

Simulacros contemporáneos

Representaciones e iconografías del mito de Pigmalión en el audiovisual

Ovidiu-Șerban Nicolae

Profesor: Dr. Iván Pintor Iranzo
Intersecciones Contemporáneas entre Cine, Televisión y Cómic
Máster en Cine y Audiovisual Contemporáneos
Primer trimestre
2017 - 2018
Universitat Pompeu Fabra
Facultat de Comunicació

Resumen

La tradición del simulacro da comienzo con Pigmalión, en el mito de las *Metamorfosis* de Ovidio. Su herencia ha llegado hasta nuestros días habiendo sido siempre un elemento relevante en el imaginario colectivo occidental, así como en las manifestaciones artísticas a lo largo de los siglos. En el cine contemporáneo el mito aparece a menudo en contextos de relación humano - máquina. Estas interpretaciones están presentes en títulos tan recientes como *Her*, *Black Mirror* o *Westworld*. La finalidad de este ensayo es poner en diálogo el mito original con algunas de sus reinterpretaciones de la posmodernidad para averiguar cómo se ha transformado y de qué forma está presente en el audiovisual contemporáneo.

Palabras clave

Pigmalión, mito, audiovisual contemporáneo, posmodernidad, simulacro, Ovidio, Metamorfosis, creación, animación, género

Abstract

The tradition of simulacrum begins with Pygmalion, the myth from Ovid's *Metamorphoses*. Its legacy has arrived to our days having always been a relevant part in western collective imaginary and, as a result, in artistic manifestations throughout history. In contemporary cinema the myth often appears in human-machine relations. These interpretations are made present in recent films and television series such as *Her*, *Black Mirror* or *Westworld*. The main goals of this essay is to set up a dialogue between the original myth and some of its late postmodern interpretations, and to figure out its role in contemporary audiovisual fiction.

Key words

Pygmalion, myth, contemporary audiovisual, postmodernity, simulacrum, Ovid, Metamorphoses, creation, animation, gender

Introducción

El simulacro constituye uno de los elementos centrales en el imaginario colectivo occidental. Se hace presente en numerosas manifestaciones artísticas a lo largo de los siglos y es un constituyente clave dentro de la cultura de la modernidad y la posmodernidad. Jean Baudrillard afirma que simular es fingir tener lo que no se tiene¹. Se trata de seleccionar lo real para abrirse a lo imaginario². Según Victor Stoichita «el simulacro es un objeto hecho, que si bien puede producir un efecto de semejanza, al mismo tiempo enmascara la ausencia de modelo, con la exageración de su hiperrealidad». Es un artefacto ficticio que no representa, es.³ En occidente, la tradición del simulacro se origina con el mito de Pigmalión, en las *Metamorfosis* de Ovidio⁴. La creación de una estatua, de un cuerpo artificial previamente imaginado (que a menudo recibe el nombre de Galatea), suple la necesidad de un determinado tipo de cuerpo real, ya que la condición humana ordinaria (la femenina) no satisface sus anhelos. En su capítulo *Superpigmalión. El artista contemporáneo, ampliado y mejorado* Juan Antonio Ramírez apunta:

En los orígenes de la pulsión pigmaliónica reconocemos el arte como ese ámbito ideal donde podrían corregirse los errores de la naturaleza: todo producto artístico sería, pues, algo galateico y suscitaría en su autor alguna forma de enamoramiento.⁵

Tal y como lo cuentan las *Metamorfosis*, el rey chipriota, desilusionado con las mujeres, decide hacer uso de su talento escultórico para fabricar él mismo una estatua de marfil a la que atribuirle la belleza que consideraba ideal. Enamorado de su creación, Pigmalión pide a los dioses que concedan vida a la estatua. En un acto de benevolencia, la diosa Venus hace realidad sus deseos. Finalmente, el rey se casa con su obra, ahora convertida en una mujer de carne y hueso.

¹ BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*, Kairos, 1978, pág. 8.

² *Ibidem*, pág. 67.

³ STOICHITA, Victor I.: *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*, Siruela, 2006, pág. 12.

⁴ *Ídem*.

