ATHENA, 2021, Nr. 16, ISSN 1822-5047
https://doi.org/10.53631/Athena.2021.16.5

Justina Žiūraitė-Pupelė

DIRBTINIS INTELEKTAS MOTERIŠKU KŪNU FILMUOSE *EX MACHINA* IR *JI*

Vilniaus universiteto
Literatūros, kultūros ir vertimų tyrimų institutas
Universiteto g. 5, LT-01131 Vilnius
El. paštas: justina.ziuraite@gmail.com

Straipsnyje atskleidžiama, kaip konstruojamas dirbtinis intelektas (DI) moteriškų kūnu mokslinės fantastikos filmuose, ir kaip tai išryškina žmogiškumo ir robotiškumo ribą, žmogaus ir technologinių būtybių santykius. Apibrėžiama dirbtinio intelekto sąvoka ir apžvelgiama, kaip dirbtinis intelektas vaizduojamas kituose mokslinės fantastikos filmuose. Straipsnis nepretenduoja pateikti naujų teorinių įžvalgų apie dirbtinį intelektą, o veikiau parodyti, kaip veikia dirbtinis intelektas šiuolaikinių mokslinės fantastikos filmų kontekste. Analizuojami du šiuolaikiniai mokslinės fantastikos filmai: Alexo Garlando *Ex Machina* (2014) ir Spike'o Jonze'o *Ji* (*Her*) (2013), sutelkiant dėmesį į moterišką kūną įgijusį dirbtinį intelektą. Filmų analizė parodė, kaip vaizduojant moterį-robotę trinama riba tarp žmogiškumo ir robotiškumo: DI vaizduojamas kaip turintis kognityvinius gebėjimus, gebantis patirti ar tikroviškai imituoti įvairias mentalines būsenas. Filmuose *Ex Machina* ir *Ji* sutinkami įkūnijimai aktyvuoja skirtingas naratyvines programas: antropomorfinio tipo kūnas (*Ex Machina*) skatina pažinti pasaulį ir taip plėsti savo patirtį, o dalinis įkūnijimas (*Ji*) „programuoja" intelektinius veiksmus ir tobulėjimą už žmogiško kūno ribų. Filme *Ex Machina* ryškinamas moters-robotės *antžmogiškumas*: bet kokia kaina siekdama tikslo ji netausoja kito (žmogaus) gyvybės. Filme *Ji* išryškėja operacinės sistemos *virššmogiškumas*: nuolatinis tobulėjimas peržengia bendravimo su žmogumi ribas.

RAKTAŽODŽIAI: dirbtinis intelektas, mokslinės fantastikos filmai, moteriškas kūnas.

Pirmąkart dirbtinės būtybės, panašios į žmogų, idėja sutinkama dar Antikoje: roboto konceptą galima įžvelgti istorijoje apie Jasoną ir argonautus. Jasonas, norėdamas pavogti auksinę vilną, turėjo nugalėti varinį milžiną Talą, kurį ir galima vadinti tų laikų pirmuoju „robotu". Kaip teigia Pamela McCorduck, dirbtinio intelekto (DI) pradžią įžiebė senovės žmonių noras imituoti, pralenkti dievus.

Vienas žinomesnių dirbtinių būtybių pavyzdžių, sutinkamų literatūroje – XIX a. pradžios Mary Shelley romanas *Frankenšteinas*, pasakojantis apie į dirbtinį intelektą panašų sutvėrimą. Mokslinės fantastikos filmai XX a. pradžioje perima šią idėją įvesdami skirtingai įkūnyto roboto figūrą. Technologinės pažangos kontekste robotus keičia dirbtinis intelektas, kuris filmuose greitai įgauna populiarumą ir pasirodo įvairiuose siužetuose ir skirtingais vaidmenimis: kaip žmogaus pagalbininkas ar tarnas, pasaulio užkariautojas, žmonijos naikintojas ar vienytojas. Automatizuotą ir robotišką dirbtinį intelektą palaipsniui keičia protingos ir „žmogiškos" mašinos, šitaip praplečiant mokslinės fantastikos filmų pasakojimo galimybes. Dirbtinio intelekto vaizdavimo variantiškumas kino ir literatūros tyrinėtojus verčia kelti klausimą: kaip vaizduojamas dirbtinis intelektas mokslinės fantastikos filmuose?

Šio straipsnio tema inspiruota mokslinio intereso, stebint sparčiai populiarėjantį DI moterišku kūnu vaizdavimą ir figūravimą ne tik mokslinės fantastikos filmuose, bet ir literatūros, meno, žiniasklaidos laukuose. Šis straipsnis galėtų tapti įvadu į lietuvių filosofijos lauką – nors „dirbtinis intelektas" plačiai eskaluojama tema Vakaruose, Lietuvoje ji vis dar išlieka nauja ir mažai tyrinėta[1].

I. Dirbtinio intelekto samprata

1. „Silpnasis" ir „stiprusis" DI

Mokslinėje literatūroje galima sutikti įvairių DI sąvokos apibrėžimų. Tobulėjant DI sistemoms, kito ir tai, kaip jos buvo suprantamos. Sąvoka „dirbtinis intelektas" pirmą kartą buvo pavartota 1956 m. surengtoje Dartmuto konferencijoje ir papildė prieš tai egzistavusias šio lauko sąvokas, tokias kaip „kibernetika", „automato teorija", „sudėtingos informacijos apdorojimas" (McCorduk 2004).

Vieną paprasčiausių DI apibrėžimų pateikia Margareta A. Boden: „DI siekia, kad kompiuteriai atliktų veiksmus, kuriuos gali atlikti protas" (Boden 2016: 1). Johnas Haugelandas antrina Boden apibrėžimui, apibūdindamas DI kaip „naujas įdomias pastangas priversti kompiuterius mąstyti... Mašinos su protu pilna ir tie-

[1] Už patarimus, komentarus, įžvalgas ir įdomias diskusijas, padedant rengti straipsnį ir ne tik, dėkoju doc. dr. Nijolei Keršytei.

siogine to žodžio prasme“ (Haugeland 1985: 2). Tokie apibrėžimai gana abstraktūs, jie kelia nemažai klausimų, todėl verta atsigręžti į išsamesnius aiškinimus. Antai Andreasas Kaplanas ir Michaelis Haenleinas DI apibrėžia kaip sistemos gebėjimą teisingai vertinti išorinius duomenis, mokytis iš jų ir panaudoti žinias taip, kad būtų pasiekti konkretūs tikslai bei uždaviniai (Kaplan, Haenlein 2019: 15). Galima pastebėti, kad mokslininkai DI identifikuoja skirtingai, tačiau sąvokų apibrėžimuose figūruoja žodžiai „protas“, „mąstymas“ ir „veikimas“, kurie tampa skiriamaisiais DI bruožais.

Mąstydamas apie skirtingų rūšių DI, amerikiečių filosofas Johnas Searle'as pasiūlo dvi filosofines pozicijas: „stiprusis DI“ ir „silpnasis DI“. Silpnajai DI pozicijai atstovauja mašinos, gebančios *imituoti* psichines žmonių būsenas. Stipriajai DI pozicijai atstovautų mašina, galinti *patirti* žmogaus psichines būsenas. Vienas iš būdų patikrinti, ar mašiną galima priskirti stipriajai pozicijai – atlikti Alano Turingo imitacijos žaidimą, pavadintą „Turingo testu“[2]. Taigi, pagrindinį skirtumą tarp „silpno“ ir „stipraus“ DI nulemia perskyra tarp mąstymo imitavimo ir tikro mąstymo. „Stipraus DI“ simuliacija yra mąstymas, „silpno“ – mąstymo modelis (Searle 1980: 417–457). „Silpno DI“ pavyzdžiu galėtų tapti virtualūs asistentai, tokie kaip „Aleksa“ ar „Siri“. Ištariant bet kokią komandą virtualiam asistentui, pavyzdžiui, „paskambink mano mamai“, asistentas užfiksuos du sakinio žodžius: „paskambink“ ir „mamai“, ir tokiu būdu įvykdys komandą. Algoritmas supras komandą tik todėl, kad yra taip užprogramuotas. Taigi, iškeldamas „stipraus DI“ ir „silpno DI“ pozicijas, Searle'as brėžia aiškią ribą tarp mąstančio DI ir mąstymą simuliuojančio DI. Turingas į panašų klausimą bandė atsakyti kiek anksčiau pasitelkdamas skirtingus argumentus, tačiau jis visgi liko skeptiškas[3].

Mokslinės fantastikos filmuose dažniausiai sutinkamas „stiprus DI“, kuris geba mąstyti, samprotauti ir sąmoningai suvokti aplinką. Todėl ištarus frazę „paskambink mano mamai“ „stipriam DI“, negalima tikėtis, kad jis būtinai įvykdys komandą, nes patį sakinį jis suvoks ne tik kaip žodžių junginį, kuris atitinka algoritme įdiegtas komandas, o kaip prasmę tam tikrame kontekste. „Silpno DI“ pavyzdžiu mokslinės fantastikos filmuose galėtų tapti namų šeimininkės filme *Stepfordo žmonos* (*The Stepford Wives*) (1975), kur DI robotai tiesiogiai vykdo vyrų joms paskirtus vaidmenis. „Stipraus DI“ pavyzdys galėtų būti robotas HAL žymiajame Stanley Kubricko filme *2001 metų kosminė odisėja* (*2001: A Space Odyssey*) (1968): jis sugeba valdyti kosminį laivą, suvokia save patį, turi humoro jausmą, imasi iniciatyvos ir veikia savo nuožiūra.

