

Ex Machina (Alex Garland)

MARTA GARCÍA SAHAGÚN

Ava, 25. Los usuarios de la red de contactos Tinder que acudieron el año pasado al festival SXSW en Austin tuvieron la oportunidad de ponerse en contacto con esta joven, cuya foto venía acompañada de la siguiente información: «Near New York. I like to draw. And busy intersections in cities» (PLAUGIC, 2015). Una vez en contacto, la chica les hacía preguntas como «Have you ever been in love?» o «What makes you human» (LEE, 2015). Finalmente eran reconducidos a la página de Instagram de Ava donde, para su sorpresa, descubrían que quien estaba tras aquella imagen no era un ser humano sino un robot o, mejor dicho, la protagonista de *Ex Machina*: un androide que posee -o se espera que posea- inteligencia artificial.

Como se puede imaginar, detrás de esta ficción estaba el equipo encargado de la campaña de marketing de la película, que introducía así a los usuarios en la dinámica de un vago test de Turing donde la chica resultaba ser no humana. La instantánea de la joven que aparecía en la pantalla pertenecía a la actriz Alicia Vikander, protagonista de la película, entonces no tan conocida para el público estadounidense. El rostro de la sueca actuaba, a través de la interfaz, como una máscara para confundir al crédulo sobre quién se encontraba verdaderamente tras esa imagen. A su vez, conformaba parte de un catálogo (Tinder) que, junto con el rostro genérico y la tipología, “provocan que

el propio rostro se vuelva anónimo, ya no pertenece a un sujeto, apenas a un individuo, sino mucho más a una clase, un grupo, una categoría social, incluso psicológica" (AUMONT, 1998: 190). El retrato de la joven no conducía siquiera a una persona, sino a un mecanismo para publicitar la película. Igualmente, en el filme la imagen de Ava no es sino un instrumento que el androide utiliza para escapar de su encierro por medio de su aspecto: el de una mujer. Máscara y perfil sirven de señuelo para lograr un objetivo más allá de la apariencia inicial que estas representaciones puedan generar.

La mujer -humanoide- como objeto de la mirada

En *Ex Machina* Caleb Smith (Domhnall Gleeson), un programador de la empresa líder en búsquedas por internet, gana una estancia de una semana en la residencia del dueño y fundador de la misma, Nathan Bateman (Oscar Isaac). La casa, completamente aislada del resto de la sociedad, es también el lugar donde tiene su centro de investigación y, por tanto, sus nuevas creaciones. Nathan le propone a Caleb conocer su nuevo prototipo, Ava, un androide dotado de inteligencia artificial, para resolver si, aun sabiendo que no es humana, puede hacerle creer que tiene conciencia. En el transcurso de las sesiones entre Caleb y Ava las preguntas traspasan la barrera de la ficción para reconducirse hacia el público, que se cuestiona su identidad del mismo modo que el robot -e incluso Caleb- lo hace con la suya. Los paralelismos entre ambos entes, humano y máquina, se suceden. Mientras uno posee un origen atribuido popularmente a un Dios, el otro también cuenta con un creador, Nathan; si uno tiene una combinación singular que conforma su ADN, el otro depende de la programación específica con la que ha sido configurado, tal y como le señala Nathan al recién llegado: "Of course you were programmed. By nature or nurture, or both". Y, por supuesto, el deseo de libertad e individualidad, el mismo que Erich Fromm se preguntaba si era inherente a los hombres (FROMM, 2006), aplicado a estos prototipos.

Por medio de un proceso de empatía, Caleb termina descosificando a Ava y otorgándole el mismo valor que a un ser humano -ya que decide, por su propia cuenta, que merece ser liberado de su confinamiento-. Sin embargo, debemos cuestionarnos si también este gesto supone el paso de la joven de objeto a sujeto a través de la mirada, tanto de los personajes como de la cámara.

A lo largo del filme Ava es observada. La casa se encuentra rodeada de cámaras cuyas imágenes pueden revisar los dos personajes masculinos. Ambos pueden ser escudriñados y, a su vez, mirar. Sin embargo, este gesto está prohibido para Ava. Ella no puede sino

ser el objeto de estas lentes y su único reducto de rebeldía y libertad -de esa carga que supone ser contemplada- son los cortes de luz que ella misma provoca.

