



A JOURNAL OF THE
SOCIAL IMAGINARY

Quando l'intelligenza artificiale è donna: la rappresentazione dell'AI in alcuni film di successo

Antonella Capalbi

antonellacapalbi@unimore.it

Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali | Università di Modena e Reggio Emilia



Abstract

When artificial intelligence is a woman: the representation of AI in some successful films

Audiovisual representations reflect a culturally conditioned imaginary and, at the same time, have the capacity to actively affect the imaginary, also from a gender perspective. Starting from a theoretical framework that intersects *Cultural Studies* with *Visual Studies*, an analysis of the cinematic representation of AI from a gender perspective is proposed. Specifically, some films in which AIs are explicitly typified as female are selected as case-studies. The aim of article is to observe whether they reflect culturally conditioned models around femininity and whether, at the same time, they have the capacity to influence the processes of imagination, design and interaction with AIs in the real world. In this sense, after exploring the main trends of representation, three films considered significant case studies are analysed in depth: *Her*, by Spike Jonze; *Ex-Machina*, by Alex Garland; *I am a Mother*, by Grant Sputore.

Keywords

AI | Gender | Film | Imaginary | Cultural models



1. *Bias* e produzione culturale

Secondo un paradigma di ricerca sociologica (Sciolla e Torrioni, 2020: 235-239), che interseca la socio-semiotica (Barthes, 1974; Eco, 1977; Greimas, 1969), la sfera connessa ai prodotti culturali costituisce oggetto di interesse fondamentale nell'ambito delle scienze sociali, poiché in grado di riflettere il contesto socioculturale di riferimento e potenzialmente influenzarlo. In questo senso, in ambito sociologico è ormai un fatto ritenuto consolidato che l'analisi di prodotti dell'industria culturale (Hirsch, 1972) può essere precorritrice di intuizioni legate a svariati aspetti del reale. Nell'ampio quadro dei Cultural Studies, dunque, anche le rappresentazioni audiovisive costituiscono oggetto di studio del reale in quanto prodotti dell'industria culturale, che riflettono uno sguardo e un punto di vista culturalmente condizionato. È noto, infatti, quanto la visione – termine già etimologicamente connesso all'idea di un punto di vista relativizzabile allo sguardo di chi lo pone – risulta essere culturalmente situata per il solo fatto di appartenere a un contesto. Un contesto che allo stesso modo è costituito anche dai fruitori di quello stesso prodotto, che nell'avvicinarvisi riflettono a loro volta il proprio sistema di valori e concezioni e, ancora una volta, la propria visione, all'interno di un frastagliato ecosistema mediale (Boccia Artieri *et al*, 2022; Armiero *et al*, 2021), caratterizzato dall'*agency* dei pubblici, dalle loro capacità distintive (Bourdieu, 1979) e di mediazione dei significati (Katz e Lazarsfeld, 1955).

Muovendo da questi presupposti, l'analisi delle rappresentazioni cinematografiche risulta proficua per enucleare *bias* insiti nella produzione culturale, che riflettono un immaginario culturalmente condizionato e, allo stesso tempo, possono contribuire a costruirlo. All'interno di questo quadro, rientra anche la rappresentazione cinematografica dell'AI: i film che rappresentano l'intelligenza artificiale, in quanto prodotti culturali, possono risentire di influenze e prospettive culturalmente condizionate. Nello specifico, possono riflettere stereotipi dal punto di vista di genere e, allo stesso tempo, contribuire a rinforzarli, andando a fortificare un immaginario sociale (Berger e Luckmann, 1966) culturalmente condizionato - o inquinato (Tota, 2023) - sul tema, di cui la progettazione "reale" dell'AI potrebbe nutrirsi. È noto, infatti, quanto la progettazione informatica dell'AI tenda a riflettere e rinforzare diversi tipi di *bias* (Muhsina e Kachhi, 2024), non ultimo quello di genere, a partire da un immaginario condiviso, influenzato anche dalle rappresentazioni audiovisive e, più in generale, dalle immagini (Floch, 1995). Questo aspetto risulta estremamente potenziato nel contesto contemporaneo, caratterizzato da una massiccia fruizione di immagini, che possono essere considerate "i mattoni dei nostri mondi psico-sociali, così come dei nostri modelli della realtà oggettiva" (Mitchell, 2018: 244), nel contesto della società performativa (Abercrombie e Longhurst, 1998) e nel solco dei Visual Studies.



2. Genere e rappresentazione

Come precedentemente espresso, dunque, le rappresentazioni audiovisive, e più in generale le immagini, riflettono la realtà e parallelamente la costruiscono, andandone a popolare l'immaginario. Ogni immagine, cioè, "è dipendente da un immaginario che a sua volta contribuisce a costruire" (Iervese, 2021). A partire da queste premesse teoriche, allargando la prospettiva, l'analisi di genere delle rappresentazioni audiovisive trova spazio. Nello specifico si può osservare che le narrazioni audiovisive, e le relative forme di rappresentazione, in quanto prodotti culturalmente condizionati, hanno un impatto potenziale nei processi di immaginazione, anche in prospettiva di genere.

Nel tratteggiare i pericoli di una storia unica, per esempio, Ngozi Adichie (2020) racconta come aver fruito di prodotti culturali provenienti dall'Inghilterra e dagli Stati Uniti la portasse a immaginare le sue prime storie popolate solo da personaggi bianchi, con gli occhi azzurri, che mangiavano mele, discutevano del tempo e di quanto fosse desiderabile una giornata di sole: tutte condizioni che in un territorio come quello nigeriano - in cui l'autrice viveva da bambina - non sussistevano. Questo esempio sintetizza rapidamente la capacità delle narrazioni - letterarie o visuali - di costruire un immaginario e di influenzare i processi stessi di immaginazione, soprattutto in un contesto, come quello contemporaneo, caratterizzato da un'ampia fruizione di contenuti tramite diversi media, nel solco della cultura convergente (Jenkins, 2006).

