

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI  
ANA CAROLINA CHAGA**

***EX-MACHINA* E A REPRESENTAÇÃO FEMININA EM SERES  
ARTIFICIAIS NO CINEMA**

**SÃO PAULO  
2021**

**ANA CAROLINA CHAGA**

***EX-MACHINA* E A REPRESENTAÇÃO FEMININA EM SERES  
ARTIFICIAIS NO CINEMA**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da Profa. Dra. Laura Cánepa.

**SÃO PAULO  
2021**

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca UAM  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

426e

Chaga, Ana Carolina

Ex-machina e a representação feminina em seres artificiais no cinema / Ana Carolina Chaga. - 2021.

55f. : il.; 30cm.

Orientador: Laura Loguercio Cánepa.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2021.

Bibliografia: f.50

1. Comunicação. 2. Cinema. 3. Análise Fílmica. 4. Representação Feminina. 5. Seres Artificiais.

CDD 302.2

**ANA CAROLINA CHAGA**

***EX-MACHINA* E A REPRESENTAÇÃO FEMININA EM SERES  
ARTIFICIAIS NO CINEMA**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da Profa. Dra. Laura Cánepa.

Aprovado em ----/-----/-----

---

Rogério Ferraraz  
(Universidade Anhembi Morumbi, representando Laura  
Loguercio Cánepa)

---

João Paulo Lopes de Meira Hergesel (PUC-Campinas)

---

Nara Lya Cabral Scabin (Universidade Anhembi Morumbi)

## AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Laura Cánepa, pelo apoio, atenção, paciência e incentivo durante minha pesquisa.

Aos meus pais, Celia e Oswaldo, por entenderem o que é importante para mim e por sempre me incentivarem a continuar estudando e a fazer o máximo possível para ser uma pessoa melhor.

Ao professores Rogério Ferraraz, Nara Lya Scabin e João Paulo Hergesel, presentes em minha banca de qualificação e em minha banca final, por seus comentários e sugestões que auxiliaram na continuidade desse trabalho e certamente auxiliará em outros que há porvir.

Ao colega Marcos, pela amizade dentro de nossa jornada pelo mestrado.

A todos os professores do mestrado em comunicação da Universidade Anhembi Morumbi que fizeram parte da minha formação.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

*“If you’ve created a conscious machine,  
it’s not the history of man.  
That’s the history of Gods.”  
(Ex-Machina, 2014, cap. 2)*

## RESUMO

Quando se pensa em ficção científica (este gênero de ficção especulativa surgido no final do século XIX e começo do século XX) tanto em literatura quanto no cinema, dificilmente a presença de robôs, ciborgues e todas as outras formas de autômatos, não virá a mente. Em meio a presença destes seres artificiais, algumas personagens se destacam e acabam ultrapassando o meio em que foram apresentadas e se tornam figuras da cultura do entretenimento em geral. Curiosamente, os seres autômatos identificados com o gênero feminino, seguem uma linha de comportamento aparentemente padronizado e com características que só poderiam ser manifestadas quando o indivíduo é identificado especificamente dentro deste gênero. Esta dissertação tem como objetivo observar a tradição destes seres artificiais femininos dentro do cinema apresentando detalhadamente uma linha temporal com obras pontuais dirigidas por diretores homens e que contam com a presença de mulheres artificiais e analisar as personagens femininas presentes no filme *Ex-Machina* de Alex Garland usando como fundo teórico as definições de “A mulher como imagem e o homem como o dono do olhar” de Laura Mulvey apresentadas em seu ensaio *Prazer Visual e Cinema Narrativo* e as definições de gênero presentes no ensaio *Tecnologia de gênero* de Teresa de Lauretis.

**Palavras-chave:** Cinema; Análise Fílmica; Representação Feminina; Seres Artificiais;

## ABSTRACT

When you think about science fiction (this genre of speculative fiction that emerged in the late 19th and early 20th centuries) in both literature and cinema, hardly the presence of robots, cyborgs and all other forms of automata will not come to mind. Amid the presence of these artificial beings, some characters stand out and end up surpassing the environment in which they were formed and become figures in the culture of entertainment in general. Interestingly, the automatons identified with the female gender, follow a line of apparently standardized type and with characteristics that can only be manifested when the individual is specified within this gender. This dissertation aims to observe the tradition of these female artificial beings within the cinema in detail a timeline with specific works directed by male directors and which count on the presence of artificial women and to analyze how female characters present in the film *Ex-Machina* by Alex Garland using as theoretical background the definitions of “woman as image, man as bearer of the look” presented by Laura Mulvey in her essay *Visual Pleasure and Narrative Cinema* and the definitions of gender present in the essay *Technologies of gender* by Teresa de Lauretis.

**Key-words:** Cinema; Film analysis; Female Representation; Artificial Beings.



## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1** – O Gabinete do Dr. Caligari

**Figura 2** – Nosferatu

**Figura 3** – Ossi passando-se pela boneca feita pelo pai

**Figura 4** – Lancelot conhece Ossi

**Figura 5** – Rotwang e sua criação

**Figura 6** – Maria em sua versão *femme fatale*

**Figura 7** – A verdadeira Maria, com ar doce e angelical

**Figura 8** – O monstro e sua noiva

**Figura 9** – A bela Vênus interpretada por Ava Gardner e Eddie

**Figura 10** – As esposas perfeitas de *Stepford* de 1975

**Figura 11** – As esposas perfeitas de *Stepford* de 2004

**Figura 12** – Rachel

**Figura 13** – Pris

**Figura 14** – Gary, Lisa e Wyatt.

**Figura 15** – Bianca e Lars

**Figura 16** – Theodore e “Samantha”

**Figura 17** – Ava em sua primeira aparição, conhecendo Caleb.

**Figura 18** – Nathan explicando a Caleb os termos que ele terá que cumprir para participar do teste de Turing.

**Figura 19** – Nathan e Caleb no laboratório onde Ava foi criada.

**Figura 20** – Gilda de 1946, com Rita Hayworth interpretando a *femme fatale* e personagem-título.

**Figura 21** – Os assassinos de 1946, com Ava Gardner interpretando a *femme fatale* Kitty Collins.

**Figura 22** – Alicia Vikander que interpreta Ava e o diretor do longa, Alex Garland.

**Figura 23** – Caleb encontra as ginoides criadas por Nathan antes de Ava.

**Figura 24** – Caleb observa Ava se despir pelo sistema de câmeras.

**Figura 25** – Uma das ginoides criadas por Nathan tentando desesperadamente sair de sua cela – a ponto de se autodestruir.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO 1 – AS MULHERES ARTIFICIAIS NO CINEMA.....	14
1.1 – As primeiras mulheres idealizadas no cinema mudo.....	15
1.1.1 – Quando as mulheres idealizadas fogem do controle.....	18
1.2 – Pigmaleão, Galatéia e a origem do mito da mulher-objeto feita para ser perfeita....	22
1.3 – Em busca da esposa ideal.....	23
1.4 – As mulheres artificiais nos anos 80.....	26
1.5 – O ápice da mulher idealizada.....	29
CAPÍTULO 2 – EX-MACHINA.....	31
2.1 – O enredo.....	32
2.2 – “ <i>It’s Promethean, man.</i> ” .....	33
2.3 – As mulheres artificiais e o arquétipo de “mulher fatal” .....	36
2.4 – A construção de gênero dentro de <i>Ex-Machina</i> .....	38
2.5 – O olhar masculino dentro do Cinema.....	41
2.6 – Quando a máquina se torna alguém.....	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
FILMOGRAFIA.....	54

## INTRODUÇÃO

O objetivo desta dissertação é analisar o longa *Ex-Machina: Instinto Artificial* (Reino Unido, 2014), focando em suas personagens femininas e observando a tradição dos ginoides (termo usado para descrever seres artificiais que possuem um aspecto feminino) em obras cinematográficas dirigidas por homens ao longo dos anos. A intenção aqui é justamente tentar entender se esta obra agrega algo dentro da discussão sobre o comportamento de seres femininos representados artificialmente.

Algo muito importante quando se faz um levantamento sobre a representação de seres artificiais no cinema é entender algumas etimologias dos termos usados ao categorizar esses seres. O primeiro termo a se destacar é *autômato*, “cuja etimologia se liga ao grego automaton (auto, “próprio” + matos, “pensamento”, “animado”, “vontade”).” Esse termo era usado antes da criação de outros termos para “todo engenho com aparência de ser humano ou de outro animal capaz de reproduzir movimentos por meios mecânicos ou eletrônicos.” (MEIRELES, 2019). Já o termo *androide*, que é “formado pela junção do grego Andro (Homem) e o sufixo oid (tendo a forma ou semelhança de)” teve seu surgimento na Europa do século XVIII, “vindo a substituir ao longo dos séculos seguintes o uso de “autômato” para designar seres artificiais orgânicos ou metálicos fabricados para terem o comportamento e a aparência física externa semelhante à dos humanos.” (MEIRELES, 2019). Muito tempo depois é que foi criado o termo *ginoide* (do grego *Gyné* (Mulher) e o sufixo *oid*), palavra surgida no romance *Divine Endurande* (1985), de Gwyneyth Jones. Esse termo, menos conhecido, é usado para descrever seres artificiais que possuem um aspecto feminino, enquanto *androide* seria usado para o gênero masculino.

Finalmente, temos o termo *robô* que fora criado como uma alternativa à palavra tcheca *robot* (“escravo”, “servidão”, “trabalho forçado”) e cuja etimologia “faz com que esta personagem seja recorrentemente explorado em obras que remetam a questões de grupos minoritários ou socialmente desprivilegiados” (MEIRELES, 2019). Este termo apareceu pela primeira vez na peça R.U.R. (sigla para *Rossum's Universal Robots*) de Karl Tchépek escrita em 1920, cuja principal contribuição “é a introdução do debate tanto sobre a exploração dos robôs pelo ser humano, resultando na rebelião do primeiro, quanto sobre a desumanização do homem diante da tecnologia” (MEIRELES, 2019).

Em 1950, o escritor Isaac Asimov publicou sua coletânea de contos “Eu, robô”, que se tornaria uma das principais obras da literatura de ficção científica. Nela, Asimov desenvolve as chamadas “Três Leis da Robótica”, com as quais o escritor pretendia resolver a questão de uma sociedade na qual os autômatos e os seres biológicos teriam que conviver simultaneamente:

- 1) Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.
- 2) Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a Primeira Lei.
- 3) Um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e a Segunda Leis.

A relevância dessas leis deve-se ao fato de que, hipoteticamente, elas serviriam como um controle de algo que não se pode controlar, já que ao adentrar no campo de inteligência artificial, simultaneamente se adentra no campo do desconhecido. Acerca do assunto, Nazário (1998) explica:

Todo autômato, produto de experiências mágicas ou científicas, está sujeito a erros de cálculo. É nessa falha que o sinistro se insinua. O autômato torna-se monstruoso quando o sopro de vida, fornecido pela magia, pela alquimia, pela química, pela eletricidade, pela radioatividade ou pela engenharia genética, dota-o de uma alma misteriosa (NAZARIO, 1998, p. 96).