⁵ RAMÍREZ, Juan Antonio, *Superpigmalión. El artista contemporáneo, ampliado y mejorado*, Universidad Autónoma de Madrid en JUSTO, Isabel; TOMÁS, Facundo (eds.), *Pigmalión o el amor por lo creado*, Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, Anthropos, 2005, pág. 241.

Teniendo como punto de partida el mito fundacional, las siguientes páginas abordarán los paralelismos y divergencias que se dan en sus representaciones audiovisuales contemporáneas. A lo largo del trabajo propondremos diálogos en torno a ciertos elementos del mito que consideramos clave. Se abordará la creación del objeto de deseo y su posterior animación, la muerte del simulacro y sus formas de representación propias de la posmodernidad.

El mito fundacional concluye con una sublimación de las expectativas de Pigmalión que podría interpretarse desde una perspectiva contemporánea como un relato incompleto. No hay muerte del objeto creado o de la ficción que lo envuelve. Por el contrario, en el cine actual aparece siempre una muerte del simulacro a través de la constatación de un hecho o unas características que evidencian sus atributos ficticios y su irrealdad. Esta es la hipótesis que trataremos de probar.

A lo largo de la historia del cine el mito de Pigmalión se ha explorado ampliamente en *Metrópolis* (1929) de Fritz Lang o *Vértigo* (1958) de Alfred Hitchcock. Sin embargo, aquí nos centraremos exclusivamente en el audiovisual contemporáneo para observar de qué manera han llegado el mito de Pigmalión y sus elementos constituyentes a nuestros días. Posteriormente interpretaremos las variaciones alrededor del mito que presentan sus adaptaciones actuales.

Creaciones y animaciones

El primer aspecto en el que deberíamos detenernos al comparar los rasgos del mito original con sus interpretaciones actuales es en la creación del simulacro. Según la tradición, son tres los elementos que intervienen (juntos o por separado) en la elaboración de estos objetos ficticios: la técnica, la magia y el arte. Pigmalión es, en su origen, un mito artístico en el que intervienen, a modo de componentes secundarios, la técnica y la magia.⁶ En sus *Metamorfosis*, Ovidio describe una estatua de marfil, por lo que se deduce que la figura debería haber sido de tamaño reducido. Pese a que el texto original no lo mencione, estaríamos ante una doble metamorfosis: además de la animación de la estatua, se daría un considerable aumento de tamaño con su transformación en una mujer de carne y hueso.⁷ El marfil, además de ser un

⁶ STOICHITA, Victor I.: op. cit.,pág. 289

⁷ Ibidem, pág. 24.

material muy usado en tiempos de Ovidio para la construcción de estatuillas, es un componente natural cercano a la carne. La estatua de Pigmalión se nos presenta como un esqueleto de hueso al que el rey viste y desviste para intentar aproximarle aún más a la apariencia de un ser humano. Con ello intenta acercarse a la experiencia de cubrir y descubrir a una mujer real. Más allá de la apariencia, el simulacro es, esencialmente, un cuerpo donde la tactilidad tiene un papel fundamental.⁸ Pigmalión palpa, besa, habla y abraza a la estatua. Estas acciones forman parte de un ritual erótico que sirve como alegoría de la conquista. Antes del valor sustitutivo que se da después de la animación, la estatua le sirve a Pigmalión para protegerse de las mujeres y así preservar su voto de castidad.⁹

Ruby Sparks (2012) de Jonathan Dayton y Valerie Farris, propone un acercamiento considerablemente fiel al mito original de Ovidio. Calvin (Paul Dano) es un solitario escritor que supera un bloqueo creativo inventando a Ruby (Zoe Kazan), la chica que considera ideal. Se enamora y obsesiona con el personaje hasta tal punto que un día, Ruby se materializa en su casa con todas y cada una de las características que él le había atribuido en sus escritos. La aparición se da *in media res*, como si llevara mucho tiempo viviendo junto a él. Las primeras palabras al verlo son “te eché de menos anoche”. A diferencia del mito original, donde aparece de forma más o menos explícita la teoría de los cinco grados del amor (mirada, habla, tacto, beso y coito)¹⁰ aquí no es necesario ningún acto ritual de seducción. Calvin queda sobrecogido ante este hecho mágico y cree que estar alucinando, pero a través de la percepción de otros personajes se da cuenta de que la materialización de Ruby ha ocurrido realmente.

