

# EX-MACHINA: A RELAÇÃO CRIADOR-CRIATURA E A CONSTRUÇÃO DA FEMBOT<sup>1</sup>

## EX-MACHINA: THE CREATOR-CREATURE RELATIONSHIP AND THE CONSTRUCTION OF THE FEMBOT

---

Laura Carneiro dos Santos<sup>2</sup>

Leticia Pilger da Silva<sup>3</sup>

---

**RESUMO:** O presente trabalho tem como objetivo analisar o filme *Ex-machina: instinto artificial* (2015), do diretor e roteirista Alex Garland, a partir das relações criador-criatura, humano-máquina e homem-mulher encontradas entre as personagens. A partir da análise fílmica, é possível depreender que o conflito central da narrativa é essa relação conflituosa entre as personagens. Para auxiliar a investigação dessas relações, será realizada uma leitura intermediária com o romance *Frankenstein ou o Prometeu moderno* (2015), de Mary Shelley, acerca da construção dos criadores e das criaturas das duas obras; pretende-se também analisar a construção da figura da andróide feminina, chamada *Fembot*, e sua relação com a construção social da imagem estereotipada da mulher ocidental.

**Palavras-chave:** *Ex-machina*. Frankenstein. *Fembot*. Relação criador-criatura.

**ABSTRACT:** This paper aims at analyzing the movie *Ex-machina* (2015), by director and writer Alex Garland, considering the creator-creature, human-machine and man-woman relationships found between characters. Through the movie analysis, it is possible to infer that the central conflict of the narrative is this contentious relationship between characters. To support the investigation of these relationships, a reading between medias will be done with the novel Mary Shelley's *Frankenstein or the modern Prometheus* (2015), regarding the construction of creators and creatures in both works; it is also intended to analyze the construction of the female robot, *fembot*, and its relation to the social construction of the stereotyped image of the Western woman.

**Keywords:** *Ex-machina*. Frankenstein. *Fembot*. Creator-creature relationship.

---

<sup>1</sup> Artigo recebido em 16 de setembro de 2016 e aceito em 15 de novembro de 2016. Texto orientado pelo Prof. Dr. Klaus Friedrich Wilhelm Eggensperger (UFPR).

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Letras da UFPR.  
E-mail: csantoslaura@gmail.com

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Letras da UFPR.  
E-mail: leticiaspilger@gmail.com



## INTRODUÇÃO

*Ex-machina: instinto artificial* é um filme de 2015, escrito e dirigido por Alex Garland, que conta a história do jovem programador Caleb e sua relação com a máquina de inteligência artificial Ava, criação do cientista Nathan. Caleb é um programador do site de pesquisa *Blue Book* que ganha um sorteio cujo prêmio é a hospedagem na mansão do dono da empresa, Nathan, por uma semana. Chegando à mansão, Caleb descobre que seu chefe construiu uma andróide com inteligência artificial, e que ele será a parte humana do Teste de Turing, cujo objetivo é dizer se a inteligência artificial criada tem consciência. No decorrer dos sete dias e das sete sessões que compõem o teste, Caleb vai conhecendo Ava e se envolvendo emocionalmente com a andróide, que o manipula para que este a ajude a fugir. Caleb descobre, mais tarde, que este é um dos objetivos de Nathan: avaliar a capacidade de persuasão e manipulação de sua criatura. Na conclusão, Ava se liberta do criador-opressor, camufla-se de humana com a pele, cabelos e roupas das outras andróides que se encontram inativas no armário, larga Caleb preso na mansão, pega o helicóptero no lugar dele e vai experienciar o mundo, como ela sempre sonhou: no cruzamento de uma rua, para ter uma visão concentrada e mutável da vida humana.

Os conflitos do filme, portanto, estão na construção do relacionamento entre os personagens – Nathan e Caleb, Nathan e Ava e Caleb e Ava – e na falta de confiança entre eles, mas principalmente nas discussões morais. Isto se demonstra, por exemplo, na escolha de Caleb – que é o alter-ego do espectador – para ser o componente humano do Teste de Turing: ele seria moralmente “bom e confiável”. Além disso, ao lado de Caleb, o espectador é convidado a tentar desvendar o mistério da confiabilidade da dupla Ava-Nathan, mas também se vê em frente a várias questões morais acerca da criação de seres com inteligência artificial, pois Nathan cria as criaturas, domina-as e as destrói sem considerar o fato de que, a partir do momento em que as criaturas têm inteligência, elas têm consciência e, por isso, desejam tornar-se independentes do seu criador.

A trama do filme, porém, não se desenvolve apenas pelos fatos da narrativa, mas é reforçada pelos aspectos técnicos. O enquadramento do filme, por exemplo, revela proximidade entre os personagens Nathan e Caleb, vistos como antagonistas, e afastamento entre Caleb e Ava, que aparentam ter uma relação mais próxima. De mesmo modo, a iluminação do filme permanece em uma paleta de cores neutras - branco, cinza e preto – que reflete a frieza dos personagens e, de certo modo, das relações ali estabelecidas. Tal frieza também é reforçada pelo ambiente de cenário minimalista em que a narrativa é encenada.

Pode-se dizer que o figurino é composto de roupas casuais com cores também neutras e apresenta evolução ao longo do filme, principalmente em relação a Ava, que passa por três mudanças físicas. Em um primeiro momento, ela



é retratada com uma roupagem cibernética de modo a mostrar as engrenagens de seu corpo e, assim, afirmar a sua artificialidade. Em um segundo momento, Ava veste um vestido florido, um casaco, uma meia-calça de lã e uma peruca, que escondem parte de suas engrenagens e lhe concedem um pouco mais de humanidade. No final, Ava reveste-se com pele, deixando para trás sua **roupagem cibernética**, e coloca um vestido branco puro que representa seu efetivo **nascimento** como ser humano: esta é sua aprovação no Teste de Turing.