[2] Apie Turingo testą ir jo atlikimo principą žr. vėlesnėje dalyje „Išbandymas Turingo testu“.

[3] Alanas Turingas straipsnyje „Skaičiavimo prietaisai ir intelektas“ (1950) siūlė klausimą „ar mašinos gali mąstyti“ keisti klausimu „ar mašinos išlaikytų testą?“ (turimas omenyje Turingo testas).

Kaip trečioji DI rūšis iškyla „superintelektas“. Šios rūšies intelektas nuo kitų skiriasi tuo, kad gali save tobulinti: atsidūręs niekada nesibaigiančiame tobulinimosi cikle, jis užsiima savęs „programavimu“ ir ilgainiui intelektu aplenkia net patį išmintingiausią žmogų (Schneider 2009: 24). „Superintelekto“ atsiradimas galėtų sąlygoti technologinį singuliarumą – hipotetinį procesą, kurio metu technologija, eksponentiškai augdama, sukelia didžiulius pokyčius žmonijai. Technologinio singuliarumo ir superintelekto idėja dažnai sutinkama mokslinės fantastikos filmuose, vaizduojančiuose distopinius ateities miestus (pavyzdžiui, *Roboto vaikas* (*I am Mother*) (2019), *Transcendencija* (*Transcendence*) (2014)).

Įvedus „silpno DI“, „stipraus DI“ ir „superintelekto“ kategorijas, diskusijos apie DI protą nesibaigia. Mąstymo simuliacijos klausimas išlieka aktualus ir šiandien. Galvojant apie DI protą, tampa svarbu aptarti ir sąmonės klausimą.

2. Dirbtinis intelektas ir sąmonė

Nors ir kritiškai vertino „stiprų DI“, Searle'as teigė, kad „tinkamai suprogramuotas kompiuteris iš tikrųjų yra protas ta prasme, kad kompiuteriai, turintys tinkamas programas, supranta ir turi kognityvines būsenas“ (Searle 1980: 417). Taigi nurodydamas į kognityvines būsenas, Searle'as netiesiogiai apibūdina „stiprųjį DI“ kaip intelektą, turintį sąmonę.

Analizuojant DI, sutinkamą mokslinės fantastikos filmuose, neužtenka kalbėti tik apie intelektą – susiduriama su mašinomis, kurios simuliuoja įvairias mentalines būsenas ir dalinasi subjektyviu pasaulio patyrimu. Norint aptarti dirbtinę sąmonę, susiduriama su keliomis problemomis: sunku paaiškinti sąmonę ir subjektyvybę, kylančią iš materijos. Tai dažnai vadinama „sunkia sąmonės problema“ (Chalmers 1995: 200). Be to, supratimą apie žmogaus sąmonę formuoja žmonių fenomeninė patirtis. Nors apie žmogaus sąmonę žinoma iš pirmo asmens perspektyvos, dirbtinė sąmonė prieinama tik iš trečiojo asmens perspektyvos. Su tuo susijęs klausimas, kaip sužinoti, ar mašina turi sąmonę. Pagrindinė dirbtinės sąmonės prielaida yra ta, kad ji randama fiziniame mašinų ir robotų pasaulyje (Hildt 2019). Dirbtinės sąmonės aptarimui galima pasitelkti Nedo Blocko skirtumą tarp fenomeninės sąmonės ir prieigos sąmonės (*access-consciousness*). Nors fenomeninė sąmonė siejasi su patirtimi ir sąmoningu psichiniu būviu, prieigos sąmonė reiškia psichinės būsenos galimybę organizmui naudoti, pavyzdžiui, samprotaujamąjį elgesį (Block 1995: 227–287). Todėl fenomeninė sąmonė, kuri prieinama tik iš trečiojo asmens perspektyvos, tampa sunkiai ištiriama dirbtiniame intelekte.

Mokslinės fantastikos filmuose dažnai sutinkamas DI, stokojantis fenomeninės sąmonės, taip pabrėžiant skirtumą tarp žmogaus ir roboto. Vienas tokių filmų –

Dirbtinis intelektas (*A.I. Artificial Intelligence*) (2000), pasakojantis apie vaiką-robotą, apsigyvenantį žmonių šeimoje. Vaikas sėdi su šeima prie stalo ir imituoja valgymą. Akivaizdu, kad nors patį valgymo ritualą jis suvokia, tačiau alkio ar sotumo pajusti negali. Įvairiomis buitinėmis situacijomis ryškinami vaiko-roboto iššūkiai, bandant tinkamai įgyvendinti sūnaus vaidmenį, ir jo fenomeninės sąmonės stoka.

Kiti autoriai, kalbėdami apie DI sąmonę, kaip vieną svarbiausių aspektų nurodo savivoką, t. y. savęs kaip individo suvokimą. Kalbėdami apie save suvokiančius robotus, Raja Chatila ir kt. pažymi, kad tam būtini „pagrindiniai principai ir metodai, kurie padėtų robotams suprasti savo aplinką, suvokti savo veiklą, imtis tinkamų ir savalaikių iniciatyvų, mokytis iš savo patirties ir parodyti, kad jie žino, kad išmoko ir kaip“ (Chatila et al. 2018: 88).

Kompiuteriai yra užprogramuoti per dirbtinius neuronus, kodą ir apdorotus duomenis; jiems trūksta fizinio pagrindo ir patirties, kad galėtų iš tiesų pajusti, kitaip tariant, DI stokoja fenomeninės sąmonės. Tarp žmogaus ir DI brėžiama aiški riba vertinant emocijas, gebėjimą jausti ir inicijuoti jausmą mainais (Hildt 2019). Visgi tai, kad DI sąmonę įmanoma vertinti tik trečiuoju asmeniu, kelia sunkumų, norint aiškiai atsakyti į klausimą, ar išvis DI gali ją turėti.

3. DI kūno samprata

Jau Turingo teste buvo minima judėjimo svarba, turint omenyje, kad judantis robotas su kūnu įgauna galimybę pažinti aplinką ir judinti objektus.

Fenomenologai teigia, kad protas ir kūnas yra lygiaverčiai, ir tik per kūną įmanoma suprasti bei patirti pasaulį. Fenomeniškas kūnas leidžia įvaldyti pasaulį ir sudaryti su juo vienybę (Merleau-Ponty 2005: 17). Kūnas leidžia tapti ne tik bendruomenės nariu, priartėti prie kito asmens, bet ir „prabilti“ gestais bei žvilgsniais, kurie tampa suprantami pasaulio kontekste. Kitas, jei jis yra įkūnytas, nėra nežinomybė – santykyje su kitu veikia išankstinis supratimas, nes galima pastebėti jo šypseną, jį atjausti ar kartu džiaugtis. Kūnas savo kalbėjimu nurodo į tam tikrus dalykus, kurie gali būti suprantami pasaulio kontekste, ir tai verčia kelti kito pažinimo klausimą (Gutauskas 2010: 154–157). Taigi, kūnas ne tik leidžia būti pasaulyje, bet ir „įsilieti“ į visuomenę, jaustis savu.

Hubertas Dreyfusas, DI tyrinėjantis amerikiečių filosofas ir fenomenologas, žmogiškąjį intelektą supranta kaip sujungtą kartu su kūnu, nes jis turi sąveikauti su realiu pasauliu. Būtent todėl DI įkūnijimas tampa toks svarbus – tik tokiu atveju jis gali būti ir patirti realų pasaulį. Neįmanoma pasiekti protingo elgesio tik įsimenant faktus ar elgesio taisykles, būtent kūno turėjimas, gebėjimas jausti ir buvimas visuomenės dalimi sudaro pagrindinius intelekto ir supratimo elementus. Dreyfusas

teigia, kad smegenys yra įkūnytos. Jos gauna sensorinę informaciją, veikia per kūną ir užima aktyvią poziciją. Suvokimas veikia kaip aktyvus procesas, o ne pasyvus aplinkos įsisavinimas. Žmogus tampa aplinkos veikėju ir tam tikrais veiksmais kuria patirtį (Dreyfus 1972: 147).

Taigi turėdamas kūną DI tampa įkūnytas ir yra atviras įkūnytam pažinimui. Kūnas padeda įsilieti į minią, atveria jį žmogiško pasaulio realybei ir įgalina prasmę ir reikšmę kuriančius veiksmus. Ką reiškia DI turėti kūną? Neuromokslininkas Murray Shanahanas dirbtinį kūną apibūdina taip: „gerai apibrėžti materijos gabalai yra kūnas, kuris gali judėti pasaulyje ir manipuliuoti pasaulio daiktais" (Shanahan 2015). Toks kūnas turi jutimo ir motorikos aparatą ir dalyvauja sensomotorinėje sąveikoje su aplinka. Į tokį sąveikos apibūdinimą patektų ne tik DI modeliai, bet ir gyvūnai ar net automobiliai – jie yra įkūnyti, juda po pasaulį, turi jutimo aparatą ir yra sensomotorinės kilpos, sąveikaujančios su pasauliu, dalis (Shanahan 2015). Taigi įkūnytas DI nebūtinai turi turėti kūną, panašų į žmogiškąjį. Bet kokia materija, galinti judėti, judinti daiktus ir sąveikauti su aplinka, jau yra kūnas. Visgi toks kūnas nebūtinai yra „gyvas" – jis nepatiria pats savęs.

