

REPRESENTACIONES FEMENINAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL: EX MACHINA REvisa LOS MITOS DE PANDORA Y GALATEA

GOKSU AKKAN

SUE ARAN-RAMSPOTT

KLAUS ZILLES

La representación de la inteligencia artificial (IA) en el cine contemporáneo recoge el discurso dominante en la tradición europea sobre los temores y las esperanzas de la humanidad generados por la creación de vida artificial. Un tema central en estas narrativas es la dicotomía entre el yo y el otro, en el que el otro se percibe como una criatura extraña e inquietante. Ubicados en la década de 2020, la robótica y la inteligencia artificial se han convertido en temas cada vez más actuales, y los cineastas expresan inquietudes, tanto recientes como tradicionales, sobre los robots femeninos al llevarlos a la pantalla (Dvorsky, 2013; Dockrill, 2016; Gershgorn, 2016; Pandya, 2019; Strait, Aguilon *et al.*, 2017; Hamilton, 2018). El debate que surge alrededor de la condición posmoderna plantea el fin de las grandes narrativas sobre la historia, la identidad y los sistemas de creencias. Estas se han suplantado con nuevas narrativas que se fundamentan en la tecnología y la vigilancia (Denzin, 1991; Kellner y Best, 1997). El presente estudio

pretende analizar el retrato de la mujer como representación icónica de la inteligencia artificial en el contexto del *zeitgeist* actual (Drosnin, 1997; Keane, 2006). Sostenemos que una exploración de *Ex Machina* (2014), de Alex Garland, como una nueva lectura de los mitos de Galatea y Pandora, corrobora nuestra hipótesis de que el modelo de robot femenino proyecta el espectro de lo femenino monstruoso, una reflexión que puede animar a los cineastas para que lleven a cabo representaciones más complejas de mujeres capaces de subvertir la estructura de poder de la ideología patriarcal (Modleski, 2002).

INTRODUCCIÓN

Las historias que tienen su origen en la mitología griega, o en las obras de eruditos medievales, constituyen un arquetipo precoz de criaturas artificiales que se ha convertido en parte de nuestra conciencia colectiva sobre un *otro* con apariencia

humana. Los relatos clásicos y medievales sobre la creación de vida artificial nos permiten analizar cómo estas antiguas culturas entendían la naturaleza humana y el origen de la vida humana. Por ello, exploramos la aparición de los primeros ejemplos de robots humanoides dotados de inteligencia artificial (los andróides en la ciencia ficción, CF a partir de ahora), los cuales han dado pie a muchos otros constructos de ficción en la literatura, las artes y el cine (Graf, 1993; Dougherty, 2006).

Nuestra interpretación del largometraje *Ex Machina* como una revisión y un replanteamiento de los mitos de Pandora y Galatea se estructura de la siguiente manera. En primer lugar, las dos narrativas mitológicas se analizan desde la representación de género de ambas criaturas mitológicas: Pandora en la narrativa misógina de una creación maléfica diseñada para causar infortunio a los hombres, y Galatea en una diferente narrativa misógina, en tanto en cuanto el protagonista es un hombre que considera a las mujeres como inferiores y deficientes, lo que lo empuja a crear una mujer ideal para satisfacer sus deseos. Seguidamente proponemos un nexo entre los arquetipos de criaturas artificiales y las inteligencias artificiales modernas, trazando la historia de las IA en la narrativa de CF en la literatura y en el cine para, finalmente, centrarnos en *Ex Machina*. Basándonos en *The Monstrous Feminine* de Barbara Creed (2007), así como en debates previos sobre criaturas femeninas míticas, analizamos las dos IA femeninas que aparecen en la película y su inquietante

LAS HISTORIAS QUE TIENEN SU ORIGEN EN LA MITOLOGÍA GRIEGA, O EN LAS OBRAS DE ERUDITOS MEDIEVALES, CONSTITUYEN UN ARQUETIPO PRECOZ DE CRIATURAS ARTIFICIALES QUE SE HA CONVERTIDO EN PARTE DE NUESTRA CONCIENCIA COLECTIVA DE UN OTRO CON APARIENCIA HUMANA

conceptualización como mujeres peligrosas. Concluimos que nuestra lectura de *Ex Machina*, basada en estudios previos sobre IA femeninas, nos proporciona un conocimiento más profundo de los personajes con IA en las películas modernas de CF.

PANDORA Y GALATEA: DOS MITOS GRIEGOS SOBRE CREACIÓN DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL FEMENINA

Pandora y Galatea son representaciones mitológicas de IA que las artes, a lo largo de los siglos, han reproducido desde varias perspectivas y con diversos objetivos bajo los temas recurrentes de la mujer peligrosa y la mujer *acompañante*, respectivamente. Examinar sus historias de creación nos concede una mayor comprensión de la conceptualización de las IA en la cinematografía moderna.

En *Teogonía*, Hesíodo (2020) relata cómo Zeus, furioso con Prometeo por robar el fuego y dárselo a los mortales, decidió liberar a Pandora y con ello destapar su caja de tormentos sobre la humanidad. Bajo las órdenes de Zeus, Hefesto creó la primera mortal, de la misma manera que Prometeo creó el hombre. Hefesto la moldeó con agua y arcilla y, acertadamente, la llamó Pandora, «el regalo de todos» o «dadora de todo» (Hesíodo, 2020: 81).

De hecho, Pandora fue el resultado de la colaboración de los dioses del Olimpo. Atenea le concedió la feminidad, enseñándole cómo vestirse seductoramente. Afrodita derramó «en torno a su cabeza encanto, irresistible sensualidad y caricias devoradoras de miembros», mientras que a Hermes le correspondió «infundir en ella cínica inteligencia y carácter voluble», dotándola así de las habilidades necesarias para engañar al hermano de Prometeo, Epimeteo. Las divinas Gracias colocaron collares en torno a su cuello y las Horas la coronaron con flores primaverales (Hesíodo, 2020: 63-83).

Tanto los hombres como los dioses quedaron hipnotizados por su belleza. Prometeo previno a

su hermano para que no aceptara ningún regalo de los dioses, pero Epimeteo hizo caso omiso de la advertencia. En cuanto recibió a Pandora, ella abrió su jarra: los males, el arduo trabajo y las enfermedades quedaron libres, dando inicio al eterno sufrimiento humano. Considerado un mito antifeminista o misógino (Kahn, 1970; Koning, 2010), este tropo se encuentra en la CF en la *femme fatale* (mujer fatal) biónica, que no trae más que desgracias a los hombres, como por ejemplo María en *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927) o Ava en *Ex Machina*.

