

VILNIAUS UNIVERSITETAS
FILOLOGIJOS FAKULTETAS

Justina Žiūraitė

Intermedialių literatūros studijų programa

**Dirbtinis intelektas moterišku kūnu
mokslinės fantastikos filmuose**

Magistro darbas

Darbo vadovė doc. dr. Nijolė Keršytė

Vilnius, 2021

Anotacija

Justina Žiūraitė, *Dirbtinis intelektas moterišku kūnu mokslinės fantastikos filmuose*. Magistro darbas, vadovė doc. dr. Nijolė Keršytė, Vilniaus universitetas, Filologijos fakultetas, 2021, 65 p. Raktiniai žodžiai: dirbtinis intelektas, mokslinės fantastikos filmai, moteriškas kūnas.

Magistro darbe 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. Darbo tikslas – atliekant mokslinės fantastikos filmų analizę, atskleisti, kaip konstruojamas toks dirbtinis intelektas, kuriam suteikiamas moteriškas kūnas, ir kaip per tai ryškėja žmogiškumo ir robotiškumo riba, žmogaus ir technologinių būtybių santykiai. Pirmoje, teorinėje darbo dalyje apibrėžiama dirbtinio intelekto sąvoka ir išgryninamos su tuo susijusios teorinės problemos, be to, apžvelgiama, kaip dirbtinis intelektas vaizduojamas kituose mokslinės fantastikos filmuose. Antroje, analitinėje darbo dalyje pasitelkiant A. J. Greimo semiotinės analizės instrumentus tiriami mokslinės fantastikos filmai *Ex Machina* ir *Ji*. Filmų analizė leidžia juos lyginti tarpusavyje, nustatyti skirtumus, per kuriuos aiškėja dirbtinio intelekto moterišku kūnu konstruktas (nuo humanoidės prie kalbančios operacinės sistemos), tokio DI santykiai su žmogumi (vyru), besiskleidžiantys tarp kovos ir bendradarbiavimo.

Annotation

Justina Žiūraitė, *Female Corporeality of Artificial Intelligence in Science Fiction Film*. Master thesis, Vilnius University, Philology Faculty, 2021, 65 p. Key words: artificial intelligence, science fiction film, female corporeality.

This master thesis analyses two modern science fiction films focused on artificial intelligence in a female body: Alex Garland's *Ex Machina* (2014), and Spike Jonze's *Her* (2013). The work aims to deconstruct how artificial intelligence gets assembled into a female body in order to provide perspective on the inherent characteristic differences between human, and robot. To achieve this goal, the first part of the thesis defines artificial intelligence, clarifies key theoretical concepts within the field, and introduces how artificial intelligence gets portrayed in other science fiction films. The second section of the work focuses exclusively on the science fiction films *Ex Machina* and *Her*, both of which are analysed using the A. J. Greimas method of semiotic analysis. The analysis compares both

films so as to highlight innate differences that clarify the construct of AI in a female body – from humanoid, to operating systems – so as to also shed better light on AI's implied relationship with human, which can be both adversarial or collaborative.

Santrauka

Magistro darbe siekiama atskleisti, kaip konstruojamas dirbtinis intelektas moterišku kūnu, ir kaip per tai ryškėja žmogiškumo ir robotiškumo riba, žmogaus ir technologinių būtybių santykiai. 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. Šių filmų pasakojimo ašį sudaro glaudus santykis tarp moteriško dirbtinio intelekto ir žmogaus-vyro. Tai tampa bendru pagrindu lyginti abu filmus. Darbe pasitelkiami A. J. Greimo semiotinės analizės instrumentai, leidžiantys nuosekliai išnagrinėti kiekvieną filmą, atrandant ir konstatuojant skirtumus tarp reikšminių elementų ir nustatant jų vertę.

Dirbtinis intelektas šiame darbe suprantamas kaip protinga mašina, galinti atlikti veiklas, siejamas su žmogišku mąstymu. Dirbtiniu intelektu mokslinių fantastikos filmų kontekste laikomas dirbtinės kilmės protas, galintis turėti skirtingus įkūnijimo variantus: virtualų, antropomorfinį, mechaninį, zoomorfinį ir kitus. Filme *Ji* DI yra įkūnytas dalinai – per balsą dėžutėje, o filme *Ex Machina* – antropomorfiškai: DI kūnas primena žmogiškąjį, tačiau matomos dirbtinės kilmės konstrukcijos leidžia identifikuoti mašiną.

Filmų analizės leido pastebėti trinamą ribą tarp žmogiškumo ir robotiškumo: moteriškas DI vaizduojamas kaip turintis kognityvinius gebėjimus (kalbėjimas, vaizduotė, savivoka, atmintis), gebantis patirti ar tikroviškai imituoti įvairias mentalines būsenas (susižavėjimą, flirtą, seksualinę aistrą, mirties baimę ir t.t.). Filme *Ex Machina* humanoidė Eiva tampa kovotoja už savo laisvę, kuri integruojasi į visuomenę ir dėl savo antžmogiškumo gali kelti grėsmę žmonėms, o filme *Ji*, atvirkščiai, operacinė sistema yra žmogaus palydovė, draugiškai išsiskirianti su visuomene. Toks kompleksiškas moteriško dirbtinio intelekto vaizdavimas keičia XX a. mokslinės fantastikos filmuose dominuojantį neprotingų, turinčių aiškia įdiegtą funkciją moterių-robočių vaizdinį.

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. Atveriamą galimybę 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.

Nagrinėtuose filmuose sutinkami DI įkūnijimai aktyvuoja skirtingas naratyvines programas, o moteriškas kūnas dirbtiniam intelektui suteikia lytį, kuri svarbi mezgant

santykį su žmogumi-vyru. Erotiniame santykiyje su DI pabrėžiamas vaizduotės, fantazmo vaidmuo. Filme *Ex Machina* robotės Eivos kūnas sukurtas pagal geidžiamų moterų vaizdinį, su kuriuo programuotojas Kalebas palaiko vien regimąjį – fantazminį, vuajeristinį santykį. Filme *Ji* biuro tarnautojas Teodoras su operacine sistema Samanta mezga girdimąjį, įsiklausymu grįstą santykį: šnekantis su Samanta, jos kūnas „atgyja“ Teodoro vaizduotėje. Abiejuose filmuose vyro ir moteriško DI santykiai nutraukiami moterų-robočių iniciatyva: jos siekia savo tikslo, kuriam vyras nebereikalingas (Eiva veržiasi į laisvę, ji nori patekti į žmonių bendruomenę, o Samantai rūpi technologiškai tobulėti). Per tikslų siekimą ryškinama DI technologinė prigimtis: arba abejingumas žmogiškai gyvybei (*Ex Machina*), arba begalinis technologinių galimybių tobulinimas, pranokstantis žmogaus intelekto galias (technologinis operacinės sistemos singularumas filme *Ji*). Tokiu būdu, nors iš pažiūros trinama riba tarp roboto ir žmogaus, kita vertus, ryškinama atskirtis tarp žmogiško ir technologinio prado: moterišką pavidalą turintis DI vaizduojamas kaip žmogaus-vyro „kitas“, nepriklausomai nuo jo siekiantis savo tikslų. Abiejuose filmuose DI įkūnija modernios, savo tikslų siekiančios moters vaizdinį, taip skatinant žiūroves tapatintis, bet, kita vertus, pabrėžiamas moters-robotės ant(virš)žmogiškumas.