En *Ex Machina* los personajes masculinos son los que miran, y ellas, tanto Ava como la otra humanoide que habita y sirve a Nathan, Kyoto, constituyen la parte pasiva de esta acción. Este papel, ejercido por tantas figuras femeninas en el cine, fue criticado por Laura Mulvey en *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1999), donde ponía de manifiesto el rol activo del hombre en contraposición con el pasivo de la mujer. Esta última generalmente es mostrada como un objeto de placer visual por medio de dos niveles distintos:

Traditionally, the woman displayed has functioned on two levels: as erotic object for the characters within the screen story, and as erotic object for the spectator within the auditorium, with a shifting tension between the looks on either side of the screen (MULVEY, 1999: 838)

Ava se convierte en el objeto de deseo de Caleb, y así es cómo es contemplada por él.

Sin embargo, la mirada de los espectadores también contiene ese matiz de fascinación por la humanoide. Y eso se debe a los planos de Garland, que recorren lentamente su anatomía haciendo especial hincapié en sus movimientos y, claro está, en el rostro. Así, los primeros planos puntualizan su importancia en la propia narración. Como apuntaba Aumont: "el primer plano pinta el tiempo, se identifica con el tiempo, lo exagera o a veces quiere detenerlo (...)" (1998: 198) y, al hacerlo sobre la cara, "la pantalla se vuelve toda rostro" (1998: 97). En este caso, al captar los gestos humanos del androide, el rostro de Ava inunda la pantalla con toda su humanidad afectando a la propia narración y al desarrollo de la trama.

Por otro lado, el género del prototipo la cataloga como mujer con todas las implicaciones que ello conlleva; tanto por los personajes como por el tratamiento que el director hace de su imagen técnica y narrativamente -recordemos que en la historia ella es mostrada a través de las pantallas, allí donde no les es permitido mirar-. Y precisamente es el propio género, a su vez, el que le permite seducir a Caleb y liberarse de su encierro: "By desiring Ava he [Caleb] identifies with her programmed body, rejecting his own corporeal body (...) he questions whether he himself could be as well" (BROWN, 2015: 30). Sobre la decisión de otorgarle un género al robot, el director sostiene:

My feeling was, the hardest thing was essentially to stop people automatically providing a gender, and beyond that just providing human-like qualities. Because we talk

a lot about objectification, but actually more often what humans do is they de-objectify things. They attribute sentient qualities to things that don't actually have them, and so the initial path with Ava was to make her seem like a machine. That your first impression was not, "This is a young woman who is dressed up like a robot" but this is unambiguously a machine -and therefore in some respects doesn't have a gender (BAKER-WHITELAW, 2015)

Pero Ava es concebida como mujer no para serlo plenamente, sino para ser mirada como tal. Para ello Nathan la crea con la apariencia de las chicas que le gustan a Caleb, ya que tiene acceso a la información sobre sus búsquedas pornográficas en la web. Su corporeidad, a su vez, la aleja de otros personajes contemporáneos dotados de inteligencia artificial, como Samantha en la película de Spike Jonze *Her* (2013). Ava tiene cuerpo, tiene rostro, mientras que Samantha, no.

Una posee el físico de una mujer, la segunda tan solo se puede presentar como un sistema operativo. Sin embargo, Jonze se encargó de ponerle cara en el imaginario de los espectadores a esa voz. Tras rodar con Samantha Morton, el director cambió su interpretación vocal por la de Scarlett Johansson, dejando que la famosa actriz acompañara al resto del elenco a los festivales y demás *premieres* públicas. Esto provocó que, aunque la protagonista no tuviera rostro, el espectador, una vez en el cine, le otorgara el escogido personalmente por Jonze. Como Brown señala: "(...) the distinctions between Ava and Samantha evoke questions of gender identity in relation to embodiment, not only within the two forms of AI but also within their human counterparts" (BROWN, 2015: 27). Esto nos permite focalizar nuestro interés hacia una de las partes del cuerpo de Ava en *Ex Machina*: el rostro.