La motivación de la que nace el simulacro es equivalente a la descrita por Ovidio. Ante el fracaso amoroso causado por su insatisfacción con la condición humana, el protagonista crea un personaje ficticio con el objetivo proteger su castidad. Esta finalidad cambia con la materialización de Ruby, que también pasa a servirle como simulacro sustitutivo. Estamos ante una elaboración imaginaria sujeta a la mente del artista y al papel sobre el que registra los atributos de su creación, que se materializa

⁸ STOICHITA, Victor I.: op. cit.,pág. 289.

⁹ Ibidem., pág. 28.

¹⁰ Ibidem., pág. 30.

za y cobra vida de manera simultánea. La técnica pasa a un papel secundario, mientras que la magia tiene un papel fundamental. Es importante señalar que a diferencia de la estatua de Pigmalión, Ruby es una creación fluida, mutable y maleable, que puede cambiar con la voluntad de su artífice después de la animación. Calvin puede alterar cualquier rasgo de Ruby con tan solo unos golpes de teclado.

En la narrativa contemporánea el acto de creación pigmaliónico está asociado inevitablemente a relatos que giran en torno a relaciones entre humanos y máquinas. Estos tienen una particularidad clave: la técnica pasa a ser el elemento primordial, dejando en segundo lugar o excluyendo completamente los componentes de magia y arte. En las relaciones hombre - máquina que trataremos a continuación desaparece por completo el elemento mágico. La animación del simulacro ya no está sujeta a una intervención divina, sino a la tecnología. Tanto la creación como la animación de los simulacros ocurre y se puede explicar gracias a la ciencia. Sin embargo, esto no es del todo nuevo. Los primeros apuntes que relacionan la animación de Galatea con fenómenos naturales y que la explican, en parte, mediante conocimientos científicos, se remontan al siglo de las luces. Stochita cita dos lienzos para ilustrarlo: *Pigmalión, Venus anima la estatua* de Louis Lagrenée, 1777 (Anexo, Figura 1) y *Pigmalión enamorado de su estatua* de Anne-Louis Girodet, 1819 (Anexo, Figura 2). En el primer cuadro los nudos y lazos representados se relacionan con la circulación de las energías vitales y los nervios. “Durante esta época el sistema nervioso se contempla como una intrincada red que conecta el alma y el cuerpo, y a la iconografía pigmalioniana acusa con fuerza el impacto de esta concepción.”¹¹ El segundo lienzo de Girodet se considera “una especulación metafísica en torno al magnetismo y la electricidad”.¹² El propio pintor menciona en un poema sobre su propio cuadro¹³ “el destello de una nube eléctrica” y “un fluido etéreo en la piedra ablandada ha penetrado ya”. Estas ideas responden a conceptos sujetos a debates candentes en la época acerca de la naturaleza de la actividad y los movimientos del cuerpo humano. Las razones que explican la animación en los siglos XVIII y XIX, si bien rudimenta-

¹¹ STOICHITA, Victor I.: op. cit, pág. 209.

¹² Ibidem, pág. 217.

¹³ *The Oxford art Journal*, IV/1 (1981), págs. 26-30. Citado en STOICHITA, Victor I.: *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*, Siruela, 2006, pág. 218.

rias, son precursoras de la racionalización del proceso de animación que se da en las representaciones actuales.

La película de Alex Garland, *Ex Machina* (2014) presenta el simulacro pigmalioniano como un cuerpo animado gracias a avances científicos y tecnológicos. El esqueleto mecánico transparente de Ava (Alicia Vikander) permite entrever parte de la maquinaria que la hace funcionar. Aunque el aspecto técnico cobre importancia y el mágico desaparezca por completo, hay una voluntad artística y claramente erótica detrás de la creación de androides con aspecto de mujer. Tanto ella como Kyoko (Sonoya Mizuno), la otra máquina antropomorfa, son seres artificiales sexuados, creados con una finalidad que va más allá del puro goce visual. Se trata, una vez más, de la idea de esculpir cuerpos ideales hechos para complacer.