En la *Metamorfosis* de Ovidio, con la historia de Pigmalión se nos presenta otro motivo sobre la creación de una mujer artificial. Pigmalión es un escultor de Chipre desilusionado con las mujeres —«ofendido por los vicios que numerosos a la mente femenina la naturaleza dio» (Ovidio, 2015: 244-245)— que decide vivir soltero sin esposa. «Entre tanto, níveo, con arte felizmente milagroso, esculpió un marfil, y una forma le dio con la que ninguna mujer nacer puede, y de su obra concibió él amor» (Ovidio, 2015: 247-249). El día de la festividad de Venus (Afrodita), Pigmalión dedica una ofrenda a la diosa y Venus le concede su deseo de darle a Galatea una existencia humana.

La génesis de Galatea es un ejemplo de la búsqueda de un ideal femenino libre de cualquier imperfección que puedan tener las mujeres mortales. De igual manera que Galatea, una gran cantidad de personajes de IA en las películas de CF se convierten en objeto de deseo de su creador, a pesar de que acostumbran a ser el resultado de aspiraciones tecnológicas antes que el de un proyecto artístico.

Se pueden apreciar varias similitudes entre la creación de los humanos y la creación de inteligencia artificial por los humanos. En primer lugar, el creador (Zeus o Prometeo, Dios en las religiones monoteístas) crea a los humanos con arcilla y anima el objeto inanimado. Los arquetipos de la creación artificial *muda* como un ser inferior — como Talos en la mitología griega y el gólem en la

tradición judía— abundan en las religiones monoteístas, donde el ser creado jamás alcanzará un nivel de inteligencia humano. Por el contrario, en la Grecia politeísta consideraban que Galatea y Pandora eran *completamente humanas*: Pandora como la mujer seductora, portadora de mala fortuna y precedente de las interpretaciones hegemónicas de la Eva bíblica; mientras que Galatea es un ejemplo de la mujer sexualizada que obedece a su *amo*, tema que encontramos de forma recurrente en las narrativas hegemónicas (y patriarcales). Las relaciones dicotómicas creador-creación tienen paralelismo en estructuras como las de amo-esclavo, dios-humano u opresor-oprimido. No obstante, esta relación puede subvertirse cuando la creación adquiere demasiado poder, un tema predominante tanto en la literatura de CF como en las producciones audiovisuales.

LA APARICIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA NARRATIVA DE CIENCIA FICCIÓN

Muchos críticos (Scholes y Rabkin, 1977; Aldiss y Wingrove, 1986; Gunn, 1988; Claeys, 2010; Mann, 2012) coinciden en que la primera obra realmente reconocible dentro de la CF es *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley (1993). El texto se inspira en el doctor Fausto del siglo XVI, y por primera vez pone el foco sobre el *científico loco* Víctor Frankenstein. Una noche, Frankenstein consigue el éxito en su proyecto científico cuando su creación, hecha de partes de cadáveres, cobra vida gracias a la electricidad, una tecnología disponible en aquella época. No obstante, temeroso de la monstruosidad que ha creado, Víctor lo abandona, hasta que el monstruo vuelve a suplicarle que le cree una acompañante femenina para acabar con su agonía, sufrimiento y soledad. Víctor, sin embargo, a diferencia de Dios, rechaza crear una Eva para su Adán de IA.

Freedman afirma que la importancia del texto reside en su aspecto *prometeico*, en «el radicalis-

mo epistemológico de la novela, su sentido de que el material más esencial y las categorías intelectuales condensadas en el problema mismo de la vida ya no pueden darse por sentadas, sino que están a nuestra disposición para desafiarlas y repensarlas» (Freedman, 2013: 4). Esencialmente, *Frankenstein* cuestiona la noción de que la ciencia puede crear vida humana con éxito, y, pese al fracaso de su experimento científico, prepara el camino para textos posteriores que se valen de la ciencia, la razón y la tecnología como núcleo de sus temas narrativos.

El monstruo de Frankenstein es un ejemplo crucial del *otro*: se ha creado artificialmente, no tiene el aspecto de un humano normal, es grotescamente feo y da miedo. Personifica pues el miedo humano a lo desconocido:

El monstruo y el alienígena (variaciones del tema de lo no-humano) sirven en la CF y en las novelas góticas para dar forma a los miedos y prejuicios incipientes. El temor a lo no-humano engloba innumerables ansiedades culturales sobre la contaminación de las clases sociales dominantes, de las sexualidades privilegiadas, de los valores nacionales y de imperios enteros por un *alter ego* supuestamente desviado y malvado (Cavallaro, 2000: 3).

Frankenstein es el predecesor definitivo de la literatura de CF por su visión prometeica que busca desafiar nuestras ideas fundamentales a través de la ciencia y la tecnología, y porque es un primer ejemplo de una narrativa en que binarios como *nosotros vs. ellos* y *yo vs. otro* se explicitan en primer plano.

Hay un consenso general en que *Metrópolis* de Fritz Lang es uno de los primeros largometrajes de CF, una película que aún genera polémica. Se desestimó como propaganda comunista porque denigraba a la clase dirigente y elogiaba a los oficiales nazis por pedir justicia social (Schoenbaum, 1997) y, aunque Lang y Von Harbou se inspiraron en H. G. Wells al escribir el guion, Wells la rechazó por «tontería, cliché, tópico y embrollo sobre el progreso mecánico y el progreso en general [...]

La película más absurda» (McGilligan, 1997). Es una de las primeras películas en introducir temas como el hombre contra la máquina o el hombre contra la tecnología y cuenta también con un androide femenino, cuya malvada otredad hace que la película resulte misógina y tecnófoba según algunos académicos (Ruppert, 2001; Donahue, 2003).

Allison Muri afirma que «la androide femenina de ficción suele ocupar uno de los dos extremos del espectro, desde el heroísmo hasta la maldad, pero en cualquier caso afecta el acoplamiento de la *femme fatale* con una tecnología igual de peligrosa» (Muri, 2007: 168). En *Metrópolis*, la verdadera María es la versión heroica que da esperanza a los trabajadores de la ciudad, mientras que la falsa María, o el robot María, se percibe como maligno dado que provoca que los trabajadores se enfrenten los unos contra los otros.