O Teste de Turing, criado por Alan Turing em 1950, é o teste que Caleb é convidado por Nathan a aplicar em Ava, sua inteligência artificial. O Teste avalia a capacidade de uma máquina de Inteligência Artificial de exibir comportamento inteligente equivalente ou indistinguível a um ser humano. O teste é feito com um juiz avaliando uma conversa textual entre um computador e um humano para tentar reconhecer quem é o computador. Caso não haja resultado óbvio, a Inteligência Artificial passa no Teste de Turing. Em *Ex-machina*, Caleb aponta que o teste aplicado é falho, já que ele sabe que questiona uma máquina. Nathan responde que esse é o verdadeiro teste: a máquina, Ava, convencer Caleb de que tem consciência mesmo ele sabendo que ela é artificial. O filme trabalha com outras dimensões para o Teste de Turing, já que Ava não é avaliada somente em sua inteligência, mas em suas emoções, sua empatia.

O filme se passa em um futuro próximo no qual a inteligência artificial tornou-se realidade. Pode-se até mesmo dizer que o filme pode ser ambientado no presente, já que se passa no meio de uma floresta norueguesa e mesmo a sequência final, que mostra Ava finalmente na cidade, entre os seres humanos, poderia fazer parte de nosso dia a dia. Isto é, em uma realidade hipotética, Ava poderia muito bem ser um de nós andando na rua e aproveitando a sua **simulada humanidade**.

A partir destes elementos, será explorada, nesta análise, além das relações entre as personagens (relação humano-andróide e criador-criatura), também a representação da andróide feminina, a chamada *fembot*, e o que isso diz sobre a construção social da imagem estereotipada da mulher, do antropocentrismo e do especismo ocidentais.

## REFERÊNCIAS A CRIADORES E FRANKENSTEIN

O filme de Garland é rico de referências a grandes criadores da história ocidental, como: Ludwig Wittgenstein, Wolfgang Mozart, Jackson Pollock, Robert Oppenheimer, Prometeu e, obviamente, Alan Turing. Tais referências não são aleatórias e permitem interpretar os personagens e também a



concepção prometeica sobre a robótica e sobre a criação tecnológica humana em geral presentes no filme.

O ser humano se mostra, muitas vezes, inconsequente ao aplicar sua inteligência para realizar invenções em nome do “progresso da humanidade” sem prever as possíveis consequências negativas de suas criações, pois se deixa seduzir pela curiosidade, pela admiração e pela emoção. O medo da invenção de materiais de autodestruição remonta às origens da cultura ocidental: ao mito grego de Pandora, deusa enviada à Terra por Zeus como castigo pela transgressão de Prometeu e que representa a liberação de males e dores na humanidade. No desenrolar da cultura grega, o povo passou a acreditar que o mito de Pandora se referia à própria condição humana, isto é, “cultura baseada em coisas produzidas pelo homem expõe constantemente ao risco de infligir danos a si mesmo” (SENNET, 2009, p. 12). Ava é um exemplo de criação imprevisível que inflige o criador, pois Nathan acreditava ter domínio completo sobre ela, mas deixou de lado o fato de que ela tinha consciência e, portanto, era autônoma de seu criador e poderia (como o faz) matá-lo.

Em certo momento, no meio do desvario alcoólico, Nathan exclama: “É Prometeu!” (EX-MACHINA, 2015), recuperando, assim, o causador do mito de Pandora e também o símbolo da cultura greco-latina para a sede humana por conhecimento (cf. SENNET, 2009). Há várias versões do mito de Prometeu, mas aqui recuperaremos brevemente as duas versões de Hesíodo e a versão de Goethe. *Teogonia*, de Hesíodo (1995), é a primeira obra a mostrar Prometeu, que, nessa versão, foi um titã grego que despertou a ira de Zeus ao oferecer a este ossos cobertos com gordura. Zeus aceita a oferenda e esconde o fogo dos humanos, então Prometeu rouba o fogo divino e o entrega aos humanos. Como vingança divina, ele é amarrado a uma rocha por toda a eternidade enquanto uma águia come seu fígado toda noite. Zeus então dá aos homens a primeira mulher, que trouxe o mal para a humanidade. Em *Os trabalhos e os dias*, também de Hesíodo (2002), descobre-se que essa primeira mulher é Pandora, que chega à humanidade com um jarro e liberta os males, mantendo guardada apenas a Expectação, e que simboliza o início da condição humana.

É possível fazer relação direta com Nathan, pois ele também roubou o **fogo** dos deuses, que seria o próprio título de **deus**, por ter criado um ser consciente. Além disso, quando as andróides Kyoko e Ava apunhalam Nathan, elas acertam a região do fígado, fato que pode simbolizar o castigo das criaturas pela forma opressora com que ele as tratava. Dessa forma, esse dado revela uma visão pós-humanista, pois não há deuses para realizar a vingança pelo roubo, mas há uma quebra da hierarquia da relação homem-andróide na qual as andróides reclamam por sua autonomia.

Na versão de Goethe (1979), Prometeu é um homem extraordinário que se nega a adorar os deuses e, por rebeldia, decide criar homens



segundo sua própria imagem que não precisam adorar os deuses. Nathan, assim como Prometeu, toma o lugar dos deuses como criadores de vida. Contudo, homem do tempo posterior ao anúncio da morte de Deus por Nietzsche, ao invés de criar humanos que não precisam adorar os deuses, Nathan cria seres artificiais submissos a ele, que podem ser desligados ou reprogramados quando ele quiser. Além disso, diferente do Prometeu de Goethe, que quer revelar seu lado rebelde ao criar seres humanos à sua própria imagem, Nathan não quer provocar deus nenhum, porque para ele deuses não existem, mas quer criar pelo prazer de criar e para (re)afirmar seu poder e sua genialidade, além de se colocar na posição vazia de **deus**.

Além disso, aqui é possível recuperar o título do filme, que recupera a expressão latina do teatro *deus ex machina*, oriunda do grego *mēchanēs Theós*, que significa **deus surgido da máquina**. A ausência do **deus** na expressão, já que é apenas *ex-machina*, pode significar que há a ausência de um deus, porque os humanos tomaram seu lugar e estão criando vida (apesar de ser artificial). Ademais, a partir da teoria pós-humanista que tira o ser humano da centralidade da história e da hierarquia do especismo (SUJI, 2015), pode-se dizer que o filme também permite a leitura da morte não apenas de deus, mas também do homem, literal e simbolicamente, já que a criatura artificial mata seu criador humano e deixa outro humano preso à deriva na casa.