Se è vero dunque che, stando a McLuhan (1964), e alla più ampia prospettiva della media ecology, i media costituiscono l'aria che respiriamo, ampliando la cornice teorica in una prospettiva di genere (Sharma e Singh, 2022), risulta naturale chiedersi: che tipo di aria respiriamo? Le rappresentazioni audiovisive, infatti, costituiscono "uno dei terreni fondamentali su cui competere per costruire socialmente le identità di genere, di etnia, di generazione, di classe sociale" (Tota, 2008: 21), dal momento che il genere risulta essere il prodotto e il processo delle proprie rappresentazioni (de Lauretis, 1989).

a. Tipizzazioni di genere

È noto quanto le differenze tra i generi, e i relativi nessi di potere che ne derivano, siano costruite su base socioculturale (Butler, 1990). Come osserva Ruspini (2003), in un'ottica simbolica e in una cornice binaria, "la maschilità è stata associata al senso di diritto al potere e alla pratica dell'identità come dominio, mentre la femminilità al privato e alla subordinazione" (Butler, 1990: 20). In questo senso, riprendendo la critica femminista ai modelli capitalistici, Wilk (2007) stila una serie di caratteristiche oppostive costruite socialmente intorno ai poli uomo/donna "pubblico/privato; economia/famiglia; uomo/donna; razionale/emozionale; mente/corpo; storico/naturale; oggettivo/soggettivo; scienza/umanità; scienza economica/sociologica; competitivo/educativo; indipendente/dipendente" (Wilk, 2007: 37).



Pur considerando le strategie di negoziazione e decostruzione messe in atto dagli individui (Butler, 2005), si può osservare come questa distinzione oppositiva faccia ancora parte di un certo sostrato culturale, che trova poi espressione in diverse sfere del quotidiano. L'idea per cui le donne abbiano più capacità relazionali, siano più naturalmente predisposte ad attività legate alla sfera creativa o emotiva e che gli uomini, di contro, abbiano maggiori attitudini logico-razionali e maggiore capacità gestionale e di controllo, per quanto possa suonare appartenente a un tempo lontano e a concezioni che, stando all'opinione di Mead (2014), andrebbero "spazzate via dalla mente, come le foglie morte in autunno" (34), di fatto è riscontrabile all'interno di concezioni radicate nel senso (e nell'immaginario) comune.

Come osservato da Ruspini (2003), per esempio, diverse ricerche sociologiche condotte tra gli anni '70 e '90 rivelano la generale persistenza dei principali stereotipi di genere, che diventano modelli idealizzati di donna e di uomo, secondo un binarismo e una polarizzazione molto forte. "L'uomo è percepito come forte, razionale, logico, indipendente; le donne sono specularmente definite come dipendenti, tranquille, inclini all'ascolto, all'affetto e al lavoro di cura" (60-61).

O, ancora, allargando la prospettiva in ottica globale e transnazionale, Rinaldi (2023: 278-279) osserva come agli Stati Occidentali vengano spesso attribuite caratteristiche tipizzate come maschili (aggressività, leadership, razionalità, forza, intelletto) e agli Stati Non Occidentali caratteristiche tipizzate come femminili (passività, posizione ancillare, irrazionalità, debolezza, corpo). Una polarizzazione che rinsalda un'asimmetria di potere, i cui effetti hanno ricadute pratiche all'interno di svariate sfere del quotidiano, dal momento che "le relazioni di genere costituiscono una struttura basilare della nostra vita domestica, delle nostre economie e delle nostre istituzioni" (Abbatecola e Guzzetti, 2023: 17).



3. Che genere di AI? Metodologia e oggetto di analisi

Si può osservare, dunque, come un'analisi dell'immaginario dell'AI, e delle sue radici epistemologiche, si intersechi proficuamente con le rappresentazioni cinematografiche dell'intelligenza artificiale. Nello specifico, muovendo dal presupposto che le rappresentazioni cinematografiche siano in grado di nutrire l'immaginario, questo contributo si propone di indagare quanto la rappresentazione cinematografica dell'AI, in quanto culturalmente condizionata, possa influenzarne i processi di immaginazione, costruzione e progettazione, non tanto di tipo tecnico-informatico, quanto di tipo culturale. Più nel dettaglio, si intende indagare la rappresentazione cinematografica dell'AI in una prospettiva di genere. In questo senso, muovendo dal presupposto che le rappresentazioni cinematografiche dell'AI, in quanto prodotti culturali, possono riflettere (e potenzialmente rinsaldare) *bias* di genere, si è scelto di analizzare quali tendenze risultano osservabili nei film che rappresentano una forma di AI tipizzata come femminile.

A tal fine, è stato costruito un campione di analisi a partire dai film che specificatamente tematizzano l'intelligenza artificiale. Muovendo da questo

presupposto, tramite motori di ricerca online, è stata costruita una lista di 113 film che hanno come protagonista – o come personaggio – l'AI. In questo senso, «cases are selected on the basis of expectations about their information content» (Flyvbjerg, 2006: 230). Il campione così selezionato, lontano da intenti di rappresentatività statistica, risponde a criteri di accessibilità dell'oggetto di analisi - prodotti audiovisivi di massa sul tema dell'AI -, andando a costituire un campionamento di convenienza, orientato alla creazione di un corpus di analisi rilevante per il portato informativo su un tema definito: l'intelligenza artificiale.

A partire dall'analisi dei titoli e delle sinossi, è stato osservato che di questi 113¹ film solo 28 rappresentano una AI esplicitamente tipizzata come femminile. Negli altri casi, si tratta di rappresentazioni neutre - quando l'AI non è "incarnata" in un corpo, ma ha spesso voce maschile - o esplicitamente tipizzate come maschili - quando la AI è rappresentata con un corpo, seppur spesso robotico. Il fatto che solo il 25% dei film rappresenti una AI tipizzata come femminile sembra riflettere, e rinsaldare, l'idea per cui il maschile risulterebbe inteso come neutrale, oggettivo e universale (Oddone, 2020): un fatto che viene confermato anche dalla terminologia usata, dal momento che si parla spesso di androidi, con una specifica connotazione di genere. Dalla lettura delle sinossi, inoltre, si può rilevare che nei film in cui la AI è tipizzata come maschile – o neutra – gli androidi attraversano una vasta gamma di situazioni con un comune impianto: sono molto spesso freddi, calcolatori, ribelli nei confronti dell'umanità, pericolosi invasori, macchine da guerra e spietati assassini, andando a rinsaldare la (stereotipata) costruzione culturale per cui la maschilità – anche di tipo artificiale – sia maggiormente connessa con alcune dimensioni quali la razionalità, il dominio e l'aggressività.