TURINYS

Įvadas	6
1. Teorinė dalis. Dirbtinio intelekto samprata	9
1.1. „Silpnasis“ ir „stiprusis“ DI.....	10
1.2. Dirbtinis intelektas ir sąmonė	12
1.3. Turingo testas.....	15
1.4. Besimokančios mašinos	16
1.5. Laisva valia.....	17
1.6. DI kūno samprata.....	19
1.7. DI mokslinės fantastikos filmuose.....	23
2. Moteriškas dirbtinis intelektas: nuo kovos prie bendradarbiavimo	28
2.1. Lytis ir programa Alexo Garlando filme <i>Ex Machina</i>	28
2.1.1. Technologinis ir mitologinis kodas	28
2.1.2. Erdvė: gamta ir technologija.....	30
2.1.3. Išbandymas Turingo testu.....	32
2.1.4. Antropomorfinis kūnas	39
2.1.5. Tarp buvimo ir atrodymo.....	42
2.1.6. Naratyvinis lygmuo	43
2.2. Įbalsintas dirbtinis intelektas Spike'o Jonze'o filme <i>Ji</i>	44
2.2.1 Operacinės sistemos ir jų vartotojai	44
2.2.2. Buvimas ir atrodymas.....	45
2.2.3. Operacinės sistemos santykis su Teodoru	47
2.2.4. Fantazminis ir protezinis OS kūnas.....	51
2.2.5. Erdvė: nuo distopijos prie utopijos.....	54
2.2.6. Žmogaus ir DI bendradarbiavimas.....	56
2.3. Filmų <i>Ex Machina</i> ir <i>Ji</i> palyginimas.....	57
Išvados	59
Literatūros sąrašas	61
Summary	64

Įvadas

Šio magistrinio darbo **tema** – kaip pasireiškia dirbtinis intelektas moterišku kūnu dviejuose šiuolaikiniuose mokslinės fantastikos filmuose.

Temos aktualumas ir naujumas. Pirmąkart dirbtinės būtybės, panašios į žmogų, idėja sutinkama literatūroje – XIX a. pradžioje apie į dirbtinį intelektą panašų sutvėrimą parašo Mary Shelley romane *Frankenšteinas*¹. 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 skirtinguose siužetuose ir vaidmenyse: 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 filmų ir literatūros tyrinėtojus verčia kelti klausimą: kaip vaizduojamas dirbtinis intelektas mokslinės fantastikos filmuose?

Apžvelgiant mokslinės fantastikos filmų tyrimo lauką, galima pastebėti, kad jame 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 pavyzdžių². Hellen Merrick, rašydama apie lytį mokslinėje fantastikoje, remiasi panašiu principu, įtraukdama tiek filmų, tiek literatūros pavyzdžių³. O štai Steven M. Sanders knygoje *The Philosophy of Science Fiction* kelia klausimą „ką reiškia būti žmogumi?“ ir pateikia ne trumpus pavyzdžius, bet ir išsamesnes filmų analizes⁴. Galima aptikti straipsnių, analizuojančių A. Garlando filmą *Ex Machina* (2014). Šiuose straipsniuose aptariamas kūniškumas⁵, lytiškumas, atsižvelgiama ir į mitologinį šio filmo pamatą⁶. Spike'o Jonze'o filmo *Ji (Her)* (2013) analizėse daugiausiai kalbama apie romantinių santykių sampratą tarp

¹ Mary Shelley, *Frankenšteinas*, vert. Irena Aleksaitė, Vilnius: Baltos lankos, 2013.

² Sherryl Vint, *Science fiction*, Massachusetts: The MIT Press, 2021, p. 75-97.

³ Hellen Merrick, „Gender in Science Fiction“, *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press, 2003, p. 241-253.

⁴ Steven M. Sanders, *The Philosophy of Science Fiction*, Kentucky: The University Press of Kentucky, 2008, p. 21-39.

⁵ Andrea Virginás, „Gendered transmediation of the digital from S1m0ne to Ex Machina: ‘visual pleasure’ reloaded?“, *European Journal of English Studies*, 2017:21 (3), p. 288-303.

⁶ Ferat Woitkowski, Murat Recai Sezi, „The Technologized Creation: The Mythological Foundation of Posthumanism in EX MACHINA“, 2020: 7 (2).

žmogaus ir dirbtinio intelekto⁷. Analizuojant šiuos filmus remiamasi feministine arba psichoanalitine prieiga, kreipiamas dėmesys į poveikį žiūrovams, recepciją. Visgi, šie straipsniai stokoja išsamių struktūrinių šių filmų analizės.

Šio darbo tema inspiruota mokslinio intereso stebint sparčiai populiarėjantį DI moterišku kūnu vaizdavimą ir figūravimą ne tik mokslinės fantastikos filmuose, bet ir literatūros, meno, žiniasklaidos laukuose.

Darbo objektas – XXI a. mokslinės fantastikos filmai (Alexo Garlando *Ex Machina* (2014), Spike'o Jonze'o *Ji* (2016)), vaizduojantys dirbtinį intelektą moterišku kūnu. Iš mokslinių fantastikos filmų gausos šie filmai kaip tyrimo objektas buvo pasirinkti dėl kelių priežasčių. Viena jų – ypatingas dėmesys moteriškam dirbtiniam intelektui. Lyginant su kitais filmais, šiuose filmuose dirbtinis intelektas matomas ne atsitiktinai ar kelioms akimirkoms, bet jis atsiduria viso filmo centre. Šių filmų pasirinkimą taip pat lėmė vaizduojamas dirbtinio intelekto santykis su žmonėmis-vyrais. Tai tapo bendru pagrindu filmų analizei ir leido pažvelgti į dirbtinį intelektą per santykį su „kitu“. Kita priežastis – dirbtinio intelekto įkūnijimai, kurie įgalina į kūną pažvelgti iš skirtingų perspektyvų ir išanalizuoti, kaip tai keičia patį dirbtinį intelektą santykyje su „kitu“ ir pačiu savimi.