Apesar de o filme não realizar referência direta, é possível realizar uma leitura do filme como hipertexto do romance *Frankenstein ou o Prometeu moderno*, de Mary Shelley, e apontar diferenças e similaridades com o filme, por um lado, no papel de criador de Victor Frankenstein e Nathan, e, por outro, na construção das duas criaturas inteligentes criadas por eles.

*Frankenstein ou o Prometeu moderno* foi escrito pela escritora inglesa romântica Mary Shelley em 1816 e é considerado o primeiro livro de ficção científica (PENNA, 2008) pois, segundo conta Percy Shelley, no prefácio de 1818, os acontecimentos do romance - a criação de vida pelo homem - foram considerados por Erasmus Darwin como "não sendo impossível de ocorrer" (SHELLEY, 2015, p. 73). De fato, o romance revela o desenvolvimento da ciência na época como a eletricidade e o galvanismo (SENNET, 2009). O romance conta a história do cientista Victor Frankenstein, que constrói uma criatura com pedaços de cadáveres e lhe dá vida com eletricidade.

Segundo João Camillo Penna, o romance apresenta o tema rousseauiano da piedade e da identificação com o outro, pois a história contada por Frankenstein desperta compaixão em Walton; o monstro lamenta o sofrimento dos De Lacey e se identifica com os personagens dos livros que lê; Frankenstein, que é o criador, é o único que não tem compaixão - pela sua própria criação. Segundo Harold Bloom (1965), um paradoxo presente no romance de Shelley que apresenta o dilema prometeico é a o fato de Frankenstein ser bem-sucedido na sua



tarefa. Ele consegue criar um homem natural melhor que ele. No entanto, a falha do cientista é a sua incapacidade de amar, sua falta de empatia. Ele temeu a sua criação e fugiu de suas responsabilidades.

Frankenstein é um exemplo arquetípico do indivíduo fáustico (CANTOR, 1984) e do cientista egocêntrico moderno. De fato, o motor do romance é a sua vontade insaciável de conhecimento (ROCQUE; TEIXEIRA, 2001) e a projeção da mitologia romântica do *self* (BLOOM, 1965). Na sua juventude, logo quando conheceu a alquimia, Frankenstein conta que “desejava aprender (quais) eram os mistérios do céu e da terra” (SHELLEY, 2015, p. 107), ou seja, compreender o mundo e seus fenômenos. De fato, os cientistas da época acreditavam que a ciência e a linguagem matemática eram capazes de desvendar todos os mistérios do mecanismo do universo, inclusive tomavam a fé como fenômeno físico (ROCQUE; TEIXEIRA, 2001). O ápice de sua sede pelo conhecimento acontece na sua tentativa de criar vida, tarefa em que é bem sucedido: “(...) eu poderia introduzir uma fagulha de existência na coisa sem vida” (SHELLEY, 2015, p. 131). Além disso, ele se reconhece como um inventor que ultrapassa os limites ao falar que: “Ao refletir sobre a obra que havia concluído, nada menos do que criação de um animal sensível e racional, *não podia considerar-me parte da manada dos inventores comuns*” (SHELLEY, 2015, p. 319, ênfase acrescentada). Nathan, por sua vez, não quer descobrir segredo algum, pois ele vive em um tempo em que o homem acredita ter descoberto praticamente tudo, ele apenas quer criar pelo prazer de criar e para confirmar a sua genialidade – ele, assim como Frankenstein, coloca-se na manada de inventores excepcionais –, reafirmar seu poder e ser pioneiro na criação de um ser artificial com consciência.

Frankenstein, no entanto, ao relatar sua história a Walton, reconhece que sua ambição e sua sede de conhecimento acabaram com sua vida, ou seja, o personagem revela ter passado por um processo de mudança e crescimento moral no decorrer da narrativa. Segundo Bloom, Frankenstein, em seu ato de criação, poderia ser tomado momentaneamente como um idiota moral. Ele estava tão preocupado com sua glória como criador que não pensou nas consequências desastrosas que poderiam acontecer (CANTOR, 1984). Ele reconhece que foi por causa de sua ambição e de seu egoísmo que ele perdeu toda a sua família e a paz na sua vida, pois ele não pensou nos demais – a vida de Justine poderia ter sido poupada se ele tivesse contado a verdade sobre a criatura, e também a de Elizabeth, se ele não tivesse ignorado a ameaça da criatura (ROCQUE; TEIXEIRA, 2001). No decorrer das ações, depois de ouvir o relato da criatura, Frankenstein até mesmo pondera sobre sua responsabilidade em relação à criatura enquanto criador, questionando-se em vários momentos, como em: “Será que eu, como seu criador, não tinha a obrigação de fazer o que estivesse a meu alcance para oferecer-lhe seu quinhão de felicidade?” (SHELLEY, 2015, p. 240). Tais questionamentos revelam uma ponderação moral sobre seus atos, apesar de eles virem apenas depois da morte de todos os seus familiares. Caracteristicamente



romântico, por carregar em si ambiguidades e duplos, Frankenstein pode ser considerado tanto um defensor quanto um infrator (HITCHCOCK, 2010), tanto a vítima como o monstro (BLOOM, 1965). Depois de seus aprendizados, ele aproveita o encontro com o viajante inglês no Polo Norte para alertá-lo sobre os perigos da ambição, e o aconselha a voltar para casa, retratando as duas condutas contraditórias no romance: “(...) a prudência limitadora versus a experimentação e o risco” (HITCHCOCK, 2010, p. 77).

