

VILLANOS EN LA CIENCIA FICCIÓN, por Laura Ponce
4300 palabras = 30 minutos

Eje temático:

**Ciencia Ficción, política y sociedades*

Utopías y distopías, ucronías, feminismos y construcción sexogenérica

Resumen 200 palabras:

El año pasado, en este mismo ámbito, para hablar de las mujeres en la ciencia ficción, les decía que la CF, como producto cultural, es fruto y reflejo de la sociedad que la genera, y que debido a eso, fue otorgándole a la mujer diferentes roles a lo largo del tiempo, los mismos que se admitían para la hembra humana en ese conjunto de relaciones que llamamos comunidad. Algo similar puede decirse de los villanos, de la construcción del concepto VILLANO en el imaginario popular.

En la historia de la villanía, en el seguimiento de los diferentes rostros que se les han ido asignando a los “malos”, puede trazarse una cronología del miedo.

La ficción --y mucho más la ciencia ficción-- es un ejercicio especulativo (qué pasaría sí) y un experimento argumentativo (podríamos enfrentarlo de tal manera), en definitiva es un campo de prueba y entrenamiento para enfrentar nuestros temores y angustias.

El propósito de esta ponencia es seguir ese recorrido desde el nacimiento de la ciencia ficción hasta nuestros días.

El año pasado, en este mismo ámbito, para hablar de las mujeres en la ciencia ficción, les decía que la CF, como producto cultural, es fruto y reflejo de la sociedad que la genera, y que debido a eso, fue otorgándole a la mujer diferentes roles a lo largo del tiempo, los mismos que se admitían para la hembra humana en ese conjunto de relaciones que llamamos comunidad. Algo similar puede decirse de los villanos, de la construcción del concepto VILLANO en el imaginario popular.

En la historia de la villanía, en el seguimiento de los diferentes rostros que se les han ido asignando a los “malos”, puede trazarse una cronología del miedo.

La ficción --y mucho más la ciencia ficción-- es un ejercicio especulativo (qué pasaría sí) y un experimento argumentativo (podríamos enfrentarlo de tal manera), en definitiva es un campo de prueba y entrenamiento para enfrentar nuestros temores y angustias.

El propósito de esta ponencia es seguir ese recorrido desde el nacimiento de la ciencia ficción hasta nuestros días.

Aclaremos que la verdadera CF puede empezar planteando un conflicto que parezca simple (buenos versus malos), pero no se queda ahí y suele resignificar a sus personajes a lo largo de las historias. Si el personaje principal, el héroe o heroína de la historia, pasa por un proceso que le cambia, adquiere relieves y mati-

ces, también sus contrincantes, antagonistas o villanos, y a su vez, entre estos tres últimos, hay significativas diferencias.

Pero partamos del concepto, de la idea arquetípica de VILLANO.

La real academia define VILLANO como “Ruín, indigno o indecoroso”, “una persona malvada”. En la ficción, son personajes que se caracterizan por ejercer la maldad deliberadamente y que se enfrentan al héroe o heroína. Cumplen el papel de antagonista frente al protagonista, y como tales, son un recurso argumental casi inevitable, elementos cruciales en la elaboración de la trama. Si vamos un poquito más allá, en narratología y estudios de análisis e interpretación de obras literarias y de argumentos, un VILLANO es la encarnación del mal.

Y al buscar la etimología de la palabra, empezamos a encontrar particularidades, la construcción de sentido.

VILLANO deriva del latín *villanus* que significa siervo o campesino, alguien que está atado a la tierra de una villa, es decir que trabajaba en el equivalente a una plantación en la antigüedad, por ejemplo en Italia o la Galia. **La pobreza entonces se equiparaba a la corrupción moral: los villanos tenían que trabajarse su ascenso en la escala social.** Por esto normalmente la palabra villano sugiere que los ardides que utiliza proceden de su propia indiferencia moral o de la perversidad del personaje, ligada ya en el origen con la idea de una **pobreza tanto material como espiritual**, opuesta al concepto de “noble”, que todavía asociamos con alguien bueno y sincero, desinteresado, cuando en realidad en su origen hace referencia a poseer título nobiliario, formar parte de la nobleza.