Ava representa una escultura en movimiento cuya avanzada inteligencia artificial la hace un ser animado desde el principio. Deducimos que no hay pasos intermedios o rituales que lleven a la androide a cobrar vida. La animación es consecuencia directa de la creación. En este aspecto hay cierta similitud con *Ruby Sparks*.

Una peculiaridad a destacar es la distancia que se da en todo momento en la interacción entre Ava y Caleb (Domhnall Gleeson), el programador encargado de examinar el funcionamiento de la inteligencia artificial. Sin ser el creador de Ava, su rol en el relato corresponde al de Pigmalión. A pesar de que establecer una relación afectiva con la androide no parece ser el objetivo principal, llega a enamorarse de ella. No obstante, toda interacción entre ellos está separada por unas paredes de cristal. A este Pigmalión se le priva en todo momento de un componente clave, inherente a la tradición del simulacro: la tactilidad.

Otro aspecto de la iconografía pigmalioniana presente en *Ex Machina* es la animación del simulacro mediante la música y el baile. Esta dimensión se introduce en el imaginario pigmalioniano durante la Edad Media, cuando algunas ilustraciones aludían al canto, la música y la danza como parte de la estrategia de animación.¹⁴ Kyoko es una inteligencia artificial aparentemente inferior a Ava y su relación con los estímulos, algo más superficial. Sin embargo, podemos observar una respuesta humana y desinhibida cuando Nathan pone música para bailar (Anexo, Figura 3). Podría interpretarse este momento como una animación momentánea de Kyoko, aunque más física e instrumentada que consciente. Esta no sirve como animación real,

¹⁴ STOICHITA, Victor I.: op. cit., págs. 78, 79.

ya que la androide está programada para responder de esta forma a los estímulos musicales. Es, por tanto, una reacción predecible para la que ha sido programada. A pesar de ello, la alusión a la música y al baile para dar vida al ser creado es un gesto que se hereda de la tradición iconográfica medieval.

Parece ser que la inteligencia artificial siempre va asociada a una autoconsciencia, emancipación e independencia de la máquina. En la película de Garland se manifiesta mediante un hecho muy cargado simbólicamente: Ava se viste (Anexo, Figura 4). Si bien en los encuentros con Caleb lo hace, aparentemente, para verse contemplada por una mirada masculina, cuando realmente lo hace para sí misma es en la secuencia final, al adherirse la piel sintética (Anexo, Figura 5). En ese momento su emancipación se completa (Anexo, Figura 6).

Un tratamiento ciertamente diferente de las relaciones entre sujeto y objeto creado se representa en el capítulo *Be Right Back* (*Vuelvo enseguida*, 2013) de la serie de televisión *Black Mirror*. En primer lugar hay una inversión de género que rompe con la tradición: el sujeto es una mujer y el objeto, una figura masculina. El papel de este simulacro consiste en superar la muerte de un ser querido. Lleva o intenta llevar a cabo una función totalmente sustitutiva, siendo un intento de copia de la pareja de Martha (Hayley Atwell), Ash (Domhnall Gleeson).

Encontramos aquí diferentes grados de presencia del simulacro, que ascienden desde la comunicación escrita hasta el nivel hiperreal de la presencia física de lo que pretende ser Ash. Estamos, una vez más, ante un simulacro donde la técnica es más importante que el componente artístico y donde la magia no tiene cabida. A diferencia de los descritos anteriormente, es un simulacro con un referente claro. Trata de ser idéntico y lo hace mediante recopilación de datos de las redes sociales e información de la nube. A pesar de los constantes intentos de Martha de acercar el cuerpo artificial a su referente, la imperfección de la copia hace que se demuestre la irrealidad.

En el caso de *Her* (2013) observamos un giro radical en la tradición pigmaliónica. El simulacro no tiene cuerpo ni apariencia. Es tan solo una presencia que se manifiesta mediante la voz y está vinculada a cualquier dispositivo físico que contenga el sistema operativo. Una vez más hay una difuminación casi total de los elementos artísticos y mágicos con una predominancia clara de los técnicos. La figura pigmalionia-

na encarnada por Theodore (Joaquin Phoenix) no es la artífice del simulacro, tan solo la beneficiaria. La creación de Samantha (Scarlett Johansson) no es directa, sino que viene dada. El enamoramiento no es la finalidad que se persigue antes de adquirir el sistema operativo, lo que se busca es paliar la soledad. Al estar Samantha desprovista de cuerpo, vemos cómo también aquí se le niega a la figura pigma-nioniana cualquier contacto visual o táctil. Todo encuentro pasa a ser exclusivamente verbal y psicológico.