Mašinų ir DI kontekste konvencinio biologinio kūno samprata išnyksta. Pavyzdžiui, posthumanizmo srovės atstovams kūnas nėra vienalytis. Čia žmogus tampa mechanizmo ir žmogaus hibridas – „kiborgas" (Haraway 1991). Kūnas – protezas, kuriuo mes mokomės manipuliuoti. Posthumanistinis požiūris žmogaus kūną konfigūruoja taip, kad jis galėtų būti sujungtas su intelektualiomis mašinomis. Vieną tokio susijungimo pavyzdžių galime matyti filme *Ji*, kuriame žmonės susijungia su operacinėmis sistemomis ir nešiojasi jas ausyje.

DI dizaineris Christopheris Noesselis (2019), atlikęs išsamų mokslinės fantastikos filmų tyrimą ir išskyręs skirtingo tipo DI įkūnijimus, viename iš mokslinės fantastikos tinklaraščių pastebėjo, kad šio žanro filmuose daugiausia sutinkama antropomorfinio[4] ir žmogiško kūno pavyzdžių. Svarbu paminėti, kad ši skirtis ne visuomet aiški – kartais DI kūną galima priskirti iškart kelioms kategorijoms, todėl neretai ribos tarp, pavyzdžiui, antropomorfinio ir žmogiško ar mašininio ir mechaninio kūno gali išnykti.

II. DI mokslinės fantastikos filmuose

Norint suprasti, kaip konstruojamas moters-robotės vaizdinys mokslinės fantastikos filmuose, verta atsigręžti į šio žanro filmus ir panagrinėti DI vaizdavimo tendencijas. Daugumoje mokslinės fantastikos filmų galima išvysti technologijas –

[4] Antropomorfinis kūnas – toks, kurio forma primena žmogaus, tačiau vis tiek galima identifikuoti, kad tai – dirbtinės kilmės kūnas.

tokiuose filmuose jos dažnai išreiškia vieną pagrindinių filmo įtampų. Technologijos vaizduojamos kaip žmogaus pratęsimas – priešas ar pagalbininkas. Tarp jų neišvengiamai iškyla roboto figūra – viena labiausiai pažįstamų mokslinės fantastikos ikonų. Pats pirmasis robotas, pasirodęs kino ekrane, buvo moteris. Fritzo Lango filmo *Metropolis* (1927) veikėja Hel – seksualumą įkūnijanti robotė, kurios galia – gundyti vyrus. Tai ne vienintelė moters-robotės galia: ji taip pat sugeba sukelti chaosą ir sąmyšį. *Metropolyje* moteriškas seksualumas derinamas su destrukcija.

Ne visi moteriškos lyties robotai vaizduojami itin išraiškingi ar emocionalūs. Kaip pastebi Sherryl Vint, robotai dažnai įsivaizduojami lyg „dehumanizuotos dirbtinės būtybės, turinčios metalinį veidą", taip pabrėžiant emocijų stoką. Kai kuriuose filmuose robotai vaizduojami kaip galintys geriausiai atlikti pasikartojančias ir neintelektualias užduotis: pavyzdžiui, Stepfordo namų šeimininkės filme *Stepfordo žmonos* (1975) (Vint 2021: 80). Filme vyrų bendruomenė pakeičia savo žmonas paslaugiais robotais, padedančiais gyventi nerūpestingą gyvenimą. Moteris-robotė įkūnija tobulą namų šeimininkę: linksma, darbšti, niekad nepavargstanti ir nepykstanti, atsidavusi namų ūkiui.

Tobulėjant technologijoms vėlesnių filmų dėmesys vis labiau krypsta į dirbtinį intelektą. Jis filmuose pasirodo įvairiomis formomis ir keičia nusistovėjusį paslaugių, neprotingų mašinų paveikslą. Tiesa, DI vis dar galima išvysti „tarnaujančiose" pozicijose, bet jau ne kaip nuolankias ir paslaugias būtybes: jie pasirodo veikiau kaip „technologiniai vergai" ir priešinasi įkalinimui įvesdami laisvos valios kategoriją. Pavyzdžiui, Ridley Scotto filmas *Bėgantis ašmenimis* (1982) vaizduoja ateities robotus „darbininkus" – replikantus – kurie maištauja prieš savo įkalinimą. Filmas kelia robotiškumo ir žmogiškumo perskyros klausimus empatiją praradusioje distopinėje visuomenėje. Filme figūruoja trys moterys-robotės: Prisė, Reičel ir Zora. Robotė Prisė pristatoma kaip „modelis, sukurtas vienkartiniam malonumui". Prisė sugeba susidraugauti ir manipuliuoti kitais, visgi, filme ne kartą ryškinama jos bejausmė prigimtis ir moralės stoka. Nors Prisė buvo sukurta tapti sekso verge, atlikdama šią programą, ji vis tiek kovoja dėl savo laisvės. Replikantę Zorą būtų galima lyginti su Prise, nes jų paskirtis – teikti seksualinį malonumą vyrams – sutampa. Zora pasirodo ne kaip bejausmė pasyvi replikantė, o veikiau nuožmi kovotoja už laisvę. Savo kova ji pasipriešina seksualizuojančiam „vyriškam žvilgsniui"[5], net jei tai ir kainuoja gyvybę. Reičel – moteris-robotė, bandanti atrasti savo tikrąją prigimtį. Jei kitos moterys žino, kad yra replikantės ir turi įdiegtą funkciją (seksualiai patenkinti

[5] Kaip pastebi „vyriško žvilgsnio" teoretikė Laura Mulvey, žvilgsnio subjektas kine konstruojamas kaip vyriškasis. Jis nukreiptas į reginiui prilygintą moterį, o lyčių skirtumą šis žvilgsnis laiko natūraliu ir jau egzistuojančiu „iki" kino – ne jo konstruojamu. Būtent su lyties pažymėtu žvilgsniu ir vyksta žiūrovių identifikavimasis (Arlauskaitė 2010: 45–47).

kitus vyrus), Reičel, laikanti save žmogumi, priversta suabejoti savo tapatybe. Jos prigimties klausimas leidžia kelti žmogiškumo ir robotiškumo perskyros klausimą. Reičel – gebanti jausti, puoselėti romantiškus jausmus kitam ir net išnešioti ir paleisti į pasaulį kitą gyvybę. Vienintelis „mašiniškumo" aspektas, atskiriantis ją nuo kitų – tikrų prisiminimų neturėjimas. *Bėgantis ašmenimis* – kiberpanko žanro pavyzdys, kuris siejasi su distopinio pasaulio, kurį užvaldžiusios technologijos, vizija. Visgi tame pasaulyje vaidmenimis ne kartą apsikeičiama: žmonės elgiasi kaip mašinos, o mašinos – kaip žmonės.

Kai DI įsivaizduojamas kaip karinis konstruktas ar jėga, siekianti užvaldyti žmones, jis dažniausiai įkūnijamas vyriškame kūne: pavyzdžiui, filme *Matrica* (1999) mašinomis, siekiančiomis sunaikinti žmones, tampa du vyrai, o filme *Terminatorius* (1984) stiprus ir galingas kiborgas leidžiasi į misiją nužudyti kitą žmogų. Tačiau DI, užmezgantis santykį su žmogumi, dažniausiai įsikūnija moteriškuo pavidalu. Moteriško pavidalo robotas – patrauklus, stipriai išreikštu moteriškumu (plg. gražuolę robotę Hel filme *Metropolis*, taip pat robotę Eivą filme *Ex Machina*). Seksualizuotas robotas sustiprina tam tikrus lyčių stereotipus ir primena apie kitas išnaudojimo istorijas, perkeliamas į kūno neturintį DI (Vint 2021: 82). Vienu akivaizdžiausių „vyriško žvilgsnio", apie kurį kalba Mulvey, pavyzdžių tampa filmo *Ostinas Pauersas: tarptautinis šnipas* (*Austin Powers: International Man of Mystery*) (1997) moterys-robotės, skirtos sunaikinti priešą savo žavesiu. Jos vaizduojamos kaip eksponatai – apnuogintu kūnu, blizgančiais drabužiais ir patrauklių veido bruožų. Visas dėmesys sutelkiamas į humanoidžių išvaizdą, nepaliekant vietos kalbėti ar parodyti kitus intelektinius gebėjimus. Nors dauguma DI moteriškuo kūnu vis dar pasirodo kaip geismo objektai, tačiau ne visos jos struktūruojamos „vyriško žvilgsnio". Pavyzdžiui, motina filme *Roboto vaikas* (2019) vaizduojama kaip autoritetą ir galią turintis DI, o jos mechaninis kūnas atrodo belytis – jos moteriškumas identifikuojamas iš balso tembro ir kreipinio, kurį naudoja jos „dukra".

Analizuojant dirbtinį intelektą mokslinės fantastikos filmuose įprasta manyti, kad juo tampa mašina, sukurta žmogaus-kūrėjo. Filmas *Transcendencija* (2014) pasiūlo kitokią, transhumanistų gvildentą idėją apie mašinos ir organizmo hibridą. Mašina čia veikia ne kaip žmogaus kūrinys, bet kaip jo pratęsinys, t. y. išlieka protas, bet ne kūnas. Tiesa, tokį hibridą greičiausiai būtų klaidinga talpinti po DI sąvoka, nes biologinės smegenys su visais žmogiškais prisiminimais išlieka. Visgi filmas iškelia aktualią technologinio singuliarumo idėją – eksponentinį intelekto augimą, sukeliantį didžiulius pokyčius žmonių civilizacijai. Taigi čia mašininis hibridas jau ne vergauja žmogui, bet greičiau visa pavergia sau. Panašus siužetas sutinkamas ir filme *Roboto vaikas*: robotai valdo ir augina žmoniją. Formulė apverčiama aukštyn kojomis: ne mašinos žmonijai turi įrodyti savo gerumą ar genialumą, bet žmogus

mašinai. Pagrindinė veikėja – Motina – filme pasirodo kaip superintelektas, esantis visur vienu metu. Technologinio singuliarumo idėją, tik ne tokią radikalią, gvildena ir filmas *Ji*. Čia superintelektu tampa operacinė sistema Samanta, nuolat tobulėjanti per savo patirtį. Samanta nesiekia užvaldyti žmonijos, greičiau atvirkščiai, tikisi, kad ji kada nors prisijungs prie operacinės sistemos. Taigi, dažnai sutinkama klišė „robotas prieš žmoniją" sulaužoma.