Nathan, ao contrário, um Frankenstein corrompido, o cientista que aos trezes anos escreveu o código que fundou sua empresa – fato que o faz ser comparado a Mozart –, vai do começo ao fim do filme com sua pretensão e seu ar de superioridade, não aprendendo nada com os acontecimentos e menosprezando a capacidade de Caleb de enganá-lo, por ser **bonzinho**, ingênuo e ter valores morais fortes. Diferente de Frankenstein, Nathan em nenhum momento pondera moralmente sobre suas criaturas e suas ações. Ele diz que a criação de Ava não foi uma decisão dele, mas uma evolução da espécie, como se ele fosse apenas o catalisador do processo evolutivo. Ele desconsidera completamente o fato de suas criaturas pensarem por si próprias e terem memória, pois está disposto a desligá-las e reprogramá-las a qualquer momento, por seu bel-prazer. Seria possível dizer que Nathan carrega um resquício do duplo característico dos românticos pelo fato de Caleb – e, conseqüentemente, o espectador – ficar em dúvida quanto ao seu antagonismo ou protagonismo. Contudo, sua personalidade, pretensão e atitudes opressoras e machistas ao longo do filme fazem com que o espectador o considere majoritariamente o antagonista do filme.

As criaturas criadas por Frankenstein e Nathan foram construídas com gêneros distintos, dado que permite análise da função dessas criaturas dentro de suas narrativas. Frankenstein cria um ser humano do gênero masculino porque corresponde à criação patriarcal do mundo, pois Deus criou primeiro Adão e, para dar-lhe companhia, criou posteriormente Eva (CANTOR, 1984). Da mesma forma Zeus criou os deuses e homens por primeiro, e só depois da rebeldia de Prometeu é que criou Pandora, a primeira mulher, como vingança. Além disso, essa criação humana do homem representa uma transgressão à/violação da natureza, porque o homem age no sentido oposto às leis naturais de concepção e nascimento. O Prometeu Moderno de Shelley, no entanto, é um oposto ao prometeísmo, porque enquanto no mito de Prometeu há a valorização do crescimento de consciência humana, em Frankenstein há quebra desta lógica, pois o cientista aparenta ser um criador de vida, mas apenas consegue ser um criador de “morte-em-vida”<sup>4</sup> (BLOOM, 1965, p. 617)<sup>5</sup>. Assim, o cientista carrega em si a

---

<sup>4</sup> No original: “death-in-life” (BLOOM, 1965, p. 617).

<sup>5</sup> Todas as traduções de citações foram feitas pelas autoras deste artigo.



dualidade de Deus, enquanto criador, e Satã, enquanto rebelde transgressor das leis naturais (CANTOR, 1984).

Frankenstein cria sua criatura com pedaços de cadáveres e com 2,40 metros de altura para superar os problemas da estrutura limitada do corpo humano. A criação supera o criador não apenas em dimensões corporais, mas também na criatividade e na intelectualidade (BLOOM, 1965). O cientista chega a ponderar sobre o pedido da criatura de que ele crie uma mulher para lhe fazer companhia já que a sociedade humana o rejeitava por sua aparência física grotesca, mas acaba destruindo o começo do projeto porque reflete sobre uma possível reprodução das criaturas.

Nathan, diferentemente, cria andróides com gênero feminino por causa de sua possessividade patriarcal e para utilizá-las como objeto sexual - tal questão será aprofundada na seção *Representação da fembot*. Pode-se dizer, ainda, que ele seria o Adão que, por viver em um mundo sem deus(es), cria sua própria Eva, mas não de sua costela, e sim de sua massa cinzenta, isto é, de sua inteligência. Desse modo, pode-se dizer que Frankenstein quer criar um ser como ele para mostrar que o ser humano pode criar outro ser humano, e Nathan cria um ser inferior a ele - em sua visão misógina de mulheres como servis ao homem - para reafirmar a sua posição dominadora. Frankenstein nunca teve controle sobre sua criação tão logo esta está viva, enquanto que Nathan acredita dominar e controlar suas criações mental e fisicamente.

Além disso, é possível contrastar as duas criaturas considerando a diferença entre natural e artificial. A criatura de Frankenstein é um ser natural e biológico construído a partir de pedaços de cadáveres que foram animados, ao que tudo indica, por eletricidade (SENNET, 2009), ou seja, ele é praticamente um **humano**. Ele nasce adulto, mas precisa passar por todo o processo de aprendizado que um bebê passa, uma aprendizagem pela experiência, revelando a leitura que Shelley fez de John Locke e sua *tabula rasa* em 1816, como registra em seu diário (HITCHCOCK, 2010). A criatura precisou se acostumar à luz, descobrir como bloquear o frio e a se alimentar. Segundo ele, no início:

Nenhuma ideia em particular ocupava-me a mente; tudo era confuso. Sentia a luz, fome, sede, escuridão; inúmeros sons vibravam em meus ouvidos e por toda parte cheiros diversos vinham me saudar (...) comecei a distinguir minhas sensações umas das outras. Aos poucos vi claramente o fluxo transparente o fluxo transparente que me servia para beber e as árvores cuja folhagem dava-me sombra. Foi um deleite descobrir que um som agradável, o qual era frequente chegar-me aos ouvidos, saída das gargantas de pequenos animais alados que não raro bloqueavam a luz de meus olhos. (...) Às





vezes eu tentava imitar as delicadas canções dos pássaros, mas não conseguia. Às vezes desejava expressar minhas sensações de um jeito próprio, porém os sons toscos e inarticulados que produzia assustavam-me e de novo obrigavam-me ao silêncio. (SHELLEY, 2015, p. 191)

Além disso, a criatura também carrega em si o bom selvagem de Rousseau, pois ele nasce bom e a sociedade – por meio da rejeição – o corrompe. A criatura de Frankenstein almeja alcançar a felicidade, mas ele não pode ser feliz justamente porque quer se integrar à sociedade e viver na civilização. A história mostra como a civilização corrompe uma criatura benevolente e a transforma em um demônio (CANTOR, 1984). Além disso, a criatura detém uma consciência pura que faz com que cada novo conhecimento seja uma doença, seguindo a lógica de que quanto mais se sabe, mais se sofre. Além disso, a criatura é mais humana, mais intelectual e mais criativa que seu criador. A criatura também carrega em si o duplo, pois é mais amável que o criador e também mais odiável – todas as suas vítimas são inocentes –, mais digno de pena ao mesmo tempo que mais temível, além de ser concomitantemente Adão e Satã (BLOOM, 1965).