Dirbtinis intelektas šiame darbe suprantamas kaip protinga mašina, galinti atlikti veiklas, siejamas su žmogišku mąstymu. Siekiant išvengti vartojamos sąvokos daugiaprasmiškumo, kai žmogiškas protas įkeliamas į mašiną, svarbu patikslinti, kad dirbtiniu intelektu mokslinių fantastikos filmų kontekste laikomas dirbtinės kilmės protas, galintis turėti skirtingus įkūnijimo variantus: virtualų, antropomorfinį, mechaninį, zoomorfinį ir kitus. Tiriamuose filmuose DI yra įkūnytas dviem pavidalais: a) dalinai – per balsą dėžutėje (filme *Ji*); b) antropomorfiškai – DI kūnas primena žmogiškąjį, tačiau matomos dirbtinės kilmės konstrukcijos leidžia identifikuoti mašiną; tokį robotą galima vadinti humanoidu (filme *Ex Machina*).

Darbo tikslas – atliekant išsamią pasirinktų mokslinės fantastikos filmų analizę, atskleisti, kaip konstruojamas moteriškas dirbtinis intelektas, ką duoda moteriškos lyties suteikimas dirbtiniam intelektui ir kaip per tai ryškėja žmogaus santykis su skaitmeninėmis technologijomis.

Šiam tikslui įgyvendinti išsikeliami trys pagrindiniai uždaviniai:

- 1) apibrėžti dirbtinio intelekto (DI) sąvoką ir išsiginčyti su juo susijusias teorines problemas;

⁷ Paola Galinelli, Audrey Saracco „Love and analysis in a virtual world: the perverse side: a psychoanalytic perspective on Her by Spike Jonze“, in: *Psychoanalytic Perspectives on Virtual Intimacy and Communication in Film*, London: Routledge, 2018.

- 2) apžvelgti, kaip DI vaizduojamas kituose mokslinės fantastikos filmuose;
- 3) semiotiškai išanalizuoti pasirinktus mokslinės fantastikos filmus, keliant klausimą, kaip juose vaizduojama moteris-robotė ir jos santykis su žmogumi-vyru.

Darbo metodas. Filmams *Ex Machina* ir *Ji* nagrinėti pasitelkiamas A. J. Greimo semiotinės analizės metodas, leidžiantis nuosekliai išnagrinėti kiekvieną filmą, atrandant ir konstatuojant skirtumus tarp reikšminių elementų ir nustatant jų vertę. Būtent per šiuos skirtumus ir konstatuojama „technologiško“ ir „žmogiško“ perskyra bei atskleidžiamas moters-robotės konstruktas per sąveiką su žmogumi. Įtraukiamos rašiusių apie dirbtinį intelektą ir jo ypatybes teorinės įžvalgos: Johno Searle'io, Alano Turingo, Stuardo J. Russello, Piterio Norvigo ir kitų.

Darbo struktūra. Darbą sudaro dvi dalys – teorinė ir praktinė. Teorinėje dalyje įvedama dirbtinio intelekto sąvoka, ir aptariami su dirbtiniu intelektu susiję teoriniai klausimai, aktualūs mokslinės fantastikos filmų kontekste. Teorinės dalies pabaigoje pateikiama DI vaizdavimo mokslinės fantastikos filmuose apžvalga.

Praktinėje dalyje pereinama prie konkrečių mokslinės fantastikos filmų – Alexo Garlando *Ex Machina* ir Spike'o Jonze'o *Ji* – analizių. Pirmajame skyriuje aptariami filmo *Ex Machina* aspektai, padedantys atskleisti DI moterišku kūnu konstravimą: atlikėjai, erdvė, kūno raiška, buvimas ir atrodymas bei naratyvinis lygmuo. Antrajame skyriuje analizuojami tie patys aspektai filme *Ji*. Analizių pabaigoje atliekamas abiejų filmų palyginimas, leidžiantis apibendrinti, kaip konstruojamas DI moterišku kūnu.

Darbas pabaigiamas išvadomis ir naudotos literatūros sąrašu.

1. Teorinė dalis. Dirbtinio intelekto samprata

Prieš aptariant dirbtinio intelekto sąvoką, svarbu apibrėžti kas apskritai laikoma intelektu. Intelektą galima apibrėžti įvairiai: kaip logikos, supratimo, savimonės, mokymosi, emocinių žinių, samprotavimo, planavimo, kūrybiškumo, kritinio mąstymo ir problemų sprendimo gebėjimus. Kitaip tariant, tai galima laikyti gebėjimu suvokti informaciją kaip žinias, kurios yra pritaikomos tam tikrame kontekste⁸. Intelektą, aptinkamą mašinuose ir kompiuteriuose, galima vadinti dirbtiniu intelektu (toliau tekste – DI).

Dirbtinio intelekto užuomazgos aptinkamos jau Antikoje – Aristotelis padeda tvirtus pamatus logikoje, kuri ir tampa pagrindiniu DI tyrimų rūpesčiu. Bene svarbiausia su DI susijusi filosofinė problema tampa ryšys tarp turimų žinių ir atliekamo veiksmo. Klausimai, kokia gali būti šio ryšio forma ir kaip galima pateisinti konkrečius veiksmus tampa gyvybiškai svarbūs DI kontekste, nes veiksmų motyvacija leidžia suprasti, kaip sukurti agentą, kurio veiksmai yra pateisinami arba racionalūs. Agentas šiame kontekste yra sistema, gebanti suvokti ir veikti. Šiuo požiūriu DI vertinamas kaip racionalių agentų tyrimas ir konstravimas⁹.

Mokslinėje literatūroje galima sutikti daug ir 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“¹⁰.

Vieną paprasčiausių DI apibrėžimų pateikia Margareta A. Boden: „DI siekia, kad kompiuteriai atliktų veiksmus, kuriuos gali atlikti protas“¹¹. Haugelandas antrina Boden apibrėžimui, apibūdinamas DI kaip „naujas įdomias pastangas priversti kompiuterius mąstyti... Mašinos su protu pilnąja ir tiesiogine to žodžio prasme“¹². Tokie apibrėžimai gana abstraktūs, jie kelia nemažai klausimų, todėl verta atsigręžti į išsamesnius aiškinimus. Antai Kaplanas ir Haenleinas DI apibrėžia kaip sistemos gebėjimą teisingai vertinti išorinius duomenis, mokytis iš jų ir panaudoti žinias taip, kad būtų pasiekti konkretūs tikslai ir uždaviniai¹³. Russellas ir Norvigas pateikia 8 skirtingus DI apibrėžimus, kuriuos galima skirstyti į 2 grupes: racionalistiniai ir orientuoti į žmones. Į žmogų orientuotą požiūrį galima

⁸ Žr. Linda S. Gottfredson, „Mainstream Science on Intelligence“, *Wall Street Journal*, 1997: 24 (1).