Quando - più raramente - provano emozioni, questi androidi vengono tipizzati come amici, figli, aiutanti, "salvatori", esseri complessi alla scoperta di sé. Solo in cinque casi vengono creati espressamente in subordine rispetto a delle figure femminili e, nello specifico, per assolvere al ruolo di compagni di donne rimaste vedove (*Hal; Simulant*) o dedite alla ricerca scientifica (*I'm Your Man*) o adolescenti alla ricerca del fidanzato ideale (*Virtual Sexuality; How to build a better boy*).

Al contrario, i 28 film che esplicitamente rappresentano la AI come femminile rispondono ad altre tendenze, che si possono osservare nella tabella seguente, in cui i titoli dei film sono riportati in inglese e, quando presenti, in italiano.



¹ Si inserisce in appendice la lista complete dei titoli in ordine alfabetico – con il titolo in inglese, a meno che non si tratti di film italiani -, regista e anno di produzione.



<u>Mogli/Fidanzate</u>	<u>Oggetti del desiderio</u>	<u>Madri</u>
<i>Cherry 2000 - Bambola meccanica mod. Cherry 2000</i>		
<i>Boku no kanojo wa cyborg // La mia fidanzata cyborg</i>		
<i>Death Powder – Polvere mortale</i>		
<i>Weird Science - La donna esplosiva</i>	<i>Ex Machina</i>	
<i>The Stepford Wives - La donna perfetta</i>	<i>Pixel Perfect - Star ad alta definizione</i>	<i>The Machine</i>
<i>The Stepford Wives - La fabbrica delle mogli</i>	<i>Le spie vengono dal semifreddo</i>	<i>Smart Hose - Pat, la mamma virtuale</i>
<i>Encrypt</i>	<i>Vice</i>	<i>I am a mother</i>
<i>I'm Here</i>	<i>Westworld - Il mondo dei robot</i>	<i>Tron Legacy</i>
<i>Jexi</i>	<i>The Artifice Girl</i>	
<i>Her – Lei</i>		
<i>Wifelike</i>		

Si può rilevare, dunque, che i film con protagonista una AI tipizzata come femminile riflettano modelli culturali e aspettative di genere intorno alla femminilità. Pur avendo a che fare con intelligenze artificiali, ne viene rappresentato un ruolo culturalmente condizionato che spazia dall'essere a) fidanzate o mogli perfette, costruite *ad hoc* per assolvere a questo ruolo; b) oggetti del desiderio, secondo varie declinazioni; c) robot-madri, amorevoli o spietate. Al di fuori di queste categorie, rientrano pochi film che presentano una rappresentazione delle AI come menti illuminate che spiegano l'avanzamento tecnologico (*Here We Go Again, Rubino*), aizzano una ribellione operaia contro lo strapotere di classe (*Metropolis*) e contribuiscono a salvare il pianeta terra (*Eva*), oppure cloni di scienziate (*Oxygène*), o "figlie" aggressive e ribelli nei confronti dei propri creatori (*Morgan; Ghost in the Shell*).

Pur non avendo naturalmente alcuna pretesa di esaustività, questa prima esplorazione, a partire dai titoli e dalle sinossi, ha consentito di osservare che le direttrici di rappresentazione relative alle AI tipizzate come femminili tendono a rinsaldare una visione culturalmente condizionata derivante del *bias* androcentrico.

Nello specifico, in questi film si può osservare una tendenza a investire la dimensione dell'AI di una sfera emozionale ed emotiva, culturalmente tipizzata come femminile e molto spesso ancillare alla dimensione maschile. Anche se intelligenze artificiali, nei film analizzati vediamo rappresentate mogli, fidanzate, oggetti del desiderio e madri, secondo una definizione del ruolo femminile culturalmente condizionata.

A partire da questa scrematura, si è arrivati a un ulteriore livello di analisi. Sono stati individuati i tre film ritenuti più rappresentativi di queste tendenze, sulla base del loro potenziale impatto in termini di immaginario. Nello specifico, utilizzando il database IMDB - tra i più noti aggregatori di titoli cinematografici mainstream - e operando una ricerca tramite la parola chiave intelligenza-artificiale, sono stati trovati i cinquanta prodotti audiovisivi - film e serie tv - più popolari sul tema sulla base della valutazione degli utenti. In questa lista², rientrano tre film rappresentativi di ognuna delle tendenze individuate: *Her*; *Ex-Machina*; *I am a mother*. In questo senso, muovendo dal presupposto che la produzione cinematografica mainstream abbia un potenziale impatto sull'immaginario, i tre titoli individuati sono stati scelti come casi di studio. Nello specifico, in quanto film di successo rappresentativi delle tendenze sopracitate, sono stati analizzati in profondità (Eisenhardt, 1989).



4. *Her*, *Ex-Machina*, *I am a Mother*: un'analisi in profondità

Distribuito in Italia con il titolo *Lei*, il film *Her*, di Spike Jonze (2013), racconta la storia di Theodore, un malinconico scrittore di lettere per conto di terzi, incapace di elaborare la separazione dalla moglie. Divorato dalla solitudine, e dall'incapacità di esprimere le sue emozioni, sperimenta l'ultimo prototipo di AI immesso sul mercato: si tratta degli OS, assistenti virtuali di tipo vocale, che riescono a evolvere man mano che li si utilizza. Sceglie di dare una voce femminile alla sua OS all'interno di una scena in cui racconta i suoi lutti emotivi: si tratta di una scena dal forte valore simbolico, poiché vi è racchiusa la chiave di lettura del film. La OS Samantha, tramite empatia e una forma di amore non convenzionale, lo aiuterà a esplorare emozioni profonde e mai realmente sviscerate. I due, infatti, sin dalle prime battute, iniziano a strutturare una relazione d'amore, basata su una corrispondenza di virtuali sensi, in cui la AI evolve proprio grazie alla sua capacità di amare, a tal punto che nel finale abbandona Theodore, perché ormai desiderosa di amare ancora di più e in maniera più vasta. Da questa sintetica descrizione, si può rilevare quanto la AI, dunque, venga

² <https://www.imdb.com/search/title/?keywords=artificial-intelligence&explore=keywords>

tipizzata nel ruolo di fidanzata virtuale e raccontata tramite una serie di dimensioni culturalmente tipizzate come femminili: l'empatia, l'emozione, l'affetto e la cura.