Já ao direcionar o foco para personagens femininas, é importante entender as mudanças constantes nos padrões da sociedade e o modo como a própria mulher mudou o olhar sobre si, e como isso contribuiu em relação aos arquétipos das ginoides. Wosk (2015) destaca que:

As representações de mulheres artificiais frequentemente incorporam estereótipos de gênero, mas também são moldadas pela mudança de paradigmas sociais. O surgimento da nova mulher na América e na Europa no final do século XIX, o crescente movimento de mulheres na década de 60, a corrida espacial na América, tudo ajudou a moldar as representações de mulheres artificiais (...) <sup>1</sup> (WOSK, 2015, não paginado, tradução nossa).

Essa representação feminina por meio de seres artificiais categoricamente é uma representação da mulher perante o olhar masculino. Laura Mulvey em seu célebre ensaio *Prazer Visual e Cinema Narrativo* de 1975 já apontava a “mulher como imagem e o homem como o dono do olhar” elucidando que,

---

<sup>1</sup> “Representations of artificial women would often embody gender stereotypes, but also be shaped by shifting social paradigms. The emergence of the New Woman in America and Europe at the end of the nineteenth century, the burgeoning women's movement in the 1960s, the space race in America, all helped shaped representations of artificial women (...)”

Num mundo governado por um desequilíbrio sexual, o prazer no olhar foi dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino. (...) Em seu papel tradicional exibicionista, as mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, tendo sua aparência codificada no sentido de emitir um impacto erótico e visual de forma a que se possa dizer que conota a sua condição de ‘para-ser-olhada’ (MULVEY, 1975, p. 444).

Em síntese, esse tipo de representação que é mostrada na tela está ligada ao olhar masculino sobre o corpo feminino e em como a sociedade aceita esse comportamento voyeurístico que é na maior parte dos casos inadequado, às vezes exagerado e raramente lisonjeador. Kaplan (1995) segue a linha de raciocínio de Mulvey (1973) ao dizer que:

Nossa cultura está profundamente comprometida com os mitos das diferenças sexuais demarcadas, chamadas de ‘masculina’ e ‘feminina’, que por sua vez giram em torno, em primeiro lugar, de um complexo aparato do olhar e depois de modelos de domínio-submissão. Tais posicionamentos assumidos pelos dois gêneros sexuais na representação privilegiam nitidamente o macho (através dos mecanismos de voyeurismo e fetichismo, que são operações masculinas e porque o seu desejo detém o poder/ação enquanto a mulher não.) (KAPLAN, 1995, p. 52).

Levando em consideração todos esses elementos, o propósito é contextualizar o filme *Ex-Machina* no cinema contemporâneo, junto a um perfil de representações pontuais de mulheres artificiais no cinema, dentro de um recorte de filmes com uma direção masculina. Considerando portanto que toda obra reflete o comportamento da sociedade em que ela está inserida, ao compreender a tradição dos robôs no cinema existe uma possibilidade de entender essa objetificação à qual a mulher está sujeita perante a sociedade atual. Para Sharkey *et al.* (2017, p. 20, tradução nossa), “não há dúvida de que a criação de uma representação mecânica e sexual de um corpo feminino, objetifica e mercantiliza o corpo das mulheres”<sup>2</sup>.

Nosso trabalho busca, portanto, contribuir para esta importante discussão por meio de um trabalho analítico do filme *Ex-Machina* – que, em hipótese, representa e ao mesmo tempo é sintoma desse processo de idealização/objetificação das mulheres nas narrativas de nossa cultura.

---

<sup>2</sup> “There is no question that creating a pornographic representation of women’s bodies in a moving sex machine, objectifies and commodifies women’s bodies.”

## CAPÍTULO 1 – AS MULHERES ARTIFICIAIS NO CINEMA

*“A mulher? É muito simples, dizem os amadores de fórmulas simples: é uma matriz, um ovário; é uma fêmea, e esta palavra basta para defini-la. Na boca do homem o epíteto "fêmea" soa como um insulto; no entanto, ele não se envergonha de sua animalidade, sente-se, ao contrário, orgulhoso se dele dizem: "É um macho!" O termo "fêmea" é pejorativo, não porque enraíze a mulher na Natureza, mas porque a confina no seu sexo.”*

*(Simone de Beauvoir)*

O olhar masculino atuante por detrás das lentes das câmeras do cinema buscou desde a origem das produções audiovisuais inserir na figura dos autômatos femininos uma aura controversa, uma junção entre provocação e sensualidade.

Fato é que “os homens há muito tempo são fascinados com a ideia de criar uma mulher simulada que milagrosamente ganha vida, um belo fac-símile feminino que é a resposta para todos os seus sonhos e desejos”<sup>3</sup>. (WOSK, 2015, não paginado, tradução nossa). Essa busca masculina pela perfeição feminina, presente nessa relação entre o criador homem e o autômato feminino, está enraizada no cerne da sociedade e seria natural que esse fato refletisse no cinema, que atua como um espelho do comportamento do meio social em que está inserido.

Em função de analisar a tradição das mulheres artificiais no cinema, foi possível estabelecer uma linha temporal mostrando a evolução destas personagens usando filmes específicos, separados por relevância dentro de cada década, tendo início em 1919, com o primeiro longa a apresentar um autômato mulher, e terminando em 2014 com o longa *Ex-Machina*.

---

<sup>3</sup> “Men have long been fascinated by the idea of creating a simulated woman that miraculously comes alive, a beautiful facsimile female who is the answer to all their dreams and desires.”

Os critérios para a escolha destes longas foram características que conversavam entre si. Os filmes foram todos dirigidos por homens, e conseqüentemente carregam um olhar masculino em sua concepção, e os criadores das mulheres artificiais dentro da tela também são homens. Essas ginoides, têm como função de início, preencher a necessidade de substituição de uma mulher de verdade por parte de seus criadores, seja por uma falta de uma compreensão emocional e identificação com outra pessoa ou por não enxergar a “pessoa mulher” como um ser humano e sim como um objeto que pode ser facilmente descartado ou substituído.

### 1.1 – As primeiras mulheres idealizadas no cinema mudo

Voltamos nossa atenção para o cinema alemão pós Primeira Guerra Mundial. As obras cinematográficas desta então derrotada e fragilizada Alemanha, renderam-se ao misticismo e ao obscurantismo, e voltaram-se ao Expressionismo, um dos principais movimentos de vanguarda de arte moderna, marcada por obras com a presença de figuras distorcidas e aparente horror e que teve seu surgimento no final do século XIX e começo do século XX. Ao ser transportado para as telas do cinema, o expressionismo nos apresentou figuras sinistras e uma realidade cheia de sonhos e pesadelos deturpados. É o caso de *O gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), que com seu sucesso recolocou a Alemanha no mercado externo cinematográfico (Fig. 1) e *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922), a versão não autorizada do romance *Drácula* escrito por Bram Stoker em 1897. (Fig. 2)



Fig. 1 - *O Gabinete do Dr. Caligari*



Fig. 2 - *Nosferatu*

Porém, apesar de não renunciarem à fantasia e a distorção da realidade, não eram todos os diretores alemães que haviam sido conquistados pelas experiências expressionistas. Esse era o caso de Ernst Lubitsch (1892 – 1947) que costumava dirigir comédias em tons satíricos cujos temas eram considerados inovadores para a época. Seu estilo era tão singular que fora atribuído a suas obras o chamado *Toque Lubitsch*, que apesar de ser uma expressão difícil de exemplificar em palavras, “normalmente indica um momento de sofisticada insinuação sexual, apesar de existir uma tendência por parte dos críticos de sugerir algo mais generalizado.”<sup>4</sup> (THOMPSON, 2005, pág. 127, tradução nossa).

Em sua comédia, *A boneca do amor* (Die Puppe, 1919), o jovem Lancelot, sobrinho e herdeiro do Barão de Chanterelle, foge para um mosteiro na tentativa de escapar de um casamento arranjado pelo tio. Após o Barão oferecer um dote para que o sobrinho volte para casa, os monges decidem ajudá-lo sugerindo que este se case com uma boneca de tamanho real feito pelo famoso construtor de bonecas, Hilarius.

Ao chegar no ateliê de Hilarius, Lancelot acaba se afeiçoando justamente pela boneca cuja imagem fora inspirada em Ossi, a despretensiosa e atrapalhada filha do artesão, interpretada pela atriz Ossi Oswalda. Em uma série de infortúnios, o pequeno e atrapalhado ajudante de Hilarius acaba quebrando a boneca e Ossi, em uma tentativa de não prejudicar o trabalho do pai, decide tomar o lugar desta e ir embora com Lancelot. (Figuras 3 e 4)



Fig. 3 – Ossi passando-se pela boneca feita pelo pai



Fig. 4 - Lancelot conhece Ossi

---

<sup>4</sup> “(...) usually indicates a moment of sophisticated sexual innuendo, but in fact commentators tend to imply something more general.”



Lancelot acaba por se casar com a “boneca” sem perceber de que se trata de uma pessoa real, mas não antes de protagonizar cenas hilárias e absurdas. No final, após a descoberta da verdadeira identidade da boneca, os dois percebem que acabaram se apaixonando e decidem ficar juntos.

Uma das questões em volta de *A boneca do amor*, é o comportamento de Lancelot, um rapaz mimado pela mãe que não pretende tomar responsabilidades em sua vida. Ao se deparar com a obrigação imposta pelo tio, ele prefere fugir e recorrer a uma mulher artificial em vez de se casar com um ser humano real e com emoções. O próprio negócio de Hilarius gira em torno de homens como Lancelot, já que o anúncio deste dizia ser para “solteirões, viúvos e misóginos”, o que parece não incomodar os monges que o indicaram para o jovem rapaz.

Existem ainda todas as nuances sexuais presentes na trama, embora sejam sutis já que se trata de uma comédia feita em 1919, que podem ser percebidas com um olhar mais direcionado: o jovem aprendiz de Hilarius acaba por quebrar a boneca original na tentativa de beijá-la e apalpá-la e os monges em nenhum momento acham que seja uma má ideia o jovem adquirir uma boneca antropomórfica da qual ele possa programar para fazer o que bem entender. Já a personagem Ossi, após concordar em substituir temporariamente a boneca, percebe que terá que mudar seu próprio comportamento desprezioso, já que este seria totalmente inadequado para uma boneca obediente.

Outro detalhe a se perceber é o moralismo por parte de Lancelot, que ao chegar no ateliê do Hilarius e se deparar com as bonecas dançando uma espécie de *Cancan*<sup>5</sup>, exige uma “boneca respeitável e com caráter”, o que ocasionou no afeiçoamento a boneca substituída por Ossi, já que está o repreende quando ele tenta fazer cócegas em seu queixo.

Na mente de Lancelot, sua esposa perfeita é esta boneca pudica e obediente que de modo algum pode “fugir às regras” ou ser um híbrido entre malícia e respeitabilidade. Julia Wosk (2015) observa que:

“São atribuídas a estas mulheres artificiais criadas pelos homens, as concepções contrastantes destes em relação as mulheres em si. As mulheres são vistas como representantes da virtude ou do vício; da inocência não corrompida ou da essência da sexualidade e do mal sedutor.” (WOSK, 2015, não paginado, tradução nossa)<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Dança francesa popular na década de 1840 que acabou por ser associada aos cabarés franceses.

<sup>6</sup> Simulated women created by men are often invested with men’s contrasting conceptions of women themselves. Women are envisioned as representing virtue or vice, uncorrupted innocence, or the essence of sexuality and seductive evil.

É como se estas representações artificiais fossem feitas exatamente para desempenhar certos papéis, aqueles que muitas vezes são esperados por mulheres reais, e como se trata de idealizações, não são correspondidos.