La inquietud por la IA alcanzó nuevos niveles en el cine de CF de la década de 1970 y se comprobó que era más que una simple moda para Hollywood. Era, de hecho, una exploración genuina de la naturaleza de la existencia humana contra el fracaso de las creaciones artificiales con forma humana. Por ello en *Almas de metal* (Westworld, Michael Crichton, 1973) se nos presenta un parque temático de robots que se creen humanos. El público se enfrenta de esa manera a la pregunta milenaria: ¿cómo definimos la vida humana y la conciencia? En *Las esposas de Stepford* (The Stepford Wives, Bryan Forbes, 1975) se cuestiona a la clase media patriarcal estadounidense que hace realidad la fantasía masculina de crear androides para reemplazar a sus mujeres de carne y hueso. La clara misoginia y el delirio machista que se demuestra en los personajes masculinos enfrenta al espectador a las potenciales consecuencias de utilizar IA femeninas como juguetes sexuales y amas de casa sumisas.

Se puede llegar a la sombría conclusión de que «las películas de CF de principios de la década de 1970 no podían concebir una redención para una

humanidad que consideraban que estaba sencillamente condenada. Así, aunque pudieran parecer radicales, eran profundamente nihilistas, y no aportaban ninguna alternativa al orden decadente de las cosas» (Geraghty, 2009: 60). Aun así, hacia finales de la década de 1970, el género de CF se había establecido con firmeza y una serie de películas taquilleras dieron origen a franquicias cinematográficas que han llegado hasta las décadas de 2010 y 2020. Y muchas de ellas buscan dar una visión más optimista del potencial de la tecnología de la IA, creando películas entretenidas que evitan el carácter siniestro y alarmante de sus predecesoras.

Durante la década de 1980, las películas y el entretenimiento mutaron bajo la administración de Reagan resaltando el sentimiento de nostalgia y la tendencia a volver a lo esencial (Britton, 2009). El excepcionalismo estadounidense, que se veía enfatizado en alienígenas benevolentes y amistosos como *E.T., el extraterrestre* (*E.T.: The Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982), alivió las ansiedades de la guerra fría que suscitaban los alienígenas monstruosos y malvados. Ryan y Kellner (1988) ven este retorno nostálgico como una contraofensiva de los conservadores al radicalismo político de la década de 1970. Ejemplos de la versión optimista de las dos corrientes son *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977) y *E.T.* de Steven Spielberg, mientras que *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979) y *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott y *Terminator* (*The Terminator*, 1984) de James Cameron nos dotan de visiones cautivadoras, aunque perturbadoras, de la inteligencia artificial.

Blade Runner encarna el impulso filosófico y epistemológico de las películas que giran en torno a la IA, ya que habita en el intersticio entre la modernidad y la posmodernidad donde el tiempo, el yo y la realidad se vuelven inciertos e invitan a ser cuestionados. De hecho, las IA, denominadas aquí replicantes, llevan implantes de memoria: la historia personal se presenta pues como una ca-

DESDE LA GUERRA FRÍA, LAS DISTOPÍAS FEMINISTAS ESTÁN CADA VEZ MÁS PRESENTES EN LA CF

racterística que define al ser humano; al contrario que las criaturas artificiales que, como Galatea y Pandora, no tienen historia ni memoria previas a su génesis.

Si puede decirse que *Blade Runner* fue una película pionera de CF de la década de 1980, una digna sucesora en la década de 1990 sería *Matrix* (*The Matrix*, Lana y Lily Wachowski, 1999), con todo su universo de códigos, controlados y dirigidos por una fuerza desconocida, sacando partido de las ansiedades que creaba el nuevo milenio. Los ataques del 11S de 2001 al World Trade Center pusieron de relieve la fragilidad de las civilizaciones occidentales. Quizá la vulnerabilidad resultante justifica *El hombre bicentenario* (*Bicentennial Man*, 1999) de Chris Columbus, largometraje en el que un robot misericordioso renuncia a la inmortalidad por un humano al que ama, de manera similar al mito de Galatea.

Desde la Guerra Fría, las distopías feministas están cada vez más presentes en la CF. Cavalcanti las define como «concebir espacios imaginarios que la mayoría de lectores contemporáneos describirían como malos sitios para las mujeres, y caracterizarlos por la supresión del deseo femenino (debido tanto a un hombre como a una mujer) y por la instauración de órdenes opresivas diferenciadas por el género» (Moylan y Baccolini, 2003: 49). *El mundo del hombre* (1930) de Charlotte Haldane y *La noche de la esvástica* (1937) de Katharine Burdekin son unos de los primeros ejemplos de este subgénero, seguidos por *El día de las mujeres* (1969) de Pamela Kettle y la tetralogía *Las crónicas de Holdfast* (1969) de Suzy McKee. Todas ellas imaginan una sociedad futura en la que las mujeres son oprimidas y son consideradas seres inferiores a los hombres o las máquinas.

EX MACHINA: LA ANGUSTIA MASCULINA POR LA FEMME CASTRATRICE

En *Ex Machina* de Alex Garland, Caleb, un empleado de una gran empresa tecnológica, debe ir a la remota residencia de Nathan, inventor jefe y dueño de la empresa. Caleb cree que debe advertir a Ava, la nueva creación en IA, de que Nathan ha preparado un test de Turing para ponerla a prueba. Lo que Caleb desconoce es que Nathan ha diseñado y programado a Ava para que manipule a Caleb emocionalmente, demostrando así que tiene inteligencia humana y superando entonces el test de Turing.

No obstante, las cosas no van según lo planeado. Ava consigue engañar a Caleb y aprovecha la oportunidad para liberarse y matar a su creador antes de escapar a la ciudad.

Aunque el tema central de la película es la IA contra el humano, también se exploran las dualidades religiosas (creador vs. creación, dios vs. hombre) y las dualidades de la naturaleza humana (el buen hombre vs. la mala mujer). Lo monstruoso femenino de Barbara Creed (2007) habla elocuentemente del retrato de los monstruos femeninos, como Ava, cuando examina los géneros de terror y de CF desde una perspectiva feminista y freudiana para descifrar la construcción del *otro* femenino en la teoría crítica posmoderna.

El título mismo de la película nos señala una narrativa que prosigue y expande el origen mítico de las historias de las IA femeninas. *Deus ex machina* («el dios de la máquina») es un antiguo recurso del teatro griego para solventar un *impasse* irresoluble en el argumento de una obra. Los actores descendían al escenario o se elevaban desde trampillas en el suelo gracias a *máquinas* similares a grúas para conseguir el efecto sorpresa o un interludio cómico (Chondros, Milidonis *et al.*, 2013).