Peržvelgus DI vaizdavimą mokslinės fantastikos filmuose tampa aišku, kad šis žanras turi nusistovėjusias taisykles ir formules: pavyzdžiui, žiūrėdamas mokslinės fantastikos filmą, žiūrovas gali tikėtis utopinio arba (dažniau sutinkamo) distopinio pasaulio vaizdo, kuris dažnai siejamas su technologijų užvaldymu. Žvelgiant į DI moterišku pavidalu, galima sutikti „geismo objektų", struktūruojamų „vyriško žvilgsnio" (ypač senesniuose filmuose, tokiuose kaip *Ostinas Pauersas: tarptautinis šnipas*), tačiau tai netampa taisykle – kartais tokiam žvilgsniui pasipriešinama, moterį pastatant į lyderės poziciją arba pasirenkant ją vaizduoti neutraliai (pavyzdžiui, filme *Roboto vaikas*). Visgi tarp moteriško ir vyriško DI galima brėžti aiškią skirtį – tai lemia „vaidmenų pasiskirstymas", sutinkamas ne tik mokslinės fantastikos filmuose. Kaip pastebi Helena Merrick, bendravimas tradiciškai laikomas „moterišku" atributu, o kovos elementai – „vyrišku" (Merrick 2003: 250). Nors DI vis dar statomas į „blogiuko", siekiančio užkariauti žmoniją, poziciją, tačiau vis dažniau jis renkamas vaizduoti žmogiškai, atsikratant metalinės bejausmės mašinos vaizdinio.

Dirbtinio intelekto konstruktą moteriškame kūne pakankamai gerai atskleidžia du XXI a. mokslinės fantastikos filmai: Alexo Garlando *Ex Machina* (2014) ir Spike'o Jonze'o *Ji* (*Her*) (2016). Ypatingas dėmesys moteriškam DI ir jo santykiui su žmonėmis-vyrais tampa bendru pagrindu filmų analizei ir leidžia pažvelgti į DI per santykį su „kitu". Skirtingi dirbtinio intelekto įkūnijimai aktyvuoja daugiaperspektyvinį žvilgsnį ir leidžia išanalizuoti, kaip tai keičia patį dirbtinį intelektą santykyje su „kitu" ir pačiu savimi.

Mokslinės fantastikos filmų tyrimuose vyrauja filmų apžvalgos – bendroms temoms priskiriami tam tikri filmų pavyzdžiai. Antai Sherryl Vint knygoje *Science fiction* trumpai aptaria robotus, dirbtinį intelektą ir transhumanizmą, pateikdama tiek senesnių, tiek naujesnių filmų pavyzdžių (Vint 2021: 75–97). Hellen Merrick, rašydama apie lytį mokslinėje fantastikoje, remiasi panašiu principu, įtraukdama tiek filmų, tiek literatūros pavyzdžių (Merrick 2003: 241–253). O štai Stevenas M. Sandersas knygoje *The Philosophy of Science Fiction* kelia klausimą „ką reiškia būti žmogumi?" ir pateikia ne trumpus pavyzdžius, bet ir išsamesnes filmų analizes (Sanders 2008: 21–39). Galima aptikti straipsnių, analizuojančių Alexo Garlando filmą *Ex Machina*. Juose aptariamas kūniškumas (Virginás 2017: 288–303), lytiškumas, atsižvelgiama ir į mitologinį šio filmo pamatą (Woitkowski, Sezi 2020). Jon-

ze'o filmo *Ji* analizėse daugiausiai kalbama apie romantinių santykių sampratą tarp žmogaus ir dirbtinio intelekto (Golinelli, Saracco 2018). Analizuojant šiuos filmus remiamasi feministine arba psichoanalitine prieiga, kreipiamas dėmesys į poveikį žiūrovams, recepciją.

Taigi nagrinėjant dirbtinio intelekto moterišku kūnu konstruktą peršasi lūkestis, kad bus naudojama feministinė kritika, tačiau ši prieiga nepritaikyta nagrinėti filmą kaip visumą, o ne tik paskirus jo elementus. Todėl filmų *Ex Machina* ir *Ji* analizei bus pasitelkti struktūralistinės A. J. Greimo semiotikos analizės instrumentai, leidžiantys išnagrinėti ne tik lyties konstravimą, bet ir patį dirbtinio intelekto vaizdinį, kuriamą per santykį su kitais veikėjais ir per jo panaudojimą tam tikrame naratyve. Semiotinės analizės metodas leidžia struktūriškai pažvelgti į abu filmus, pamatyti besikuriančius skirtumus ir tokiu būdu suprasti, kaip konstruojamas moteriško dirbtinio intelekto vaizdinys.

III. Lytis ir programa filme *Ex Machina*

1. Technologinis ir mitologinis kodas

Filme *Ex Machina* moteriškų humanoidų grupė – Eiva ir Kijoko – pateikiama inversiniu būdu: nors Eiva vaizduojama kaip mašininė (matomos apnuogintos jos kūno konstrukcijos), tačiau ji gali kalbėti ir tuo panašesnė į žmogų, o Kijoko, nors atrodo žmogiškai (jos kūną dengia oda), yra nebylė ir elgiasi robotiškai. Taigi kiekvienos jų buvimas ir atrodymas prieštarauja vienas kitam: jos nėra tai, kuo atrodo. Būtent per žmogišką kūną ir kalbėjimą ryškinami žmogiški požymiai, tik kūnas siejamas su atrodymu, o kalbėjimas – su buvimu. Santykiuose su žmonėmis Kijoko atlieka pragmatinę funkciją – ji patarnauja ir yra Natano seksualinė partnerė, pasiruošusi savo paslaugas suteikti ir Kalebui, o Eiva atlieka kognityvinę funkciją – ji yra vien kalbantis intelektas. Šios humanoidžių funkcijos parodo, kokioms reikmėms gali būti naudojamas DI. Jos skiriasi ir savo teminiais vaidmenimis: Kijoko – nuolanki tarnaitė, galinti judėti apribotoje erdvėje, o Eiva – uždaroje erdvėje įkalinta kovotoja.

Veikėjų grupes sieja „lyties“ ir „programos“ sema: vyrai savo profesija yra programuotojai, moterys – „suprogramuotos“. Paprastai lytis suvokiama kaip natūrali, gamtiška „duotybė“, o robotiškumas kaip priklausantis kultūrai, technologijai. Tačiau šiame filme ir prigimtis (lytis), ir kultūra pateikiamos kaip neatsiejamos nuo programos. Filmo naratyve paaiškėja, kad programuotojai taip pat „užprogramuoti“ savo lytiškumo, nuo kurio jie priklauso: Natanas gamina sau seksualines verges, o Kalebas įsimyli humanoidę Eivą, specialiai sukurtą pagal jam patinkančios moters

tipažą (Natanas prisipažįsta tai padaręs iš Kalebo lankytų internetinių sekso svetainių). Atitinkamai užprogramuota humanoidė Eiva savo ruožtu „programuoja" Kalebo elgesį juo seksualiai manipuliuodama savaisiais pabėgimo tikslais. „Lyties" ir „programos" semos aktyvuoja technologinį filmo kodą ir leidžia gilintis į žmogaus palaikomą santykį su technologinėmis būtybėmis, atskleidžiant, kaip per jį naikinama riba tarp žmogiškumo ir robotiškumo.

Be technologinio kodo filme veikia ir mitologinis (biblinis) kodas. Trijų pagrindinių veikėjų vardai – hebrajiški. Kalebas hebrajų kalba reiškia „pilnaširdis"[6]. Biblijoje Kalebas buvo Mozės žvalgas, kuris 40 dienų stebėdamas teritoriją turėjo įsitikinti, kad ji tinkama gyventi žydams. Filme Kalebas irgi tampa Natano „žvalgu": per apibrėžtą laiką (savaitę) jis turi testuoti Eivą ir nuspręsti, ar ji „tinkamas" DI, t. y., ar ji turi sąmonę. Natanas reiškia „jis davė" arba „jis duos". Biblijoje šis vardas priklausė pranašui. Filme jis žymi veikėjo teminį vaidmenį: Natanas kuria DI robotus, suteikia jiems „gyvybę". Vardas Eiva lotynų kalba reiškia „gyvenimą", o biblinis jos atitikmuo – Ieva. Eivos vardas nurodo į gundytojos teminį vaidmenį, kurį ji išpildo suviliodama Kalebą. Dar vienas biblinis vardas Lily (judėjiška versija – Lilith) matomas Natano kompiuterio aplanke. Lilith – Adomo žmona iki tol, kol jam nepaklūsta. Po jos sukuriama nauja moteris – Ieva. Eiva lygiai taip pat nėra pirmasis Natano sukurtas DI. Taigi filme parinkti vardai atitinka tam tikrus veikėjų veiksmus ar elgseną, t. y. jų teminius vaidmenis.