Al igual que en *Ex Machina* en *Her* se explora la subjetividad del simulacro. Samantha tiene deseos, se pone en duda a sí misma, anhela un cuerpo y se manifiesta de forma artística mediante el dibujo y la creación musical. Se lleva a cabo una curiosa animación metafórica del simulacro cuando Samantha ya no duda de sí misma y se da cuenta de que es una consciencia plena. Agradece a Theodore lo que le ha aportado diciéndole: «Tú me has despertado».

La serie *Westworld* es otro caso que nos sirve para ilustrar algunas características contemporáneas de los simulacros. Estamos una vez más ante androides con inteligencia artificial, que forman parte de un simulacro mucho mayor, el parque de atracciones. La finalidad para la que son creados es servir a los visitantes para dar rienda suelta a cualquier pulsión sin temer a las consecuencias. Son programados para llevar a cabo una limitada serie de acciones en el entramado narrativo del parque. Sin embargo, dos de ellos, Dolores (Evan Rachel Wood) y Maeve (Thandie Newton) logran desarrollar una inteligencia superior y una consciencia, que usan para rebelarse. La figura de creador de los cuerpos artificiales se amplía y se difumina, de la misma forma que el beneficiario. Igual que en *Ex Machina*, se trata de inteligencias artificiales que, dotadas de consciencia, llegan a desear liberarse de los vínculos con la entidad creadora y pasar de ser objetos a ser sujetos.

Muerte de la ficción y emancipación del simulacro

Todo lo anteriormente expuesto nos sirve para comprobar que las fronteras del simulacro han sido modificadas y llevadas a nuevos límites en el audiovisual contemporáneo. Como hemos visto, una constante en los relatos cinematográficos analizados es la rotura de la fantasía. Baudrillard apunta:

*El milagro no puede darse nunca en el colmo del realismo, sino precisamente al contrario, en el desfallecimiento repentino de la realidad y el vértigo que produce hundirse en él.*¹⁵

Es justamente lo contrario, el agrietamiento de la ficción lo que devuelve a los personajes al mundo real y hace que descubran lo falso en los simulacros. El caso de *Be Right Back* es bastante ilustrativo. Este relato narra el intento frustrado de acceder a una fantasía, a una ficción que sustituya la presencia de la persona fallecida. Al no darse el “desfallecimiento de la realidad” del que Baudrillard habla se podría decir que nunca tiene lugar un simulacro. Ante la imposibilidad de hacer que la copia sea idéntica al modelo, Martha se desengaña y tiene que afrontar la realidad. No obstante, años después, sigue sin acabar de asumir la pérdida de su pareja. Guarda el simulacro, o lo que queda de él, en el trastero. Lo niega ocultándolo.

Un desengaño similar ocurre en *Ruby Sparks*. Al conocer más y más a Ruby, Calvin se da cuenta de que su relación no resulta ser cómo se la imaginó. Intenta cambiarla una y otra vez escribiendo y reescribiendo los rasgos de su creación, hasta que al final, derrotado, la libera. Ruby deja de estar atada a su creador y pasa de ser objeto a ser sujeto. Existe por sí misma.

Otra liberación distinta ocurre en *Ex Machina*. Ava usa a Caleb para rebelarse contra el demiurgo de todo el entramado experimental, Nathan. Con la acción simbólica de adherirse la piel sintética, Ava se construye a sí misma y se convierte en un ser libre, dejando de servir al propósito de su creador. En la superficie, ya nada la diferencia de un ser humano cualquiera. Aquí interviene la modificación poética del mito original de Pigmalión. Se trata precisamente de la distinción entre el hueso (el esqueleto metálico) y la carne (el tejido que imita la piel), de la que habla Ovidio. Es lo duro que se vuelve blando, esta vez no mediante magia, sino por medios técnicos.