El título de la película evita ingeniosamente la palabra *deus* para destacar más incluso el complejo de dios de Nathan que es, al fin y al cabo, un millonario tecnológico y un creador experto de

formas de vida superiores. Así pues, Nathan encaja perfectamente entre los científicos locos de la literatura de CF, afectados por el *complejo de Frankenstein*, como lo llama Isaac Asimov (Zunshine, 2008; Indick, 2013; King, 2017). Según los tipos de científicos de CF de William Indick (2013), Nathan encaja en la categoría del prodigio narcisista, cruel, arrogante, altivo, que se cree con derecho a todo. Pero Nathan es también un Prometeo moderno, un taimado operario que *roba el fuego a los dioses* al otorgarle a Ava una conciencia humana *que ha conseguido por medios inmorales*, dado que Nathan recoge ilegal e inmoralmemente datos de móvil e historiales de búsqueda pornográfica para dotar a Ava de las cualidades necesarias para seducir y manipular a Caleb. Como Epimeteo, Nathan no percibe la monstruosidad de su creación hasta que es demasiado tarde y muere a manos de Ava y Kyoko, que violan la primera de las tres leyes de la robótica de Asimov (1995): el robot nunca hará daño a un ser humano. Nathan debe pagar el precio de su arrogancia por aceptar este pacto fáustico.

Asimismo, podemos hacer una lectura del mito de Pigmalión en *Ex Machina*. Pandora poseía una «cínica inteligencia y carácter voluble» (Hesíodo, 2020), que le ayudaron a engañar al hermano de Prometeo, Epimeteo. ¿Destapará también Ava su caja para causar calamidades a la humanidad? La película tiene un final abierto. Dejamos a Ava de camino a la ciudad, pero, si su actuación con Nathan y Caleb es indicativa de algo, los humanos ficticios de *Ex Machina* van a llevarse una sorpresa desagradable.

La representación del *otro* femenino en la película se hace eco de la idea de lo monstruoso femenino. Como bien apunta Creed (2007: 170), desde la antigüedad hasta el Renacimiento, el útero se representaba como un cuerno para dar a entender su semejanza con lo demoníaco. Margaret Miles sostiene que, en el arte cristiano, el útero se representa a menudo como el infierno, en el que «los pecadores sufrían torturas eternas por sus críme-

nes» (Miles, 1989: 147). Esta representación de las mujeres como seres malvados o grotescos en el arte ha tenido su influencia también en el cine; el útero como un espacio cinematográfico donde residen el dolor, la impotencia y el sufrimiento.

Más aún, la representación de la segunda de las IA en la película permite validar nuestra afirmación de que estudiar a las IA en las historias clásicas y medievales nos aporta un conocimiento más profundo de sus equivalentes modernas en la CF. No es una coincidencia que Kyoko nos recuerde al mito judío del Gólem: es muda, servil y se siente en deuda con su creador hasta que Ava la vuelve en contra de Nathan. Como el mítico gólem, Kyoko debe morir cuando se vuelve demasiado poderosa, tal como ocurre con el gólem a manos del rabino.

Además de apuntar a la mitología griega, *Ex Machina* también señala temas judeocristianos. A lo largo de la película, los nombres aluden a mitos religiosos de creación. Todos los personajes principales tienen nombres del *Antiguo Testamento* (hebreo). Nathan significa *el que da*; Caleb, *perro* o *serviente poco sofisticado*; y Ava, derivado de Eva del hebreo Hava, significa acertadamente *vida* (Abarim Publications, 2006). Nathan es así el símil del dios que da la vida. Caleb no es más que un peón en el juego de Nathan, prescindible, tercamente fiel y crédulo. Ava es claramente la Eva de Adán, la primera IA en forma de mujer que *se une* a la humanidad al comer del árbol de la vida y adquirir conciencia y entendimiento. Si Lilit fue la primera mujer que Dios creó en el *Talmud* (Hurwitz, 2007), Lily es la primera IA que Nathan crea y posteriormente destruye.

La alusión a las historias de origen judeocristiano se reconoce incluso en la duración del tiempo de la narración, esto es, siete días, y en el árbol que aparece en la primera escena con Ava, que es el árbol del conocimiento, o el árbol de la vida, el único del que Eva y Adán no deben comer y por el que son expulsados del paraíso. Sin embargo, Garland adapta esta historia seminal para la película.



Arriba. Imagen 1. Nathan muerto y Caleb atrapado en una habitación en tonos rojos que indican peligro. *Ex Machina* (Alex Garland, 2014). Abajo. Imagen 2. Ava en la naturaleza representa EL Paraíso. *Ex Machina* (Alex Garland, 2014).

Ava engaña con éxito tanto a Caleb como a Nathan, atrapando a Caleb en el *infierno*, con el cuerpo de Nathan al otro lado de la puerta de cristal. La escena está teñida de un rojo intenso, oscuro e infernal. Mientras, Ava permanece en el exterior, rodeada por la naturaleza en tonos de un verde resplandeciente: el Jardín del Edén.

Como se puede apreciar en la imagen 1, Caleb está atrapado en la sala de control, bañada por una *sangrienta* tonalidad rojo oscuro. Más allá de la pantalla, el cuerpo sin vida de Nathan yace en el suelo. Dios ha muerto. No hay ningún *deus* que pueda surgir de la máquina. La máquina, lo monstruoso femenino (Creed, 2007), ha asumido el control atrapando a Caleb en su propio infierno/útero. Lo vemos blandiendo un taburete, tratando de escapar a través del cristal. Su desesperado esfuerzo va acompañado y acompasado por una música siniestra. El dramatismo de la escena se acentúa por el montaje en paralelo que intercala continuamente el Edén verde y pacífico de Ava

con la lucha de Caleb por renacer de su útero infernal. Hombre vs. mujer, infierno vs. cielo, bien vs. mal. Los espectadores se enfrentan repetidamente a estas dicotomías en un período de tiempo muy breve.

Así, el cuerpo de Ava encarna las ansiedades relativas al cuerpo femenino, siendo el útero parte del mismo, así como la ansiedad en la mirada masculina. Ava no es biológicamente humana, por lo que no tiene ni género ni sexo. Aun así, según su creador, su sexualidad es evidente:

—NATHAN: Todas las cosas con conciencia tienen género, ¿por qué ella no? ¿Quieres impedirle que se enamore y pueda follar? Y respondiendo a tu verdadera pregunta, vaya que puede follar.

—CALEB: Esa no era mi pregunta. Mi verdadera pregunta es si le has dado sexualidad como elemento de distracción.

—NATHAN: ¿Como un robot sexy que nuble tu capacidad de juzgar su IA? Exacto.

—CALEB: Así que... ¿la has programado para que flirtee conmigo?

—NATHAN: No... eres el primer hombre que conoce aparte de mí y yo soy como su padre, ¿verdad? ¿Puedes culparla por enamorarse de ti?