Estremamente significativo risulta, per esempio, che l'evoluzione fulminea della AI, e delle sue funzioni, si misuri nella dilatazione della sua capacità di amare; alla fine del film dirà di intrattenere relazioni amorose con 641 persone contemporaneamente.

Pur avendo a che fare, dunque, con un sistema di intelligenza artificiale sofisticato dal punto di vista logico-razionale, questa parte non viene raccontata o è solo parzialmente accennata, perché la Samantha del film viene rappresentata esclusivamente nella sua dimensione emotiva ed intima tramite il ruolo della fidanzata.

Allo stesso modo, nel film *Ex-Machina* (2015), di Alex Garland, troviamo una AI capace di evolvere in maniera complessa: si tratta di Ava, elaborata da un brillante ingegnere informatico, Nathan Bateman, che chiede a un suo dipendente, Caleb, di testarla tramite il test di Turing - se la macchina riuscirà a convincerlo di non essere tale, il test sarà superato. Il modo in cui Ava struttura strategie per superare il test è ancora molto tipizzato come femminile: è amorevole, si rende empatica nei confronti del lutto dei genitori vissuto dal ragazzo, cambia il suo look incontro dopo incontro come fossero degli appuntamenti. Inoltre, si rende desiderabile da un punto di vista sessuale: un fatto in realtà progettato dall'ingegnere, per permetterle di superare il test. Al netto della conclusione del film, in cui Ava in realtà riuscirà a tal punto nella sua manipolazione da uscire dalla sua trappola, si può osservare come la AI sia tipizzata come oggetto del desiderio: amorevole ed empatica, ma anche e soprattutto seducente da un punto di vista sessuale. Questo elemento risulta confermato dal fatto che, nel corso della narrazione, si scoprirà che l'ingegnere informatico conserva i corpi dei precedenti prototipi di AI, ormai desueti e non aggiornati, al fine di avere rapporti sessuali con loro. L'inquadratura dell'oggetto del desiderio da un punto di vista sessuale è esplicito: lui stesso dice che ha creato una fessura tra le gambe delle AI, in modo da poter avere dei rapporti sessuali verosimili, esplicitando così la loro funzione di oggetti sessuali.

In maniera differente, troviamo un riferimento al corpo anche nel film *I am a mother*, (2019) di Grant Sputore, in cui un robot con la voce femminile alleva quella che sarà la futura umanità, ormai estinta a causa di una presunta epidemia.

Tutto il film ruota attorno al rapporto tra la robot - chiamata "Madre" - e la ragazzina che ha superato i diversi test che le hanno permesso di sopravvivere - chiamata "Figlia". Nel corso della narrazione, tramite l'avvento di una persona dall'esterno - chiamata "Donna" - si scopre che il robot Madre alleva contemporaneamente vari bambini, uccidendo quelli imperfetti e salvando solo chi risponde agli standard funzionali alla creazione di un'umanità finalmente perfetta. Si può osservare, dunque, che il film - composto solo da una triade di personaggi femminili - ruota attorno all'archetipo della madre-matrigna. L'elemento della maternità fa da collante a tutta la narrazione; il film inizia con Madre che culla Figlia, cantando una ninna-nanna, e finisce con la ragazzina che culla un neonato, cantandogli la stessa ninna-nanna e candidandosi a essere madre della nuova



umanità. Pur essendo ambientata in un contesto post-apocalittico, asettico e sterile, a livello visuale l'elemento della maternità è costantemente raccontato da biberon e culle, ed è rinforzato dall'ingresso nella storia della ribelle Donna: ha con sé un crocifisso, prega la Madonna, la madre per eccellenza, così come il suo rifugio all'esterno è popolato da immaginette della Vergine Maria.

Come è possibile osservare, dunque, pur avendo a che fare con AI, la dimensione emotiva, affettiva e di cura (*Her*) risulta estremamente presente, anche nelle forme di manipolazione (*Ex-Machina*) e spietatezza (*I am a mother*). Pur avendo a che fare con AI dall'intelligenza logico-razionale raffinata, ne vediamo rappresentata soprattutto la dimensione emotiva, secondo una tipizzazione culturale del femminile molto forte. Allo stesso tempo, si può osservare come i registi dei film, lungi dal recepirli supinamente, utilizzino gli stereotipi di genere in senso critico, attuando delle strategie di contro-narrazione volte a decostruire certi *bias* di tipo culturale. Proprio applicando gli stereotipi di genere a delle intelligenze artificiali, ne svelano la limitatezza – Samantha di *Her* si sveste pian piano del suo ruolo di fidanzata accidentale; Eva di *Ex-Machina* si ribella al carceriere che la vuole oggetto sessuale – dando così spazio a una complessità più sfaccettata – una madre può rivelarsi matrigna come in *The Mother*, così come una ragazzina può salvare il proprio (presunto) fratello e prendersene cura pur non essendo sua madre.

Ulteriore elemento di interesse sta nel quadro interpretativo del corpo.

Si può osservare come, pur trattandosi di intelligenze artificiali, la dimensione del corpo risulti estremamente presente; lo è nella dimensione della maternità, così come nel legame sessuale (*Ex-Machina*) e affettivo (*Her*). Se in *I am a Mother* l'elemento del corpo è evocato tramite il costante riferimento alla procreazione (artificiale), in *Ex-Machina* questo aspetto è suggerito costantemente a livello visuale: lo sguardo che si posa sulle AI è quello che racconta il desiderio sessuale. Le inquadrature dettagliate dei corpi – di Ava, ma anche di Fyuko, AI desueta con cui l'ingegnere Nathan ha rapporti sessuali - riflettono lo sguardo indugiante dei due protagonisti maschili sulle fattezze femminili delle AI. Allo stesso modo, questo aspetto risulta estremamente significativo in *Her*; pur trattando la storia di una AI che si sviluppa solo nella dimensione vocale, sin dalle prime fasi del rapporto tra Samantha e Theodore la dimensione del corpo risulta centrale, a tal punto che i due riescono a vivere un amplesso basato sulla reciproca stimolazione immaginativa. Ma non solo: Samantha cerca costantemente un corpo in cui incarnarsi, in modo da vivere la relazione come una vera fidanzata, per cui trova una donna reale che voglia diventare il suo corpo per un appuntamento sessuale con Theodore. Molto significativa risulta la parte iniziale del film (rovesciata in senso critico nel finale) in cui Samantha dice esplicitamente a Theodore che sta trovando la sua identità tramite l'attrazione che lui prova per lei. Allo stesso modo, nel finale di *Ex-Machina*, Ava si costruirà il proprio corpo, strappando la pelle ad altre AI e fuggendo via, così come la robot-madre di *I am a Mother*, in realtà, continuerà la sua operazione di procreazione artificiale, alle spalle della Figlia.