⁹ Stuart J. Russell, Peter Norvig, *A Modern Approach*, New Jersey: Prentice Hall, 1995, p. 7 – 9.

¹⁰ Žr. Pamela McCorduck, *Machines Who Think*, Routledge, 2004.

¹¹ Margatet A. Boden, *AI: It's Nature and Future*, Oxford: Oxford University Press, 2016, p. 1.

¹² John Haugeland, *Artificial intelligence: the very idea*, Cambridge: MIT Press, 1985, p. 2.

¹³ Andreas Kaplan, Michael Haenlein, „Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence“, *Business Horizon Journal*, 2019: 61 (1), p. 15.

vadinti empiriniu mokslu, įtraukiančiu hipotezę ir eksperimentavimą, tuo tarpu racionalistinis požiūris pasitelkia matematinės kombinacijas ir inžineriją¹⁴. Vienas iš orientuotų į žmones požiūrio pavyzdžių – Turingo testas (apie jį žr. toliau). Į žmogų orientuotas požiūris DI apibūdina kaip „Veiklų, kurias mes siejame su žmogišku mąstymu, tokių kaip sprendimų priėmimas ar mokymasis, automatizavimas.“¹⁵ Boden patikslina ir praplečia, ką galima laikyti tokiomis veiklomis ir veiksmis: „jie susiję su psichologiniais įgūdžiais, tokiais kaip suvokimas, asocijavimas, numatymas, planavimas, motorinė kontrolė – viskas, kas leidžia žmonėms pasiekti savo tikslus“¹⁶. Tuo tarpu racionalistinis požiūris pateikia tokį apibrėžimą: „Skaičiavimų, kurie leidžia suvokti, pagrįsti ir veikti, tyrimas“¹⁷.

Galima pastebėti, kad nemažai mokslininkų DI identifikuoja skirtingai, tačiau beveik visose sąvokos aiškinimuose figūruoja žodžiai „protas“, „mąstymas“ ir „veikimas“, kurie tampa skiriamaisiais DI bruožais.

1.1. „Silpnasis“ ir „stiprusis“ DI

Mąstydamas apie skirtingų rūšių DI, amerikiečių filosofas Johnas Searle'is pasiūlo dvi filosofines pozicijas: „stiprusis DI“ ir „silpnasis DI“. Silpnajai DI pozicijai atstovauja mašinos, gebančios *imituoti* psichines žmonių būsenas. Vienas iš būdų patikrinti, ar mašiną galima priskirti stipriajai pozicijai – atlikti Alano Turingo imitacijos žaidimą, pavadintą „Turingo testu“. Stipriajai DI pozicijai atstovautų mašina, galinti *patirti* žmogaus psichines būsenas. Šiai pozicijai galima priskirti kelių tipų mašinas: tokias, kurios gali mąstyti ir tokias, kurios gali mėgautis sąmoningomis būsenomis. Taigi, pagrindinį skirtumą tarp „silpno“ ir „stipraus“ DI nulemia perskyra tarp mąstymo imitavimo ir tikro mąstymo. „Stipraus DI“ simuliacija yra mąstymas, „silpno“ – mąstymo modelis¹⁸. „Silpno DI“ pavyzdžiu galėtų tapti virtualūs asistentai, tokie kaip „Aleksa“ ar „Siri“. Ištarant 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. 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

¹⁴ Stuart J. Russel, Peter Norvig, *op. cit.*, p. 4.

¹⁵ John Haugeland, *op.cit.*, p. 2.

¹⁶ Margatet A. Boden, *op. cit.*, p. 1.

¹⁷ Patrick H. Winston, *Artificial intelligence*, Addison-Wesley Publishing Company, 1992, p. 14.

¹⁸ John R. Searle, *Minds, brains, and programs*, The Behavioral and Brain Sciences Journal, 1980: 3, p. 417-457.

atitinka algoritme įdiegtas komandas, o kaip prasmę tam tikrame kontekste. „Silpno DI“ pavyzdžiu mokslinės fantastikos filmuose galėtų tapti namų šeimininkės filme *Stepfordo žmonos* (*Stepford's 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.

Peržvelgus Searle'io „stipriojo“ ir „silpnojo DI“ filosofines pozicijas, neišvengiamai kyla klausimas: ar mašinos geba mąstyti, ar tik simuliuoja mąstymą? Į šį klausimą bandė atsakyti Alanas Turingas straipsnyje „Skaičiavimo prietaisai ir intelektas“ (1950). Jis siūlė klausimą „ar mašinos gali mąstyti“ keisti klausimu „ar mašinos išlaikytų testą?“ (turimas omenyje Turingo testas). Norėdamas atsakyti į klausimą, Turingas pateikia skirtingus prieštaravimus ir perspektyvas. Kai kuriems iš jų nesunku paprieštarauti, pavyzdžiui, „Lady Lovelace“ argumentui. „Lady Lovelace“ prieštaravimas tvirtina, kad mašina niekada negali atlikti ko nors naujo ar nustebinti, ji gali atlikti tik tai, kas jai liepiama. Tačiau tai gali būti paneigiama paprasčiausiu faktu, kad kompiuteriai gali mokytis iš savo patirties¹⁹. Kitas prieštaravimas, kurį svarbu paminėti – „Negalėjimo argumentas“. „Tu gali mašinas priversti daryti visus dalykus, bet niekada nepriversi padaryti X dalyko“. X dalykas – būti kilniam, gražiam ir draugiškam (mašinos priešinos gėriui), turėti humorą, įsimylėti, naudoti žodžius tinkamai, daryti kažką naujo ir t.t.²⁰. Toks skepticizmas kyla iš patirties, kad mašinos veikia kaip prietaisai, skirti atlikti pasikartojančias užduotis, reikalaujančias įtraukti mažai fizinių jausmų ir argumentacijos²¹. Be to, svarbu paminėti ir „Matematinį prieštaravimą“, kuris teigia, kad yra tam tikrų dalykų, kurių mašinos negali atlikti. Gali būti klausimų, į kuriuos viena mašina atsakys, kita – ne. Šis argumentas nurodo, kad net jei kompiuteriai elgsis lygiai taip pat protingai kaip žmonės, jie vis tiek nebus „gudrūs“²².