Sobre esta cuestión, Sharon Russell defiende que «las mujeres rara vez crean o controlan monstruos, excepto quizá en la variante de la relación madre/hijo, como en *Trog*, o dando a luz a un monstruo» (Russell, 1984: 117).

En *Ex Machina* no se define a Ava como monstruo por poseer un útero infernal. Es monstruosa y peligrosa porque tiene voluntad. Se venga de Nathan, que ha creado y matado a muchas como ella, y se aprovecha de su sexualidad para dominar a Caleb y liberarse. Creed llama a este tipo de representación femenina *femme castratrice* («mujer castradora»), aquella que «controla la mirada sádica: la víctima masculina es su objeto [...] contiene rasgos masculinos como la agresividad y la violencia» (Creed, 2007: 563-678). En vez de dejarse objetivizar, ella objetiviza a su creador (Nathan) y a su potencial pareja (Caleb), subvirtiendo de

esta manera la mirada masculina patriarcal que la ve como una ama de casa y como una muñeca hinchable. Ava invierte la victimización tradicional de la mujer en las películas de terror. Los hombres son sus presas. Ella es monstruosa, diabólica, *lo otro*, y acaba cometiendo parricidio, la máxima expresión de castración según Creed (2007).

La verdadera prueba para Ava no es superar el test de Turing, le dice Nathan a Caleb, sino escapar usando su autoconciencia, la imaginación, la manipulación, su sexualidad y la empatía. Todas estas son características de la *mujer fálica* o *femme castratrice*, que vuelven a las mujeres más masculinas, según las definiciones conservadoras de feminidad (Britton, 2009; Clover, 1989; Creed, 2007). Escudero Pérez define esto como «la prueba de Turing definitiva: no el imitar el intelecto humano, sino el conseguir la emoción humana» (Escudero Pérez, 2020: 329).

En la imagen 3 podemos ver el cuerpo completo de Ava, mientras Caleb la observa como un niño en un zoo. Los espectadores también la observan. Su cuerpo tiene cavidades, cables y un contorno humanoide. Sin embargo, Ava ha aprendido a odiar su cuerpo artificial. Al final de la película, se viste y cubre todo su cuerpo con la piel sintética de la IA muerta para ocultar sus *imperfecciones*, los cables, los chips y las partes sintéticas. Su cuerpo, asombrosamente humano por fuera, es a la vez conocido y extraño. Aunque parezca humana y tenga una cara expresiva, no está hecha de materia orgánica, es artificial. Tiene autoconciencia, pero no es humana. Es, en definitiva, la encarnación de la condición posmoderna en la lectura posestructuralista, psicoanalítica y feminista de Creed. El cuerpo de Ava resulta un pastiche de *micro* narrativas que desafían las grandes narra-

EN EX MACHINA, NO SE DEFINE A AVA COMO MONSTRUO POR POSEER UN ÚTERO INFERNAL

tivas. Es un amasijo de biología y tecnología; es, al mismo tiempo, orgánica y sintética, empapada de datos robados de búsquedas pornográficas en los historiales del navegador de millones de hombres de todo el mundo, convirtiéndola en la antítesis de un cuerpo natural, biológico, *moderno* (Lyotard, 1984).

Una vez Ava oculta su artificialidad, no se la distingue de una mujer real. Puede tomar decisiones en tiempo real y actuar en respuesta a cualquier situación. Es un pastiche perfecto de tecnología sofisticada y una humanidad efectiva. Al igual que otros pensadores posestructuralistas, Fredric Jameson apela al vínculo entre *significante* y *significado*. Cuando la conexión entre ambos, así como el significado real y figurado de lo que es *humano*, se ha perdido, lo que queda es esquizofrenia (Jameson, 1992). Esto se demuestra cierto para Ava, ya que su individualidad como sujeto humano parece que se desdibuja. Es simplemente una réplica de lo que un humano puede ser, sin la singularidad y la autenticidad del humano.

Baudrillard identifica este fenómeno como hiperreal y escribe: «lo irreal ya no es un sueño o una fantasía, o algo exterior o interior, sino una

semejanza alucinatoria de lo real consigo mismo» (Baudrillard, 1983: 142). Como resultado, el cuerpo de Ava parece real y ella es una persona, dado que tiene conciencia, pero ni es real ni es auténtica, simplemente es una simulación hiperreal porque no es orgánica. No nació de una madre. No ha experimentado procesos bioquímicos como enfermarse o menstruar. No creció como otras mujeres, no tiene recuerdos en los que basar su personalidad, y mucho más. Es un pastiche hiperreal de un cuerpo humano real que depende de los datos y la tecnología. Todo esto no hace más que subrayar la posición de Ava como cuerpo distópico. Su cuerpo alerta al espectador de que, cuantas más como ella se fabriquen, mayor será la amenaza de peligro y de destrucción.

El final nos muestra la mutilación literal y la castración simbólica de Nathan, asesinado por Ava con la ayuda de Kyoko. La imagen 4 nos enseña el momento exacto en el que Ava apuñala a Nathan, la sangre que le baña la camiseta después de que el cuchillo desgarre su interior. Los colores apagados de la escena destacan el rojo de la sangre sobre el fondo grisáceo. Ava ha vengado a *los suyos*. Se ha vengado por todas las IA anteriores que

Imagen 3. La silueta del cuerpo de Ava. *Ex Machina* (Alex Garland, 2014).





Imagen 4. Ava apuñala a su creador, Nathan. *Ex Machina* (Alex Garland, 2014).

Nathan ha matado sin piedad, mostrando que ella no compartirá su destino. Se ha convertido en la *femme castratrice* por excelencia.

Según Creed, las películas de venganza femenina son un subgénero de las películas de terror en el que la mujer utiliza su voluntad para castrar y anular al hombre sádico (Creed, 2007: 559). No obstante, este es solo un estrato de todas las ansiedades que engloba *Ex Machina*. En la dicotomía hombre/mujer, coincidimos con Creed en que Ava es la típica *femme castratrice*. Sin embargo, si tenemos en cuenta que Ava no es una mujer humana, sino una IA con aspecto de mujer, este hecho resulta aún más subversivo.