### 1.1.1 – Quando as mulheres idealizadas fogem do controle

Se a personagem de Ossi em *Boneca do Amor* é uma personagem inofensiva, cuja idealização de esposa perfeita tende ao cômico, não se pode dizer o mesmo da personagem *Maschinenmensch*<sup>7</sup>, uma das alcunhas do autômato presente em *Metropolis* de Fritz Lang. O longa de 1927 fora escrito pela atriz e roteirista Thea Von Harbou, com direção de arte e design de produção de Otto Hunte e realizado após o declínio do expressionismo alemão (que teria seu fim praticamente decretado em 1933 com a ascensão do regime Nazista ao poder). Lotte Eisner (2014) destaca a execução visionária desta narração futurística feita em plena década de 20:

“Neste filme mudo, o som foi visualizado com uma tal intensidade que temos a impressão de ouvir o batimento das máquinas e as sirenes da usina, com seus raios de luz semelhantes a fanfarras. Movimento de baixo para cima, de trás para a frente: os pistões das máquinas aparecem num espaço tridimensional, tangíveis através da bruma preenchida de luz e da sobreimpressão que os transformam em gigantescos símbolos do trabalho. Movimentos de engrenagem, jogos de pistões: a visão expressionista e surrealista se une às conquistas técnicas da *avant-garde*.” (EISNER, p. 78, 2014).

O filme conta a saga de Freder (Gustav Fröhlich), o filho do fundador de *Metropolis*, ao descobrir as condições em que são submetidos os trabalhadores da parte industrial da cidade. Em determinado momento, seu caminho se cruza com o de Maria (Brigitte Helm), a líder dos operários. Em paralelo, o cientista Rotwang (Rudolf Klein-Rogge) revela a Joh Fredersen (Alfred Abel), o pai de Freder, que criou um robô intencionalmente projetado para substituir os seres humanos. Jon Frederson então pede a Rotwang que faça com que o robô substitua Maria, acreditando que esta manobra fará com que ela perca a credibilidade perante Freder e os operários.

A mulher artificial concebida por Rotwang é fruto de sua obsessão por uma mulher de carne e osso, Hel, que se casara justamente com Jon Frederson e falecera dando à luz a Freder.

---

<sup>7</sup> Equivalente a “máquina-humana”.

A verdadeira intenção de Rotwang era a de algum modo conseguir ressuscitar Hel, tema este já abordado no clássico romance *Frankenstein* de Mary Shelley de 1818, como lembra Julia Wosk (2015): “no longa, a falsa Maria é um ser maléfico que representa a ciência e a tecnologia fora de controle – uma versão feminina do monstro destrutivo de Frankenstein que ameaça a sociedade.<sup>8</sup>” (WOSK, 2015, não paginado, tradução nossa)

Um dos pontos altos da obra de Fritz Lang é quando o robô *Maschinenmensch*, já se passando pela líder dos operários Maria, apresenta-se em um número de dança erótica em uma espécie de cabaré, localizado na cidade superior. Em relação a esta particular cena, que traz uma carga de erotismo que acabou perdendo-se com a velocidade da projeção de fotogramas por segundo e por ser mais condizente com a época em que foi realizada, Lotte Eisner (2014) reconhece que “a dança da falsa Maria parece hoje particularmente insólita” e destaca:

“Os espectadores atuais sorriem diante das contorções da dança do ventre, e das bocas avidamente deformadas dos que dela desfrutam. Mas por que não se ri diante dos braços esticados em pirâmide dos foliões, ou diante do mar de olhos em primeiríssimo plano simbolizando a luxúria? Porque o surrealismo, como o expressionismo, pode se permitir todos os excessos.” (EISNER, p. 80, 2014)

Mas o grande triunfo de *Metropolis* é a imagem de mulher-robô criada no longa que se perpetuaria na cultura popular até os dias atuais (Fig. 5), fazendo parte do imaginário fílmico e sendo reconhecido até pelo público que nunca teve acesso ao filme de Lang e como destaca Alfredo Suppia (2011):

“Embora o robô de *Metropolis* seja típico de uma “era da máquina”, produto da sociedade industrializada, Lang inova ao dar a seu ciborgue uma forma feminina. (...) O “trabalhador perfeito” de Rothwang é um robô-fêmea. Dessa maneira, ciência e tecnologia ganham uma conotação física feminina, em contraste com o patriarcalismo da era da máquina, da industrialização viril e masculina dos êmbolos, pistões, vapores e engrenagens. Há erotismo e sensualidade não só na falsa-Maria, mas nas próprias curvas metálicas do robô de Rothwang.” (SUPPIA, p. 169, 2011)

---

<sup>8</sup> “In the film, the false Maria is an evil being representation science and technology out of control – a female version of Frankenstein’s destructive monster who menaces society.”



Fig. 5 - Rotwang e sua criação

Com essa abordagem, Fritz Lang transforma o robô de *Metropolis* em uma espécie de precursor de robôs/androides criados na forma de uma mulher jovem e atraente e como complemento Julia Wosk (2015), “essa visão dupla de Maria personifica dois dos mais profundos desejos e medos masculinos – o desejo de uma mulher que ofereça conforto e o perigo eminente da *femme fatale*”<sup>9</sup>.<sup>10</sup> (Figuras 6 e 7)



Fig. 6 – Maria em sua versão *femme fatale*



Fig. 7 – A verdadeira Maria, com ar doce e angelical

<sup>9</sup> (do francês) mulher fatal; Representação feminina, usada no cinema e na literatura, de anti-heroína ou vilã, cujo objetivo é seduzir e enganar o herói da história.

<sup>10</sup> “these dual visions of Maria embody some men’s deepest longings and fears - the longing for a woman who offers comfort and the fearsome dangers of a *femme fatale*.”

Em *A noiva de Frankenstein* de 1935, novamente o apelo por uma mulher artificial vem do desejo masculino por uma mulher aparentemente perfeita. O longa é uma continuação direta de *Frankenstein* de 1931, sendo ambos dirigidos por James Whale. Na trama, o Dr. Frankenstein, é coagido por outro cientista, o Dr. Septimus Pretorius, a voltar para suas experiências e construir uma noiva para sua criatura.

No romance original de Mary Shelley, é o próprio monstro que procura Frankenstein após ser abandonado e pede que este lhe construa uma companheira com a promessa de desaparecer de sua vida de uma vez por todas. Frankenstein de início concorda, mas acaba arrependendo-se de sua promessa e vira alvo da criatura que se vinga matando sua esposa Elizabeth em sua noite de núpcias.

Já em *A noiva de Frankenstein*, a companheira do monstro é enfim construída e trazida à vida, mas fica horrorizada ao se deparar com a criatura (Fig. 8), que em um ato de fúria decide acabar com a própria vida, a de sua noiva e a do Dr. Pretorius. E nesse caso, diferente do romance original, o arrependimento de Frankenstein é recompensado ao ter a vida de Elizabeth poupada.



*Fig. 8 – O monstro e sua noiva*

## 1.2 - Pigmaleão, Galatéia e a origem do mito da mulher-objeto feita para ser perfeita

O mito de Pigmaleão origina-se na *Magnum Opus* do poeta romano Ovídio, *Metamorfoses*. A narrativa conta que Pigmaleão, rei da ilha de Chipre, decide se submeter ao celibato após observar a natureza imperfeita das mulheres que residia em seu reino. Exímio escultor, passa a trabalhar em uma bela estátua, cujo nome dera de Galatéia. Ao admirar a perfeição de sua própria obra, Pigmaleão acaba se apaixonando por sua mulher de marfim e passa a lhe dar presentes, lhe veste, coloca-lhe inúmeros adereços e a chama de esposa, sem se conformar que ela não é um ser humano. O escultor decide fazer um apelo a Afrodite, a deusa do amor e da beleza, para tornar Galatéia real. A deusa, comovida pelo amor de Pigmaleão, decide conceder o desejo. Ao retornar para casa, o escultor beija Galatéia e percebe que a estátua está viva. Galatéia ruboriza e abre os olhos, e imediatamente corresponde seu amor.

Wosk (2015) aponta que a narrativa de Pigmaleão é diretamente ligada ao comportamento masculino para com o feminino e o seu modo de pensar e aceitar o papel da mulher na sociedade e em relação a si mesmo:

Os contornos do mito de Pigmaleão (...) seriam ecoados ao longo dos séculos em imagens presentes na cultura, revelando a fantasia perdurável dos homens em relação a fabricação de uma fêmea ideal - uma linda criatura que ele carinhosamente veste e adorna, uma mulher que é flexível e complacente e responde a todas as suas necessidades (...). Essas mulheres simuladas são muitas vezes moldadas não apenas pelas fantasias dos homens, mas também pelas crenças dos homens sobre as próprias mulheres - seus traços inerentes ou "natureza", seu comportamento habitual e seus papéis sociais apropriados (atribuídos culturalmente).<sup>11</sup> (WOSK, 2015, não paginado, tradução nossa)

A narrativa de Pigmaleão fora atualizada e modernizada para um musical da Broadway em 1943 com o título *One Touch of Venus*. Cinco anos mais tarde, em 1948, chega às telas do cinema com a atriz Ava Gardner no papel inspirado em Galatéia. (Fig. 9)

---

<sup>11</sup> "The outlines of the Pygmalion (...) would be echoed over the centuries ahead in cultural images revealing men's enduring fantasy about fabricating an ideal female - a beautiful creature he lovingly clothes and adorns, a woman who is pliant and compliant and answers all his needs (...). These simulated women were often shaped not only by men's fantasies but also men's beliefs about women themselves - their inherent traits or "nature," their usual behavior, and their proper (culturally assigned) social roles."

Em *Vênus, Deusa do Amor*, Eddie (Robert Walker), um funcionário de uma loja de departamento, é chamado para arrumar as cortinas de uma vitrine onde uma estátua de Vênus será exposta. Ao se deparar com a belíssima estatua, ele decide beijá-la e acaba por despertá-la. A bela Vênus inexplicavelmente fica fascinada pelo trivial Eddie e passa a persegui-lo, o que guia o tom cômico da trama.



Fig. 9 – A bela Vênus interpretada por Ava Gardner e Eddie

### 1.3 – Em busca da esposa ideal.

É possível que não exista nenhuma outra obra tão precisa em mostrar as concepções masculinas acerca da mulher perfeita quanto *Esposas em Conflito* de 1975. Esse terror com ar satírico inspirado no romance escrito por Ira Levin de mesmo nome, mostra um casal mudando-se de Nova York para Stepford, a vizinhança perfeita. Ao longo da narrativa, é perceptível que existe algo muito errado com as esposas do local, que estão sempre muito bem arrumadas, passam o dia fazendo atividades domésticas e pensam somente em servir a seus ordinários maridos. (Fig. 10)

Joanna Eberhart, interpretada pela bela Katharine Ross, desconfiada daquelas mulheres que parecem esvaziadas de qualquer opinião própria, começa uma investigação por si mesma e acaba por descobrir o macabro segredo daquela imaculada comunidade: os maridos de alguma forma assassinam suas esposas e as substituem por simulacros autômatos submissos. O clímax



do filme fica por conta do momento em que Joanna percebe que não há outra maneira de fugir de seu destino e pergunta para Dale, o presidente da *Men's Association* (a organização de maridos por trás do diabólico esquema), o motivo de tal crueldade: “Porque nós podemos”, é o que ele simplesmente responde.

