of Motion” o “Spaceship Earth”.

“Horizons”, dedicada a explorar el impacto de los avances tecnológicos en el futuro, es la atracción que recuerdo con más claridad. En ella se mostraba un futuro utópico a través de varias escenas protagonizadas por figuras animatrónicas.



A pesar de la intención didáctica y la espectacularidad de la atracción, había algo que me resultaba bastante inquietante, incluso estremecedor.



Eran los movimientos fríos y mecánicos de los muñecos animatrónicos, cuya apariencia resultaba burda y extrañamente irrespetuosa hacia los humanos. Su frialdad automática consiguió ponerme los pelos de punta.

Pero lo más perturbador no eran los movimientos, sino los ojos. Parecían mirar con soberbia, como si fueran conscientes de que estaban dentro de un recipiente creado por su mayor enemigo: el ser humano.

Mi sensación de incomodidad se transformó en auténtico pavor.

Después de aquello, nunca dejé de preguntarme a quién se le podría haber ocurrido que unas figuras animatrónicas podrían ayudar a comprender la experiencia humana.

Me parecía algo inconcebible y absurdo, casi una broma pesada...



Porque cualquier persona que esté en su sano juicio sabe que no hay nada más aterrador que la frialdad inhumana de unos ojos animatrónicos.