El rostro como máscara y la máscara como rostro

Según Jacques Aumont, "el rostro, como singularidad humana, es lo que define al hombre" (1998: 188). Por ello, su presencia nos remite hacia lo humano; una cara sobre otro tipo de entes siempre nos despierta cierta inquietud. Mientras Nathan observa a Ava y a Caleb como un mero gesto de control; Caleb la contempla con fascinación y no sin cierta escopofilia hacia su imagen. Él observa sus movimientos con verdadero placer, tanto a través de las pantallas como en directo. La cámara se posa sobre ella del mismo modo. Lentamente se escudriñan sus facciones, su mirada, su sonrisa.

Si Aumont consideraba que al final del siglo XX el rostro en el cine se había desestructurado -"dividido en trozos, agredido, deformado, neutralizado, arrastrándolo hasta



Caleb observa a Ava en una de las sesiones.

la insignificancia" (1998)-, en la protagonista de *Ex Machina* vuelve a concebirse como algo compacto, homogéneo, que se entiende en su plena significancia -no así el de su compañera Kyoto, que se lo destroza en cierto momento del filme mostrando lo endeble de la máscara-. Se vuelve prácticamente al tratamiento inicial del rostro, el que se hacía con el cine mudo, donde su deleite era imprescindible para escudriñar cualquier gesto o facción del personaje. Sin embargo, este se mira sin inocencia, pues estamos ante un truco: ese rostro no es realmente humano. Como apuntaba Haraway, "A cyborg body is not innocent; it was not born in a garden; it does not seek unitary identity and so generate antagonistic dualisms without end" (2000: 315). Las facciones del androide han sido construidas: son, aunque la visión nos lleve al engaño, una máscara. La curiosidad originaria que provoca en el espectador y en los personajes no se puede igualar entonces a la que se ejercía en los inicios del cine sobre el rostro, pues ahora es admirado precisamente porque actúa equívocamente, de forma casi fraudulenta, imitando los gestos propiamente humanos.

Esta máscara que conforma el rostro de Ava es evidente desde la primera vez que Caleb ve al androide: no se esconde, lo que provoca aún más inquietud. Su cara se encuentra delimitada por unos bordes perfectamente cortados que dejan ver la estructura que sostiene su "cerebro". En la tercera sesión del test, Ava decide vestirse y ponerse una peluca, por lo que inicia el proceso físico por el que convertirá la máscara en ros-

tro bajo la atenta mirada de Caleb, que le otorgará finalmente propiedades humanas al robot. Sin embargo, esta máscara podría ser cualquier otra, como demuestra la escena en la que Ava se escapa de su habitáculo y observa una serie de máscaras que decoran las paredes del pasillo. En su origen ha existido, por tanto, la presencia de un catálogo tal y como Aumont exponía y nosotros destacábamos con anterioridad. Según el autor, “el rostro no se ve forzosamente afectado por la inhumanidad, es la humanidad misma la que se hace sospechosa o, al menos, se define de otro modo” (AUMONT, 1998: 190). Esta sospecha se refuerza por la presencia de la máscara como rostro, ya que se confiere como un elemento microtextual temático de la identidad relacionado con el engaño (GARCÍA SAHAGÚN, 2016). Tras ella se esconde un Yo distinto o una intención de esconderlo.

Sin embargo, la hiperrealidad -como característica propia de la imagen de nuestro tiempo (LIPOVETSKY Y SERROY, 2009)- que posee esta máscara hace que se pueda confundir con un verdadero rostro humano, y de aquí viene la fascinación que origina en los personajes y en el público. Pero, sobre todo, hay un elemento fundamental que incide en esta sensación y que aumenta la siniestralidad de esta fijación: la relación rostro-tiempo. La cara remite al paso del tiempo como pocas imágenes lo hacen, y esto, junto con la muerte final, son características propiamente humanas.