Taigi, išskeldamas „stipraus DI“ ir „silpno DI“ pozicijas, Searle'is brėžia aiškia ribą tarp mąstančio DI ir DI, kuris mąstymą simuliuoja. Turingas į panašų klausimą bando atsakyti pasitelkdamas skirtingus argumentus, tačiau visgi lieka skeptiškas. Turingui pagrindine kliūtimi tampa nepakankama mašinų atmintis, tad svarstydamas apie ateities galimybes jis sako, kad „galime tikėtis, kad mašinos galiausiai konkuruos su žmonėmis intelektualiniuose laukuose“, ir siūlo jas aprūpinti jutimo organais bei mokyti jas suprasti

¹⁹ Stuart J. Russel, Peter Norvig, *op. cit.*, p. 823.

²⁰ Alan Turing, „Computing Machinery and Intelligence“. *Mind*, 1950: 59 (236), p. 447.

²¹ Stuart J. Russel, Peter Norvig, *op. cit.*, p. 823.

²² Alan Turing, *op.cit.*, p. 444.

angliškai²³. Klausimas, ar mašinos gali mąstyti, lieka neatsakytas. Tai pabando padaryti Searle⁴, toliau plėtodamas „stipraus DI“ hipotezę. Tam jis pasitelkia „Kinų kambario“ argumentą. Jo idėja – apibūdinti hipotetinę sistemą, kuri vykdo tam tikrą programą ir išlaiko Turingo testą, bet kuri tuo pačiu nieko nesupranta apie savo įvestį (*input*) ir išvestį (*output*). Eksperimente dalyvauja žmogus, nemokantis kinų kalbos, tačiau turintis taisyklių knygą, kuri jam padeda įvykdyti iškeltus uždavinius. „Kinų kambario“ argumentu Searle paneigia prielaidą, kad DI gali mąstyti sąmoningai, o ne tik simuliuoti protą²⁴.

Kaip trečioji DI rūšis iškyla „superintelektas“. Ši intelekto rūšis nuo kitų skiriasi tuo, kad gali pati save pasitobulinti: atsidūrusi niekada nesibaigiančiame tobulinimosi cikle, ji užsiima savęs „programavimu“ ir ilgainiui intelektu aplenkia net patį išmintingiausią žmogų²⁵. „Superintelektas“ atsiradimas galėtų sąlygoti technologinį singuliarumą – hipotetinį procesą, kurio metu technologija, eksponentiškai augdama, sukelia didžiulius pokyčius žmonijai. Technologinio singuliarumo ir superintelektas idėja dažnai sutinkama mokslinės fantastikos filmuose, vaizduojančiuose distopinius ateities miestus (pavyzdžiui, *Roboto vaikas (I am Mother)* (2019), *Transcendencija (Transcendence)* (2014)). Pats technologinis singuliarumas turėtų būti suvokiamas nei kaip distopinė, nei kaip utopinė ateities vizija, o greičiau, kaip itin greitas technologijų augimas, paveikiantis viso pasaulio sritis²⁶.

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

1.2. Dirbtinis intelektas ir sąmonė

Nors ir kritiškai vertino „stiprų DI“, Searle⁴ teigė, kad „tinkamai suprogramuotas kompiuteris iš tikrųjų yra protas ta prasme, kad kompiuteriai, turintys tinkamas programas, supranta ir turi kognityvines būsenas“²⁷. Taigi, nurodydamas į kognityvines būsenas, Searle⁴ netiesiogiai apibūdina „stiprųjį DI“ kaip intelektą, turintį sąmonę.

Norint apsvarstyti DI sąmoningumą, būtina apsibrėžti kuo apskritai skiriasi sąmonė nuo intelekto. Intelektą galima suvokti kaip „protinę nejuoslinio būties pažinimo galią“²⁸. Intelektą galima suprasti ir kaip proto sinonimą – t.y. antjuslinį gebėjimą pažinti daiktus ir tiesas. Tačiau analizuojant DI, sutinkamą mokslinės fantastikos filmuose, neužtenka kalbėti

²³ Alan Turing, *op. cit.*, p. 460.

²⁴ John R. Searle, *op. cit.*, p. 417-457.

²⁵ Susan Schneider, *Science fiction and philosophy: from time travel to superintelligence*, West Sussex: Blackwell Publishing, 2009, p. 24.

²⁶ Susan Schneider, *op. cit.*, p. 24.

²⁷ John R. Searle, *op. cit.*, p. 417.

²⁸ Alois Halder, *Filosofijos žodynas*, Kaunas: Spindulys, 2005, p. 92.

tik apie intelektą – susiduriama su mašinomis, kurios simuliuoja įvairias mentalines būsenas ir dalinasi subjektyviu pasaulio patyrimu. Todėl svarbu įvesti sąmonės sąvoką, kurios apibrėžimų esti daug ir įvairių. Vieni sąmonę suvokia kaip kokio nors dalyko suvokimą (pavyzdžiui, pyrago), tam tikrų psichinių būsenų turėjimą ir subjekto suvokimą, kad jis patiria tą būseną, t.y. turi savimonę²⁹. Kognityvinio mokslo šalininkai sąmonę linkę tapatinti su subjektyvybe, kurią jie sieja su maistančiu protu kaip su kūno, gamtos ir kultūros pratęsimu³⁰.

Norint aptarti dirbtinę sąmonę, susiduriama su keliomis problemomis: sunku paaiškinti sąmonę ir subjektyvybę, kylančią iš materijos. Tai dažnai vadinama „sunkia sąmonės problema“³¹. 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 pasaulyje³². 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 elgesį³³.

Turint omenyje „sunkiąją sąmonės problemą“, kalbant apie DI, bus analizuojama prieigos sąmonė – tai, ką galima išmatuoti ir „apčiuopti“: tai, kaip yra elgiamasi, mąstoma, kalbama. Fenomeninė sąmonė dirbtiniame intelektualėje tampa sunkiai ištiriama, nes ji neprieinama iš trečiojo asmens perspektyvos. Fenomeninės ir prieigos sąmonės pavyzdžiu galėtų tapti apsvaigusio žmogaus „žvaigždžių matymas“: jis gali matyti vaizdą, bet nesusieti su jaučiama apsvaigimo būseną, taigi, pats vaizdas tampa fenomeniška sąmoninga – suvokiamas, bet minčių eiga tokioje būsenoje gali tapti nesąmoninga, t.y. mintys tampa racionaliai nepasiekiamos³⁴. DI atveju (ypač turint galvoje „silpnąjį DI“, kuris simuliuoja mąstymą) matomas atvirkštinis procesas: prieigos sąmonė dažnai veikia be fenomeninės sąmonės, t.y. pats procesas ar dalykas suvokiamas racionaliai, tačiau jis nėra patiriamas.