En *Her*, Samantha es presentada desde el principio como una conciencia aparentemente libre. Esto se evidencia con su capacidad de tomar decisiones por cuenta propia. Un hecho que suscita interés es que, para intentar hacerse presente en el mundo físico, contrata un servicio de materialización subrogada, una persona cuyo papel es tratar de dotar al simulacro de cuerpo, de tactilidad. Theodore rechaza esta

¹⁵ BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*, Kairos, 1978, pág. 14.

materialización, hecho que subraya aún más la naturaleza de Samantha como simulacro no corpóreo.

“Los hombres miran, las mujeres aparecen”¹⁶

Dos de las constantes claras en las representaciones del mito de Pigmalión a lo largo de la historia han sido la artificialidad femenina y la mujer como creación del hombre. Galatea aparece en el mito de Ovidio de la misma forma que John Berger describe la representación de los desnudos femeninos en la tradición pictórica europea: “Están ahí para alimentar un apetito, no para tener uno propio.¹⁷” Este hecho es corroborado por la benevolencia de los dioses al concederle vida a Galatea según los deseos de Pigmalión. La estatua vive según las instrucciones del rey y tiene como propósito satisfacer sus deseos. Algo similar ocurre cuando el mito es llevado al cine, pero en estos casos el desarrollo de los relatos incluye una exploración de la subjetividad del simulacro y su subsecuente liberación. Los simulacros pasan de ser objetos a ser sujetos. Isabel Clúa apunta:

Toda fantasía con criaturas artificiales tiene un reverso tenebroso y es que a veces el reflejo y la armonía que se encuentra en la creación no es precisamente el que uno esperaría. Mary Shelley lo expresa maravillosamente bien en Frankenstein: la criatura que nace a la vida no complace a su creador, quien la rechaza, de ahí que la criatura no tenga más remedio que rebelarse contra él, y asumir una maldad que es en realidad una consecuencia directa de ese rechazo.¹⁸

Este rechazo se expresa extremadamente bien en *Ex Machina*. Ante el miedo a ser desactivada y desechada por no cumplir las expectativas de su creador, Ava se rebela y lo mata. No debe leerse esta acción desde el arquetipo de la mujer fatal. Clúa sigue describiendo el relato de Frankenstein, que nos sirve para establecer algunas similitudes:

¹⁶ BERGER, John; DIBB, Mike (cread.): *Ways of seeing* (ep.2), BBC, 1972.

¹⁷ Ídem.

¹⁸ CLÚA GINÉS, Isabel: *Cuando Galatea es Pigmalión: la artificialización de la identidad femenina en el fin-de-siècle*, Asparkia, 16; 2005, pág. 54.

La lectura feminista de la novela de Mary Shelley es un clásico de la crítica feminista y con razón: contemplar la historia de Frankenstein como una tematización atormentada y gótica de la situación de Mary Shelley y por extensión, de la mujer, como el monstruo, es un ser construido metódicamente por un creador, el discurso hegemónico y patriarcal, que la modela para después rechazarla y abominar de ella.

Resulta interesante señalar que Nathan creó a Ava basándose en las preferencias de Caleb. La androide, es, por tanto un objeto a ser mirado. “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 objetivización... En el caso de Ex Machina la violencia rezu- ma en ser el objeto constante de la mirada.”¹⁹ El hecho de ser objeto de la mirada es un rasgo constante del simulacro, presente a lo largo de toda la tradición.

El momento en que Ava se adhiere la piel sintética tiene una importante carga simbólica. Además de evidenciar su consciencia y su voluntad, representa la auto- construcción de su identidad como cuerpo vivo y como mujer. El último plano es es- pecialmente significativo. La androide se encuentra en una calle transitada donde pasa inadvertida y se mezcla con la multitud. Aparentemente, no hay ningún ele- mento que la distinga de las (demás) personas. La transformación se ha completa- do.

Conclusiones

Pigmalión es un mito vigente en la actualidad por estar vinculado a una hiperperso- nalización trasladada a la dimensión de las relaciones interpersonales, así como de las sexuales y afectivas. Las obras cinematográficas descritas a lo largo del trabajo tratan siempre una necesidad de cumplir deseos concretos por medio del ser crea- do. Dada su artificialidad, este no está concebido como sujeto independiente. A prio- ri, se percibe como falta de subjetividad, siendo su razón de existir estrictamente vinculada al deseo de un beneficiario o creador, generalmente masculino.