Por contraste, Ava é uma criatura robótica e artificial criada com metais e fios elétricos, e seu cérebro é formado pela combinação de gel compacto capaz de reorganização molecular com o sistema de dados do site de busca de Nathan e de dados oriundos do roubo (com o consentimento das operadoras) de dados dos celulares, via microfones e câmeras, do mundo todo. Além disso, Nathan criou órgão sexual ativo nas suas andróides, permitindo que elas sintam prazer no intercuro sexual. Apesar de, no final, Ava se revestir com pele e colocar roupas humanas, conseguindo iludir o espectador com sua suposta humanidade, ela nunca será biológica e natural, porque seu corpo é estruturado de material bruto e resistente e seu cérebro funciona de forma distinta – e muito melhor – do cérebro humano.

Diferente da criatura de Frankenstein, que aprende pelas suas experiências, Ava tem consciência de que ela nunca aprendeu a falar, mas sabe falar desde sempre. Isso porque ela recebeu um *input* do sistema de dados através do qual aprendeu as linguagens humanas, seja a verbal ou o desenho, e todo o conhecimento construído pela humanidade. Caleb chega a comentar com Ava que ela é semelhante ao argumento filosófico do conhecimento (*what Mary didn't know*), de Frank Jackson (1986), segundo o qual Mary era uma física que sabia absolutamente tudo sobre cores, mas que vivia dentro de uma sala preta e branca; dessa forma, Mary sabia tudo sobre as cores, mas não as conhecia; ela passa a ter o conhecimento completo sobre as cores quando sai da caixa preta e branca e as experimenta por meio do sentido da visão, e não apenas pela cognição. O conhecimento de Ava é semelhante ao de Mary até ela conhecer Caleb, pois então



ela precisa ler o ambiente e o programador, além de interpretar suas falas e reações, ou seja, Ava passa a aprender pela experiência e não apenas pelo *input* do sistema de dados. Segundo Nathan, o criador, Ava fora programada para fugir da redoma de vidro, e o Teste de Turing com Caleb permitiria que ela usasse autoconhecimento, imaginação, manipulação, sexualidade e empatia para convencê-lo a ajudá-la a fugir. Consciente de sua condição, Ava relata que seu maior desejo é andar no cruzamento de uma rua onde ela teria uma visão concentrada e mutável da vida humana e, portanto, poderia experimentar a humanidade através de seus sentidos. Na cena final do filme, Ava realiza seu desejo. Ademais, após deixar Nathan e Caleb para trás, ela aparece imersa pelas sombras das pessoas na rua até aparecer sob o Sol – em uma lembrança da Caverna de Platão.

A partir da forma como cada criatura aprende e apreende o mundo, cada uma tem uma relação diferente com o conhecimento. A criatura de Frankenstein fica mal ao adquirir o conhecimento, pois a partir dele ele tem consciência e lamenta a condição humana, Ava não. Ela se mostra uma personagem hermética e o espectador tem dificuldade em dizer o que ela está pensando e se ela é capaz de sentir. Ela não lamenta a condição humana, pois não a tem. Ela quer conhecer e apreender o mundo apenas pela apreensão do conhecimento.

Outra diferença entre as duas criaturas é a presença de sentimentos afetivos. A criatura de Frankenstein quer apenas ser amada pelas pessoas que encontra em seu caminho, mas ele só encontra ódio e repulsa por parte dos humanos devido à sua aparência grotesca. A aparência da criatura é um paradoxo irônico no romance, pois os desastres não aconteceriam se Frankenstein tivesse criado uma criatura esteticamente considerada bonita (BLOOM, 1965) – vale ressaltar, no entanto, que Frankenstein pretendia criar um ser de aparência atraente (HITCHCOCK, 2010). Por causa da rejeição que sofre pelo criador e pela sociedade, a criatura propõe a seu criador que ele crie uma fêmea tão feia quanto ele para lhe fazer companhia e para negar a sua feiura (CANTOR, 1984). Frankenstein até começa a criar a fêmea, mas desiste porque reflete sobre os perigos de uma espécie de monstros. Se a tivesse criado, “o Prometeu moderno teria assim criado uma Pandora moderna” (HITCHCOCK, 2010, p.74). Contudo, a única companhia capaz de satisfazer a solidão da criatura era o seu duplo, isto é, seu próprio criador, que foi incapaz de o amar (BLOOM, 1965).

Ava, por contraste, apresenta aparência com beleza padrão e não tem sentimentos afetivos por ninguém, ela apenas simula sentimentos românticos por Caleb para convencê-lo de que ela é uma mocinha indefesa e apaixonada que precisa de ajuda. Não é possível descobrir se Ava seria capaz de ter afeição por alguém ou mesmo se ela um dia iria querer criar outro andróide ou voltar ao centro de pesquisa de Nathan para resgatar as outras andróides para lhe fazer companhia. É mais provável que ela não queira companhia devido à sua



**inteligência pura** e a consequente supremacia da cognição sobre a emoção na sua artificialidade. Inclusive, o fato de ela querer ir a um cruzamento para ter uma visão concentrada e mutável da vida humana é justificada por sua sede instrumental de conhecimento e não por motivos sentimentais. Ava carrega em si o arquétipo artificial de robô, pois possui consciência, mas não é capaz de sentir.

No entanto, ambas as criaturas compartilham um sentimento: o ódio pelo criador. A criatura de Frankenstein culpa seu criador por tê-lo criado e, por ser tão feio, tê-lo rejeitado e lhe negado felicidade. A fuga e a rejeição de Frankenstein modelam o caráter da criatura, pois a repugnância é a primeira reação que a criatura encontra no mundo (HITCHCOCK, 2010). Ele chega a dizer a seu criador: "(...) [eu] deveria ter sido seu Adão, mas parece que acabei como o anjo caído (...)" (SHELLEY, 2015, p. 186); "Muitas vezes considerei Satã um emblema mais adequado de minha condição (...)" (p. 221); e "Tu, meu criador, me abomina" (p. 186). A criatura também questiona Frankenstein: "Maldito, maldito criador! Por que vingou em mim a vida?" (p. 228). Da mesma forma, na cena em que Nathan rasga o desenho que Ava fez do rosto de Caleb, ela o questiona: "(...) is it strange to have made something that hates you?"<sup>6</sup> (EX-MACHINA, 2015). Diferente da criatura de Frankenstein, Ava não quer ser aceita, apenas quer ser livre e independente.