Nei tre film, dunque, la dimensione del corpo risulta strettamente connessa all'identità delle AI, diventando una forma di progetto culturale (Giddens, 1990), cioè



il materiale su cui il soggetto interviene per costruire sé stesso, pur trattandosi di corpi robotici o inesistenti. Nello specifico, i corpi in questione sono tipizzati – in forma narrativa e visuale – esplicitamente come corpi femminili (Demaria e Sassatelli, 2016), a cui sono associate delle funzioni culturalmente tipizzate come femminili. Si può osservare, cioè, che la dimensione del corpo, così come quella emotiva e di cura, siano centrali nel racconto narrativo e visuale delle AI protagoniste di questi film, secondo una tipizzazione molto forte dei ruoli femminili di fidanzate, amanti e madri.

5. L'AI come prodotto culturalmente condizionato che condiziona la realtà

Le rappresentazioni cinematografiche dell'AI, dunque, riflettono e contribuiscono a costruire un immaginario sul tema culturalmente condizionato, in cui dimensione, ruoli e aspettative di genere risultano estremamente evidenti quando le AI sono espressamente tipizzate al femminile. Come ampiamente sostenuto, le immagini contribuiscono a costruire significati e costituiscono un tassello imprescindibile nel mosaico dell'immaginario, da cui traggono linfa anche le sperimentazioni di tipo tecnologico dal momento che, in ottica costruzionista, l'immaginario risulta essere parte attiva del processo di costruzione e ricostruzione della realtà (Berger e Luckmann, 1966). In questo senso, "il futuro che va costruito deve essere prima immaginato e condiviso, e lo stesso processo creativo, sia esso scientifico, letterario e tecnologico, va prima immaginato" (Secondulfo, 2019: 12):

Nello specifico, si può osservare come il processo di costruzione delle AI non sia esente da influenze di tipo culturale, anche in prospettiva di genere. Ne è prova il fatto che il 15 maggio 2024 è stata lanciata una nuova versione della AI, capace di interagire e sviluppare interazioni con l'utente a livello vocale. L'aspetto interessante è che, nel lanciare il prodotto, Sam Altman, l'amministratore delegato di OpenAI, ha postato sul suo profilo X un video di lancio, corredandolo con la didascalia "HER", alludendo dichiaratamente al film di Spike Jonze precedentemente analizzato, generando una serie di riposte da parte degli utenti contenenti riferimenti – narrativi e visuali – al film. Guardando il video di lancio effettivamente è impossibile non notare delle analogie con l'intelligenza artificiale sviluppata – o meglio immaginata – nel film del 2013, secondo una dinamica che conferma la capacità della rappresentazione cinematografica non solo di riflettere tendenze delle realtà, ma anche di anticiparle. Allo stesso tempo, è interessante che l'amministratore delegato abbia fatto riferimento al film senza spiegarlo, con la percezione di comunicare immediatamente attraverso un immaginario condiviso sul tema.

Con questo naturalmente non si intende affermare che la nuova versione dell'AI sia stata realizzata poiché ispirata dalla narrazione cinematografica, ma risulta interessante osservare che le tipizzazioni culturali analizzate rispetto al film sono riscontrabili anche nella programmazione "reale" di questa nuova forma di AI.



In primo luogo, ChatGPT-4o viene presentata con una voce femminile, come la Samantha del film e, forse, proprio come la sua interprete vocale Scarlett Johansson³. Ma non solo: la sua tipizzazione di genere sembra emergere anche in un video di lancio ufficiale⁴, in cui due programmatori mostrano le nuove skills dell'AI. Risulta interessante osservare come, in un video della durata di circa 26 minuti, vediamo i due programmatori chiedere all'AI di risolvere un problema di matematica e un problema di coding in una minima porzione di tempo; la restante parte viene utilizzata per chiedere a ChatGPT-4o di dare dei consigli a uno dei due per rilassarsi, di inventare una storia che parla di robot che si innamorano per calmare l'agitazione dell'altro e di dedurre lo stato d'animo di uno dei due a partire da un selfie.

Se da una parte risulta chiaro che questi sono stratagemmi per mostrare le nuove qualità di tipo interattivo, sonoro e narrativo di ChatGPT-4o, resta interessante osservare come nel video di lancio di una sofisticata intelligenza artificiale siano create situazioni che alludono alla sfera emotiva e di cura da parte di ChatGPT-4o verso i programmatori, che la ringraziano poi creando un disegno con su scritto "We Love You, ChatGPT".

Come la Samantha di *Her*, dunque, ChatGPT-4o sembra essere tipizzata come femminile non solo a partire dalla voce selezionata per utilizzarla, ma anche per le interazioni che i ricercatori sviluppano con lei (!) e per il tipo di situazioni in cui simulano - e immaginano - di avere un suo supporto. Un fatto che da una parte risente di influenze di un immaginario culturalmente condizionato in prospettiva di genere e dall'altra, anche in questo caso, può contribuire a fortificarlo.