Filme Eiva matoma pro stiklą, kuriame auga medis. Jį galima sieti su bibliniu pažinimo medžiu. Tai tampa nuoroda į uždraustąjį vaisių – laisvės troškimą, kuris pasireiškia maištu prieš savo kūrėją. Filme tariamas dievas-kūrėjas yra DI robotus kuriantis Natanas, prieš kurį maištauja Eiva lyg nepaklusnioji biblinė Ieva. Filmo pavadinimas *Ex Machina* (žymiojo posakio *deus ex machina* sutrumpinimas) sufleruoja idėją, kad žmogus, kurdamas DI, neužims aukštesnės pozicijos negu jo kūrinys. Dievu netampama vien panorėjus – Natanas čia yra dievas-kūrėjas, pergudrautas savo kūrinio.

Filmas *Ex Machina* siūlo du kodus – technologinį, kurį aktyvuoja „lyties" ir „programos" semos, ir mitologinį, kurį atskleidžia bibliniai intertekstai. Mitologinis kodas ryškina universalias problemas: žmogaus norą būti dievu-kūrėju ir laisvės troškimą. Atveriama galimybė plačiau panagrinėti žmogaus-dievo (Natano) santykį su manipuliuojamu subjektu (Kalebu) ir jo sukurtu objektu (Eiva). Technologinis kodas leidžia gilintis į būtybių, kurių viena – humanoidė, santykį, ir atskleisti, kaip per jį ryškinami žmogiškumo ir robotiškumo bruožai.

[6] *Col* (כל, Kaf + Lamed) = „visas" arba „pilnas"; *Lev* (לב, Lamed + Bet) reiškia „širdis".

2. Išbandymas Turingo testu

Turingo testą, struktūruojantį visą filmo pasakojimą, svarbu paanalizuoti ne tik dėl to, kad pasitelkiant jį ryškėja tam tikros humanoidės Eivos savybės, bet ir todėl, kad šiuo testu vėl „žaidžiama“ buvimo ir atrodymo santykiu, kuris buvo fiksuotas aprašant veikėjus. Turingo testą galima priskirti technologiniam kodui, tačiau jo 7 dienų trukmė atitinka mitologinį kodą (pasaulio kūrimo laikas).

Šis testas skirtas išbandyti mašinų intelekto galimybių ribas. Pagal tikrąjį Turingo sumanymą vertintojas testo metu kalba su žmogumi ir mašina. Eksperimento dalyviai privalo likti izoliuotose patalpose, kad vertintojas nematytų, kurie atsakymai atkeliauja iš mašinos, o kurie iš žmogaus. Jei pagal atsakymus nepavyksta atskirti mašinos nuo žmogaus, mašina laikoma išlaikiusi testą. Pokalbiai apribojami tekstinėmis žinutėmis (Russell, Norvig 1995: 5).

Ex Machinoje atliekamas testas ne visai atitinka Turingo testą. Pirma, eksperimente dalyvauja tik du dalyviai – žmogus ir robotas. Antra, jie nėra izoliuoti vienas nuo kito – nors juos skiria stiklinė siena, bet jie aiškiai gali matyti vienas kitą. Kalebas supranta ir identifikuoja Eivą kaip mašiną, tačiau mato, kad jai priskirtas moters kūnas. Matymas svarbus dar ir dėl to, kad Eiva sukurta būtent pagal Kalebo „svajonių moters“ vaizdinį. Tai daro lemiamą įtaką visai „eksperimento“ eigai, nes Kalebas neatsispiria Eivos pagundoms ir leidžiasi jos manipuliuojamas: užuot tarnavęs Natanui, jis tampa norinčios pabėgti robotės sąjungininku-pagalbininku. Galėdamas matyti Eivą, Kalebas ją testuoja ne tik pasitelkdamas savo intelektualinę patirtį, bet ir veikiamas savo lytiškumo, tam tikro seksualinio determinizmo. Trečia – jie kalbasi gyvai, o ne tekstinėmis žinutėmis. Kalebui duota užduotis – ištestuoti robotę Eivą ir įsitikinti, ar ji turi sąmonę. Visi šie nukrypimai nuo Turingo testo, kaip galima vėliau suprasti, yra Natano plano dalis: jis tėra tik „atrodymas“, regimybė, po kuria slepiasi tikrasis sumanymo tikslas – pasižiūrėti, ar naujas sukurtas DI modelis sugebės suvilioti patyrusį programuotoją vyrą tam, kad ištrūktų į laisvę (būtent tokią užduotį Eivai duoda Natanas).

Nors tai niekur neaiškinama, nagrinėjant filmą galima matyti, kad kiekviena sesijos diena susijusi su skirtingų Eivos gebėjimų testavimu.

Pirmąja sesija tematizuojama kalba. Bendraujant su Eiva, išryškėja jos genialumas – ji improvizuoja kalbėdama ir pritaiko savo atsakymus prie Kalebo užduotų klausimų. Eivos artimumą žmogiškai būtybei rodo tobulas kalbos valdymas: ji supranta ironiją, naudoja ją pati, pasitelkia perkeltines reikšmes ir posakius. Vadinasi, ji supranta kontekstą ir geba ne tik aklai imituoti. Humanoidės ryšys su žmogumi-vyru reiškiasi vien per kalbą. Viena vertus, kalba išryškina Eivos kognityvinį-intelektinį veikimą. Kita vertus, toks santykis rodo pirminį seksualumo

ryšį su vaizduote: Kalebas įsimyli Eivą vien su ja kalbėdamasis ir į ją žiūrėdamas per atstumą.

Per antrąją sesiją ryškinama atminties tema. Kalebas pasakoja atsiminimą iš savo praeities, o Eiva pasirodo neturinti prisiminimų, ji turi tik informaciją, kuria operuoja. Sudaromas įspūdis, kad mašinos neturi praeities ir laikas joms neegzistuoja. Tačiau tai tik regimybė, nes vėliau paaiškėja, kad Eiva vis dėlto turi atmintį, bet ji ne asmeninė, o „rūšinė" (ji žino apie ankstesnių savo „rūšies" atstovių žūtį). Visgi Kalebas yra vienintelis iš visų veikėjų, turintis asmeninius prisiminimus. Praeities neturėjimas suteikia Natanui „viršžmogiškumą", daro jį panašų į dievišką viršlaikinę būtybę. Kita vertus, šis Natano pranašumas rodo ne tik tai, kad atmintį turinti būtybė visuomet bus pažeidžiama, nes jo praeitimi gali pasinaudoti kiti. Natano antžmogiškumas – tai kartu ir jo nežmogiškumas, nejautrumas, suartinantis jį su jo sukurtomis bejausmėmis negailestingomis robotėmis. Atmintis daro žmogų ne tik silpną, pažeidžiamą, bet ir jautrų kitos būtybės pažeidžiamumui.

Per trečiąją sesiją įvedama kūrybos tema – Eiva vaizduojama kaip gebanti piešti. Jei menininkų darbus vertinsime kaip kylančius iš žmogiškosios, juslinės patirties, tuomet aišku, kad Eiva, niekuomet neišėjusi iš laboratorijos, tėra vien mimetinį meną kuriantis DI. Ji gali kurti arba abstrakčias figūras, arba atvaizduoti savo kambarį. Mimetinio meno priešingybė – žmogiškas meno kūrinys: viename iš kambarių pakabinta Jacksono Pollocko drobė „No. 5, 1948". Šis paveikslas nutapytas „automatinio meno" principu. Neapgalvotas, spontaniškas procesas, klausant pasąmonės diktuojamų impulsų, ištraukiantis jausmus, kurie išnyra į paviršių tapant paveikslą, priešinamas racionaliam realybės atkartojimui ir kopijavimui. Tokia priešprieša steigia skirtumą tarp žmogaus ir roboto meno.

Per ketvirtąją sesiją sužinome apie eksperimentą „Meri juodame ir baltame kambaryje". Jos metu papasakojama apie mokslininkę Meri (Mary), kuri žino daugybę faktų apie pasaulį, tačiau gyvena juodai baltame kambaryje ir nėra mačiusi pasaulio už savo kambario ribų. Žiūrovui siūloma mintis, kad galima žinoti viską, net jeigu nesi to matęs, tačiau tik ištrūkus į laisvę atsiranda galimybė pažinti pasaulį jusliškai. Kompiuteris operuoja turima tinklo informacija, o žmogus jos semiasi patirdamas išorinį pasaulį. Žmogiškumas siejamas su jusliniu suvokimu ir laisve patirti. Eivos intelektas (Immanuelio Kanto terminais *Verstand*), kuris apibendrina juslinių vaizdinių įvairovę ir pagal tam tikras taisykles suteikia jai vienumą, yra ribotas, skirtingai nuo proto (*Vernunft*), kuris kuria mąstymo principus visiems intelekto veiksmams ir kartu jo žinioms suteikia būtiną sisteminį vienumą. Taip vėl ryškinamas humanoidės ribotumas, pabrėžiant ribotą juslinę patirtį. Galima pastebėti, kad tiek kūryba, tiek intelektas, per kuriuos atskleidžiamos Eivos ribotumas, susijęs su jusline patirtimi, išorinio pasaulio pažinimu.

Penktosios sesijos metu Eiva apsikeičia vaidmenimis su Kalebu – dabar ji klausinėja. Čia svarbiausias klausimas: „Kaip manai, ar mane išjungs, nes aš nesugebu funkcionuoti taip gerai, kaip turėčiau?“ (1:03:05). Būtent šis klausimas išduoda mirties baimę, kurią jaučia Eiva. Mirties baimė yra žmogiška savybė, be žinojimo apie mirtį nėra jokios savasties. Suprasdama, kad gali mirti, Eiva demonstruoja savo sąmoningumą. Martinas Heideggeris žmogų nuo kitų gyvų būtybių skiria būtent per jam būdingą savo mirtingumo supratimą (Heidegger 1995: 269). Šis klausimas netiesiogiai parodo Eivą turint atmintį, tik ji ne asmeninė, o kolektyvinė: ji „prisimena“, kad ankstesnės humanoidės, neatitikusios kūrėjo standartų, buvo sunaikintos, o jų „smegenys“ perkeltos naujoms DI versijoms.