A criatura de Frankenstein vinga seu ódio pelos humanos e pelo criador se transformando em um monstro e matando os parentes de Frankenstein, mas não mata diretamente seu criador. No final, a criatura acaba o matando por cansaço. Depois da morte do seu criador, a criatura chega a falar para Walton que irá se matar em uma fogueira porque ele já não tem mais motivos para viver. Isto porque Frankenstein e sua criatura eram metades do mesmo *self*, sendo metade intelecto e metade sentimento (BLOOM, 1965). O monstro era o *doppelganger* do cientista (CANTOR, 1984). Contudo, a narrativa acaba sem a confirmação de sua morte. Diferentemente, Ava e Nathan não eram complementares, apenas semelhantes na determinação por conseguir o que queriam. Ela vinga seu ódio pela opressão vivida diretamente ao enfiar uma faca na barriga de Nathan, e ela tem claro em sua mente o motivo para continuar vivendo: o início de sua experiência fora da redoma de vidro em que vivia. Ambos os criadores criam pela sede de criar, a partir da concepção de que a co-criação científica os tornaria deuses. No entanto, nenhum deles realizou sua criação com amor. Devido à ausência de amor, as criaturas os odeiam e a criatura de Frankenstein, apesar de estar viva, não pode viver.

---

<sup>6</sup> "É estranho ter criado algo que te odeia?" (EX-MACHINA, 2015).



## REPRESENTAÇÃO DA *FEMBOT*

*Ex-machina* é um filme que apresenta, em seu total, quatro personagens. Os humanos masculinos, Caleb e Nathan, e as andróides femininas, as *fembots* Ava e Kyoko. O filme se apoia, portanto, em discussões sobre a relação humano-máquina que abordam também a relação homem-mulher. A partir disso, pode-se analisar essa discussão a partir do que ela implica para os personagens do filme, sua narrativa, sua presença na mídia e no Cinema quanto ao tratamento das mulheres - ou, neste caso, *fembots*.

Primeiro, é preciso continuar a análise de Nathan como criador. Em *Ex-machina*, Nathan é apresentado como um homem inteligente, porém obcecado com o poder, e essa obsessão depende de ideias culturalmente estabelecidas de mulheres (SUJI, 2015). Ele cria somente andróides mulheres. Se o motivo para isso fica claro em Ava (ela precisaria seduzir Caleb), qual o motivo para as outras serem do gênero feminino? Para serem suas assistentes e também escravas sexuais, como Kyoko? A presença de tantas andróides femininas que Nathan facilmente descarta reforça sua visão de objetificação das andróides (AWAD, 2016) e também de mulheres.

Além disso, Nathan ainda apresenta superioridade patriarcal em relação às suas criações. Ele acredita que, por serem suas posses, elas jamais o superariam - mesmo Ava, que é apresentada como a criatura mais inteligente do filme. O problema de Nathan é que ele subestima os poderes de adaptação de sua inteligência artificial, não esperando que ela seja imprevisível. Jonsson e Velmet (2016) comparam Nathan ao personagem Theodore de *Her* (2013), que espera que seu sistema operacional Samantha evolua somente ao seu lado, por pertencer a ele. Além disso, Nathan erra ao tratar Ava somente como representação de mulher, o que nega sua posição como sujeito não-humano autônomo (SUJI, 2015) e implica em seu desejo de fuga.

Caleb, por outro lado, mesmo enquanto herói apresenta aspectos machistas. Ele também opera, como Nathan, a partir de seus interesses próprios em relação a uma andróide feminina. Ele ajuda Ava por ser atraído por ela e por acreditar que, ao final, ela ficaria com ele. Ele não demonstra interesse em salvar Kyoko, por exemplo, nem questiona se Ava seria capaz de fugir sozinha. Awad também indaga se, caso Ava fugisse com ele, mas não desejasse um relacionamento, Caleb ficaria satisfeito. Tanto Nathan quanto Caleb têm suas vontades de criação ligadas às suas vontades de procriação (BUCHANAN, 2016). Durante o filme, eles explicitam que uma consciência verdadeira depende de interação, mas ambos desejam relacionamentos em que mantenham o controle. Nathan, com sua possessividade invasiva e Caleb, que aceita tratar Ava como objeto de investigação (VELMET; JONSSON, 2016), que aceita um papel de **herói** perante Ava e que acredita que isso implica em retribuição necessária por parte



dela. Buchanan afirma que, mesmo que os personagens masculinos do filme sejam sexistas, isso não implica um filme sexista. Já Watercutter conclui que Ava é uma personagem do gênero feminino para dar poder aos personagens do gênero masculino, afirmando ainda que “quando a única protagonista feminina de seu filme tem a função de excitar seu protagonista enquanto em uma posição de ser desligada, isso diz muito sobre o que você pensa sobre o valor das mulheres em filmes”<sup>7</sup> (WATERCUTTER, 2016).

A atribuição de gênero à Ava, uma máquina, desconstrói a ideia de que gênero é parte da natureza humana, mas sugere que é uma construção social, construção esta que implica na dominação do homem sobre a mulher. Ou seja, a atribuição de gênero a Ava indica que ela é dominada por um homem, seu criador, assim como mulheres são dominadas na sociedade. Ao imaginar uma robô fêmea, Suji argumenta, ela está sob o controle de seu criador e do patriarcado, algo que fica claro com as robôs-sexuais do filme, por exemplo. *Ex-machina*, apesar de seu trabalho com noções pós-humanistas sobre o que é natural e o que é cultural entre humanos e andróides, ainda reflete noções de mulheres que são dominadas, mesmo em um relacionamento homem-máquina.