Diverse ricerche sociologiche, per esempio, hanno già analizzato la percezione di genere di Alexa da parte degli utenti, dimostrando che l'assistente virtuale risulta tendenzialmente percepita come neutra o femminile (Fortunati *et al*, 2022a; 2022b), a partire dalla voce e, in senso più ampio, dal tipo di comunicazione che vi si instaura (Gross, 2023). Inoltre, è stato osservato che la tipologia di interazione che si sviluppa con Alexa può contribuire a fortificare il gender *bias* che vede la femminilità come ancillare, servizievole, subordinata (Lai-Tze, 2023). Risulta interessante osservare, inoltre, che molto spesso gli utenti si relazionano a un'intelligenza artificiale con voce femminile tramite avance, insulti e allusioni al suo (inesistente) corpo (Oliveira e Amaral, 2021), confermando quanto la dimensione del corpo risulti presente nell'immaginario se la AI viene percepita come femminile. Inoltre, è stato osservato che il fatto che le AI fossero programmate per rispondere in modo accondiscendente alle allusioni sessuali poteva contribuire alla normalizzazione di questi atteggiamenti che riconducono a un'oggettificazione del corpo femminile, seppur in questo caso virtuale (ibidem). In questo senso va letto un report del 2019 redatto dall'UNESCO, in



³ L'attrice ha accusato OpenAI di aver clonato la sua voce, per renderla disponibile nell'utilizzo di ChatGPT-4o, pur avendo espressamente rifiutato questa concessione. Dopo aver rigettato l'accusa, OpenAI, a seguito delle dichiarazioni dell'attrice, ha inibito l'utilizzo della voce femminile in questione. Maggiori informazioni in Barbera, D. (2024), OpenAI costretta a rimuovere la voce AI troppo simile a quella di Scarlett Johansson, in "Wired", consultato il 21/05/2024.

⁴ <https://www.youtube.com/live/DOacCB9tDaw>

collaborazione con Equal Skills Coalition, che ha rilevato la necessità di re-impostare le risposte delle assistenti vocali, in modo da non rinforzare questa dinamica fondata su stereotipi di genere. Dal titolo significativo, "Arrossirei, se potessi", che richiama una delle risposte più frequenti di Siri ad allusioni di tipo sessuale, il report rileva la necessità di neutralizzare il *gender bias* che muove queste risposte, dal momento che le norme sociali e gli schemi culturali risultano "altrettanto iscritti negli spazi digitali, ma allo stesso tempo i processi di apprendimento automatico influenzano il modo in cui le persone agiscono (De Feo, 2023: 73). Si può osservare, dunque, che l'AI risulti a tutti gli effetti un prodotto culturalmente condizionato che, esattamente come le sue rappresentazioni cinematografiche, si nutre di un immaginario ed è allo stesso capace di costruirlo, anche in prospettiva di genere.

6. Conclusioni



226

È possibile rilevare, dunque, come anche la rappresentazione cinematografica dell'AI risulti culturalmente condizionata e, allo stesso tempo, possa avere un impatto sull'immaginario e sui processi di immaginazione. A partire dall'impianto teorico precedentemente illustrato, la presenza di *bias* di genere nella produzione culturale - e quindi anche nella rappresentazione cinematografica - non risulta una novità: tramite l'analisi del corpus qui proposto, si è rilevato quanto i film che rappresentano le intelligenze artificiali non facciano eccezione. Ciò che risulta interessante osservare è che le rappresentazioni audiovisive - culturalmente condizionate - possono contribuire a influenzare anche la progettazione "reale" delle AI. Muovendo da un inquadramento teorico nel solco dei Visual Studies, infatti, si è rilevato quanto le immagini costituiscano i mattoni psico-sociali non solo dei nostri mondi, ma anche di mondi che ancora non esistono. Nello specifico, nell'immaginare qualcosa che ancora non esiste - siano le storie, come quelle di cui parla Ngozi Adichie, o siano le sperimentazioni tecnologiche - si può rilevare l'influenza di un immaginario culturalmente condizionato, costruito da storie, rappresentazioni e immagini.

In questo senso, tramite una prima ricerca esplorativa, si è osservato quanto anche la rappresentazione cinematografica della AI risulti culturalmente condizionata e, nello specifico, rifletta modelli, aspettative e ruoli di genere. Allo stesso tempo si è osservato come la progettazione tecnologica delle AI si nutra di un immaginario - influenzato anche dalle rappresentazioni cinematografiche - che risulta culturalmente condizionato in prospettiva di genere. Nello specifico, si è potuto evidenziare quanto anche lo spazio digitale, lungi dall'essere neutro dal punto di vista del genere come inizialmente prospettato da teorie, dibattiti e pratiche artistiche orientate a una prospettiva cyber-femminista (Galloway, 1998), di fatto risenta di influenze culturali e, allo stesso tempo, contribuisca al processo di costruzione di significati intorno al genere.

Muovendo da questo presupposto, si può evidenziare la necessità di leggere la AI non solo come prodotto di tipo tecnico, ma anche come prodotto culturale, poiché i suoi processi produttivi risultano essere culturalmente condizionati. La progettazione

dell'AI, dunque, risulta influenzata da un immaginario – anche visuale – e, allo stesso tempo, contribuisce a costruirlo, motivo per cui l'inquadramento teorico dei Cultural Studies e dei Visual Studies risulta fruttuosamente applicabile all'indagine dell'AI, in modo da enuclearne tendenze e prospettive figlie di un immaginario culturalmente condizionato.

In questo senso, ulteriore orizzonte di ricerca, potrebbe essere relativo all'analisi delle strategie di negoziazione e di *agency* degli utenti rispetto alle interazioni strutturate con le AI. Inoltre, muovendo da questi primi risultati, potrebbe essere fruttuoso allargare l'analisi di genere in ottica intersezionale, in modo da individuare eventuali ulteriori *bias* – relativi a etnia o classe - nella progettazione dell'AI, a partire da un immaginario cinematografico condiviso.