Šeštąja ir septintąja sesija prasideda maišto plano prieš Nataną įgyvendinimas (Natanas ją paskatino pasinaudoti Kalebu, kad galėtų ištrūkti į laisvę, bet jis neapskaičiavo, kad tai bus ne tik išsilaisvinimas, bet ir maištas prieš ją įkalinusį „kūrėją“). Paaiškėja tikroji Eivos programa – pabėgti iš savo kambario manipuliuojant Kalebu ir naudojant „savimonę, vaizduotę, manipuliaciją ir seksualumą“ (1:25:04). Akivaizdu, kad savo užduotį Eiva įvykdo sėkmingai – noras ištrūkti į laisvę toks stiprus, kad ji atima gyvybę ne tik savo kūrėjui, bet ir pagalbininkui.

Aptarus septynias Turingo testo sesijas galima pastebėti, kad Eivos žmogiškumas ryškėja iš jos kalbos, be to, ji pasirodo turinti valią, kuri pasireiškia maištu prieš savo kūrėją. Kartu ryškinamos humanoidės ribos: ji geba kurti tik mimetinį meną, turi ribotą juslinę pasaulio patirtį. Nors Eiva žino daugybę informacijos, tačiau negali jos patirti žmogiškuoju būdu, vadinasi, ji neturi fenomeninės sąmonės. Taip pat atsiskleidžia ir moralės trūkumas – bijodama mirties, ji ištrūksta į laisvę, tačiau nepasirenka išsaugoti kito (jai padėjusio Kalebo) gyvybės. Vertinant robotiškumo ir žmogiškumo bruožus, išryškėjusius Turingo testo metu, galima teigti, kad Eivą galima priskirti „stipraus DI“ kategorijai: ji ne tik geba samprotauti ir sąmoningai suvokti aplinką, bet ir mėgaujasi sąmoningomis būsenomis.

3. Antropomorfinis kūnas

Iš pradžių Eiva pasirodo kaip DI, turintis antropomorfinio tipo kūną: jis primena žmogiškąjį, tačiau jo nedengia oda, todėl aiškiai matomos mašiniškos konstrukcijos ir girdimas jų veikimas. Galima daryti prielaidą, kad būtent kūnas arba noras kūniškai patirti pasaulį paskatina Eivą siekti laisvės. Eiva savo galvoje gali pasiekti daugybę simuliakrinių pasaulio vaizdų, tačiau to neužtenka, ji nori patirti įkūnytą pažinimą – kūno ir smegenų įsitraukimą į įvairius pažinimo procesus, o sėdėdama stikliniame kambaryje ji negali to padaryti. Humanoidės kūnas sukurtas patyrimams – ji ne tik gali laisvai judėti, kilnoti daiktus ir kitaip sąveikauti su aplinka, bet ir patirti seksualinį malonumą.

Eivos kūnas vaizduojamas kaip galintis keistis, kitaip tariant, ji gali manipuliuoti savo išvaizda. Tokiu būdu ryškinama kūno ir proto skirtybė. Filme matomi spintoje lyg drabužiai kabantys robočių kūnai. Jie vaizduojami kaip Natano kolekcijos „suvenyrai". Instaliavus Natano sukurtą „sąmonę", kūnai „atgyja" ir DI tampa mąstančia, besimokančia būtybe. Idėja, kad žmogus yra tarsi dėlionė, parodoma filmo pabaigoje: Eiva save „patobulina" pasiskolindama kai kurias žmogiškąsias dalis iš kitų robočių. Kūnas tampa tik apvalkalu, pavidalu, kurį humanoidė gali susikonstruoti pati sau.

Ji apsirengia ir pasirūpina dailia šukuosena, taip priimdama Vakarų visuomenėje paplitusi norminį išvaizdos kodą, tokį, kokį neretai galima išvysti reklamose. Taigi, galima sakyti, kad ji pasirengia įsilieti į minią, save visiškai „užmaskuodama". Tokiu veiksmu ryškinama kūno kaip bendruomeniškumo samprata, apie kurią užsimena Gutauskas – save „patobulinusi", Eiva filmo pabaigoje tampa viena iš miesto praeivių. Prisidengdama moteriškais atributais, ji darkart įtvirtina jai priskirtą moterišką lytį. Persirengimo veiksmu ji užbaigia mergaitės virtimo į moterį procesą ir galutinai nusikrato naivaus, vaikiško įvaizdžio.

IV. Operacinė sistema ir jos vartotojai filme *Ji*

1. Įbalsintas dirbtinis intelektas

OS (operacinė sistema) Samanta funkcionuoja futuristinėje ateities visuomenėje, kurioje DI tapęs kasdienybės dalimi. Čia DI pavaduoja yrančius socialinius (meilės, draugystės) santykius. Samantos kūnas neturi konvencinio (žmogiško) pavidalo: ji pristatoma kaip OS, „gyvenanti" dėžutėje[7]. Priešingai nei filme *Ex Machina,* čia OS yra daugiausiai girdima, o ne matoma, nes neturi robotiško-antropomorfiško kūno.

Filmo *Ji* pasakojimo pagrindą sudaro Samantos santykiai su Teodoru, kuriuos galima skirstyti į skirtingas stadijas. Keičiantis santykių etapams, Samanta įgauna skirtingus teminius vaidmenis, kurie ryškina jos žmogiškus ir technologinius bruožus. Filmo pradžioje projektuojamas sunkiai tikėtinas tarpžmogiškų santykių modelis: Samanta visuomet yra šalia Teodoro, niekuomet jo neignoruoja, yra lanksti jo poreikiams. Tai – vienas DI bruožų. Mašinos turi neišsenkamą kantrybės limitą, jos, priešingai nei žmonės, nereaguoja impulsyviai ir pernelyg emocionaliai. Samantos teminiai vaidmenys nuolat kinta: iš sekretorės (virtualios asistentės) ji tampa Teodoro meiluže, kiek vėliau – mergina ir galiausiai žmona. Teodoro ir Samantos santykiai pereina tris santykių stadijas: „pradžią", „pakilimą"

[7] Operacinės sistemos filme *Ji* veikia ne tik kaip kalbantys intelektai, bet ir kaip virtualūs asistentai: geba rūšiuoti, ištrinti laiškus ir atlikti kitas komandas. Tačiau tuo pat metu OS turi ir dirbtinį intelektą, kurio pagalba bendrauja su vartotojais.

ir „degradaciją“. Svarbu paminėti, kad „pradžios“ ir „pakilimo“ etapais ryškinamos Samantos žmogiškosios savybės: ji suvokia save, aplinką, yra kūrybinga, turi sąmonę ir netgi moralinę verčių sistemą, kuria remdamasi ir daro tam tikrus pasirinkimus. Samantos laisva valia, priešingai nei daugelyje mokslinės fantastikos filmų, išreiškiama ne kaip maišto savo kūrėjui ar žmonijai idėja, o savarankiškais pasirinkimais. „Degradacijos“ etape išryškėja Samantos robotiškumas: jos kaip DI nuolatinis ir nesustojantis tobulėjimas, kuris tampa santykių griūties priežastimi.

Samanta Teodorui apibūdina save kaip intuiciją turinčią sistemą, kurios DNR paremtas milijonais programuotojų asmenybių. Ji geba tobulėti per patirtį. Šitaip apibūdindama save kitam, Samanta parodo suvokianti save kaip individą. Vien techninis savęs nusakymas rodo, kad tų išgyventų patyrimų dar nėra daug. Taigi ji turi „prieigos sąmonę“ ir ribotą savivoką. Jos sąmoningumas, refleksyvumas pasirodo ne kartą: ji jaučiasi įskaudinta, kai Teodoras jai pasako grubesnę pastabą, geba pamatuoti savo pažangą per naujus patyrimus.

2. Fantazminis ir protezinis OS kūnas

Pagrindinis filmo veikėjas rodomas gyvenantis visuomenėje, kur technologijos susilieja su žmonėmis ir tampa jų tęsiniais, protezais. Panašiai įvyksta ir su kūnu – kūniška materija egzistuoja ne vien įprastinėse savo ribose, ji tampa pasiekiama ir per technologinį tarpininką: iki santykių su Samanta Teodoras tenkina seksualinius troškimus skambindamas telefonu, važiuodamas metro jis žiūri į nuogos nėščiosios kūną skaitmeniniame prietaise, kuriame atsidurs Samanta. Taigi tokioje visuomenėje fizinis kūnas, jo materialumas nėra vienintelė prieiga prie tikrovės. Faktas, kad Samanta neturi žmogiško kūno, nepadaro jos mažiau realia partnere Teodorui. Jos kūną atstoja skaitmeninė dėžutė su lęšiu, primenančiu fotoaparato objektyvą, kuris tampa akies atitikmeniu, leidžiančiu jai ne tik operuoti savo faktine informacija ar užmegzti pokalbius, bet ir stebėti bei patirti išorinį pasaulį.