O Teste de Turing aplicado no filme também releva aspectos importantes sobre o papel de gênero dentro de *Ex-machina*. Por meio do Teste, Caleb deve determinar se Ava consegue simular uma pessoa real. Na conclusão do filme, Caleb afirma que sim, ela passa no Teste. Porém, Ava passa ao utilizar sua aparência, feminilidade, sedução e atratividade para mostrar que não é diferente de um humano. A partir do *input* da ferramenta de pesquisa que Nathan programou em seu software, Ava usa esses traços humanos para convencer Caleb a ajudá-la a escapar. O fato de que ela passa desse modo no Teste de Turing mostra que esses traços não são exclusivos aos humanos, mas implica que Ava os conquista por ser apresentada como ser do gênero feminino (SUJI, 2015).

Suji compara *Ex-machina* ao mito do Pigmaleão. No mito, Pigmaleão é um escultor que constrói a mulher perfeita para si em marfim e Afrodite transforma essa mulher, Galatea, em real. O mito reforça que a feminilidade perfeita só pode ser criada por um homem. Em *Ex-machina*, assim como Galatea é perfeita para Pigmaleão, Ava é a mulher perfeita para Caleb, construída a partir de seu histórico de pesquisa de pornografia na internet. Nathan modela Ava desse modo já que seria mais fácil que ela passasse no Teste de Turing se Caleb a tratasse como do gênero feminino. Essa programação de Ava como uma *fembot* atraente, unida aos *inputs* que ela recebe sobre convenções sociais,

---

<sup>7</sup> No original: “(...) when the only female lead in your movie is one whose function is to turn the male lead on while being in a position to be turned off, that says a lot about what you think of the value of women in films”(WATERCUTTER, 2016).



também serve para negar sua posição como sujeito, Suji afirma, já que ela só passa no Teste por sua feminilidade.

Segundo Watercutter, essa ligação do Teste de Turing com um gênero é necessária. Já que o objetivo da máquina é convencer alguém de que é um humano, Watercutter afirma, a máquina deve assumir um gênero, já que humanos possuem gênero. O problema aqui está no uso das características desse gênero. O que Ava faria para passar no Teste caso ela fosse um andróide do gênero masculino? (SUJI, 2015). Pouco provável que teria de usar seu corpo, mas teria a oportunidade de usar apenas a sua inteligência. Se *Ex-machina* procura discutir a consciência de uma inteligência artificial, porque prova essa consciência através de flertes e não de discussões intelectuais? Watercutter indaga: “É possível que Ava teria convencido Caleb que ela passa o teste com menos olhares charmosos e mais análises sobre assuntos mundiais? O que Ava teria feito caso fosse um ele?”<sup>8</sup> (WATERCUTTER, 2016).

A partir desses aspectos do filme, podemos entender que Ava, embora construída como máquina, reproduz padrões culturais e humanos de gênero. Mais uma vez, isso ocorre porque Nathan usa de sua aparência feminina e vulnerabilidade (ensinada) para aumentar suas chances de passar no Teste de Turing. Em um vácuo social, Velmet e Jonsson argumentam que Ava seria sem gênero (afirmação defendida pelo diretor e roteirista do filme, Alex Garland), mas a partir de sua aparência, dos *inputs* que recebe de Nathan e de sua interação com Caleb, ela entende até onde consegue chegar a partir de sua forma feminina. Isso é demonstrado na cena em que ela pergunta a Caleb se ele deseja ir a um encontro. Esse conhecimento do comportamento de mulheres dentro da sociedade permite que ela se comporte como donzela em perigo para que Caleb tente resgatá-la, mesmo que ela seja forte e possivelmente perigosa. Ou seja, ela é uma máquina cibernética que pensa a partir dos *inputs* de Nathan e da internet, mas isso é controlado com base em comportamentos padrões do gênero feminino (SUJI, 2015).

O fato de Ava saber usar comportamentos sociais femininos no filme acaba implicando que esses fatores sejam negativos. Ao manipular Caleb, Ava confirma um estereótipo de mulheres que usam sua atratividade para conseguirem o que querem. Ava pode parecer mais forte que Kyoko intelectualmente, mas é tão definida por sua sexualidade quanto ela, já que foi igualmente construída com órgão sexual artificial. Comparando Ava e Eva, pode-se dizer que ambas são as mulheres originais de suas **espécies** e que ambas se rebelam contra seus criadores em busca de conhecimento. Representando dessa forma suas mulheres primordiais,

---

<sup>8</sup> No original: “Is it possible Ava could’ve convinced Caleb she passed the test with fewer pleading glances and more analysis of world affairs? What would Ava have done to pass if she was a he?” (WATERCUTTER, 2016).



a cultura ocidental revela que enxerga o gênero feminino como sedutor, desobediente e inconfiável. O fato de que Ava se liberta a torna humana; o fato de que ela usa de sua aparência para isso a marca como sedutora e desobediente (SUJI, 2015). Ela é a criatura mais inteligente do filme, mas mesmo assim se liberta apenas por flertar e manipular (WATERCUTTER, 2016). Além destes, ela ainda cai em outros estereótipos como da *femme fatale* e da falsa donzela em perigo. Por estes motivos, mesmo com aspectos pós-humanistas, o filme revela se basear em visões ocidentais do papel da mulher, mesmo em uma relação humano-máquina.

Por fim, essa visão que *Ex-machina* apresenta de suas andróides femininas não é isolada, mas faz parte da cultura da ficção científica. Em *Ex-machina*, como discutido acima, Ava é definida principalmente por sua sexualidade. Um robô do gênero masculino, ao ter aplicado o Teste de Turing, provavelmente não teria envolvido os sentimentos de Caleb. Watercutter argumenta que "Andróides masculinos conscientes querem conquistar ou explorar ou procurar iluminação intelectual; andróides femininas podem ter os mesmos objetivos, mas sempre o fazem com um pouco de *sex appeal*, ou pelo menos em uma forma *sexy*"<sup>9</sup> (WATERCUTTER, 2016).