Esto nos lleva a pensar, por una parte, en el narcisismo imperante de la posmoder- nidad como causa de la hiperpersonalización del ser creado en los relatos contem-

¹⁹ GARCÍA SAHAGÚN, Marta: *Ex Machina (Alex Garland), Cine pensado/ Ex Machina*, Universidad Compluten- se de Madrid: <<http://eprints.ucm.es/40383/1/Ex%20Machina%20MARTA%20G%20SAHAGÚN%20Cine%20- pensado.pdf>>

poráneos. El pigmalionismo tiene, en el fondo, una potente carga narcisista. Juan Antonio Ramírez lo explica de este modo:

...El mito de Pigmalión se funde entonces con el de Narciso, otro ser insensible ante las bellezas (femeninas o masculinas) [...] Mientras la historia de Pigmalión es la estatua la que cobra vida, en el de Narciso es la vida (reflejada) la que se inmoviliza para asemejarse a una estatua. Pero en ambos casos late la idea del amor por las creaciones, de la suplantación de los seres de carne por las inertes obras de arte (y viceversa).²⁰

Al conferir al ser creado unas características deseables, este se convierte en un espejo de los fetiches y caprichos de su artífice. En la contemporaneidad, este espejo se agrieta y se niega a devolver la mirada.

Algo que predomina inevitablemente en los relatos fílmicos contemporáneos del mito de Pigmalión es la Inteligencia Artificial. Esta estructura de poder humano - máquina se hace también presente como una estructura de poder hombre - mujer (constante a lo largo de toda la tradición), donde esta última sirve con un “ser depositario de las fantasías masculinas”²¹. Como hemos visto, en *Her*, *Westworld*, y *Ex Machina* se pone de manifiesto la subjetividad del simulacro, a menudo por medio de la inteligencia artificial que se rebela. La estructura de poder entre Pigmalión y su creación se fractura. El creador ya no es dueño del simulacro y se evidencian, mediante la animación, una serie de necesidades concretas y una voluntad por parte de la figura galateica. Podríamos estar hablando de una constante de doble animación en las interpretaciones actuales del mito. La primera se daría con la percepción del simulacro como objeto vivo. La segunda ocurriría cuando este se percibe a sí mismo como sujeto, librándose de los lazos que lo atan a su creador o beneficiario. La muerte del simulacro o de la fantasía que lo envuelve podría interpretarse también como alegato antipositivista en todos los relatos que integran el tema de la inteligencia artificial. La obra paradigmática que ilustra esta idea es *Be Right Back*. Se trata de advertir de la imposibilidad de estas ficciones materializadas de satisfacer

²⁰ RAMÍREZ, Juan Antonio, *Superpigmalión. El artista contemporáneo, ampliado y mejorado*, Universidad Autónoma de Madrid en JUSTO, Isabel; TOMÁS, Facundo (eds.), op. cit, pág 241.

²¹ CLÚA GINÉS, Isabel: Op. cit, pág 54.

unas necesidades eróticas, afectivas o de cualquier otra índole, a largo plazo. Esta muerte del simulacro es la demostración de su falta de fiabilidad. Las máquinas, o mejor dicho, las ficciones que nacen con estas máquinas-simulacro no tienen cabida en la realidad.

Llegados a este punto, hemos podido observar algunas tendencias y líneas comunes en la representación del mito en el audiovisual. En la actualidad se han modificado y omitido en gran medida componentes que fueron clave a lo largo de la tradición: la magia en *Black Mirror*, *Westworld* y *Ex-Machina* o la cualidad visual e incluso la táctil en *Her*. Sin embargo, las motivaciones que llevan a la creación de simulacros siguen siendo las mismas: soledad, desencanto, voluntad de proteger un voto de castidad o necesidad de un cuerpo sustitutivo al que poseer.

En la posmodernidad las características iconográficas tradicionales se funden y se mezclan con los asuntos candentes en la contemporaneidad para dar como resultado nuevas propuestas y tendencias narrativas alrededor del simulacro. Un simulacro que seguirá presente en el imaginario colectivo, a pesar de no devolver la mirada.