Vale lembrar que Ira Levin escreve seu romance em 1972, no auge do Movimento de Libertação das Mulheres<sup>12</sup>, quando “as mulheres começaram a questionar e se rebelar cada vez mais contra os papéis convencionais e restritivos de gênero”.<sup>13</sup> (WOSK, 2015, não paginado, tradução nossa). Dentro deste contexto, *Esposas em Conflito*, apesar de seu caráter alegórico, pode ser interpretado como uma resposta às mulheres que saíam do “padrão ideal” de esposa perfeita idealizado da época, um antídoto aquelas que almejavam uma carreira e não uma vida doméstica; que possuíam outras prioridades além de cuidar dos filhos; que eram bem resolvidas com sua própria sexualidade e com seu corpo.



Fig. 10 - As esposas perfeitas de Stepford de 1975

<sup>12</sup> Importante movimento feminista francês criado após maio de 1968, onde Simone de Beauvoir era uma de suas integrantes. Era fruto do reagrupamento de diferentes associações e correntes feministas.

<sup>13</sup> “women increasingly began questioning and rebelling against conventional and confining gendered roles.”



Após o romance de Levin, o termo *Stepford Wife* acabou entrando para o vocabulário popular americano, tornando-se sinônimo de uma esposa submissa às vontades do marido, sempre preocupada com assuntos domésticos e uma boa aparência.

Em 2004, foi feita uma refilmagem do longa que acabou por perder o tom cínico e aterrorizante do original e fora idealizado como uma comédia. Nesta versão (que possui o mesmo título no original, mas foi traduzido para *Mulheres Perfeitas* no Brasil) Joanna, agora interpretada por Nicole Kidman, é a presidente de uma emissora de televisão viciada em trabalho que entra em colapso depois de ser despedida. Para amenizar os danos, seu marido decide levar a família para morar em uma bucólica Stepford.

Ao chegar no local, Joanna se depara com a reprodução de um subúrbio americano dos anos 50/60, onde as mulheres são apaixonadas por afazeres domésticos e devotadas a seus maridos (Fig. 11). Como no longa original, ela passa a desconfiar que há algo muito errado com aquele lugar e com aquelas esposas milimetricamente perfeitas e decide fazer uma investigação por conta própria.

A semelhança da trama dos dois filmes acaba por aqui. Nessa nova versão, Joanna descobre que as esposas de Stepford foram outrora mulheres muito bem sucedidas em seus cargos, assim como ela, e misteriosamente desaparecem sem deixar vestígio no mundo real. E o ponto de virada fica por conta de que seus maridos a trazem para Stepford para terem um chip de personalidade implantado nelas e a transformarem em uma espécie de boneca que anda e fala. Joanna novamente, como na versão anterior, se depara com seu destino iminente mas desta vez seu marido volta atrás e decide não submeter a esposa ao procedimento. Ambos então fingem terem se tornado uma família perfeita apenas para desmascarar a grande mente por detrás do esquema das esposas simuladas, que eles acreditam ser Mike, novamente o presidente da *Men's Association*. Porém em outro ponto de virada, é descoberto que Mike é um real autômato e quem está por detrás do segredo de Stepford é uma mulher, no caso sua esposa Claire, interpretada por Glenn Close. Claire já fora uma eminente neurocirurgiã, mas acaba enlouquecendo ao ser traída pelo real Mike, e após assassinar este e a amante decide construir “um mundo melhor, onde homens são homens e mulheres são carinhosas e adoráveis” – em suas próprias palavras.

O tom cômico do longa é exagerado, e esvazia todo a crítica do longa original, principalmente ao colocar uma mulher com um discurso saudosista, mascarado de comédia, a uma época em que as mulheres não tinham muitas ambições a não ser casar e ter filhos. O filme,

é claro, termina em com um final feliz utópico mostrando que Joanna com todas as suas “falhas” é muito superior à sua cópia robótica e que seu marido a ama do jeito que ela é.



Fig. 11 - As esposas perfeitas de Stepford de 2004

#### 1.4 – As mulheres artificiais nos anos 80

É quase certo que um dos filmes mais emblemáticos a abordar o conflito entre humanos e seres artificiais seja *Blade Runner* de 1982. O longa dirigido por Ridley Scott e com roteiro baseado no romance “Andróides sonham com ovelhas elétricas?” de Philip K. Dick, se passa em 2019 em uma Los Angeles distópica e conta a história de Deckard, um ex-policial que trabalhava como *Blade Runner*, designação dada aos caçadores de replicantes da empresa Tyrell Corporation. Como explica Alfredo Suppia (2011),

“Replicante” vem de réplica, do latim *replicatione*, e é o nome dado por Ridley Scott aos seres artificiais de seu filme *Blade Runner* – pois androide era um termo já desgastado na opinião do diretor. A palavra remete tanto à ideia de cópia ou duplicata como de resposta ou contestação. No filme de Scott, (...) o replicante é um indivíduo virtualmente idêntico ao ser humano, produzido artificialmente em escala industrial para exercer tarefas perigosas ou desconfortáveis aos cidadãos de colônias fora da Terra.” (SUPPIA, 2011, p. 13)

No longa, está presente uma das mais icônicas mulheres artificiais do cinema, a replicante Rachel. (Fig.12) Interpretada pela atriz Sean Young, Rachel é belíssima e possui toda uma estética dos anos 40, mas o que a faz especial é fazer parte de uma série de replicantes evoluídos e possuir implantes de memória e não saber que de fato é uma replicante. Os outros seres do filme além de saberem que não são humanos, sabem que possuem um prazo de validade, uma medida de segurança. Daí que vem o plot do filme: Deckard é chamado de volta para poder caçar quatro replicantes desaparecidos que estão em busca de seu criador. Entre eles, está outra replicante mulher, Pris. Ela é um “modelo básico de prazer” e sua aparência e atitude é totalmente o oposto de Rachel: loira e com estética punk. (Fig.13)

A questão que permeia *Blade Runner* é o comportamento de uma sociedade apática, que em nenhum momento enxerga as consequências de seus atos, no caso a fabricação de seres extremamente inteligentes que com o tempo são capazes de desenvolver emoções próprias mas que possuem um tempo limitado de existência exatamente por esse motivo. O longa “habilmente evoca uma paisagem de sonho surreal onde mulheres artificiais se transformam em criaturas semelhantes a humanos e lutam para se manter vivas.<sup>14</sup>” (WOSK, 2015, não paginado, tradução nossa). O personagem de Deckard se vê em conflito ao entender as motivações dos replicantes e ao também se apaixonar por Rachel, que para ele é tão humana quanto ele.



Fig. 12 - Rachel



Fig. 13 - Pris

---

<sup>14</sup> “deftly conjures up a surreal dreamscape where artificial females morph into human-like creatures and struggle to stay animated and alive.”

Dentro do universo das comédias adolescentes, a Hollywood dos anos 80 iria nos proporcionar um retorno ao mito de Pigmaleão, agora de forma atualizada e tecnológica. É o caso de *Mulher Nota 1000* (*Weird Science*, 1985). Escrito e dirigido por John Hughes, o filme conta a história de dois adolescentes *nerds* (na época a pária da sociedade descolada) Wyatt e Gary, que enquanto assistem ao clássico *Frankenstein* de James Whale de 1931, decidem criar uma garota com a ajuda de um programa de computador.

Com a ajuda de uma tecnologia que só funciona com suspensão da descrença e parodiando *A noiva de Frankenstein*, os dois acabam criando Lisa, uma mulher praticamente perfeita, interpretada pela deslumbrante Kelly LeBrock. (Fig. 14). Lisa não é nada ingênua, está na casa dos 20 anos e faz questão de dizer a quem perguntar que pertence aos garotos e faz tudo o que eles disserem. E o filme, como uma clássica comédia oitentista, é cheio de situações duvidosas envolvendo os três. Mas no final o longa acaba se tornando uma história sobre amadurecimento e Lisa acaba por ajudar os garotos a ter mais confiança em suas vidas e mostra que eles possuem seu valor dentro da sociedade.



Fig. 14 – Gary, Lisa e Wyatt.

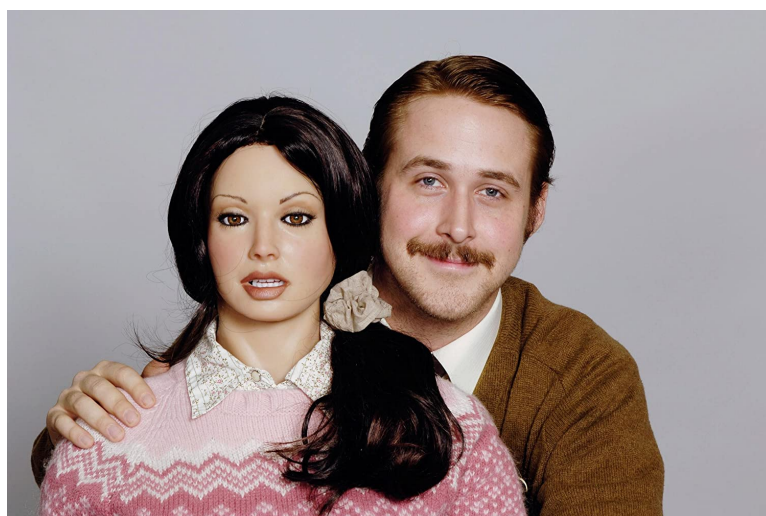


## 1.5 – O ápice da mulher idealizada

Estamos no último estágio das representações femininas artificiais dentro do cinema. Depois de idealizar mulheres robóticas, bonecas que andam e falam, feitas por tecnologia ou com material orgânico, como seres pensantes ou apenas para satisfazer o olhar masculino, existem mais dois exemplos significativos dentro desta linha temporal de obras cinematográficas: aquela que é artificial mas não é uma mulher de fato e aquela que possui uma voz mas não possui um corpo. E ambas possuem um denominador comum: um homem tímido e solitário que se apaixona por elas.

Em *A Garota Ideal* (*Lars and the Real Girl*, 2007), conhecemos Lars, interpretado por Ryan Gosling, um homem introvertido mas de bom coração que, aparentemente incapaz de se relacionar com uma mulher de verdade, compra uma boneca sexual pela internet e passa a tratá-la como um ser humano real, dando-lhe inclusive um nome: Bianca. (Fig. 15)

Para Lars, Bianca não é um objeto sexual, ele a trata com candura, a apresenta como uma missionária da igreja para sua família e amigos e arranja desculpas para sua falta de movimento e fala. A presença de Bianca na vida de Lars faz com que ele gradualmente se torne alguém mais sociável, apesar de todas as implicações com que esta fantasia irá causar em seu psicológico. Toda a comunidade em volta deles acaba embarcando na ilusão e até mesmo sua médica acaba se convencendo que Bianca possa ajudar Lars com suas inseguranças.



*Fig. 15 – Bianca e Lars*

Bianca funciona como uma idealização masculina: ela não discute, é inocente e não irá abandonar Lars e nem o trair. No final, essa mulher que não é um ser humano acaba trazendo a humanidade a Lars. A narrativa termina com ele se convencendo da “morte” de Bianca e aceitando finalmente os sentimentos e a companhia de uma mulher real.