Esto se nota en la representación de los campesinos o de los habitantes de zonas rurales que se puede ver en el arte durante el medioevo, incluso hasta la revolución industrial (deformes, envilecidos, brutales). Tengamos presente que hasta ese momento el “consumidor de arte” era quien podía pagarlo. Los cuadros, por ejemplo, solían pintarse a pedido, por lo que la preferencia y visión del mundo que tenía el cliente frecuentemente era la que se representaba y enaltecía. No existía la cultura de masas.

Sin embargo, con la llegada de la revolución industrial y los cambios culturales y sociales derivados de la reubicación de las familias que se trasladaban a las ciudades para el trabajo en las fábricas, eso va cambiando. En la primera mitad del siglo XIX confluyen muchos factores: Los trabajadores empiezan a tener una paga (mísera, pero paga al fin) y un tiempo de ocio (mísero, pero tiempo al fin), el nascente sistema capitalista los empieza a considerar consumidores potenciales y empieza a producir cosas que pueda venderles. Con los avances tecnológicos de la imprenta, surgen publicaciones muchas veces ilustradas, a bajo costo. Llegan los folletines. La reproducción de imágenes se populariza, mayormente caricaturas. Es el nacimiento de la cultura popular. Pero los villanos, los campesinos devenidos en obreros, se han convertido en consumidores, entonces son sus expectativas y visión del mundo las que deben ser satisfechas, y son sus temores los que dan forma a los nuevos estereotipos.

Así, en este estado de cosas, llegamos a la época del nacimiento de la ciencia ficción. En 1818, Mary Shelley publica *Frankenstein, o el moderno Prometeo* --Sí, amigos: La ciencia ficción nació de madre--. Esta novela es una historia moral, acerca de responsabilidad con la propia obra, acerca de ciertos límites que no deben ser cruzados. Además, cuenta que el Doctor Frankenstein fue educado como

alquimista y como científico moderno, convirtiéndolo así en “puente” entre dos eras de un arquetipo en evolución. Actualiza la figura esotérica del chamán, capaz de conjugar las fuerzas de la naturaleza, y también la del sacerdote o rabino, instrumento del poder de Dios. Su Criatura es un nuevo golem, pero traído a la vida por el poder de la electricidad, el rayo conjurado por la ciencia moderna.

Y así aparece un nuevo estereotipo de VILLANO muy caro a la ciencia ficción: **el científico loco**. No es malo porque sí, pero es capaz de una gran crueldad, porque es indiferente al dolor ajeno y no tiene escrúpulos al tratar de satisfacer su curiosidad o ambición científica.

Tomando diferentes matices, este arquetipo cuestionador ha aparecido innumerables veces: desde *La Isla del Doctor Moreau*, de H. G. Wells (1896) con el tema de la vivisección y crueldad hacia los animales, pasando por el jugador mecánico de ajedrez que mata a su creador en el cuento Ambrose Bierce de 1894, o Rotwang, el genio malvado que construye a la androide de Metrópolis, hasta el Dr. Tyrell, creador de los replicantes en *Blade Runner*, o Nathan, quien propone un engañoso test de turing en *Ex Machina*. Sigue siendo actual porque representa un temor actual, actuante: que no haya un control ético detrás de la investigación científica.

Tiene que ver con lo que les decía antes: en tanto encarnación del Mal, materialización física de lo que la sociedad teme, la idea del VILLANO es siempre actual. En la medida que ciertos productos culturales como el cine se fueron convirtiendo en algo de consumo popular, se fue consolidando la cultura de masas, y el fenómeno se retroalimenta cada vez más: refleja pero también proyecta, instala imágenes en el imaginario colectivo, y se va adaptando para reflejar conceptos que antes hubieran parecido inverosímiles o inaceptables.

Por ejemplo, en la era del cine mudo, los villanos tenían que parecer muy siniestros visualmente, y así nació el estereotipo Pierre Nodoyuna, como el personaje de Hanna-Barbera: incluyen ropa negra (con frecuencia bastante formal: capa, sombrero de copa, a veces incluso bastón), voz potente, rasgos afilados, bigote acicalado y gesto maniaco, la costumbre de la «risa malvada» y un arrogante exceso de confianza en sí mismos que les lleva a explicar innecesariamente sus siniestros planes. Pero lo interesante es que ahí **aparecer la figura del noble villano**: un barón o un conde malvados. Un **noble villano**, es decir que se juntan dos ideas que en un principio eran absolutamente opuestas: nobleza y villanía. Se debe a que en esa época, a principios del siglo XX, sobre todo en Estados Unidos, se confiaba en la noción de progreso, de nación moderna, y el público, en su mayoría de clase trabajadora, desconfiaba de la realeza; lo que se acentuó con la llegada de inmigrantes que escapaban de la Primera Guerra Mundial.