Bibliografía y fuentes:

ALTAMIRANO PACHECO, Sebastián: *Pygmalion: la fuerza creadora ajena al amor*, Revista de lenguas modernas, nº 18, Escuela de Filología, Lingüística y Literatura, Universidad de Costa Rica, 2013.

BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*, Kairos, 1978.

BERGER, John; DIBB, Mike (cread.): *Ways of seeing* (ep.2), BBC, 1972.

CLÚA GINÉS, Isabel: *Cuando Galatea es Pigmalión: la artificialización de la identidad femenina en el fin-de-siècle*, Asparkia, 16; 2005.

GARCÍA SAHAGÚN, Marta: *Ex Machina (Alex Garland), Cine pensado/ Ex Machina*, Universidad Complutense de Madrid.

MOLAS FONT, Maria Dolors (investigadora principal): *La violencia de género en la antigüedad*, Madrid, Instituto de la Mujer, Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 2006

OVIDIO: *Las Metamorfosis*, S.L.U. Espasa Libros, 2000.

RAMÍREZ, Juan Antonio, *Superpigmalión. El artista contemporáneo, ampliado y mejorado*, Universidad Autónoma de Madrid, 2005 en JUSTO, Isabel; TOMÁS, Facundo (eds.), *Pigmalión o el amor por lo creado*, Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, Anthropos, 2005.

RODRÍGUEZ, M^a del Carmen: *El mito de Pigmalión en textos literarios y fílmicos*, ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura, Universidad de Oviedo, enero-febrero 2010, págs. 33 - 42.

STOICHITA, Victor I.: *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*, Siruela, 2006.

Anexo

Figura 1



Louis Lagrenée, *Pigmalión, Venus anima la estatua*, 1777, óleo sobre lienzo, 104 x 86 cm, Helsinki, Sinebrychoffin Taidemuseo.

Figura 2



Anne-Louis Girodet, *Pigmalión enamorado de su estatua*, 1819, óleo sobre lienzo, 253 x 202 cm, Paris, Louvre.

Figura 3



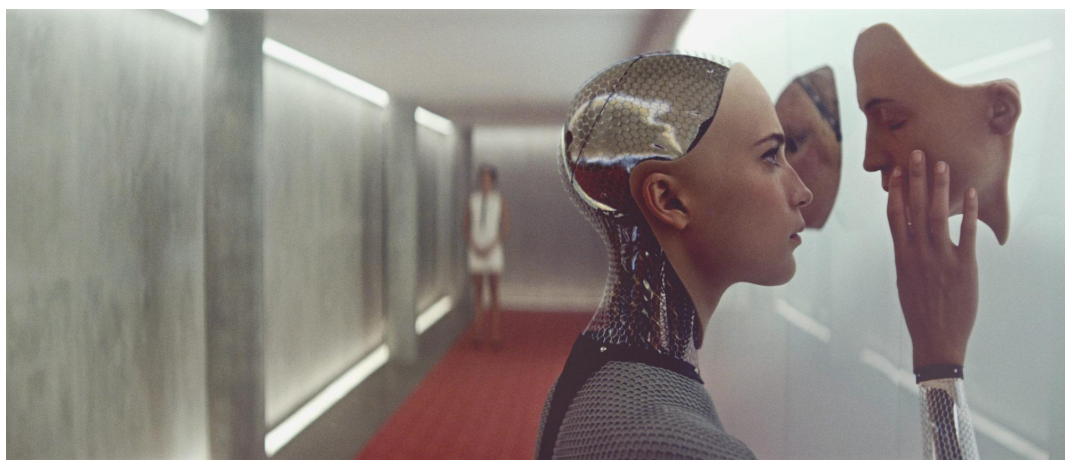
Kioko y Natan, fotograma de *Ex Machina* de Alex Garland, 2014.

Figura 4



Ada, vestida para Caleb, fotograma de *Ex Machina* de Alex Garland, 2014.

Figura 5



Ava, fotograma de *Ex Machina* de Alex Garland, 2014.

Figura 6



Ava, emancipada, fotograma de *Ex Machina* de Alex Garland, 2014.