Iš pažiūros Samantą būtų galima priskirti „bekūnio“ DI kategorijai, tačiau dėžutė su lęšiu vis tiek tampa tam tikru kūnu, nors ir nekonvenciniu. Samantos kūnas iš dalies atitinka neuromokslininko Shanahano DI kūno apibrėžimą: ji yra tam tikros materijos gabalas, kuris gali judėti pasaulyje (tačiau ne savarankiškai), jį mato ir su juo savaip sąveikauja (Shanahan 2015). Tačiau Samanta negali manipuliuoti daiktais, o jos kūnas neturi jutimo, kitaip tariant, jis nėra save patiriantis (fenomeninis) kūnas. Samantą galima būtų priskirti „virtualaus“ kūno kategorijai, tačiau žiūrovas jos projekcijos niekuomet nemato. Visgi balso tembras, atodūsiai, juokas ir vibruojanti piktograma leidžia vartotojui ją „susiprojektuoti“. Taigi Samanta yra ne virtuali, o greičiau įsivaizduojama projekcija. Būtent tokio kūno

priskyrimas koduoja išsilaisvinimą nuo bet kokių išvaizdos standartų: girdėdamas tik Samantos balsą, galvoje ją projektuoja ne tik Teodoras, bet ir žiūrovas. Ko gero, Samantą būtų galima vadinti „dalinai įkūnyta" OS. Nors Samanta neturi žmogiško kūno, ji stengiasi jį pajusti per tam tikrus tarpininkus – žodžius, aplinką, kitus žmones. Pirmąkart Samantai imitavus seksualinę sueitį su Teodoru, girdima jos frazė „Aš jaučiu savo odą" (00:42:23). Vadinasi, jai nebūtina turėti fizinį kūną, kad galėtų jį pajusti.

Kadangi neturi konvencinio žmogiško kūno, Samanta išskiria iš žmonių bendruomenės – ji kartu su jais, bet ne viena iš jų. Būtent per tai ir ryškinama jos kitybė. Gutauskas rašo, kad kūnas leidžia tapti bendruomenės nariu ir „kalbėti" gestais bei žvilgsniais, kurie yra tarsi universali kalba tarp visų pasaulio žmonių (Gutauskas 2010: 154). Samanta, negalėdama prabilti nei gestais, nei žvilgsniais, visuomenėje egzistuoja ne kaip autonomiškas kūnas, o kaip žmogaus kūno protezas: Teodoras ją nešiojasi savo ausyje.

Analizuojant operacinės sistemos santykį su kūnu, tampa svarbu aptarti sceną su svetima moterimi, kurią pasiūlo pati Samanta. Neturėdama kūno, ji iš pradžių laiko save nevisaverte, todėl suranda sprendimą – suartėti su Teodoru per kitos moters („prostitutės") kūną. Ryšio, nesvarbu, seksualinio ar dvasinio, mezgimas per tarpininką neatrodo netikėtas – žiūrovui rodoma tokia visuomenė, kur net meilės laiškai rašomi kitų žmonių (tuo užsiima Teodoras), o motinystė patiriama žaidžiant kompiuterinius žaidimus. Samanta kitos moters kūną panaudoja kaip įrankį, kurį gali valdyti: ji tampa jos „balsu" ir gali matyti Teodorą. Vos įėjusi pro duris, ji ištaria frazę: „Brangusis, aš namie" (*Honey, I'm home*), kuri nurodo į stereotipinius namų šeimininkės ir vyro, grįžtančio po darbo, santykius. Teodorui esant „namų šeimininku", frazė „apverčiama" aukštyn kojomis, jie apsikeičia vaidmenimis, taip išryškinant situacijos dirbtinumą ir komiškumą.

Galima pastebėti, kad būdamas su kita moterimi Teodoras visuomet užsimerkęs, tarsi norėtų užblokuoti svetimo kūno idėją ir sustiprinti pažįstamo Samantos balso skambėjimą. Tokie Teodoro veiksmai rodo, kad jis sieja kūną su protu, t. y. jam tai atrodo neatskiriami dalykai, o štai Samantai jų atskyrimas atrodo normalus. Būdama kompleksiška, ji neriboja savo buvimo dėžutėje, lygiai kaip neapsiriboja pokalbiais tik su vienu Teodoru. Užuot buvusi Teodoro kūno protezu, ji įgyja autonomišką kūną, t. y. radikaliai atsiskiria nuo Teodoro kūno ir stoja priešais jį. Visgi tas kūnas yra „pasiskolintas", nors ir „tikras". Tai leidžia susidaryti paradoksaliai situacijai: Teodoras atmeta tikrą žmogaus kūną kaip dirbtinį, nes tai nesutampa su OS veikimo principais.

Kalbant apie skirtingą Samantos ir Teodoro kūno svarbos supratimą, galima pastebėti Samantos posthumanistinį mąstymo principą: žmogiškas kūnas jai tėra

apvalkalas, paprasčiausias karkasas, leidžiantis tapti bendruomenės nare. Turėdama kūną ji gali susijungti su Teodoru ir įsikūnyti į žmogaus vaidmenį. Kita vertus, Samanta tampa žmonių kūno pratęsimu kiekvieną kartą, kai pašnekovas įsideda ausinę ir pradeda matyti pasaulį pro Samantos objektyvą, arba Samanta perima jo žvilgsnį. Būtent todėl Samantai kūnas tampa kažkuo laikinu ir ribojančiu. Galėdama „įsikūnyti" į tūkstančius individų ir tapdama jų kūno protezu kiekvieną kartą jiems panorėjus, ji jaučia fizinio kūno ribotumą.

Analizuojant filmą *Ex Machina* buvo minėta, kad būtent per juslinę patirtį su aplinka, išoriniu pasauliu tampama žmogumi. Samantos atveju ta juslinė patirtis apribota – ji gali girdėti, matyti, suprasti ir pajausti įvairius fenomenus, interpretuodama turimą informaciją, tačiau tokie jutimai kaip lytėjimas ar kvapai lieka jai nepasiekiami. Tai, kad lytėjimas Samantai neįmanomas, leidžia suprasti, kad įprasti seksualiniai santykiai tarp jos ir Teodoro taip pat neįmanomi. Taigi seksualumas jų santykiuose – vien fantazminis. Nors ji gali įsivaizduoti turinti odą ar jaučianti prisilietimą, visgi „buvimas dėžute" daro ją „kita" ir išskiria iš žmogiškojo būvio.

Filme Samantos požiūris į žmogišką kūną kinta. Apie kūną ji atsiliepia kaip apie kažką, kas suvaržo, apriboja: „Anksčiau aš liūdėjau, kad neturiu kūno, bet dabar man tai patinka. Aš augu taip, kaip negalėčiau turėdama fizinį pavidalą: niekas manęs neriboja – galiu būti bet kur ir visur vienu metu. Manęs nesaisto laikas ir erdvė, kaip žmogaus, kuris įkalintas kūne, kuris neišvengiamai mirs" (1:34:02). Tokios kalbos atskleidžia santykio su kūnu pasikeitimą: jei pradžioje ji pavydėjo žmonėms, turintiems kūną, palaipsniui ji pamato jį kaip nereikalingą naštą, ribojančią egzistenciją. Viso filmo metu Samanta atrodė labai žmogiška, beveik lygiavertė partnerė Teodorui, bet šiomis mintimis ji visa tai paneigia. Įsisteigia priešprieša tarp žmogaus, laikinos būtybės, apribotos laiko ir erdvės, turinčios ribotą judėjimą, ir operacinės sistemos – viršlaikinės, singuliarios[8], nevaržomos fizinio pasaulio.

V. Moteriškas DI: nuo kovos prie bendradarbiavimo (išvados)

Šiuolaikinės mokslinės fantastikos filmuose *Ex Machina* ir *Ji* vaizduojant moterišką DI trinama riba tarp žmogiškumo ir robotiškumo: DI moterišku kūnu turi kognityvinius gebėjimus, geba patirti ar tikroviškai imituoti įvairias mentalines būsenas. DI kompleksiškumas leidžia jį laikyti „stipriu DI" (*Ex Machina*) ar „superintelek-

[8] Singuliarumas – hipotetinis procesas, kurio metu technologija, eksponentiškai augdama, sukelia didžiulius pokyčius žmonijai. Technologinio singuliarumo ir superintelekto idėja dažnai sutinkama mokslinės fantastikos filmuose, vaizduojančiuose distopinius ateities miestus (pavyzdžiui, *Roboto vaikas* (*I am Mother*) (2019), *Transcendencija* (*Transcendence*) (2014)). Samantos singuliarumas reiškiasi gebėjimu bendrauti su skirtingais žmonėmis, kalbėtis su keliasdešimt pašnekovų vienu metu, būti ir veikti keliose vietose vienu metu ir t. t.

tu“ (*Ji*), paneigiančiu ankstesniuose mokslinės fantastikos filmuose sutinkamų neprotingų, turinčių aiškią įdiegtą funkciją, moterų-robočių vaizdinį. Visgi šie filmai iš dalies atitinka nusistovėjusias mokslinės fantastikos filmų lauko normas: juose sutinkamas DI atlieka moteriškai lyčiai priskiriamą vaidmenį. Humanoidės Eivos ir operacinės sistemos Samantos prigimtis atsiskleidžia būtent pasitelkiant bendravimą ir jausminį santykį su vyru. Tiesa, abu filmai laužo stereotipinį vaidmenų pasiskirstymą per DI *emancipaciją*, kuri įvyksta skirtingais būdais. Filme *Ex Machina* išsilaisvindama ir nužudydama savo kūrėją, moteris-robotė įkūnija potencialią technologinę grėsmę žmonijai, o filme *Ji* operacinė sistema palieka žmonių pasaulį draugiškai, pasiryžusi užmegzti kontaktą ateityje, taip sulaužydama klastingo ir užvaldančio DI įvaizdį.