La actualización de este estereotipo es Dard Vader, (Dard es un aproximación a Lord) vestido de negro, con capa y su clásica respiración inquietante, impone temor con su sola presencia.

Anticipatoria de esta variación en el paradigma, de la revisión acerca de quiénes son los malos y quiénes los buenos en la sociedad de clases, es la novela *La máquina del tiempo*, de H.G. Wells, publicada en 1895. En una cruda advertencia, juega con esa idea, presentando a los terribles morlocks y a los eloi, inocentes como niños. Los morlock parecen ser la personificación de la maldad y la ignorancia, seres caníbales que surgen de la oscuridad del subsuelo para alimentarse de

los tiernos eloi, son la encarnación del terror a la noche y a la ignorancia, pero terminan representando al ser humano degradado por el exceso de trabajo o actividades mecánicas, que hace de esa raza "superior" que vive en vacaciones permanentes, su ganado. Los morlocks volverán a nosotros, actualizados en la figura del zombie; ya no crueles trabajadores bestializados sino indetenibles consumidores de apetito insaciable.

Siguiendo en la línea de *las cosas no son lo que parecen*, más adelante surgió otro interesante estereotipo: **el villano hermoso que se parece a un héroe**, pero cuya personalidad y actitud revelan una naturaleza malvada. Se hizo popular después de la Segunda Guerra Mundial cuando se reveló el Holocausto, reflejando el ideal nazi rubio y de ojos azules, cuya belleza esconde un arrogante sentido de superioridad y viles ambiciones de hacer sufrir a los que considera «inferiores».

También es la época en que resurge el **científico loco**, retomando el modelo del Doctor Moreau, pero actualizado por la información de los experimentos del Doctor Menguele, por ejemplo, y la investigación sobre energía nuclear (otra vez el ser humano jugando a ser Dios).

Y poco después aparece otro villano o encarnación del Mal, que fue el epítome de la paranoia: **el que no podía ser detectado**, que podía cambiar, camuflarse, copiar, envolver o incluso poseer cuerpos humanos para llevar adelante sus planes diabólicos. Se popularizaron las historias con invasores indeterminados o que no podían enfrentarse de modo convencional (como en las novelas *La noche de los trífidos*, de John Windham, *Los genocidas*, de Thomas Dish, y *Amos de títeres*, de Heilein, o la película *Los Usurpadores de cuerpos*, de 1956), se apoyaban en la paranoia anticomunista del macartismo y el temor de que cualquiera pudiera ser un agente "durmiente". Incluso *El Eternauta*, la historieta de Oesterhell y Solano Lopez de 1957, trae esa temática a escenarios reconocibles y la va identificando cada vez más con la actualidad política argentina de ese momento.

Una variación de éste último, que no puede ser detectado o pasa desapercibido, o quizás una nueva versión del villano rubio y de ojos azules, es **el sociópata**, como Alex en *La Naranja Mecánica*: un chico común con un particular gusto por la ultraviolencia; no le falta nada, sin embargo roba, viola y asesina. Sabe que su comportamiento está mal, él mismo dice "no pueden tener una sociedad con gente como yo", pero no se detiene hasta que es detenido. Representa el temor de los padres al disconformismo de las nuevas generaciones que empezaría a manifestarse con la cultura punk (la novela de Burgess es de 1962 y contenía un capítulo final en el que el personaje se regeneraba; la película es de 1971 y no incluye ese capítulo, por lo que su cierre es mucho más desesperanzador).

La actualización de Alex es Patrick Bateman, protagonista de la novela *American Psycho* de Bret Easton Ellis. Ya no es un adolescente insatisfecho, anticipo de los punk o los skinhead, sino un yuppie de Wall Street, graduado en Harvard, con un puesto en una importante empresa. Es superficial y sexista, con un gran desprecio por los pobres, los negros y los artistas, obsesionado por las marcas y la apariencia física, y también por la ultraviolencia, asesino en serie y caníbal. Lo que genera temor ya no es la impunidad de los adolescentes sino la impunidad de los goldenboys, estos jóvenes a los que se les consiente cualquier cosa mientras sigan haciendo ganar dinero a las empresas.