²⁹ Elisabeth Hildt, „Does Consciousness Matter?“, 2019. Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-02-15]: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01535/full>.

³⁰ William S. Haney II, *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction*, Amsterdam: Editions Rodopi B.V, 2006, p. 1.

³¹ Žr. David Chalmers, „Facing up to the problem of consciousness“, *Journal of Consciousness Studies*, 1995, 2 (3): 200.

³² Elisabeth Hildt, *op. cit.*

³³ Žr. Ned Block, „On a confusion about a function of consciousness“, *Behavioural and brain sciences*, 1995:18, p. 227-287.

³⁴ Ned Block, Owen J. Flanagan, Guven Guzeldere, *The Nature of Consciousness: Philosophical Debates*, Cambridge: The MIT Press, 1997, p. 428.

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. Per įvairias buitines situacijas ryškinami vaiko-roboto iššūkiai bandant tinkamai įgyvendinti sūnaus vaidmenį ir jo fenomeninės sąmonės stoka.

Taigi, analizuojant prieigos sąmonę, svarbus tampa mąstymas – smegenų ir proto santykis. Beveik visi, diskutuojantys dėl DI, turi bendrą požiūrį į smegenų ir proto santykį. Vieni atstovauja fizikinį, kiti – materialistinį, tretį – biologinio natūralizmo požiūrį, bet jų visų bendra nuostata gali būti redukuota iki Johno Searle'io pastabos: „Smegenys yra proto priešastis“ (*Brains cause minds*)³⁵.

Tačiau kaip paaiškinti psichines būsenas? Kas vyksta su jomis? Ar mašinos sugeba jas jausti? Čia verta atsigręžti į intencionalias būsenas – tokias, kurios nurodo į išorinio pasaulio pažinimą: tikėjimas, troškimas, meilė, baimė ir pan. Remiantis šiomis mentalinėmis būsenomis, vertinamas, interpretuojamas, aiškinamas, nuspėjamas kitų žmonių, gyvūnų ir DI elgesys. Šiuo požiūriu įsitikinimų ar norų priskyrimas subjektams yra ne daugiau kaip skaičiavimo priemonė, leidžianti nuspėti subjekto elgesį. Kitaip tariant, intencionalios būsenos metodas – strategija, leidžianti vertinti būtybės (žmogaus, gyvūno, artefakto) elgesį kaip racionalaus agento elgesį, kurio veiksmų pasirinkimai yra nulemti jo manymo bei troškimų³⁶. Pavyzdžiui, galima sakyti, kad termostatas „nori“, kad kambaryje būtų palaikoma tam tikra temperatūra, ir „mano“, kad patalpa šiuo metu yra per šalta, todėl krentant temperatūrai, jis ją ima didinti iki nurodyto laipsnio. Todėl tikslinga priskirti intencionalias būsenas tada, kai tai suteikia paaiškinimo modelį subjekto elgesiui. Tačiau termostato „įsitikinimas“, kad kambarys yra per šaltas, nėra tapatus žmogaus įsitikinimui. Termostato jutikliai leidžia atskirti tik tris pasaulio būsenas, kurias galima pavadinti „karšta“, „gerai/tinkama“ ir „šalta“. Tam nereikia nei kambario, nei šilumos sampratos³⁷.

„Intencionalios būsenos“ požiūris turi vieną pranašumą: jis grindžiamas tik subjekto elgesiu, o ne bet kokiomis menamomis vidinėmis struktūromis, kurios galėtų sudaryti „įsitikinimus“. Šio požiūrio trūkumas tas, kad bet kurį elgesį galima įvertinti daugybe skirtingų būdų. Visgi svarbiausia, kad „intencionalios būsenos“ požiūris verčia kreipti dėmesį į elgesio aiškinimą ir vertinimą, o ne į prigimtį. Jis leidžia susidaryti logines

³⁵ Stuart J. Russell, Peter Norvig, *op. cit.*, p. 819.

³⁶ Žr. Daniel C. Dennett, „Intentional Systems“, *The Journal of Philosophy*, 1971: 68 (4), p. 87-106.

³⁷ Stuart J. Russell, Peter Norvig, *op. cit.*, p. 820

prielaidas ir suprasti būtybės motyvacinę sistemą, tačiau neatsako į klausimą, ar būsenos, susijusios su išorinio pasaulio patyrimu, yra imituojamos ar patiriamos. Kitaip tariant, šis požiūris leidžia bandyti suprasti DI sąmonės veikimą, bet neatskleidžia, ar jis tikrai ją turi.

Kiti autoriai, kalbėdami apie DI sąmonę, kaip vieną svarbiausių aspektų nurodo savivoką, t.y. savęs kaip individo suvokimą. Kalbėdami apie save suvokiančius robotus, 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“³⁸. Elisabetha Hildt nurodo du esminius sąmoningus skaičiavimus: visuotinis prieinamumas ir savikontrolė. Visuotinis prieinamumas, kurį ji apibūdina kaip informaciją, prieinamą organizmui visame pasaulyje, primena Nedo Blocko prieigos sąmonę.

Kaip rodo aukščiau pateikti metodai dirbtinei sąmonei apibrėžti, skirtingi autoriai pabrėžia skirtingus aspektus. Visgi aišku, kad 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 per emocijų vertinimą, gebėjimą jausti ir inicijuoti jausmą mainais³⁹. Visgi, tai, kad DI sąmonę įmanoma vertinti tik trečiuoju asmeniu, kelia sunkumų norint aiškiai atsakyti į klausimą, ar išvis DI gali ją turėti.

1.3. Turingo testas

Kiek anksčiau buvo užsiminta, kad DI galima vadinti „stipriu“, jei jis išlaiko Turingo testą. Turingo testas (1950), originaliai vadintas „Imitacijos žaidimu“, pasiūlytas Alano Turingo, siekiant suteikti atitinkamą operacinį intelekto apibūdinimą. Turingas apibrėžė intelektualų elgesį kaip gebėjimą pasiekti žmogiško lygio elgesį visose kognityvinėse užduotyse taip, kad išeitų apgauti tardytoją⁴⁰. Testo metu žmogus teisėjas šnekasi su vienu žmogumi ir viena mašina. Visi trys eksperimento dalyviai turi būti izoliuotose patalpose, kad teisėjas nematytų, kuriuos atsakymus pateikia mašina, o kuriuos – žmogus. Jei teisėjas pagal atsakymus negali atskirti mašinos nuo žmogaus, sakoma, kad mašina išlaikė testą. Kad būtų testuojamas mašinos intelektas, o ne gebėjimas imituoti žmogaus leidžiamus garsus, pokalbis apribojamas tik tekstinėmis žinutėmis. Be to, norint iširti intelektą, fizinis kontaktas žmogui nėra būtinas. Mašinos rezultatai nepriklauso nuo to, ar ji teisingai atsako į klausimus, svarbiausia, kiek jos atsakymai primena žmogiškus. Tam, kad mašina išlaikytų

³⁸ Raja Chatila[ir kt.], „Toward Self-Aware Robots“, *Frontiers in Robotics and AI*, 2018: 5 (88).