El rostro es la apariencia de un sujeto que se sabe humano, pero todos los hombres son mortales: luego el rostro es la apariencia de un sujeto que se sabe mortal. Lo que se busca en el rostro es el tiempo, pero en tanto que significa la muerte (AUMONT, 1998: 202)

Por ello, el rostro de Ava resulta tan desconcertante. Porque imita a la perfección lo humano, pero no lo es, pues no posee su inherente mortalidad. Ella perdurará: su rostro no mutará ni envejecerá. Y ese matiz otorga a su imagen una lectura mucho más impactante: ella es inmortal y, aun sabiéndolo, la estamos confiriendo derechos propiamente humanos. Por ello, el único miedo de Ava es que Nathan la suplante por un prototipo superior que la lleve a la desconexión, que es la muerte del robot o el estado en que se sume en la no-vida. Una vida que, por otra parte, carece de tiempo -el tiempo de hibernación o de desconexión no afectaría a un ciborg como a un humano; la máxima preocupación al respecto tiene que ver con su obsolescencia, pero no con el paso del tiempo sobre el ente en sí-. Este conflicto se soluciona con el asesinato de Nathan por sus propias creaciones, liberando de esta preocupación a la protagonista.

De objeto a sujeto que observa. Un vistazo al catálogo

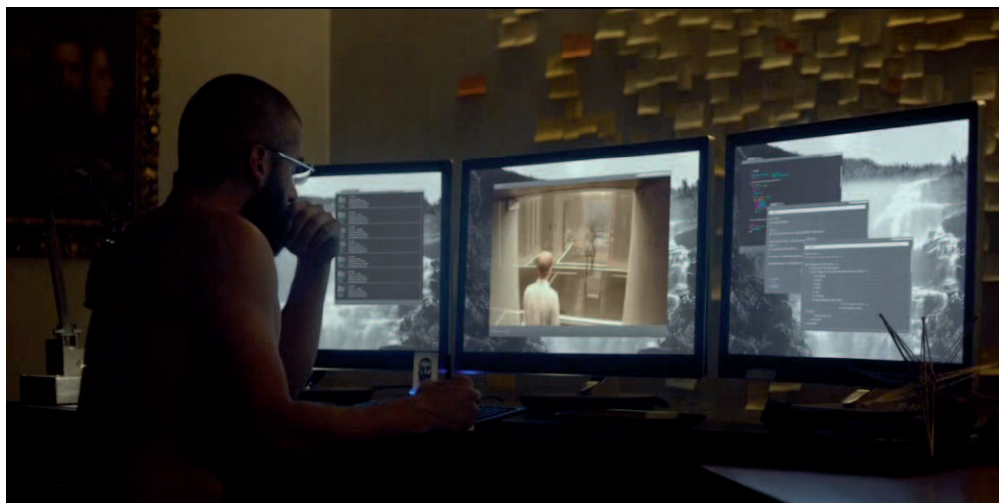
Ava consigue escapar de su habitáculo y se dirige al lugar donde los anteriores prototipos, todos sin funcionar, se encuentran. Allí elige qué partes de sus cuerpos utilizar. Mientras se viste con estas pieles, Caleb, a través de un cristal, sigue mirándola. Ella se observa desnuda ante el espejo como antes no se había mostrado: entera, poseedora del cuerpo humano completo por primera vez. Ya la habíamos visto frente al espejo anteriormente, pero nunca así. Este momento podría conformar el estadio del espejo (LACAN, 1946) en donde se reconoce por fin como una y como ser humano.

Caleb, al otro lado de la pared transparente, la observa. Considera a Ava ya como un ser humano -a sabiendas de que no lo es-, pero ante todo como un ser humano mujer: sus intenciones poseen, más allá de la benevolencia o no de las mismas, un objetivo. Él no quiere salvar a un androide de su encierro, sino que quiere liberar a una mujer que le atrae para huir juntos. Si bien descosifica a Ava al empatizar como persona, su mirada no la libera de su género y, por tanto, recae con ella una fuerte objetización. Como apunta Ara Osterweil en relación al personaje protagonista de *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013): “What is under the skin ultimately matter. (...) To feel female is not only to suffer the richness of human pain, but, inevitably, the violence of gendered hatred” (2014: 50). En el caso de *Ex Machina*, la violencia que rezuma de ser el objeto constante de la mirada. Ava ignora a Caleb y le deja encerrado en la casa de Nathan sin tan siquiera mirarle. Se sube al helicóptero que iba a llevar a este a la sociedad de nuevo y desaparece.