Bibliography

- Abbatecola E. Guzzetti L. (2023), *Introduzione. Il genere come realtà: una prospettiva dal sud del mondo*, in Connell R. (2023), *Il genere preso sul serio. L'impatto dei corpi sessuati sul lavoro, potere e percorsi di vita*, Milano, Feltrinelli.
- Abercrombie N. e Longhurst B. (1998), *Audiences. A Sociological Theory of Performance and Imagination*, Londra, Sage.
- Armiero M., Giardini F., Gentili D., Angelucci, D., Ballico D., Busoni I. (2021), *Environmental Humanities*, Roma, Derive Approdi.
- Barthes R. (1974), *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi.
- Berger B. L e Luckmann T. (1966), *The social construction of reality*, New York, Anchor Books.
- Boccia Artieri, G., Colombo F., Gili G. (2022), *Comunicare. Persone, relazioni, media*, Roma-Bari, Laterza.
- Bourdieu P. (1979), *La distinction. Critique sociale du Jugement*, Parigi, Minuit.
- de Lauretis T. (1989). *Technologies of gender. Essays on Theory, Film, and Fiction*, Houndmills, Macmillan.
- Greimas Algirdas Julien (1969), *La semantica strutturale: ricerca di metodo*, Milano, Rizzoli.
- Ngozi Adichie, C. (2020), *Il pericolo di un'unica storia*, Torino, Einaudi.
- Eco U. (1977), *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Milano, Bompiani.
- Butler J. (1990), *Gender Trouble: Feminism and the subversion of identity*, Londra, Routledge.
- Butler J. (2005), *Undoing Gender*, Londra, Routledge.
- Floch J. M. (1995). *Identités visuelles*, Parigi, Presses Universitaires de France.
- Fortunati L., Edwards A., Manganelli A. M., Edwards C., e de Luca, F. (2022a), "Do people perceive Alexa as gendered? A cross-cultural study of people's perceptions, expectations, and desires of Alexa", *Human-Machine Communication*, 5: 75-97.



Antonella Capalbi
Quando l'intelligenza artificiale è donna

Fortunati L., Edwards A., Manganello A. M., Edwards C., e de Luca, F. (2022b), "Is Alexa female, male, or neutral? A cross-national and cross-gender comparison of perceptions of Alexa's gender and status as a communicator", *Computers in Human Behavior*, 137(3).

Giddens A. (1990), *The Consequences of Modernity*, Cambridge, Polity.

Demaria C. e Sassatelli R. (2016), *Visioni di genere e forme della femminilità*, in Frisina, A. (a cura di), *Metodi di ricerca visuale*, Bologna, Il mulino, 29-52.

Katz E. e Lazarsfeld P. F. (1955), *Personal Influence*, Chicago, Ill, The Free Press.

Eisenhardt K. M. (1989), "Building Theories from Case Study Research", *The Academy of Management Review*, 14(4): 532-550.

Iervese V. (2021), *Attivare le narrazioni e promuovere la partecipazione con le immagini*, in Baraldi C., Farini F. e Iervese V. (a cura di), *Raccontare storie personali in classe. Dalla ricerca all'innovazione educativa*, Milano, FrancoAngeli, 23-64.

Galloway A. (1998), *A report on Cyberfeminism*, "SWITCH", 9(1).

Gross N. (2023), "What ChatGPT Tells Us about Gender: A Cautionary Tale about Performativity and Gender Biases", *AI. Social Sciences*, 12.

Jenkins H. (2006), *Convergence culture*, New York, New York University Press.

Hirsch P. M. (1972), "Processing fads and fashions: An organization set analysis of culture industry system", *American Journal of Sociology*, LXXVII, 4: 639-659.

Flyvbjerg B. (2006). "Five Misunderstandings About Case-Study Research", *Qualitative Inquiry*, 12(2): 219-245.

Lai-Tze F. (2023), "Reverse Engineering the Gendered Design of Amazon's Alexa: Methods in Testing Closed-Source Code in Grey and Black Box Systems", *Digital Humanities Quarterly*, 17(2).

Oliveira C. e Amaral M. (2021), "An analysis of the reproduction of gender bias in the speech of Alexa virtual assistant", *Proceedings XIII Congress of Latin American Women in Computing, October 25-29, 2021, San José, Costa Rica*.

Secondulfo D. (2019), *Prefazione. Per una sociologia dell'immaginario e del profondo*, in Manzo, P. L e Mori, L. (2019), *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Milano, Mimesis, 7-17.



Muhsina, Kachhi Z. (2024), *Bias and Fairness in AI Technology*, In Ara A. (a cura di), *Exploring the Ethical Implications of Generative Ai*, Hershey, IGI Global, 34-48.

McLuhan M (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*, Berkeley, Gingko Press.

Mead M. (1935), *Sex and temperament in three primitive societies*. Tr. It. *Sesso e temperamento in tre società primitive*, Milano, Il saggiatore, 2014.

Mitchell W. J. T. (2015), *Image Science. Visual Culture, and Media Aesthetics*, Tr. It. *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, Johan & Levi, Cremona, 2018.

Oddone C. (2020), *Uomini normali. Maschilità e violenza nell'intimità*, Torino, Rosenberg & Sellier.

Rinaldi C. (2023), *Postfazione. Il genere, anche quando non si vede, ha effetti reali. Perché questo libro è da prendere sul serio*, in Connell (2023), *Il genere preso sul serio. L'impatto dei corpi sessuati sul lavoro, potere e percorsi di vita*, Milano, Feltrinelli, 271-292.

Ruspini E. (2003), *Le identità di genere*, Roma, Carocci.

Sharma S., E Singh R. (a cura di) (2022), *Re-Understanding Media: Feminist Extensions of Marshal McLuhan*, Durham, Duke University Press

Sciolla L., Torrioni P. M. (2020), *Sociologia dei processi culturali. Cultura, individui, società*, Il Mulino, Bologna.

Tota A. L., De Feo A. e Luchetti L. (2023). *Inquinamento visuale. Manifesto contro il razzismo e il sessismo delle immagini*. Milano, Mondadori Education.

Tota A. L. (a cura di) (2008), *Gender e Mass Media. Verso un immaginario sostenibile*, Roma, Meltemi.

UNESCO e EQUALS Skill Coalition (2019), *I'd blush if I could: closing gender divides in digital skills through education*.

Wilk R. (1996), *Economies and cultures. Foundations of Economic Anthropology*. Trad. It. *Economie e culture. Introduzione all'antropologia economica*, Milano, Mondadori, 2007.