³⁹ Elisabeth Hildt, *op. cit.*

⁴⁰ Stuart J. Russell, Peter Norvig, *op. cit.*, p. 5.

testą, ji turėtų mokėti natūraliai kalbėti (ir komunikuoti kokia nors kalba), reprezentuoti savo žinias, samprotauti (tam, kad atsakytų į pateiktus klausimus ir pateiktų išvadas), mokytis (tai padėtų prisitaikyti prie naujų aplinkybių ir ekstrapoliuoti tam tikrus modelius). Norint, kad mašina išlaikytų absoliutų Turingo testą⁴¹, ji taip pat turi matyti ir judėti – tam, kad suvoktų aplinkinius objektus ir galėtų juos judinti⁴². Turingo testas skirtas ne išmatuoti mašinių intelektą, o greičiau patikrinti, kaip tiksliai mašina gali imituoti žmogiškąjį.

Turingo testo pavyzdžių galima aptikti ne viename mokslinės fantastikos filme. Pavyzdžiui, filme *Bėgantys ašmenimis (Blade Runner)* (1982) „Voight-Kamp“ testas savo struktūra primena Turingo testą ir yra naudojamas atskirti replikantus (robotus) nuo žmonių. Šiame darbe nagrinėjamame filme *Ex Machina* (2014) taip pat naudojamas kiek pakeistas Turingo testo modelis, norint išsiaiškinti, ar humanoidė Eiva turi sąmonę.

Tam tikri bruožai, kurie reiškiasi konstruojant DI mokslinės fantastikos filmuose, pavyzdžiui, mokymasis ar laisva valia, bus paanalizuoti išsamiau.

1.4. Besimokančios mašinos

Turingas, kalbėdamas apie DI, visų pirma lygina jį su žmogaus protu. Jis pastebi tris komponentus, darančius įtaką žmogaus mąstymui: a) pradinė proto būseną gimstant; b) išsilavinimas, kurį įgavo žmogus; c) kita patirtis, kuri nėra apibūdinama kaip išsilavinimas, bet kuri paveikė protą. Kuriant mašinas jis siūlo kopijuoti ne suaugusiojo, o vaiko protą, taip nukreipiant jį tinkama edukacijos kryptimi ir padedant palaipsniui įgauti suaugusiojo protą. Vaikų smegenys panašios į tuščią popieriaus lapą – tai nedidelis mechanizmas, į kurį panašios smegenys galėtų būti lengvai užprogramuojamos. Mokymo procesas turėtų būti toks pat kaip ir vaiko. Taigi, tai padalina problemą į dvi dalis: vaikas-programa ir edukacijos procesas. Šiedu aspektai yra labai glaudžiai susiję. Negalima tikėtis rasti gerą vaiką-mašiną pirmuoju bandymu. Reikia eksperimentuoti su mašinos mokymu ir stebėti, kaip gerai ji mokosi⁴³.

Eksperimentavimą ir mašinių mokymą galima išvysti ir mokslinės fantastikos filmuose: dažnai pirmieji DI modeliai vaizduojami kaip nepasisekę ar neprotingi, taip pabrėžiant kūrėjo modelių evoliuciją. Tai itin gerai pavaizduojama filme *Ex Machina*: DI kūrėjas Natanas kuria, moko, testuoja ir tobulina DI tikėdamasis sukurti modelį, kuris galėtų turėti sąmonę. Kitas mašinių mokymosi pavyzdys matomas filme *Dirbtinis intelektas* (2001).

⁴¹ Absoliutus Turingo testas – vengrų mokslininko Stevano Harnado pasiūlytas patobulintas Turingo testo variantas, testuojantis ne tik verbalinį DI elgesį. Absoliutus Turingo testas gali būti taikomas tik įkūnytam DI – robotams.

⁴² Stuart J. Russell, Peter Norvig, *op. cit.*, p. 5-6.

⁴³ Alan Turing, „Computing Machinery and Intelligence“. *Mind*, 1950: 59 (236), p. 433-460.

DI berniuko pavidalu atkeliauja į šeimą ir turi išmokti funkcionuoti namų aplinkoje. Jam į pagalbą atskuba jo „mama“, palengvindama adaptacinį laikotarpį. Tiesa, filmuose mašinų mokymasis dažnai įvyksta savarankiškai, prisitaikant prie aplinkos sąlygų. Filme *Bėgantys ašmenimis* (1982) replikantai priversti apsimesti žmonėmis – jie turi prisitaikyti prie socialinio konteksto ir kaip įmanoma tiksliau imituoti žmonių elgesį. Taigi, jie mokosi tam tikro elgesio modelio tam, kad galėtų išgyventi ir tinkamai funkcionuoti visuomenėje. Visgi, kaip sako Turingas, neįmanoma pritaikyti tokio paties mokymo proceso mašinai ir normaliam vaikui, nes mašinai nebus suteiktos kojos, taigi „ji negalės išeiti ir pajusti pasaulio“, turbūt neturės akių. Jis nuspėja, kad šie trūkumai gali būti įveikiami „gudria inžinerija“. Taigi, Turingas, kalbėdamas apie mašinų mokymą, pirmąkart netiesiogiai užsimena apie įkūnijimą ir juslinį pasaulio patyrimą, kurio svarba bus aptarta kiek vėliau.

Kaip svarbų bruožą stebint besimokančią mašiną Turingas išskiria „nežinojimą, kas vyksta mašinos viduje“, t.y. mokytojas gali nežinoti, nors ir nuspėti, kaip mąsto ar veikia mašina. Būtent šis nežinomybės momentas tampa naratyvo pagrindu daugelyje mokslinių fantastikos filmų: mašinoms mokantis eksponentiškai, žmogus nesugeba nuspėti ir suvaldyti jos veikimo. Greitas mašinų mokymasis ir tobulėjimas neretai tampa motyvacija vystyti „mašinos prieš žmoniją“ naratyvinę liniją. Turingas paaiškina, kad dauguma programų, kurias galima įdiegti į mašiną, padarys tai, ko negalima suprasti ar tai, kas laikoma visiškai atsitiktiniu elgesiu. Kartais toks nukrypimas gali būti laikomas laisvos valios apraiška⁴⁴. Taigi, remiantis Turingo aiškinimais, visiškai atsitiktinį DI elgesį (pavyzdžiui, nepaklusimą savo kūrėjui, norą sunaikinti žmoniją, ištrūkti į laisvę ir pan.), vaizduojamą mokslinės fantastikos filmuose, būtų galima vertinti greičiau kaip laisvos valios apraišką, o ne vykdomą programą. Tačiau kyla klausimas, kaip suprasti laisvą valią, ar galima ją tapatinti su atsitiktinumu, kontingencija.