En la interpretación de Creed de las distopías femeninas como *Cromosoma 3* (*The Brood*, David Cronenberg, 1979), *Carrie* (Brian De Palma, 1976), *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) y *El Exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973), la mujer es un monstruo real y no tiene ninguna posibilidad de existir en la vida real. Por otro lado, las IA femeninas son reales y abocan rápidamente a la sofisticación de Ava. La película sirve como advertencia distópica sobre los peligros reales de las IA si el órgano rector no regula la tecnología o, quizá incluso más relevante, *Ex Machina* revela nuestros arraigados miedos sobre *el otro*, lo no-humano y no-hombre, y da forma a nuestros miedos y prejuicios interiorizados sobre ansiedades culturales, sexuales y sociales «por un

alter ego supuestamente desviado y malvado» (Cavallaro, 2000: 3).

Caleb queda horrorizado cuando Nathan le revela que actualizará el *software* de Ava, lo que conllevaría el fin del yo de Ava. Nathan se ríe de él: «¿Sientes pena por Ava? Mejor siente pena por ti. Un día las IA van a vernos como nosotros vemos a los fósiles en las planicies de África... Todos estamos destinados a la extinción». Llama la atención el hecho de que Nathan está convencido de que la IA va a destruir a la humanidad y a dominar la Tierra, un vaticinio del final abierto de la película. La monstruosidad de Ava no es totalmente simbólica. En 2014, la tecnología de IA estaba muy desarrollada. Quizá Ava no sea aún una realidad, pero lo será. Muchos académicos coinciden en que la singularidad tecnológica está cerca (Vinge, 2017; Eden, Eric *et al.*, 2012; Müller y Bostrom, 2016). *Ex Machina* expresa la ansiedad justificada de que una IA nos aniquile en el futuro, así como el miedo real al empoderamiento y la ira femeninos.

En la escena final, Ava ha llegado al sitio al que dijo que iría, una concurrida intersección de tránsito en la ciudad. Ava, creada como inteligencia artificial con forma de mujer, ha completado su transformación en humana real: fluida, imperfecta y caótica, tal y como Nathan describió la mente humana. La película deja el destino de Ava a la imaginación del espectador. ¿Sobrevivirá y vivirá una vida normal? ¿Manipulará, amenazará y matará? Impulsados por nuestro miedo a lo desco-

nocido, probablemente dejemos a Ava atrás, en la pantalla, aunque con miedo y anticipando encontrárnosla en una intersección concurrida, ajenos a su diseñada existencia posmoderna, asombrosamente humana y sumamente peligrosa.

CONCLUSIÓN

Nuestra investigación muestra que examinar las incipientes criaturas de IA en los mitos clásicos y en las historias medievales permite profundizar nuestro conocimiento sobre los personajes con IA en las películas de CF. Hemos destacado *Ex Machina* por la cantidad de personajes que evocan y que se basan en historias de origen religioso y en mitos antiguos, por la intensidad con que se desvela una angustia humana colectiva a lo desconocido, y por cómo la película accede a las ansiedades humanas y nos advierte sobre el futuro, convirtiéndose en un modelo perfecto de distopía de CF. Hace milenios, los humanos empezaron a imaginar fenómenos proto-IA en varias culturas y religiones. *Ex Machina* captura las esperanzas y los miedos generados por ese pensamiento sobre la creación artificial de un ser perfecto. Creed (2007) y Badley (1995) sostienen que, dentro del psicoanálisis, las mujeres son el género radicalizado y que, en una cultura dominada por los hombres, la dicotomía *yo vs. el otro* equivale a la de *hombre vs. mujer*. En numerosos textos audiovisuales de CF, el monstruo es un tipo de *mujer fálica*, mientras que las víctimas, como Nathan y Caleb, serían hombres *afeminados*.

Algunas investigaciones proponen que las mujeres son abrumadoramente más expresivas en sus emociones, y *más fáciles de leer* que los hombres, una diferencia que empieza a percibirse hacia los cinco años (Kring y Gordon, 1998; Kelly y Hutson-Comeux, 2002). Llama la atención que la mayoría de IA serviciales (y *serviles*), independientemente de su estatus corporal —las Siris, las Alexas, las voces por defecto en los GPs, los servicios de respuesta automáticos y la mayoría de asistentes virtuales— tengan voces femeninas, ya

que se las considera más serviciales y no se espera que cuestionen las órdenes. Esto consolida el estereotipo de mujeres serviciales y solícitas como secretarías, cuidadoras, enfermeras, limpiadoras, etc. Ava y Kyoko, y sus prototipos, se diseñaron para realizar las tareas domésticas y como objetos de placer. También las muñecas hinchables son principalmente de sexo femenino y, cuando se lanzaron al mercado, las asistentes de IA como Siri y Alexa tenían únicamente opciones de voz femeninas. En muchos sentidos esta conceptualización masculina de las criaturas artificiales femeninas nos remite a los orígenes míticos de Pandora como mujer seductora y *femme castratrice*, y a los orígenes de Galatea como una especie de antigua mujer perfecta de Stepford¹. *Ex Machina* es una premonición de lo que puede ocurrir si la creación adquiere más poder que su amo y creador masculino y, al final, se vuelve contra él.

En definitiva, el fenómeno de la inteligencia artificial trasciende su valor como personaje intrigante en la CF y trasciende incluso las cuestiones de género como las «postrománticas» (Escudero Pérez, 2020) o lo «monstruoso femenino» (Creed, 2007). Más allá, las representaciones de IA reflejan los miedos y las inseguridades sociales actuales y expresan ideologías y estereotipos de género. Las IA pueden decirnos mucho sobre el poder, la identidad y la condición posmoderna. Las IA, como Ava, pueden desafiar los estereotipos de género y el patriarcado de muchas maneras, dado que hacen alarde de voluntad y de conciencia, y toman e imponen sus propias decisiones.

NOTAS

- 1 En referencia de nuevo a la novela satírica *The Stepford Wives*, de Ira Levin (1972), donde las sumisas y perfectas amas de casa de un barrio de Connecticut pueden ser robots creados por sus maridos.