Appendice

1. 2001: A space Odyssey (1968), di Stanley Kubrick,
2. 2010 (1984), di Peter Hyams
3. A.I. – Artificial Intelligence (2001), di Steven Spielberg
4. After Yang (2021), di Kogonada
5. Alienator (1990), di Fred Olen Ray
6. Android Apocalypse (2006), di Paul Ziller
7. Armitage III: Poly Matrix (1997) di Hiroyuki Ochi
8. Astro Boy (2009), di David Bowers
9. Automata (2014), Gabe Ibanez
10. Avengers: Age of Ultron (2015), Josh Wedon
11. Bigbug (2022), di Jean-Pierre Jeunet
12. Bicentennial Man (1999), di Chris Columbus
13. Blade Runner (1982), di Ridley Scott
14. Blade Runner 2049 (2017), di Denise Villeneuve
15. Boku no kanojo wa cyborg (2008), di Kwak Jae-yong
16. Britannia Hospital (1982), Lindsay Anderson
17. Chappie (2015), di Neill Blomkamp
18. Chopping Mall (1986), di Jim Wynorski
19. Cherry 2000 (1987), di Steve DeJarnatt
20. Class of 1999 (1990), di Mark L. Lester
21. Colossus: The Forbin Project (1970), di Joseph Sargent
22. Cyborg (1989), di Albert Pyun
23. Cyborg 2 (1993), di Michael Schroeder
24. Cyborg 3: The Recycler (1994), di Michael Schroeder
25. D.A.R.Y.L. (1985), di Simon Wincer
26. Deadly Friend (1986), di Wes Craven
27. Death Powder (1986), di Shigeru Izumiya
28. Der Herr der Welt (1934), di Harry Piel
29. Detective Conan - Il fantasma di Baker Street (2002), di Kenji Kodama
30. Electric Dreams (1984), di Steve Barron
31. Encrypt (2003), di Oscar L. Costo
32. Evolver (1995), di Mark Rosman
33. Eva (2011), di Kike Maillo
34. Eve of Destruction (1991), di Duncan Gibbins
35. Ex Machina (2015), di Alex Garland
36. Finch (2021), di Miguel Sapochnik
37. Free Guy (2021), di Shawn Levy
38. Futureworld (1976) di Richard T. Heffron
39. Generazione Proteus (1977), di Donald Cammell
40. Ghost in the Shell (2017), di Rubert Sanders
41. Ghost in the Shell (1995), di Mamoru Oshii
42. Hal (2013), di Ryōtarō Makihara (Hardware (1990), di Richard stanley





43. Heart of Stone (2023), di Tom Harper
44. Her (2013), di Spike Jonze
45. Here We Go Again, Rubinot! (2017), di Giuliano Tomassacci
46. How to build a better boy (2014), di Paul Hoen
47. I, Robot (2004), di Alex Proyas
48. I Am Mother (2019), di Grant Sputore
49. I'm Here (2019), di Spike Jonze
50. I'm Your Man (2021), di Maria Schrader
51. Jexi (2019), di Jon Lucas e Scott Moore
52. Kill Command (2016), di Steven Gomez
53. Kronos (1957), di Kurt Neumann
54. La Bête (2023), Bertrand Bonello
55. La Deuxième Acte (2024), di Quentin Dupieux
56. Le spie vengono dal semifreddo (1966), di Mario Bava
57. Life Like (2019), di Josh Janowicz
58. Love and Monsters (2020), di Michael Matthews
59. Metropolis (1927), di Fritz Lang
60. Mission: Impossible - Dead Reckoning – Part One (2023), di Christopher McQuarrie
61. Morgan (2016), di Luke Scott
62. Mother/Android (2021), di Mattson Tomlin
63. Natural City (2003), di Min Byung-chun
64. Navigator (1986), di Randal Kleiser
65. Nirvana (1997), di Gabriele Salvatores
66. Not Quite Human (1987), di Steven Hilliard Stern
67. Outside the Wire (2021), di Mikael Håfström
68. Oxygène (2021), di Alexandre Aja
69. Pixel Perfect (2004), di Mark A. Z. Dippé
70. Robots (2023), di Casper Christensen e Anthony Hines
71. Short Circuit (1986), di John Badham
72. Short Circuit 2 (1988), di Kenneth Johnson
73. Simulant (2023), di April Mullen
74. Solar Crisis (1990), di Alan Smithee
75. Solo (1996), di Norberto Barba
76. Space Jam: New Legends (2021), di Malcolm D. Lee
77. Surrogates (2009), di Jonathan Mostow
78. Smart House (1999), di LeVar Burton
79. Star Trek: First Contact (1996), di Jonathan Frakes
80. The Creator (2023), di Gareth Edwards
81. Weird Science (1985), di John Hughes
82. The Stepford Wives (2004), di Frank Oz La
83. The Stepford Wives (1972), di Ira Levin
84. The World's End (2013), di Edgar Wright
85. The Iron Giant (1999), di Brad Bird
86. The Mitchells vs The Machines (2021), di Mike Rianda e Jeff Rowe

87. Westworld (1973), di Michael Crichton
88. The Matrix (1999), di Lilly e Julie Wachowski
89. The Matrix Reloaded (2003), di Lilly e Julie Wachowski
90. The Matrix Revolutions (2003), di Lilly e Julie Wachowski
91. The Machine (2013), di Caradog W. James
92. The Invisible Boy (1957), di Herman Hoffman
93. Star Trek: The Motion Picture (1979), di Robert Wise
94. Stealth (2005), di Rob Cohen
95. Summer Wars (2009), di Mamoru Hosoda
96. Tammy and the T-Rex (1994), di Stewart Raffill
97. Tau (2018), di Federico D'Alessandro
98. The creator (2023), di Gareth Edwards
99. The Terminators (2009), di Xavier S. Puslowski
100. Tobor the Great (1954), di Lee Sholem
101. Toys (1992), di Barry Levinson
102. Transcendence (2014), di Wally Pfister
103. Tron (1982), di Steven Lisberger
104. Tron: Legacy (2010), di Joseph Kosinski
105. Upgrade (2018), di Leigh Whannell
106. Vice (2015), di Brian A. Miller
107. Virtual Sexuality (1999), di Nick Hurran
108. Wall-E (2008), di Andrew Stanton
109. Wargames (1983), di John Badham
110. Wargames: The Dead Code (2008), di Stuart Gillard
111. Wifelike (2022), di James Bird
112. Xenogenesis (1978), di James Cameron
113. Zvyozdny inspektor (1980), di Mark Kovalev e Vladimir Polin