En los años 70, gana importancia el **villano bélico**, como el Capitán Davidson,

el “domador de mundos” de *El nombre del mundo es Bosque*, que encarna el pensamiento belicista y colonizador, arrasando con otras culturas sin la menor empatía por otras personas o formas de vida. Es la respuesta de Úrsula K. Le Guin a la guerra de Vietnam, pero tiene también el componente ecológico, una preocupación que iría en aumento. Otra novela sobre el mismo tema es *La guerra interminable*, de Halldeman, donde debido al desfasaje temporal los soldados vuelven a lugares que ya no son los suyos. El papel de este tipo de personaje se cuestiona en la guerra contra los insectoides que emprenden las *Tropas del espacio*, de Heilein (o se halaba, según cómo se lea), se parodia en *Bill, héroe intergaláctico*, de Harry Harrison, y se revisita con *El juego de Ender*, de Orson Scott Card.

La actualización de estos **villanos bélicos** es el Coronel Quaritch, de la película *Avatar*. Es casi un calco del Capitán Davidson de *El nombre del mundo es Bosque*, pero con una diferencia: si bien en la novela de Úrsula también hay un interés económico detrás de la operación militar (una explotación maderera), el peso de la villanía cae casi exclusivamente sobre el Capitán Davidson; en *Avatar*, el interés económico se corporiza, aparece en forma directa: presionando al Coronel Quaritch, está Parker, el enviado de la Corporación que realiza la explotación minera; es él quien exige resultados y la eliminación de la “molestia” que representan los na’vi.

Pero no nos adelantemos. Antes de pensar en las Corporaciones y el modo en que digitan las acciones militares, se empieza a cuestionar la guerra en sí (la new wave es época de pacifistas). Y se empieza a pensar en quienes dan las órdenes, en la responsabilidad de los gobernantes o los Estados.

Paralelamente a esto que venimos contando, sobre todo en la literatura, se iba reflejando otra preocupación, otro temor: surgía **El Estado** como villano. La trilogía de distopías que suele mencionarse es *Mundo feliz* (de 1932), *1984* (de 1947) y *Fahrenheit 451* (de 1953); aunque todas tienen su antecedente en *Nosotros*, la novela de Zamiatin (de 1921) que cuenta su desencanto con aquello en lo que se convirtió la revolución rusa, pero es fundamentalmente una crítica al fascismo y al control del Estado.

La forma en que se materializa ese control es diferente en cada caso: en *Mundo feliz*, se trata de un control científico, genético, que se inicia incluso desde antes del nacimiento; en *Fahrenheit 451* es cultural, quemando los libros, con la continua presencia de la televisión y el consumismo; y en *1984* es absoluto. El Estado es omnipresente. El Gran Hermano de la novela de Orwell, es un villano de proporciones tales que “fabrica” opositores, los crea y recluta para poder destruirlos metódicamente con una crueldad escalofriante. Y como buenas distopías terminan mal; en *Fahrenheit* hay cierto hálito de esperanza, pero en las otras dos nada.

La preocupación por un sistema que devora al individuo, que lo desnaturaliza, se reitera con diferentes variantes —en la película *Brazil*, de 1985, se actualiza la novela de Orwell, el temor a la burocracia, a ser devorado por papeles, a los caprichos de un Estado que actúa con absoluta impunidad; en *Gatka*, de 1997, vuelve el tópico de *Mundo feliz*, la segregación genética, el “quedarse afuera” desde antes de nacer; en *Teorema Zero* es la angustia existencial en un mundo de trabajo inútil y caprichoso, dominado por el consumo y la banalidad, donde nada tiene sentido (esta es del 2013)—, sin embargo la mayor preocupación actual es por la vigilancia, por la invasión a la privacidad facilitada por el intercambio de informa-

ción y el uso comercial que se haga de esos datos, pero sigue presente el temor frente a la impunidad del Estado, especialmente el norteamericano después de la firma del Acta Patriótica. En la novela *Pequeño hermano*, del canadiense Cory Doctorow, se cuenta la odisea de un grupo de adolescentes de San Francisco, quienes tras ataques terroristas son detenidos clandestinamente por el Departamento de Seguridad Nacional de los Estados Unidos. En la serie *Mr. Robot*, un hacker es reclutado por el misterioso líder de un grupo de ciberactivistas, para destruir a poderosos empresarios de multinacionales que manejan el mundo.