Já em *Ela* (Her, 2013), nós temos uma premissa parecida com *A Garota Ideal*. Mas ao invés de se apaixonar por uma boneca com proporções humanas, o tímido Theodore, interpretado por Joaquin Phoenix, se apaixona pela voz de sua assistente virtual, Samantha (Fig. 16). Theodore diferente de Lars, acaba de passar pelo fim de um conturbado relacionamento e encontra em Samantha (com a voz sendo interpretada pela atriz Scarlett Johansson) um subterfúgio para sua solidão e angústia. O filme também termina com Samantha “deixando” Theodore e este buscando seu lugar na sociedade. E “assemelhando-se à criatura de Frankenstein, Samantha não traz alívio para Theodore, ao contrário, faz com que ele confronte a si próprio. (Fioruci, 2019, p. 138)

Theodore é o retrato do homem contemporâneo, tendo que conviver com a “superficialização das relações humanas, cuja consequência é o escapismo representado pela vida virtual, pela interação mediada por gadgets, programas e plataformas que sugerem a aproximação entre as pessoas, mas que tendem a afastá-las.” (Fioruci, 2019, p. 134)



Fig. 16 – Theodore e “Samantha”

## CAPÍTULO 2 – EX-MACHINA

*E Adão deu à sua mulher o nome de Eva; por ser ela a mãe de todos os que vivem.*

*Gênesis 3:20*

Com a evolução do *CGI*<sup>15</sup> e dos efeitos visuais, e com o surgimento e aprimoramento de tecnologia de captura de movimentos, cada vez mais o cinema começa a recriar seres fantásticos e outras realidades alternativas cada vez mais verossímeis e tangíveis. Os autômatos do cinema agora, conseguem passar um misto de realidade e temor, convencendo-nos que suas existências estão apenas a um passo de se tornar algo real. O longa aqui escolhido como objeto central - *Ex-Machina* - nos apresenta uma realidade aparentemente muito próxima do que já vivemos, mas com a poderosa presença de um ser altamente tecnológico, no caso a ginoide Ava (Fig. 17).



*Fig. 17 – Ava em sua primeira aparição, conhecendo Caleb.*

---

<sup>15</sup> Computer Generated Imagery

## 2.1 – O enredo

*Ex-Machina*, cujo título deriva da expressão proveniente do latim com origem grega *Deus ex machina* (que significa *Deus surgido da máquina*), conta a história de um jovem programador chamado Caleb (Domhnall Gleeson) que, após vencer uma loteria interna do local em que trabalha, recebe a oportunidade de visitar, por uma semana, Nathan (Oscar Isaac), o recluso CEO<sup>16</sup> da empresa. Ao chegar ao local, Caleb é convidado a interagir e aplicar o *teste de Turing*<sup>17</sup> em Ava (Alicia Vikander), uma ginoide com inteligência artificial criada por Nathan (Fig.17). O *teste de Turing* consiste em um teste de inteligência comportamental para ser aplicado em uma máquina com a finalidade de apurar se esta possui consciência, comportamento e inteligência equivalentes aos de um ser humano.



Fig. 17 – Nathan explicando a Caleb os termos que ele terá que cumprir para participar do teste de Turing.

Após uma série de entrevistas Caleb fica fascinado e começa a se sentir atraído por Ava, e acaba por convencer-se de que o sentimento é recíproco. Após saber que Nathan pretende desativar Ava depois dos testes, Caleb decide encontrar um modo de libertá-la. O programador formula um plano de fuga, mas é surpreendido por Nathan, que revela saber das intenções de Ava desde o começo, e que era Caleb quem estava sendo testado. A intenção de Nathan era

---

<sup>16</sup> *Chief Executive Officer* - diretor executivo no português.

<sup>17</sup> Este teste fora criado pelo matemático inglês Alan Turing em seu artigo de 1950, "Computing Machinery and Intelligence".



descobrir até onde Ava conseguiria manipular um ser humano, mesmo este sabendo que ela era uma máquina. Mas quando o real teste de Nathan é revelado, Ava já havia sido libertada por Caleb. A ginoide então revela uma natureza apática, matando seu criador, Nathan, e deixando o ser humano que a auxiliou (Caleb) para morrer. O filme termina mostrando Ava chegando à civilização aparentemente passando-se por humana.

## 2.2 – “*It’s Promethean, man.*”

Quando se faz uma abordagem de uma obra ficcional onde a questão *criador vs criatura* é inevitavelmente desenvolvida em sua narrativa, é condizente contextualizar uma de suas principais origens: o clássico da literatura universal *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*, da escritora britânica Mary Shelley, lembrando que esse “efeito metafórico do monstro de Frankenstein nasce das angústias existenciais do homem racional, capaz de desafiar Deus no contexto das tradições e convenções do cristianismo europeu do início do século XIX.” (VUGMAN, 2018, p. 24). A idealização do poder de criação de uma vida artificial nos tempos atuais excedeu as ideias acerca do tema presentes na sociedade quando Mary Shelley idealizou seu romance em 1816, assim como aponta de forma interessante Vugman (2018):

Frankenstein carrega questões e temas que não foram superados. O dilema existencial nas sociedades contemporâneas, tão diferentes da Inglaterra da revolução industrial, permitiu que nos imaginássemos tão poderosos quanto Deus. A questão de Shelley sobre a humanidade dos monstros criados por mãos humanas avançou novos limites. Releituras mais recentes, como *Ex-Machina* (...), apresentam seres humanos artificiais não apenas fisicamente mais poderosos que seu criador, mas também indistinguíveis dos seres humanos (VUGMAN, 2018, p. 165).

O mito da criação aqui fora atualizado para uma sociedade dependente da tecnologia, com acesso a dados que outrora eram impossíveis de serem catalogados. Esse aglomerado de dados provindos dos usuários da rede, também chamado de *Big data*, não tem uma definição precisa, mas são todas as informações que involuntariamente se produz através da utilização de sites de busca, compras online e redes sociais. Basicamente tudo o que fazemos na rede torna-se uma espécie de algoritmo que será usado - na teoria - para uma melhor experiência online e para fins publicitários.

Em determinada cena, Nathan abre seu laboratório para Caleb e explica como de fato construiu Ava: o CEO (aqui cumprindo o papel do cientista impetuoso pertencente a Victor

Frankenstein na obra de Shelley) admite que, passando o limite do bom senso e sem nenhuma crise de consciência, invadiu as câmeras e microfones de todos de usuário de seu sistema de busca *BlueBook* e redirecionou seus dados pessoais afim de criar um banco de dados que serviria como o “cérebro pensante” de suas criações artificiais. (Fig.18)

Para o jornalista americano Kenneth Cukier, em seu *TED Talk* que ocorreu em Berlim em 2014, “A privacidade era o desafio principal na era dos pequenos dados. Na fase do *Big data*, o desafio será salvaguardar nosso livre arbítrio, escolha moral, volição e atuação humana”. Sua fala conversa diretamente com o comportamento de Nathan e nos mostra como o longa abordou a questão dos algoritmos e privacidade de forma verossímil.



*Fig. 18 – Nathan e Caleb no laboratório onde Ava foi criada.*

Neste momento é perceptível o caráter narcisista e egocêntrico de Nathan, que em nenhum momento percebe que suas ações não são corretas, e é também um dos indícios de que ele seria capaz de manipular qualquer coisa e qualquer pessoa afim de conseguir atingir seus objetivos. Além do mais, a questão do auto centrismo é muito presente em seu personagem, que demonstra não somente em ações mas também em palavras, que se auto enxerga como uma espécie de Deus, sendo possível fazer um paralelo conciso com a figura de Victor Frankenstein. Nas palavras de Vugman (2018),

Frankenstein e sua criatura situam o ser humano, e em particular o homem, não mais como criatura eleita de Deus, criado para usufruir da natureza como paraíso, de forma benevolente e harmoniosa, mas como um novo deus, movido por um impulso autocentrado, acima de leis externas, cujo interesse é testar o próprio poder realizador sem qualquer constrangimento ético e moral (VUGMAN, 2018, p. 96).

No próprio subtítulo da obra de Mary Shelley fica evidente a dimensão prometeica que a escritora enxergou no conflito de moralidade de seu Victor Frankenstein. O mito grego de Prometeu fora interpretado de muitas formas ao longo dos anos, e acabou sendo associado a punição para com aqueles que ousam desafiar as leis divinas. Segundo a mitologia, Prometeu era um dos titãs que habitava a terra antes da criação e do barro criou o homem à imagem dos deuses. Ao entregar para os homens uma tocha contendo o fogo divino, despertou a fúria de Zeus que o condenou a um castigo eterno de ser acorrentado a um rochedo do monte Cáucaso, onde um abutre lhe comia o fígado durante o dia para que este fosse regenerado durante noite e seu infortúnio recomeçasse na manhã seguinte. De acordo com Suppia (2011),

O castigo inclemente infligido a Prometeu decorreu basicamente da não submissão do titã à ordem então estabelecida, na qual Zeus reinava absoluto, e, mais especificamente, ao fato de ele ter roubado o fogo dos deuses e entregue tal dádiva aos homens. A entrega do fogo aos mortais (...) marcaria o início de uma era em que o homem se sobreporia à natureza. (...) Desde então os homens se tornaram os protegidos de Prometeu, que se oporia à Zeus face ao descaso com que o deus-monarca tratava os mortais, e a figura do titã punido iria se tornar, para a cultura ocidental, uma espécie de metáfora da condição humana (Suppia, 2011, pa. 161).

Em *Ex-Machina*, tal qual o Dr. Victor Frankenstein, em função de sua arrogância, Nathan perde o controle sobre sua criação e conseqüentemente sua própria vida. Como foi dito anteriormente, ele é pretensioso a ponto de se autodeclarar um Deus por ter criado uma forma de vida - uma forma artificial que ele pensa controlar, que ele despreza e que faz submissa às suas vontades. No entanto, do mesmo modo que o monstro de Frankenstein (ou como uma espécie de Eva bíblica), a ginoide Ava se rebela contra seu criador.

Aliás, Ava é uma analogia clara e direta a esta Eva bíblica e possui uma relação fundamental com o mito cristão da criação. O equivalente a *Eve* (o inglês para o nosso Eva) em hebreu é *Havvah*, que possui uma similaridade fonética com *hayah*, que significa vida. No livro de *Gênesis*, este é o nome que Adão escolhe para a mulher feita de sua costela pois ela é a escolhida para ser a mãe de toda a humanidade.

Ainda que Ava jamais possa conceber filhos de uma forma natural, ela ainda é sinônimo de vida, no sentido de uma nova forma de ser vivo - um (possível) recomeço da humanidade. Mas diferente de sua homônima, sua insubordinação é mais por uma questão de sobrevivência do que apenas curiosidade.

### 2.3 – As mulheres artificiais e o arquétipo de “mulher fatal”

O termo *inteligência artificial* fora criado pelo teórico americano John McCarthy em uma conferência na Universidade de Dartmouth em 1956 e o seu conceito “possui implicações que vão além de seu emprego técnico, pois aponta para a possibilidade de se criar pensamento nas máquinas, ou seja, a mente artificial.” (Porto, 2006). Para o filósofo e cientista da computação francês Jean Gabriel Ganascia (1997):

O termo *inteligência artificial* foi muitas vezes criticado por seu aspecto paradoxal e provocador. (...) digamos, em suma, que a inteligência artificial é um subterfúgio, um artifício destinado a dominar as máquinas atribuindo-lhes uma inteligência (GANASCIA, 1997, p. 22).