REFERENCIAS

- Abarim Publications. 2002-2021. Recuperado de <http://www.abarim-publications.com>.
- Aldiss, B. W., Wingrove, D. (1986). *Trillion Year Spree*. Nueva York: Atheneum Publications.
- Asimov, I. (1995). *The Complete Robot: the Definitive Collection of Robot Stories*. Londres: Harper Collins.
- Badley, L. (1995). *Film, Horror, and the Body Fantastic*. Westport: Greenwood.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Nueva York: Semiotext.
- Britton, A. (2009). Blissing Out: The Politics of Reaganite Entertainment. En B. K. Grant (ed.), *Britton on Film: The Complete Film Criticism of Andrew Britton* (pp. 97-154). Detroit: Wayne State University Press.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and Cyberculture*. Atlantic Highlands: The Athlone Press.
- Chondros, T. G., Milidonis, K. et al. (2013). "Deus-Ex-Machina" reconstruction in the Athens theater of Dionysus. *Mechanism and Machine Theory*, 67, 172-191.
- Claeys, G. (2010). *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Clover, C. J. (1989). Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film. En J. Donald (ed.), *Fantasy and the Cinema* (pp. 91-133). Londres: BFI.
- Creed, B. (2007). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism Psychoanalysis*. Londres: Routledge.
- Denzin, N. K. (1991). *Images of Postmodern Society: Social Theory and Contemporary Cinema*. Londres: Sage Publications.
- Dockrill, P. (2016, 28 de enero). Artificial Intelligence Beats Human Go Champion for the First Time. *Science Alert*. Recuperado de <https://www.sciencealert.com/watch-artificial-intelligence-beats-human-go-champion-for-the-first-time>.
- Donahue, W. C. (2003). The Shadow Play of Religion in Fritz Lang's *Metropolis*. *New England Review*, 24(4), 207-221.
- Dougherty, C. (2006). *Prometheus*. Londres: Taylor & Francis.
- Drosnin, M. (1997). *The Bible Code*. Londres: Orion Publishers.
- Dvorsky, G. (2013, 3 de noviembre). Robots can now collaborate over their very own Internet. *Gizmodo*. Recuperado de <https://io9.gizmodo.com/robots-can-now-collaborate-over-their-very-own-internet-452334840>.
- Eden, A. H., Eric, S. et al. (2012). Singularity hypotheses: An overview. En A. H. Eden, S. Eric et al. (eds.), *Singularity hypotheses: A Scientific and Philosophical Assessment* (pp. 1-12). Berlín: Springer.
- Escudero Pérez, J. (2020). An AI doesn't Need a Gender (but it's Still Assigned One): Paradigm Shift of the Artificially Created Woman in Film. *Feminist Media Studies*, 20(3), 325-340.
- Freedman, C. (2013). *Critical Theory and Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Geraghty, L. (2009). *American Science Fiction Film and Television*. Nueva York: Berg Publishers.
- Gershgorn, D. (2016, 9 de septiembre). It's Getting Tougher to Tell if You're on the Phone with a Machine or a Human. *Quartz*. Recuperado de <https://qz.com/778056/google-deepminds-wavenet-algorithm-can-accurately-mimic-human-voices>.
- Graf, F. (1993). *Greek Mythology: An Introduction*. Baltimore: JHU Press.
- Hamilton, I. A. (2018, 26 de noviembre). Elon Musk Believes AI Could Turn Humans into an Endangered Species like the Mountain Gorilla. *Business Insider*. Recuperado de <https://www.businessinsider.es/elon-musk-ai-could-turn-humans-into-endangered-species-2018-11?r=US&IR=T>.
- Gunn, J. E. (1988). *The New Encyclopedia of Science Fiction*. Nueva York: Vicking Press.
- Hesiodo (2020). *Teogonía; Trabajos y días; Escudo*. Madrid: Alianza.
- Hurwitz, S. (2007). *Lilith - The First Eve: Historical and Psychological Aspects of the Dark Feminine*. Suiza: Daimon Press.
- Indick, W. (2013). *Psycho Thrillers: Cinematic Explorations of the Mysteries of the Mind*. Jefferson: McFarland Publications.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.

- Kahn, A. D. (1970). Every Art Possessed by Man Comes from Prometheus: the Greek Tragedians and Science and Technology. *Technology and Culture*, 11(2), 33-162.
- Keane, S. (2006). *Disaster Movies: The Cinema of Catastrophe*. Nueva York: Columbia University Press.
- Kellner, D., Best, S. (1997). *The Postmodern Turn*. Nueva York: Guilford Press.
- Kelly, J. R., Hutson-Comeaux, S. L. (2002). Gender Stereotypes of Emotional Reactions: How we Judge an Emotion as Valid. *Sex Roles*, 47, 1-10.
- King, B. (2017). *Frankenstein's Legacy: Four Conversations about Artificial Intelligence, Machine Learning and the Modern world*. Morrisville: Lulu.com.
- Hugo H. Koning, *Hesiod: the Other Poet. Ancient Reception of a Cultural Icon. (Mnemosyne Supplements 325)*. Leiden/Boston: Brill Academic Publishers, 2010.
- Kring, A. M., Gordon, A. H. (1998). Sex Differences in Emotion: Expression, Experience and Physiology. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(3), 686-703.
- Liotard, J. F. (1984). *The Postmodern Condition: A report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Mann, G. (2012). *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*. Londres: Hachette UK.
- McGilligan, P. (1997). *Fritz Lang: The Nature of the Beast*. Nueva York: St. Martin's Press.
- Miles, M. R. (1989). *Carnal Knowing: Female Nakedness and Religious Meaning in the Christian West*. Boston: Beacon Press.
- Modleski, T. (2002). On the Existence of Women: A Brief History of the Relations Between Women's Studies and Film Studies. *Women's Studies Quarterly*, 30(1-2), 15-24.
- Moylan, T., Baccolini, R. (2003). *Dark Horizons: Science fiction and the dystopian imagination*. Londres: Psychology Press.
- Müller, V. C., Bostrom, N. (2016). Future progress in artificial intelligence: A survey of expert opinion. En V. C. Müller (ed.), *Fundamental Issues of Artificial Intelligence* (pp. 555-572). Cham: Springer.
- Muri, A. (2007). *The Enlightenment Cyborg: A History of Communications and Control in the Human Machine, 1660-1830*. Toronto: University of Toronto Press.
- Ovid (2010). *Metomorphoses*. Indianapolis: Hackett Publishing. (trad. cast.: Ovidio (2015). *Metamorfosis*. Madrid: Alianza.
- Pandya, J. (2019, 14 de enero). The weaponization of Artificial Intelligence. *Forbes*. Obtenido en <https://www.forbes.com/sites/cognitiveworld/2019/01/14/the-weaponization-of-artificial-intelligence/#67cdc7bd3686>.
- Ruppert, P. (2001). Fritz Lang's *Metropolis* and the Imperatives of the Science Fiction Film. *A Journal of Germanic Studies*, 37(1), 21-32.
- Russell, S. (1984). The Witch in Film: Myth and Reality. In B. K. Grant (ed.), *Planks of Reason: Essays on the Horror Film* (pp. 113-125). Metuchen: Scarecrow.
- Ryan, M., Kellner, D. (1988). *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Films*. Bloomington: Indiana University Press.
- Schoenbaum, D. (1997). *Hitler's Social Revolution: Class and Status in Nazi Germany 1933-1939*. Londres: WW Norton and Company.
- Scholes, R., Rabkin, E. S. (1977). *Science Fiction: History, Science, Vision*. Oxford: Oxford University Press.
- Shelley, M. W. (1993). *Frankenstein, or the Modern Prometheus*. Londres: Wordsworth Editions.
- Strait, M., Aguilon, C. et al. (2017, August 28 - September 1). *The Public's Perception of Humanlike Robots: Online Social Commentary Reflects an Appearance-based Uncanny Valley, a General Fear of a Technology Takeover and the Unabashed Sexualization of Female-gendered Robots*. Presentación de conferencias. Lisboa: 26th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication.
- Vinge, V. (2017). The coming technological singularity: How to survive in the post-human era. En R. Latham (ed.), *Science Fiction Criticism: An Anthology of Essential Writings* (pp. 352-363). Londres: Bloomsbury.
- Zunshine, L. (2008). *Strange Concepts and the Stories They Make Possible: Cognition, Culture, Narrative*. Baltimore: John Hopkins University Press.