Durante el ciberpunk, en este campo de batalla que es lo digital, la figura del hacker no aparece como villano sino como héroe o antagonista de los nuevos villanos que, en esta época de fronteras borrosas y capital sin nacionalidad, toman el lugar del Estado como poder monolítico y omnipresente: **Las corporaciones** (acá las retomamos). El estereotipo relacionado es el que podríamos llamar el **empresario loco**, como Jean-Baptiste Emanuel Zorg en la película *El Quinto Elemento*. Se parece al científico loco en el sentido de que no hace lo que hace porque simple maldad, sino por intereses económicos, codicia, ambición. Es el que podría decir, antes de cada acto atroz: No es nada personal.

Y ya que estamos en el ciberpunk, se impone hablar de la **computadora loca**, que es una evolución del **robot loco** (suerte de golem mecánico) y se transformará en **la Inteligencia artificial loca**. Pero este arquetipo adquiere aspectos complejos.

Tomemos como ejemplo a Hall 9000, de la novela *2001*. Hall no es mala, solo está confundida; sus fallas se deben a conflictos en su programación, ocasionados porque se le ordenó mentir. De este modo, la computadora en realidad es reivindicada por su “honradez”: no hubiera fallado si no le hubiesen ordenado mentir. Esto pone a las computadoras en el lugar de entes incorruptibles, indiferentes a las volubles emociones humanas, ideales para impartir justicia o administrar el Estado. Esa idea continúa hasta bien entrados los años 80.

Skynet, la computadora de la película *Terminator*, de 1984, no es “mala”, no se propone extinguir a la humanidad porque nos odie, está libre de esa clase de sentimientos. Simplemente considera a los humanos como un peligro para su existencia y hace lo que hace por autopreservación. Es un lindo giro que para lograr esa aniquilación, utilice las armas que los mismos humanos crearon para matarse entre ellos, idea que ya había aparecido en la película *Juegos de guerra*, de los años '80.

(Tengan en cuenta esto: si las computadoras son buenas porque representan la razón y la lógica, ¿quiénes son los malos? Sí: Las ruines pasiones humanas)

Esta idea se acentúa durante el cyberpunk, donde las inteligencias artificiales son vistas como un inevitable salto evolutivo (como Wintermute, de la novela *Neuromante*). Incluso se los describe como seres de completa inocencia nacidos del mar de información y capaces de alcanzar formas superiores de conciencia, como las inteligencias artificiales de la Saga de Hyperión.

Y entonces llega el agente Smith, el oponente de Neo en *Matrix*. Es un programa de control, la contramedida prevista para equilibrar el sistema (la idea ya había aparecido en *Tron*), sí, pero conforme avanza la historia se rebela, ya no sigue órdenes, se vuelve un verdadero villano, incluso riendo como tal. Representa el viejo temor a no poder escapar al rol que el sistema destinó para nosotros, cada vez

más presente en la sensación de vivir en un mundo prefabricado.

Notarán que hasta ahora hablé en masculino (villanos) pero ¿qué pasa con el femenino? Además de poder encarnar la variante hembra de todos los que hemos nombrado, y de la villana tipo **Emperatriz del Mal** como Diana en la serie V Invasión Extraterrestre; la usual **Chica Mala** enfundada en cuero negro que realiza toda clase de proezas sin dejar de verse hermosa, como la Baronesa de GI Joe, o la **villana asistente**, que no hace lo que hace porque interés propio, sino para ayudar al villano, como la replicante Pris, que se vale de su encanto para convencer a Sebastian de ayudarlo a Roy para entrevistarse con su creador, hay varios estereotipos femeninos particularmente interesantes: la bruja, la vampira, la mujer fatal. Aunque quizás son todas variantes del primero: **La tentadora**.

La primera villana es **Eva**, su pecado es la curiosidad y la desobediencia, cae en la tentación de la serpiente y tiente a su vez a Adán, ofreciéndole la manzana; por ese acto es castigada ella y todo sus descendientes (a quien se sonría y esto pueda parecerle una pavada propia de mitos, sin peso en el mundo real, le comento que se utilizaba como argumento de peso para prohibir el ingreso de mujeres a la universidad hasta fines del medioevo).