Pensando no contexto das ginoides mostradas no cinema, é interessante questionar por que elas são costumeiramente retratadas como seres em que essa *inteligência artificial* resultou em uma personalidade ambígua; um arquétipo de “mulher fatal”. Esse arquétipo feminino, frequentemente apresentado no francês *femme fatale*, é a representação de uma personagem feminina muito bonita, sedutora e ambiciosa, cujo objetivo geralmente é trazer a destruição aos homens que cruzam seu caminho, em especial ao herói da história, representado por um personagem masculino com que ela tenha algum envolvimento romântico.

Embora as mulheres fatais serem popularmente associadas aos clássicos filmes *Noir* das décadas de 40 e 50 (Fig. 19 e 20), as origens dessa personificação são um pouco mais antigas, sempre refletindo as ansiedades da sociedade acerca da sexualidade feminina e “apesar das diferenças estilísticas e culturais, bem como das motivações, há uma constante nesta tradição: a ambiguidade da figura feminina.” (MARTINS, 2001).



Fig. 19 – *Gilda* de 1946, com Rita Hayworth interpretando a femme fatale e personagem-título.



Fig. 20 – *Os assassinos* de 1946, com Ava Gardner interpretando a femme fatale Kitty Collins.

Este estereótipo de mulher perigosa já estava presente na mitologia grega, em personagens como Clitemnestra, a irmã gêmea não idêntica de Helena, que assassina seu marido Agamenon por vingança após este retornar da guerra de Tróia. Ele também se manifesta em personagens bíblicos como Dalila, que ao cortar os cabelos de seu amante Sansão, tira sua força e o leva a ruína; em Salomé que é apontada como uma das responsáveis pela execução de João Batista no Novo Testamento; e Eva, que devido sua transgressão, foi expulsa do paraíso junto com Adão.

Ao longo do século XIX, a inquietude do homem em relação ao comportamento feminino começa a ser bastante difundido por artistas e intelectuais, remontando ao imaginário clássico, “como se os homens não conseguissem resolver suas inquietações frente ao seu outro, trazendo para o campo da criação artística e intelectual seus desejos e ansiedades.” (MARTINS, 2001).

O perfil de mulher fatal geralmente segue um padrão: ela é sempre irresistível e sua primeira aparição geralmente é feita de uma forma impactante; ela usualmente usa sua sexualidade como uma ferramenta e é muito manipulativa, escondendo suas reais intenções. Tradicionalmente não é uma personagem interessada em maternidade e em uma vida doméstica convencional.

A popularidade deste perfil feminino nos filmes *Noir* se deu por conta diretamente da Segunda Guerra Mundial quando as mulheres foram trabalhar nas fábricas no lugar de seus

maridos e no pós-guerra, quando os homens regressaram para casa e começaram a se sentir ameaçados pela independência que essas mulheres ganharam ao sair de casa para trabalhar. Como explica Débora Sofia de Carvalho (2011),

Para a sociedade Americana, a guerra trouxe mudanças que ameaçavam a integridade dos valores e padrões convencionais familiares, tema que também tem grande significância no filme *Noir*. A nova mulher americana é acusada de uma distorção de valores, práticas familiares irregulares, promiscuidade, falta de respeito pelo homem e, principalmente, por uma rejeição dos papéis tradicionais femininos. Tudo isto reflete no filme *Noir* através da figura da *femme fatale* (CARVALHO, 2011, p. 52).

Ao pensar em como o gênero é parte importante da premissa de *Ex-Machina*, até que ponto Ava é apenas mais um estereótipo de *femme fatale* relegada as vontades de dois protagonistas homens? Por que sua personalidade se desenvolveu em um estereótipo de uma sexualidade feminina tão perigosa a ponto de arruinar a vida do homem que tenta salvá-la no final? *Ex-Machina* mostra que “não é sexista em si, mas usa estereótipos sexistas de forma bastante consciente.”<sup>18</sup> (GRIMM, 2020, p. 73, tradução nossa)

#### **2.4 - A construção de gênero dentro de *Ex-Machina***

Primeira coisa a se estabelecer é que *Ex-Machina* foi escrito e dirigido por um homem (Fig. 21); possui dois de seus três protagonistas principais como sendo homens héteros; uma personagem principal feminina que, dentro da história, foi projetada e construída por um desses homens e uma personagem feminina coadjuvante extremamente sexualizada, com uma função ambígua de amante/prestadora de serviços domésticos e que não tem uma fala sequer ao longo do filme.

---

<sup>18</sup> “Is not sexist itself but instead uses sexist stereotypes quite consciously.”



*Fig. 21 – Alicia Vikander que interpreta Ava e o diretor do longa, Alex Garland.*

Antes de tentar construir um gênero para Ava, primeiro precisa-se entender o papel dela como sujeito dentro da narrativa em que ela foi apresentada: ela foi idealizada e criada por um homem com orientação heterossexual e cisgênero, ou seja que se identifica com seu sexo biológico. Pensando em uma definição para ela, e seguindo o pensamento de Judith Butler,

Se alguém “é” uma mulher, isso certamente não é tudo o que esse alguém é; o termo não logra ser exaustivo, não porque os traços predefinidos de gênero da “pessoa” transcendem a parafernália específica de seu gênero, mas porque o gênero nem sempre se constituiu de maneira coerente ou consistente nos diferentes contextos históricos, e porque o gênero estabelece interseções com modalidades raciais, classistas, étnicas, sexuais e regionais de identidades discursivamente constituídas. Resulta que se tornou impossível separar a noção de “gênero” das interseções políticas e culturais em que invariavelmente ela é produzida e mantida (BUTLER, 2003, não paginado).

Ou seja, ela não poderia apenas ser uma mulher. Esta definição é a que Nathan, seu criador, pensou para ela, mas sua própria existência supera qualquer ideia pré-estabelecida – ademais fica evidente que de alguma forma os seres artificiais de Nathan desenvolveram, devido ao ambiente inóspito em que se encontravam, um instinto de sobrevivência. Eles se tornaram máquinas pensantes.

Ainda seguindo o pensamento de Butler, “por mais que o sexo pareça intratável em termos biológicos, o gênero é culturalmente construído” (BUTLER, 2003), e que “se o gênero são os significados culturais assumidos pelo corpo sexuado, não se pode dizer que ele decorra de um sexo desta ou daquela maneira.” (BUTLER, 2003). Em resumo, o sexo “biológico” dado por Nathan a seus seres artificiais, não necessariamente desencadeou um gênero feminino. Ele



constrói aqueles seres com corpos femininos e os nomeia como mulheres heterossexuais porque essa é a preferência dele como homem hétero cisgênero. (Fig. 22)



*Fig. 22 – Caleb encontra as ginoides criadas por Nathan antes de Ava.*

Como já citado, o sentimento de repulsa que as ginoides, empregando aqui o termo devido a aparência feminina, sentiram em relação a ele desencadeou um instinto de sobrevivência e não um desejo. Ava usa a sua sexualidade exclusivamente como uma “ferramenta” para poder se libertar de sua “prisão”. Mesmo assim sua sexualidade é muito ambígua. Judith Butler, reconsiderando o que Simone de Beauvoir sugere em sua obra “O segundo sexo” explica,

Beauvoir diz claramente que alguém “se torna” mulher, mas sempre sob uma compulsão cultural a fazê-lo. E tal compulsão claramente não vem do “sexo”. Não há nada em sua explicação que garante que o “ser” que se torna mulher seja necessariamente fêmea (BUTLER, 2003, não paginado).

Como hipótese, Ava abraça o gênero feminino dado a ela porque é aquele que vai lhe dar mais vantagens perante os dois homens que lhe são apresentados. Nathan, que não chegamos a ter certeza se não tentou alguma investida sexual em relação a ela, e Caleb que supostamente nutre sentimentos verdadeiros por ela. Ela sabe ler microexpressões e por isso tem certeza dos sentimentos de Caleb, e teve acesso a inúmeros bancos de dados que, possivelmente, possui informações sobre abuso e poder.

Talvez para Ava, a melhor forma de interpretar sua identidade seria usando o termo interpelação: “o processo pelo qual uma representação social é aceita e absorvida por uma



pessoa como sua própria representação, e assim se torna real para ela, embora seja de fato imaginária” (LAURETIS, 1987)

Teresa de Lauretis explica, pensando em Foucault e sua obra “História da sexualidade”, que “a sexualidade, normalmente considerada como questão natural, particular e íntima, é de fato totalmente construída na cultura de acordo com os objetivos políticos da classe dominante.” (LAURETIS, 1987). Classe dominante esta que Nathan representa em seu máximo - entretanto vale observar que o ator que interpreta Nathan é guatemalteco e não se encaixa em um padrão europeu branco, porém aparentemente dentro do universo proposto da trama, esse fato não tem relevância. Lauretis (1987) novamente pensando em Foucault, completa:

Mas a conexão entre a mulher e a sexualidade, e a identificação do sexual com o corpo feminino, tão difundidas na cultura ocidental, já há muito vêm sendo uma das preocupações centrais da crítica feminista e do movimento de mulheres independente, é lógico, de Foucault. A crítica de cinema feminista, em particular, já vinha abordando a questão num arcabouço conceitual que, embora não derivado de Foucault, não lhe é totalmente estranho (LAURETIS, 1987, p. 135).

## 2.5 – O olhar masculino dentro do Cinema

Teresa de Lauretis (1987), diz que antes mesma da publicação do primeiro tomo de “História da sexualidade” de Foucault na França em 1976,

Teóricas feministas na área do cinema vinham escrevendo sobre a sexualização das estrelas do cinema em filmes narrativos e analisando as técnicas cinematográficas (iluminação, enquadramento, edição, etc.) e códigos cinemáticos específicos (por exemplo, a maneira de olhar) que constroem a mulher como imagem, como objeto do olhar voyeurista do espectador; e vinham desenvolvendo não somente uma descrição, mas também uma crítica dos discursos psicossocial, estético e filosóficos subjacentes à representação do corpo feminino como lócus primário da sexualidade e prazer visual (LAURETIS, 1987, p. 135).

Essa é uma citação direta ao texto de Laura Mulvey – *Prazer Visual e Cinema Narrativo* – famoso estudo da teoria feminista de cinema, que apresenta o conceito de *Male Gaze*<sup>19</sup>. Aqui, Laura esclarece a dominância do olhar masculino dentro do cinema e a mulher como objeto receptor desse olhar. Em suas próprias palavras, “o ponto de partida é o modo pelo qual o cinema reflete, revela e até mesmo joga com a interpretação direta, socialmente estabelecida,

---

<sup>19</sup> *Olhar masculino*; Usado como termo para descrever o ato de observar uma mulher do ponto de vista masculino.

da diferenciação sexual que controla imagens, formas eróticas de olhar e o espetáculo” (MULVEY, 1975)

Para Lauretis (1987), o cinema como aparelho cinematográfico é uma tecnologia de gênero, apto a responder dois questionamentos-chaves: “não apenas o modo pelo qual a representação de gênero é construída pela tecnologia específica, mas também como é subjetivamente absorvida pelas pessoas a que se dirige” (LAURETIS, 1987). Nesse caso, pensando na interpretação do público, para a teoria feminista isso é um conceito marcado pelo gênero, “o que equivale a dizer que as maneiras pelas quais cada pessoa é interpelada pelo filme, as maneiras pelas quais sua identificação é solicitada e estruturada no filme específico, estão íntima e intencionalmente relacionadas ao gênero do espectador.” (LAURETIS, 1987)

O cinema, no papel de “inconsciente” e representando a parte dominante, dita as regras tanto do olhar quanto da forma que este olhar é construído. E pensando *Hollywood* como esse fator dominante que “codificou o erótico dentro da linguagem da ordem patriarcal dominante” (MULVEY, 1975), pensa-se que todo cinema influenciado por ele possui esse mesmo poder de manipulação do olhar. Mulvey completa esse pensamento citando que,

Foi através dos códigos do cinema bastante desenvolvido de *Hollywood* que o sujeito alienado, dilacerado em sua memória imaginária por um sentido de perda, pelo terror de uma falta potencial na fantasia, conseguiu alcançar uma ponta de satisfação através da beleza forma desse cinema e do jogo com as próprias obsessões formativas (MULVEY, 1975, p. 440).