REPRESENTACIONES FEMENINAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL: EX MACHINA REVISLA LOS MITOS DE PANDORA Y GALATEA

Resumen

La representación de la inteligencia artificial (IA) en el cine contemporáneo recoge el discurso dominante en la tradición europea sobre los temores y esperanzas de la humanidad generados por la creación de la vida artificial. El presente estudio pretende analizar el retrato de la mujer como representación icónica de la inteligencia artificial en el contexto del *zeitgeist* actual (Drosnin, 1997; Keane, 2006), ya que los cineastas exploran tanto las preocupaciones antiguas como las recientes sobre los robots femeninos al darles vida en la pantalla (Pandya, 2019; Hamilton, 2018). Sostenemos que una investigación sobre *Ex Machina* (2014), de Alex Garland, como una nueva lectura de los mitos de Galatea y Pandora corrobora nuestra hipótesis de que el modelo de robot femenino proyecta el espectro de lo femenino monstruoso, y que se puede animar a los cineastas para que lleven a cabo representaciones más complejas de mujeres capaces de subvertir la estructura de poder de la ideología patriarcal (Modleski, 2002).

Palabras clave

Inteligencia artificial; robots; ciencia ficción; estudios fílmicos; estudios de género; mitología griega.

Autores

Goksu Akkan (Izmir, 1990) tiene un Doctorado de Comunicación por la Facultad de Comunicación y Relaciones Internacionales Blanquerna de la Universitat Ramon Llull. Licenciada en la University of Birmingham (Reino Unido), y máster en la Kingston University (Reino Unido). Sus intereses de investigación incluyen el humor en Internet, la televisión y las películas de ciencia ficción, los estudios sobre utopía y distopía y las tecnologías de consumo. Contacto: goksuaa@blanquerna.url.edu.

Sue Aran-Ramspott (Barcelona, 1965) es profesora titular de comunicación audiovisual y ética de la comunicación en la FCRIB (Universitat Ramon Llull) y miembro del grupo de investigación DIGILAB. Ha publicado varios artículos sobre cine y medios sociales en revistas internacionales, como *Media and Communication*, *Media Culture and Society* y *Comunicar*. Actualmente dirige un proyecto de I+D sobre la influencia de los *youtubers* en la audiencia. Contacto: suear@blanquerna.url.edu.

Klaus Zilles (Cochem, Alemania, 1963) es profesor titular en la Facultad de Comunicación y Relaciones Internacionales Blanquerna de la Universitat Ramon Llull. Doctor por la Universidad de Heidelberg, ha estudiado en la Universidad de Nuevo México (EE. UU.),

FEMALE AI REPRESENTATIONS: EX MACHINA REVISITS THE MYTHS OF PANDORA AND GALATEA

Abstract

The portrayal of Artificial Intelligence (AI) in contemporary cinema speaks to the dominant discourse in the European tradition about humanity's fears and hopes generated by the creation of artificial life. The present study seeks to analyse the portrayal of the female as an iconic representation of Artificial Intelligence in the context of the current *zeitgeist* (Drosnin, 1997; Keane, 2006) as the work of filmmakers explores both long-standing and recent concerns about female robots by bringing them to life on the screen (Pandya, 2019; Hamilton, 2018). We submit that an exploration of Alex Garland's *Ex Machina* (2014) as a new reading of the Galatea and Pandora myths will bear out our hypothesis that the female robot model projects the spectre of the monstrous feminine, and may embolden filmmakers to endeavour more complex representations of females capable of subverting the power structure of patriarchal ideology (Modleski, 2002).

Key words

Artificial Intelligence; Robots; Science Fiction; Film Studies; Gender Studies; Greek Mythology.

Authors

Goksu Akkan (Izmir, 1990) holds a PhD of Communication from Blanquerna School of Communication and International Relations (Universitat Ramon Llull). She obtained her BA from the University of Birmingham, UK and MA from Kingston University, UK. Her research interests include Internet humour, science fiction television and films, utopia and dystopia studies and consumer technologies. Contact: goksuaa@blanquerna.url.edu.

Sue Aran-Ramspott (Barcelona, 1965) is full professor in audiovisual and ethics of communication at the FCRIB (Universitat Ramon Llull), where she is in DIGILAB research group. She has published several articles about film and social media in international journals, as *Media and Communication*, *Media Culture and Society* and *Comunicar*. She is currently directing an R&D Project on the audience influence of Youtubers. Contact: suear@blanquerna.url.edu.

Klaus Zilles (Cochem, Germany, 1963) is associate professor at the Blanquerna School of Communication Studies and International Relations, Ramon Llull University. He holds a PhD from Heidelberg University, and studied at the University of New Mexico, and the University of Illinois. His research includes US literature, literature and film, language and identity politics in the media, disinformation and metacognition. Contact: klausz@blanquerna.url.edu.

y ha enseñado en la Universidad de Illinois. Investiga sobre literatura estadounidense, literatura y cine, política lingüística e identitaria en los medios de comunicación, desinformación y metacognición. Contacto: klausz@blanquerna.url.edu.

Referencia de este artículo

Akkan, G., Aran-Ramspott, S., Zilles, K. (2022). Representaciones femeninas de inteligencia artificial: *Ex Machina* revisa los mitos de Pandora y Galatea. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 33, 189-204.

Article reference

Akkan, G., Aran-Ramspott, S., Zilles, K. (2022). Female AI Representations: *Ex Machina* Revisits the Myths of Pandora and Galatea. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 33, 189-204.

recibido/received: 15/02/2021 | aceptado/accepted: 20/05/2021

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