O destino de Ava segue o destino de outras inteligências artificiais que vieram antes dela na história do cinema ocidental: a Maria de *Metrópolis*, a Samantha de *Her* e a Pris de *Blade Runner*. Ava é uma andróide na forma feminina e reflete como Hollywood enxerga mulheres. Mesmo quando uma robô feminina tem características violentas, como a T-X de *Exterminador do futuro 3* ou a própria Ava, ela é representada como bela. E, quando elas não têm corpo, como a Samantha de *Her*, elas ainda assim são sexualizadas a partir de suas vozes de um modo que robôs masculinos, como HAL 9000 (*2001 - uma odisséia no espaço*), não são (WATERCUTTER, 2016). O que se entende é que criações masculinas – como a própria criatura de Frankenstein – têm a permissão de serem vidas artificiais sem beleza que as criações femininas não têm. O que as define é perfeição física, não intelectual.

E se *Ex-machina* por um momento parece avançar nessas caracterizações femininas, as robôs belas e sensuais, com órgãos sexuais, utilizadas e dispensadas como objetos sexuais, impedidas de falar, crescer, evoluir e obrigadas a servirem seu criador contradizem esse pensamento. A personalidade feminina de Ava revela o sexismo dos personagens masculinos do filme, mas possivelmente também de seu roteirista, do universo da ficção científica e de Hollywood.

---

<sup>9</sup> No original: "Sentient male androids want to conquer or explore or seek intellectual enlightenment; female droids may have the same goals, but they always do it with a little bit of sex appeal, or at least in a sexy package" (WATERCUTTER, 2016).



## CONCLUSÃO

Este trabalho procurou analisar o filme *Ex-machina: instinto artificial* a partir de aspectos fílmicos e de sua narrativa para investigar a relação entre criação, homem, máquina e gênero. A aproximação com *Frankenstein ou o Prometeu moderno* revelou importantes ligações que ajudaram a interpretar os personagens do filme, sendo comparados os criadores, Victor e Nathan, a partir de suas revisões de Prometeu e suas moralidades e responsabilidades quanto à suas criações. E se o vernáculo *Frankenstein*, desde o século XIX, “tornou-se uma palavra de código para ambição pervertida, para novas ideias invocadas com boas intenções, mas destinadas a desenvolver-se e mudar além de todo o reconhecimento, acabando por sobrepujar os que as conceberam” (HITCHCOCK, 2010, p. 115), Ava é uma descendente robótica da criatura de Frankenstein. Diferentes em natureza, em gênero e em condições de vida, ambas as criaturas ainda assim apresentam ressentimento para com seus criadores pela forma com que foram criados e tratados, sem afetividade e sem compaixão. A partir desta análise da relação criador-criatura, discutiu-se também a criatura como robô feminina, *fembot*, cuja representação denunciou um universo de sexismo no filme. Ava também nos ensina que há muito que ser mudado na representação das *fembots* e das mulheres em geral, no cinema.

## REFERÊNCIAS

AWAD, K. *If you think 'Ex Machina' is about Ava's humanity, you didn't pay attention*. Disponível em: <<http://www.hypable.com/ex-machina-ava-pass-test/>>. Acesso em: 30 jun. 2016.

BUCHANAN, K. *Does Ex Machina have a woman problem, or is its take on gender truly futuristic?*. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2015/04/why-ex-machina-take-on-gender-is-so-advanced.html>>. Acesso em: 4 jun. 2016.

BLOOM, H. An excerpt from a study of Frankenstein: or, the New Prometheus. *Partisan Review*, v. 32, n. 4, New York, 1965, p. 611-618.

CANTOR, P. A. The nightmare of Romantic idealism. In:\_\_\_\_\_. *Creature and Creator: Myth-Making and English Romanticism*. Cambridge/Nova York: Cambridge University Press, 1984, p. 103-132.

EX-MACHINA: instinto artificial. Direção de Alex Garland. RU: Andrew Macdonald e Allon Reich; Universal Pictures International, 2015. 1 DVD (108 min).





GOETHE, J. *Antologia*. Tradução, notas e comentários de Paulo Quintela. Coimbra: Centelha, 1979.

HESÍODO. *Os trabalhos e os dias*. Tradução de Mary de Camargo Neves Lafer. São Paulo: Iluminuras, 2002.

\_\_\_\_\_. *Teogonia: a origem dos deuses*. Tradução de Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras, 1995.

HITCHCOCK, S. *Frankenstein: as muitas faces de um monstro*. São Paulo: Larousse do Brasil, 2010.

JACKSON, F. What Mary didn't know. *The Journal of Philosophy*. v. 83, n. 5, mai. 1986, p. 291-295.

PENNA, J. C. Ficção Científica (da condição inumana). In: NOVAES, A. (Org.). *Mutações: ensaios sobre as novas configurações do mundo*. Rio de Janeiro: Agir, 2008, p. 185-216.

ROCQUE, L.; TEIXEIRA, L. Frankenstein, de Mary Shelley, e Drácula, de Bram Stoker: gênero e ciência na literatura. *História, Ciências, Saúde*, v. 8, n.1, Manguinhos, mar.-jun. 2001, p. 11-34.

SENNET, R. *O artífice*. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SHELLEY, M. *Frankenstein ou o Prometeu moderno*. Tradução de Christian Schwartz. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2015.

SUJI, L. *From fear of the other and the "new exotic lover" to posthuman love: the representation of female gendered intelligent machines in "Do androids dream of electric sheep?", "Galatea 2.2", "Ex Machina" and "Her"*. 2015. 49 f. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Faculty of Humanities, Utrecht University, Utrecht, 2015.

VELMET, A.; JONSSON, M. *Feminus Ex Machina*. Disponível em: <<https://lareviewofbooks.org/article/feminus-ex-machina/>>. Acesso em: 4 jun. 2016.

WATERCUTTER, A. Ex Machina has a serious fembot problem. *Wired*. Disponível em: <[://www.wired.com/2015/04/ex-machina-turing-bechdel-test/](http://www.wired.com/2015/04/ex-machina-turing-bechdel-test/)>. Acesso em: 4 jun. 2016.