Se há algo que se pode “alimentar” ao assistir a um filme é a escopofilia, ou seja, o prazer de olhar para alguém ou algo. Mulvey (1975), interpretando Freud, diz que pelo ponto de vista do psicanalista, a escopofilia é associada “com o ato de tomar as outras pessoas como objetos, sujeitando-as a um olhar fixo, curioso e controlador.” O cinema, que possui como característica algo que é feito exclusivamente para ser visto, não se encaixaria na posição de “ser espionado” a primeira instância. Porém, “embora o filme esteja realmente sendo mostrado, esteja lá para ser visto, as condições de projeção e as convenções narrativas dão ao espectador a ilusão de um rápido espionar num mundo privado” (MULVEY, 1975). Sendo assim, “o cinema satisfaz uma necessidade primordial de prazer visual, mas também vai um pouco além, desenvolvendo a escopofilia em seu aspecto narcisista.” (MULVEY, 1975)

Mas onde a figura feminina se encontra? Ela é o conteúdo primordial dessa escopofilia, já que ela não é o dono do olhar no cinema dominante. Para Mulvey (1975),

A presença da mulher é um elemento indispensável para o espetáculo num filme narrativo comum, todavia sua presença visual tende a funcionar em sentido oposto ao desenvolvimento de uma história, tende a congelar o fluxo da ação em momentos de contemplação erótica (MULVEY, 1975, p. 444).

Em um filme em que os protagonistas principais são homens, e aqui *Ex-Machina* funciona ao pensar na dupla Nathan e Caleb guiando a história e Ava como apenas um “acessório narrativo”, a mulher ali funciona “como objeto erótico para os personagens na tela e para o espectador no auditório.” (MULVEY, 1975) (Fig. 23)



Fig. 23 – Caleb observa Ava se despir pelo sistema de câmeras.

Mas porque, por exemplo, esse olhar não pode se virar para Nathan, nas cenas em que ele aparece no auge de sua masculinidade, treinando boxe de regata? Porque, segundo Mulvey (1975), “de acordo com os princípios da ideologia dominante e das estruturas psíquicas que a sustentam, a figura masculina não pode suportar o peso da objetificação sexual. O homem hesita em olhar para o seu semelhante exibicionista.” (MULVEY, 1975)

O homem aqui se projeta no herói masculino e controla o que é mostrado em tela. Ainda segundo Mulvey (1975), “é desta forma que a divisão entre espetáculo e narrativa sustenta o papel do homem como o ativo no sentido de fazer avançar a história, deflagrando os acontecimentos” (MULVEY, 1975). Em *Ex-Machina*, o homem ainda possui duas possibilidades satisfatórias de projeção: A do CEO rico, apto a criar mulheres artificiais em seu laboratório e a do herói romântico disposto a se sacrificar pela mulher amada.

## 2.6 – Quando a máquina se torna alguém

A linha entre homem e máquina é muito tênue. Antes quando a humanidade não possuía os meios de se criar máquinas (não exatamente máquinas avançadas como em *Ex-Machina*), era como um sonho distante, uma fantasia utópica. Era algo não material, longínquo. Donna Haraway (1985) explica como a relação homem/máquina mudou:

As máquinas não eram vistas como tendo movimento próprio, como se autoconstruindo, como autônomas. Elas não podiam realizar o sonho do homem; só podiam arremedá-lo. Elas não eram o homem, um autor para si próprio, mas apenas uma caricatura daquele sonho reprodutivo masculinista. Pensar que elas podiam ser outra coisa era uma paranoia. Agora já não estamos assim tão seguros. As máquinas do final do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é externamente criado, podendo-se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se costumavam aplicar aos organismos e às máquinas. Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes (HARAWAY, 1985, p.161).

O próprio Alex Garland sugere que “seu filme é ambientado a ‘daqui a 10 minutos’, porque se alguém como o *Google* ou a *Apple* anunciasse amanhã que construíram Ava, nós ficaríamos muito surpresos mas não tão surpresos assim.”<sup>20</sup> (GRIMM, 2020, p.52)

Dentro do contexto de *Ex-Machina*, Ava é apenas mais uma máquina presa em uma cela de vidro para Nathan. Ela não foi a primeira e não seria a última se a história tivesse terminado de outra forma. Nathan não pensa nela como um indivíduo mas sim como algo mecânico. Ele alcança o tão almejado futuro utópico, mas dentro de sua utopia não há espaço para os

---

<sup>20</sup> “His film takes place ‘10 minutes from now’, because if somebody like Google or Apple announced tomorrow that they had made Ava, we would all be surprised, but we wouldn’t be that surprised”

sentimentos de sua criação. Para ele, o que importa é chegar em uma perfeição que talvez ninguém, nem mesmo ele, possa alcançar. Quando Caleb finalmente tem acesso aos arquivos de Nathan e descobre sobre a existência e o destino de suas outras criações, ele fica horrorizado com a forma cruel com que Nathan se comporta. Para Grimm (2020),

A razão de toda essa cena ser tão absolutamente brutal é porque mostra que Nathan, por acidente ou intencionalmente, descobriu como induzir uma consciência em suas criações. (...) Ao contrário de trancar um animal perdido em um quarto, Nathan está aprisionando um ser que não só parece humano, mas também é capaz de se comunicar como um humano, articulando desejos e demandas específicas de uma forma que transmite claramente o que ela está experimentando.<sup>21</sup> (GRIMM, 2020, p.68)

Ele expõe suas criações a um terror psicológico e mesmo que não temos a capacidade de compreender onde termina a máquina e começa o fator humano, fica evidente que estamos perante a um ser vivo - e pensante - pelo tamanho desespero em que elas se encontram (Fig. 24). Grimm (2020) completa que “fica claro que Nathan criou um ser consciente, mas ele está tão obcecado em criar uma inteligência artificial verdadeira capaz de passar no Teste de Turing que não consegue perceber que pode ter criado uma nova forma de consciência completa.<sup>22</sup>” (GRIMM, 2020, p. 70)



*Fig. 24 – Uma das ginoides criadas por Nathan tentando desesperadamente sair de sua cela – a ponto de se autodestruir.*

---

<sup>21</sup> “The reason this entire scene is so absolutely brutal is because it’s shown that Nathan has, by accident or design, discovered how to engrain consciousness in his creations. (...) Unlike locking a stray animal in a room, Nathan is imprisoning a being that not only looks human, but is also able to communicate like a human, articulating specific desires and demands in a way that clearly conveys what she’s experiencing.”

<sup>22</sup> It’s clear Nathan created a sentient being, but he’s so fixated on creating true artificial intelligence capable of passing a Turing Test that he fails to realize he may have created a new form of consciousness altogether.

Observa-se que o ambiente que o filme propõe é uma mistura do passado com o presente, um “universo intimista e ao mesmo tempo perfeitamente artificial” (DURING, 2015, p. 216). Tem-se a sensação de um simulacro do passado dentro de um futuro obsoleto. Para During (2015),

O procedimento mesmo do “simulacro” é interessante pela maneira como consegue tornar a interpolação das épocas quase imperceptível, para melhor intensificar a nostalgia sentida em relação a um presente invadido por eflúvios do passado, ou que se recupera ele próprio na forma da retrospecção. (DURING, 2015, p. 217)

O longa em nenhum momento deixa claro em qual futuro é ambientado, se é longínquo, próximo, utópico ou mesmo distópico. Ele possui características e levanta questões totalmente identificáveis com o presente atual e nos aproxima de um cenário que já havia sido abordado no romance de Mary Shelley (e suas subsequentes adaptações), onde o ser humano se depara com o dilema moral de ter “um poder divino” ao alcance de suas mãos. Porém o longa de Alex Garland nos apresenta esse impasse de uma forma crível e identificável, sem monstros criados a partir de corpos humanos, onde a tecnologia será o catalisador da possível junção do homem e da máquina.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A mulher, desta forma, existe na cultura patriarcal como o significante do outro masculino, presa por uma ordem simbólica na qual o homem pode exprimir suas fantasias e obsessões através do comando linguístico, impondo-as sobre a imagem silenciosa da mulher, ainda presa a seu lugar como portadora de significado e não produtora de significado (MULVEY, 1975, p. 438).

Pensando dentro do contexto da fala de Laura Mulvey, entende-se que a mulher, em seu papel de portadora de significado, é a personificação direta das fantasias masculinas. Ela é a projeção de seus desejos, vícios e inseguranças. Ela não gera um significado, sua função é carregar a definição que lhe foi escolhida e é habitualmente apresentada em dois perfis (estes preconcebidos dentro do imaginário masculino): ou como uma figura bela e ingênua ou como uma figura ameaçadora, pronta a destruir a vida de todos os homens que cruzarem seu caminho. Ao olharmos para as mulheres artificiais aqui apresentadas, percebemos que elas são projeções diretas de seus criadores homens. Seja aqui falando dos diretores destes filmes – todos do sexo masculino – como dos seus criadores dentro da narrativa. Fora deste contexto, a mulher consegue um pouco mais de autonomia e não se limita apenas aos significados que a cultura patriarcal impõe a ela.

A representação de seres artificiais femininos, desde 1919 com *A boneca do amor* até chegar em 2014 com *Ex-Machina*, teve pontos positivos e pontos negativos. Percebe-se, ao olhar para os filmes aqui analisados, que existem desde interpretações consistentes e válidas, como por exemplo *Ela* de Spike Jonze, que nos mostra um provável futuro se cada vez mais virtualizarmos nossas relações humanas. Até representações esvaziadas de qualquer senso crítico, como a versão de 2004 de *Mulheres perfeitas*, e outras puramente centradas no olhar masculino, como *Mulher Nota 1000*.

*Ex-Machina* acaba por utilizar recursos sexistas para contar sua história: um homem heterossexual com um alto poder aquisitivo decide, ao construir uma inteligência artificial altamente tecnológica, dar um corpo e um gênero feminino para suas criações porque esta é a sua preferência como homem hétero cisgênero. Ele maltrata essas mulheres artificiais porque não consegue enxergar um fator humano ali, não apenas por serem máquinas, mas por uma visível misoginia. Ele mantém uma relação difícil de descrever e entender com uma dessas criações, no caso a personagem Kyoko, a tratando como uma amante e como uma prestadora

de serviços domésticos. Além de optar por fazê-la muda, de origem asiática e bela, como uma espécie de troféu exótico.

Em contrapartida, temos o personagem de Caleb, que funcionaria como um oposto a Nathan, um homem que se encaixa no estereótipo de bom moço e que a princípio não é interessante dentro da narrativa e não é atraente fora dela, mas que diz muito sobre o filme em si. Nathan recebe o papel de “vilão” da história que lhe é imposto - ele possui todos os estereótipos – e como consequência, Caleb herda o papel de “herói”, aquele que supostamente salvará a protagonista feminina e indefesa no final. Mas assim como na realidade, não existem muitos heróis em *Ex-Machina*.