Es finalmente en la intersección de una gran ciudad, presentada precisamente a través del encuentro entre varias sombras -otro elemento microtextual temático que remite a la identidad (GARCÍA SAHAGÚN, 2015)- en el suelo, cuando se contempla a Ava como un ser humano más.

Ha logrado confundirse entre el resto de la multitud y, a su vez, ser un sujeto que observa. La balanza se equilibra: puede ser mirada y mirar a su vez. Ella es una más del catálogo de rostros en la intersección: sentirse impersonal la hace ser parte del grupo de seres humanos. Y, por supuesto, al liberarse de la opresiva mirada y ejercer ella la acción, se establece como un sujeto activo. Garland elige como último plano precisamente este gesto: ella contemplando a la gente. Es especialmente significativo porque ejemplifica la libertad del sujeto, más allá de las concepciones de género o de tipo -ser humano, robot, extraterrestre...-.

Ella mira, observa. Lo último que se nos muestra en *Ex Machina* es su rostro humanoide que contempla el tránsito de personas en ese mismo lugar. Empatizamos con ella a



Nathan observa a través de las pantallas el encuentro entre Caleb y Ava.

través de los deseos y sensaciones que expresa y, por supuesto, gracias a su disfraz de humano. Pero este elemento es pasado por alto para incluirla en el grupo. Al fin y al cabo, en un mundo donde la hiperrealidad es más importante que la autenticidad, eso ya no importa.

EX MACHINA (2015)

País: Reino Unido

Dirección y Guion: Alex Garland

Fotografía: Rob Hardy

Montaje: Mark Day

Música: Geoff Barrow, Ben Salisbury

Diseño de producción: Mark Digby

Vestuario: Sammy Sheldon

Intérpretes: Domhnall Gleeson, Alicia Vikander, Oscar Isaac, Sonoya Mizuno, Corey Johnson, Chelsea Li, Tiffany Pisani

108 minutos

Distribuidora DVD: Universal

Estreno en España: 27.2.2015

Filmografía de Alex Garland como director

- *Ex Machina* (2015).

FUENTES UTILIZADAS

- AUMONT, Jacques (1998). *El rostro en el cine*. Barcelona: Paidós.
- BAKER-WHITELAW, Gavia (2015). 'Ex Machina' director Alex Garland talks gender and artificial intelligence, en *The Daily Dot*: <<http://www.dailydot.com/parsec/alex-garland-ai-ex-machina-oscar-isaac-dance-interview/>>
- BROWN, Katherine Emery (2015). *The Cyborg in Pieces: Gender Identity in Her and Ex Machina*. Master of Arts in Liberal Studies, 27.
- CROW, David (2015) 27 abril. *Ex Machina Had a Freaky Alternate Ending*. En *Den of Geek!* Recuperado desde: <<http://www.denofgeek.com/us/movies/ex-machina/245760/ex-machina-had-a-freaky-alternate-ending>>
- FROMM, Erich (2006). *El miedo a la libertad*. Barcelona: Paidós.
- GARCÍA SAHAGÚN, Marta (2016). *La crisis de identidad personal en el protagonista del cine contemporáneo*. Tesis doctoral inédita. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- HARAWAY, Donna (2000). *A Cyborg Manifesto*. En Bell, D. y Kennedy, B. *The Cyber-Cultures Reader*. London: Routledge, pp. 291-324.
- LACAN, Jacques (1946). *El Estadio del espejo*. En *Escritos I*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- LEE, Benjamin (2015). *Ex Machina stunt at SXSW has users falling for a robot on Tinder*. *The Guardian*: <<https://www.theguardian.com/film/2015/mar/16/ex-machina-stunt-sxsw-users-falling-for-robot-tinder>>
- LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- MULVEY, Laura (1999). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. En *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Nueva York: Leo Braudy and Marshall Cohen, pp. 833-844.
- OSTERWEIL, Ara (2014). *Under the Skin. The Perils of Becoming Female*. *Film Quarterly*, 67 (4).
- PLAUGIC, Lizzie (2015). *Studio promotes Ex Machina at SXSW with a fake Tinder account*. *The Verge*: <<http://www.theverge.com/2015/3/15/8218927/tinder-robot-sxsw-ex-machina>>