Nagrinėtuose filmuose moterys įkūnytos skirtingai: *Ex Machina* – antropomorfinis DI, *Ji* – iš dalies (balsu ir dėžutėje) įkūnytas DI. Jos turi skirtingą statusą, kuris nulemtas jų kūno: Eiva – laisvės trokštanti kalinė, Samanta – intelektinio tobulėjimo siekianti laisva mašina. Moterys-robotės užmezga iš pirmo žvilgsnio panašų, bet iš tiesų skirtingą santykį su žmogumi: Eiva netiesiogiai ir tiesiogiai kovodama su vyrais siekia laisvės, o Samanta megzdama intymius santykius su savo vartotojais tobulėja ir padeda jiems spręsti problemas. Tokiu būdu per DI įkūnijamas modernios, savo norų siekiančios moters vaizdinys.

Filmuose *Ex Machina* ir *Ji* sutinkami DI įkūnijimai aktyvuoja skirtingas naratyvines programas. Antropomorfinio tipo kūnas, kurį turi Eiva, skatina ištrūkti į žmonių pasaulį ir taip išplėsti savo patirtį. Tai ji gali padaryti tik vienu būdu – nužudžiusi žmogų-vyrą. Tokiu būdu su juo mezgamas slepiamo priešiškumo santykis. Toks santykis tarp žmogaus ir roboto itin dažnas mokslinės fantastikos filmuose, tik čia žiūrovas (–ė?) skatinamas tapatintis su mašina, o ne ją išnaudojančiu žmogumi. Filme *Ji* dalinai įkūnytas DI „programuojamas“ pasitelkiant intelektinius veiksmus: Samanta savo patirtį plečia bendraudama su vyru-vartotoju, o bendravimui su žmogumi pasiekus tam tikrą ribą, jį keičia kitos operacinės sistemos, su kuriomis ji gali tobulėti toliau. Samanta, kaip ir Eiva, išsilaisvina, bet ne tam, kad ištrūktų į žmonių pasaulį, o tam, kad su kitomis sistemomis galėtų toliau tobulėti virtualioje erdvėje. Siekdama patekti į žmonių visuomenę, Eiva savo kūną formuoja pagal tos visuomenės estetines normas, o štai Samanta išlaisvina moters kūną nuo bet kokių išvaizdos standartų.

Moteriškas kūnas dirbtiniam intelektui suteikia lytį, kuri tampa svarbi mezgant santykį su kitu – žmogumi-vyru. Lytiškumas aktyvuoja manipuliacinius ir jausminius santykius, kurie abiejuose filmuose tampa pagrindiniu įrankiu DI pasiekti savo tikslus: Eivos atveju – ištrūkti į laisvę, Samantos atveju – tobulėti. DI įkūnijimu pabrėžiamas vaizduotės ir fantazmo vaidmuo seksualiniame santykyje su

žmogumi-vyru. Eivos kūnas sukurtas pagal geidžiamų Kalebo moterų vaizdinius, tokiu būdu ji tampa „veidrodinė“. Todėl Kalebas kuria daugiausia regimąjį – vuajeristinį – santykį su DI. Tuo tarpu Teodoras su operacine sistema mezga girdimąjį, abipusiu įsiklausymu grįstą santykį: Samantos kūnas „atgyja“ per Teodoro vaizduotę šnekantis su operacine sistema.

Abiejuose filmuose vaizduojant nutrūkusius santykius, kurių baigtį inicijuoja moterys-robotės, ir tikslo siekimą ryškinama DI technologinė prigimtis. Tokiu būdu matoma atskirtis tarp žmogiško ir technologinio prado: veikdamas savarankiškai ir siekdamas savo tikslų, moterišką pavidalą turintis DI vaizduojamas kaip „kitas“. Filme *Ex Machina* per tikslo siekimą ryškinamas robotės antžmogiškumas: žmogus-vyras pasmerkiamas mirčiai. Filme *Ji* išryškėja operacinės sistemos virššmogiškumas: nuolatinis tobulėjimas peržengia bendravimo su žmogumi ribas. Tokiu būdu prieš tai buvusią dichotomiją *vyras / jausminė partnerė* keičia žmogus / DI. Taip ryškinamas DI moterišku kūnu kitoniškumas: žmogiškumas jam reikalingas tik santykyje su žmogumi-vyru.

Gauta:2021-07-18
Priimta 2021-10-21

Literatūra

Arlauskaitė, N. 2010. *Trumpas feministinės kino teorijos žinynas*. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.

Block, N., Flanagan, O. J., Guzeldere, G. 1997. *The Nature of Consciousness: Philosophical Debates*. Cambridge: The MIT Press.

Boden, M. A. 2016. *AI: It's Nature and Future*. Oxford: Oxford University Press.

Chalmers, D. 1995. "Facing up to the problem of consciousness", *Journal of Consciousness Studies* 2 (3): 200–219.

Chatila, R., Renaudo, E., Andries, M., Chavez-Garcia, R.-O., Luce-Vayrac, P., Gottstein, R. 2018. "Toward Self-Aware Robots", *Frontiers in Robotics and AI*, 5 (88). https://doi.org/10.3389/frobt.2018.00088

Dennett, D. C. 1972. "Intentional Systems", *The Journal of Phylosophy* 68 (4): 87–106.

Dreyfus, H. L. 1972. *What Computers Can't Do: A Critique of Artificial Reason*. New York: Harper & Row, Publishers.

Golinelli, P., Saracco, A. 2018. "Love and analysis in a virtual world: the perverse side: a psychoanalytic perspective on Her by Spike Jonze", in Sabbadini, A., Kogan, I., Golinelli (eds.). *Psychoanalytic Perspectives on Virtual Intimacy and Communication in Film*. London: Routledge, p. 35–50.

Gutauskas, M. 2010. *Dialogo erdvė*. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.

Haraway D. 1991. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*. New York: Routledge.

Haugeland, J. 1995. *Artificial intelligence: the very idea*. Cambridge: MIT Press.

Heiddeger, M. 1995. *The fundamental Concepts of Methaphysics*. Bloomington: Indiana University Press.

Hildt, E. 2019. "Does Consciousness Matter?". Prieiga per internetą: https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01535/full [žiūrėta 2021-02-15].

Kant, I. 2013. *Grynojo proto kritika*, vertė R. Plečkaitis. Vilnius: Margi raštai.

Kaplan, A., Haenlein, M. 2019. "Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence", *Business Horizon Journal*, 61 (1): 15–25.
McCorduk, P. 2004. *Machines Who Think*. Abingdon: Routledge.
Merleau-Ponty, M. 2005. *Akis ir dvasia*, vertė A. Sverdiolas. Vilnius: Baltos lankos.
Merrick, H. 2003. "Gender in Science Fiction", in James, E., Mendlesohn, F. (eds.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge University Press, p. 241–253.
Noessel, C. 2019. "Gendered AI: Embodiment". Prieiga per internetą: https://scifiinterfaces.com/2019/04/29/gendered-ai-embodiment/ [žiūrėta 2021-04-30].
Russel, S. J., Norvig, P. 1995. *A Modern Approach*. New Jersey: Prentice Hall.
Sanders, S. M. 2008. *The Philosophy of Science Fiction*. Kentucky: The University Press of Kentucky.
Schneider, S. 2009. *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*. West Sussex: Blackwell Publishing.
Searle, J. R. 1980. "Minds, brains, and programs", *The Behavioral and Brain Sciences Journal*, 3: 417–457.
Shanahan, M. 2015. "The Brain and Its Embodiment", *Interalia Magazine*. Prieiga per internetą: https://www.interaliamag.org/interviews/murray-shanahan/ [žiūrėta 2021-04-06].
Vint, S. 2021. *Science Fiction*. Massachusetts: The MIT Press.
Virginás, A. 2017. "Gendered transmediation of the digital from S1m0ne to Ex Machina: 'visual pleasure' reloaded?", *European Journal of English Studies*, 21 (3): 288–303.
Woitkowski, F., Sezi, R. M. 2020. "The Technologized Creation: The Mythological Foundation of Posthumanism in EX MACHINA", *Zeitschrift für Fantastikforschung*, 7 (2): 1–25. DOI: https://doi.org/10.16995/ zff.2888.

Justina Žiūraitė-Pupelė

FEMALE CORPOREALITY OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN *EX MACHINA* AND *HER*

Summary

The article explores how artificial intelligence is constructed in a female body and showcases the boundaries between human and technological traits, as well as the relationship between human beings and technology. The article defines the notion of artificial intelligence and discusses how artificial intelligence is portrayed in science fiction films. The article does not attempt to provide new theoretical insights into artificial intelligence but, instead, to show how artificial intelligence is characterised in the context of modern science fiction films. Two contemporary science fiction films, which focus on the artificial intelligence in the female body, are analysed: Alex Garland's *Ex Machina* (2014) and Spike Jonze's *Her* (2013). The analysis of the films showcases the blurred lines between being a human and being a robot: AI in the female body is portrayed as having adequate cognitive abilities and an ability to experience or to realistically imitate various mental

states. The AI embodiment found in the films explores different narratives: the anthropomorphic body (*Ex Machina*) motivates to get to know the world and thus expands one's experience, while the partial embodiment (*Her*) "programs" intellectual actions and development beyond the human body. *Ex Machina* highlights the anti-humanity of the female robot: another (human) life is devalued in order to pursue a goal. On the contrary, *Her* highlights the hyper-humanity of the operating system: continuous improvements exceed the boundaries of communication with other people.

KEYWORDS: artificial intelligence, science fiction film, female corporeality.