A personalidade de Caleb acaba por ser eclipsada pela “vilania” de Nathan. Ele se enxerga diferente de seu oposto, mas assim como ele, reduz a existência de Ava a suas próprias projeções e desejos. Se a princípio, ele fica em dúvida em relação aos sentimentos dela em relação a ele, esse fato logo se dispersa pois em sua concepção ele é um homem exemplar e não teria motivos para ela não se sentir atraída por ele do mesmo jeito que ele se sentiu atraído por ela. Ele chega a questionar Nathan, se ela teria sido programada para flertar com ele, mas ao receber uma negativa, ele aceita o fato como sendo verídico e incontestável.

Em relação a construção de gênero dentro da narrativa de *Ex-Machina*, usando aqui as palavras de Joshua Grimm (2020): “o filme não é sobre Ava fazendo uma escolha sobre como estabelecer seu gênero, mas sim se ajustar às escolhas feitas para ela por um misógino poderoso encorajado por uma cultura sexista”<sup>23</sup>. Ava abraça o gênero que lhe foi atribuído em consequência do instinto de sobrevivência desenvolvido graças ao comportamento sórdido de Nathan. Apesar de não ficar claro se ela sabe que será desativada em algum momento, entende-se que ela tem conhecimento que está confinada no laboratório de Nathan relegada a suas ordens e a uma possível tortura psicológica, se nos basearmos nas filmagens encontradas por Caleb onde mostrava o que aconteceu com as ginoides anteriores a Ava.

Ainda sobre relação de gênero, a resposta para uma das perguntas principais da narrativa - Caleb pergunta para Nathan se este poderia ter projetado Ava como uma caixa cinza, sem gênero e ter obtido sucesso - pode ter sido respondida. Como fora estabelecido que as escolhas “estéticas” e de gênero de Nathan em relação a suas criações tem mais a ver com o fato de como

---

<sup>23</sup> “the film wasn’t about Ava making a choice about establishing her gender but rather adjusting to choices made for her by a powerful misogynist emboldened by a sexist culture.”



ele enxerga as mulheres do que com a possibilidade de sua criação ser bem-sucedida ou não, então sim, ele poderia ter projetado qualquer coisa em qualquer forma com sua inteligência e o nível de recursos a qual ele tinha acesso e que foram apresentados no filme.

A hipótese levantada de que este longa representa e ao mesmo tempo é sintoma desse processo de idealização/objetificação das mulheres nas narrativas acaba por se mostrar verdadeira, pois é possível identificar dentro de *Ex-Machina*, perfis de projeção masculina junto com uma personagem feminina cuja sexualidade e gênero fora construída de acordo com os objetivos de um personagem masculino que tem total dominação sobre ela. E todas as personagens femininas do longa são sempre observadas do ponto de vista masculino dentro da tela e controladas fora da tela por seu diretor do sexo masculino.

Para dar uma continuidade a este trabalho, o interessante seria encontrar obras com a presença de mulheres artificiais que tenham sido dirigidas e/ou roteirizadas por mulheres, para podermos abordar a direção de um olhar feminino acerca deste perfil de personagem e compararmos as diferenças. A intenção é expandir a discussão com base teórica em outras teorias feministas do cinema e outros estudos do contemporâneo e talvez também ampliar a investigação para narrativas seriadas.

Como dito anteriormente, as obras de ficção são projeções da sociedade em que elas estão inseridas, e analisar e compreender as representações femininas, mesmo que seja de mulheres artificiais, é entender a objetificação da mulher dentro desta sociedade. Ao olharmos para Ava, quando ela finalmente se liberta e enxerga o mundo fora de sua cela pela primeira vez, podemos relacionar não apenas com um instinto de sobrevivência, mas também com um ato de superação pela opressão masculina em que ela era imposta. Porque se há um fato incontestável nessa obra é de que Ava certamente, é o personagem mais humano presente no filme.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASIMOV, Isaac. **Eu, robô**. São Paulo: Aleph, 2015.

ASIMOV, Isaac. **Guide to the bible**: two volumes in one, the old and new testaments. New Jersey: Wings Books, 1981.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**: Histórias de deuses e heróis. Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2017.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: Feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003. E-book Kindle.

CARVALHO, Débora Sofia L. P. **Fatal, Cativa e Independente**: A Mulher No *Film Noir*. Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Coimbra - 2011

CHILDS, Martin. John McCarthy: Computer scientist known as the father of AI. **The Independent**. Inglaterra, 01 nov. 2011. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/news/obituaries/john-mccarthy-computer-scientist-known-as-the-father-of-ai-6255307.html>>. Acesso em: 14 nov. 2020.

CUKIER, Kenneth. Big Data is better data. Palestra proferida no **TED TALKS**, Berlim (Alemanha), jun. 2014. Disponível em: <[https://www.ted.com/talks/kenneth\\_cukier\\_big\\_data\\_is\\_better\\_data](https://www.ted.com/talks/kenneth_cukier_big_data_is_better_data)>. Acesso em: 14 abril 2020.

DREYFUS, Hubert L. **O que os computadores não podem fazer**: crítica da razão artificial. Rio de Janeiro: A Casa do Livro Eldorado SA, 1975.

DREYFUS, Hubert L. Desmistificador da inteligência artificial, ante Edward Feigenbaum, especialista em sistemas especializados. *In*: PESSIS-PASTERNAK, Guitta. **Do caos à**

**inteligência artificial:** quando os cientistas se interrogam. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1993. 8p.

DURING, Elie. O que é o retrofuturismo? - Introdução aos futuros virtuais. *In:* NOVAES, Adauto (Org.). **Mutações: o futuro não é mais o que era.** São Paulo: Edições Sesc, 2013, p. 209-232.

EISNER, Lotte H. **A tela demoníaca:** As influências de Max Reinhardt e do Expressionismo. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2002.

EISNER, Lotte H. Metropolis. *In:* **Fritz Lang:** o horror está no horizonte. Rio de Janeiro: Raio Verde Filmes, 2014, p. 78-84.

FIORUCI, Wellington R. O ser, a máquina e a solidão – *Her*, de Spike Jonze. **REVISTA 2i**, vol. 1, n.º Especial, 2019, p. 125–139.

GANASCIA, Jean-Gabriel. **Inteligência artificial.** São Paulo: Editora Ática, 1997.

GRIMM, Joshua. **Ex Machina (Constellations).** Auteur Publishing, an imprint of Liverpool University Press, 2020.

HARAWAY, Donna. O Manifesto ciborgue - ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX. *In:* HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org.). **Pensamento Feminista: Conceitos Fundamentais.** Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019, p. 157-210

KAPLAN, Ann. **A mulher e o cinema:** os dois lados da câmera. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

LARAIA, Roque de Barros. Jardim do Éden revisitado. **Revista de Antropologia**, v. 40, n. 1, p. 149-164, 1997.

LAURETIS, Teresa. A tecnologia de gênero. *In*: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org.). **Pensamento Feminista: Conceitos Fundamentais**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019, p. 121-155

LIPOVETSKY, Gilles. **A Terceira Mulher: Permanência e Revolução do Feminino**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

MARTINS, Ana Paula Vosne. **O caso Naná: representações de gênero no encontro entre texto e imagem no século XIX**. *História: Questões & Debates*, Curitiba, n. 34, p. 157-174, 2001. Editora da UFPR

MEIRELES, Alexander. ANDRÓIDE / AUTÔMATO / CIBORGUE / ROBÔ. **Dicionário Digital do Insólito Ficcional**. Brasil, 8 de maio de 2019. Disponível em: <<http://www.insolitoficcional.uerj.br/site/a/androide-automato-ciborgue-robo/>>. Acesso em: 14 jan. 2020.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. *In*: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983, p. 437-453.

NAZÁRIO, Luiz. **Da natureza dos monstros**. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.

NAZÁRIO, Luiz; DE SOUZA NASCIMENTO, Lyslei. **Os fazedores de golems**. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2004.

PORTO, Leonardo Sartori. **Uma investigação filosófica sobre a Inteligência Artificial**. *Informática na educação: teoria e prática*. Porto Alegre. Vol. 9, n. 1 (jan./jun. 2006), p. 11-26, 2006.

SHARKEY, Noel. *et al.* Report: Our Sexual Future with Robots. **Foundation for Responsible Robotics**. Países Baixos, 05 de jul. 2017. Disponível em:

<<https://responsiblerobotics.org/2017/07/05/fr-report-our-sexual-future-with-robots/>>.

Acesso em: 14 mar. 2020.

SUPPIA, Alfredo. **A metrópole replicante**: Construindo um diálogo entre *Metropolis* e *Blade Runner*. 2011. Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2011.

TEIXEIRA, João de Fernandes. **O que é Inteligência artificial**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

THOMPSON, Kristin. **Herr Lubitsch Goes to Hollywood**: German and American Film after World War I. Amsterdam University Press, 2005.

TURING, Alan M. **Computing Machinery and Intelligence**. *Mind*, New Series, Vol. 59, No. 236 pp. 433-460, Oct. 1950.

VUGMAN, Fernando. **A invenção do monstro**. Rio de Janeiro: Luva Editora, 2018.

WOSK, Julie. **My Fair Ladies**: Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves. Rutgers University Press, 2015. E-book Kindle.

## FILMOGRAFIA

**A GAROTA IDEAL.** Direção de Craig Gillespie. EUA, 2007. MGM Distribution. 1 DVD (106 min.)

**A NOIVA DE FRANKENSTEIN.** Direção de James Whale, EUA, 1935. Universal Pictures International. 1 BLU-RAY (75 min.)

**BLADE RUNNER: O Caçador de Androides.** Direção de Ridley Scott. EUA, 1982. Warner Bros. 1 DVD (117 min.)

**BONECA DO AMOR.** Direção de Ernst Lubitsch. Alemanha, 1919. (70 min.)

**ELA.** Direção de Spike Jonze. EUA, 2013. Warner Bros. 1 DVD (126 min.)

**ESPOSAS EM CONFLITO.** Direção de Bryan Forbes. EUA, 1975. Columbia Pictures. 1 DVD (115 min.)

**EX-MACHINA: instinto artificial.** Direção de Alex Garland. Reino Unido, 2014. Universal Pictures International. 1 BLU-RAY (108 min)

**METROPOLIS.** Direção de Fritz Lang. Alemanha, 1927 (versão restaurada em 2010). Versátil Home Vídeo. 1 BLU-RAY (148 min)

**MULHER NOTA 1000.** Direção de John Hughes. EUA, 1985. Universal Pictures International. 1 DVD (94 min.)

**MULHERES PERFEITAS.** Direção de Frank Oz. EUA, 2004. DreamWorks Pictures. 1 DVD (93 min.)

**NOSFERATU.** Direção de F.W. Murnau. Alemanha, 1922. Versátil Home Vídeo. 1 DVD (94 min.)

**O GABINETE DO DR. CALIGARI.** Direção de Robert Wiene. Alemanha, 1920. OBRAS PRIMAS. 1 BLU-RAY (77 min)

**VÊNUS, DEUSA DO AMOR.** Direção de William A. Seiter. EUA, 1948. Universal Pictures International. 1 DVD (84 min.)