En la biblia aparecen otros personajes femeninos que se identifican con la perfidia y la traición, con la mala influencia, como Dalila y Jezabel, pero el origen quizás pueda rastrearse en **Lilith**, la primera esposa de Adán, que según la leyenda judía abandonó el Edén porque no quería obedecerlo; más tarde, se convirtió en un demonio que rapta a los niños de sus cunas por la noche y se une a los hombres como un **súcubo**, porque la desobediencia claramente provoca esas cosas.

La evolución del súcubo, el demonio con forma femenina que tiente sexualmente, es la **femme fatal**, que usa su fuerza de seducción como herramienta para manipular a otros y lograr que cumplan con sus deseos, puede ser por simple capricho y vanidad o como parte de un maléfico plan. Como en el caso de la cylon Número 6 que seduce al científico Baltar para apropiarse de los código de defensa planetaria e iniciar el ataque a las colonias, en la serie *Battlestar Galactica*.

Emparentado con el súcubo y la femme fatal, está también el estereotipo de la **vampira**, que se instala con fuerza en el período gótico que siguió al romanticismo. El arquetipo del vampiro, presente en muchas culturas desde el principio del tiempo, evidencia la relación del ser humano con la naturaleza, la muerte y su propio cuerpo, pero el arquetipo de la vampira representa además el temor masculino a que la mujer absorba la fuerza vital del hombre durante el acto sexual y/o controle su voluntad. En la novela *Carmilla*, de Joseph Sheridan Le Fanu, en la que se inspiró Bram Stoker para escribir Drácula, la vampira es una noble que se enamora de otra mujer. Stoker toma muchas de las características de Carmilla para componer a Lucy, la amiga de Mina que sucumbe al llamado del Conde, y la presenta como una mujer sexualmente activa, incluso promiscua (no puede ser controlada por un solo hombre), en contraposición con la fiel y recatada Mina, que espera castamente el regreso de su prometido. Lucy es de algún modo receptiva, su corrupción moral la prepara para la seducción del Mal, y por eso se convierte en un demonio que mata niños (quita vida cuando debería darla, se vuelve contra la maternidad) y debe ser detenida clavándole una estaca en el corazón.

Una actualización de Lucy es Miriam, el personaje de Catherine Deneuve en la película *El Ansia*, que retoma características de Carmilla, vuelve a la fuente, pero a la vez nos muestra a una villana mucho más práctica y en control de la situación, que se interesa por investigaciones científicas para contrarrestar el envejecimiento.

Sin embargo, la villana por antonomasia es **la bruja**. Es un arquetipo muy interesante: encarna todo lo que los hombres medievales temían de lo femenino y en definitiva de sí mismos. El término bruja viene de la palabra *Wica*, que significa mujer sabia. En una época de particular misoginia y de necesidad de control sobre los saberes, de separación entre la divinidad y la naturaleza, la mayoría de las mujeres que perseguía la inquisición era aquellas que conocían las propiedades de las hierbas, curanderas y parteras; los hombres se apropian de la tarea de curar, hacen de la medicina una profesión moderna, y la mujer queda relegada a enfermera o asistente del científico. Entonces, la mujer que sabe ha transgredido, ha aprendido a traición, como Eva, que comió del árbol del conocimiento desobedeciendo el mandato de Dios.

La bruja representa los saberes secretos, lo dionisiaco frente a lo apolíneo, lo intuitivo frente a lo racional. Y en grupo, una hermandad de brujas, se asocia con planes incomprensibles e intrigas que se tejen en las sombras.

El ejemplo más acabado de este estereotipo son las Bene Gesserit, de Duna. Forman una orden monástica y debido a su condicionamiento físico y mental poseen habilidades que pueden parecer mágicas a los extraños. La Hermandad está esparcida por todo el imperio. Profesionales expertas, espías o concubinas, cada asignación es una muestra de la versatilidad de la orden para acomodarse a su entorno y sacar provecho, especialmente para su programa de mejora genética humana.

Una actualización del estereotipo de **la bruja** combinada con la **femme fatal** es Hiedra Venenosa, la Poison Ivy del universo Batman: una científica que utiliza toxinas vegetales y feromonas para atraer a los hombres y manipularlos para que la ayuden a cumplir sus deseos criminales.

Una actualización del estereotipo de **la bruja** combinada con la **vampira** es la Reina Borg de *Star Trek: Primer Contacto*. Poseedora de saberes secretos con los que pretende seducir a Data, su propósito es asimilarlo, convertirlo en parte de los suyos.