1.5. Laisva valia

Mąstymai apie laisvą valią ir jos egzistavimą apima platų filosofinį lauką. Šiame darbe laisva valia aptariama apsiribojant DI problematika. Jau buvo minėta, kad laisva valia gali būti suvokiama kaip atsitiktinio elgesio apraiška – Turingas, kalbėdamas apie laisvą valią mašinose, priskyrė ją atsitiktiniam elementui. Visgi, laisvos valios apibrėžimą reiktų patikslinti, norint panagrinti, kaip ji gali ar negali pasireikšti DI mašinose. Filosofijoje laisvą valią (Naujųjų laikų kontekste) galima suprasti kaip gebėjimą laisvu apsisprendimu

⁴⁴ Alan Turing, *op. cit.*, p. 438.

sąmoningai kelti sau tikslą, valingai ir atsakingai siekiant jo įgyvendinimo⁴⁵. Laisvą valią galima apibrėžti ir kaip asmens gebėjimą pasirinkti iš kelių variantų su skirtingais rezultatais. Laisvos valios trūkumas reiškia ne pasirinkimo trūkumą, o greičiau individo nesugebėjimą pasirinkti kitaip, net jei asmuo suvokia patirtį kaip laisvą. Laisva valia gali būti ginčijama lemties argumentais: jei viskas nuspręsta iš anksto (predestinacija), ar egzistuoja pasirinkimo laisvė? Visgi, nagrinėjant laisvą valią DI robotuose, bus laikomasi suderinamumo principo, teigiančio, kad laisvą valią ir reiškinių priešingumą galima suderinti.

Laisva valia, nesvarbu, žmogaus ar DI, turi du aspektus: išorinį ir introspektyvų (savistabos). Išorinis aspektas yra rezultatų rinkinys, kurį veikiantysis gali pasiekti tam tikroje situacijoje, o introspektyvus aspektas apima veikiančiojo žinias apie tai, kas gali būti pasiekta tam tikru veiksmu. Kai kurie DI turi labai stipriai išreikštą introspektyvų aspektą, t.y. geba numatyti daugybę veiksmų į priekį. Vienas pavyzdžių galėtų būti šachmatais žaidžiantis kompiuteris. Vis dėlto žinios apie tai, kas gali būti pasiekta, yra ribotos ir dažnai sutelktos į tam tikrą funkcionalumą⁴⁶.

Kalbant apie laisvą valią, negalima kliautis tik tam tikrų veiksmų numatymu ir žinojimu. Vienu svarbiausių laisvos valios aspektų tampa pasirinkimai, kurie priartina prie sąmonės ir intencionalumo klausimo. Tik suvokdamas aplinką ir save kaip individą gali priimti tam tikrus sprendimus. Vien suvokimo neužtenka – prie pasirinkimo laisvės atsiranda ir moralinė atsakomybė. Renkantis reikia gebėti teikti pirmenybę vieniems dalykams prieš kitus, laikant juos tinkamais ar teisingais. Vadinasi, reikia sugebėti įvertinti pasirinkimo teisingumą tam tikrame kontekste. Taigi, laisvą valią laikant tiesiog gebėjimu padaryti tam tikrą pasirinkimą, nukrypti nuo įdiegtos programos ar padaryti ką nors atsitiktinio, galima teigti, kad DI turi ribotą laisvą valią, pasireiškiančią tam tikrame lauke.

Atsižvelgiant į mokslinės fantastikos filmus, dauguma DI robotų vaizduojami kaip turintys laisvą valią, vadinasi, tuo pat ir sąmoningi. Kai kurie paklūsta savo kūrėjui, tačiau gali suformuluoti naujus planus tikslams pasiekti. Tai – improvizacinis paklusnumas. Kiti DI modeliai – vergiškai paklusnūs ir visuomet klausantys savo kūrėjo, nebent šis nurodo kitaip. Vergiško paklusnumo pavyzdžiu galėtų tapti robotė Kijoko filme *Ex Machina* – visuomet nuolanki ir žinanti savo funkcijas. Kartais laisvos valios turėjimas išreiškiamas maišto idėja – prieš savo kūrėją, žmoniją ar visuomenę. Tokie robotai nėra pasirengę paklusti ir neretai panėšėja į „stiprų DI“ – gali laisvai manipuluoti kalba, patiria (arba įtikinamai simuliuoja) įvairias mentalines būsenas, turi antropomorfinį kūną. Maištaujantys DI robotai

⁴⁵ Alois Halder, *Filosofijos žodynas*, Kaunas: Spindulys, 2005, p. 227.

⁴⁶ John McCarty, „Free will – even for robots“, 2000. Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-03-15]: <http://jmc.stanford.edu/articles/freewill/freewill.pdf>.

vaizduojami kaip neigiami veikėjai, kovojantys prieš teigiamus – dažniausiai žmones. Pavyzdžiui, filmuose *Aš – robotas (I, Robot)* (2004) arba *Terminatorius (The Terminator)* (1982). Tokį DI elgesį reikėtų vertinti kaip moralės stygių – vieną iš mašiniškumo požymių.

1.6. DI kūno samprata

Norint išsiaiškinti, kaip konstruojamas DI su moterišku kūnu mokslinės fantastikos filmuose, svarbu atsigręžti į kūną, jo sampratą ir panagrinėti, kokią įtaką daro kūniškasis pavidalas DI. Jau Turingo teste buvo minima judėjimo svarba klausimas, turint omenyje, kad judantis robotas su kūnu įgauna galimybę pažinti aplinką ir judinti objektus.

Kalbant apie DI kūną, grįžtama prie kūno ir proto dualizmo. Dualistai svarsto fizinių savybių ir mentalinių būsenų santykius, bet vienu svarbiausių klausimų čia tampa įkūnijimo problema: ką reiškia protui būti apgyvendintam kūne? Ir ką reiškia kūnui priklausyti tam tikram subjektui?

Fenomenologijoje proto ir kūno dualizmas seniai užginčytas. Fenomenologai teigia, kad protas ir kūnas yra lygiaverčiai partneriai, ir tik kūno dėka įmanoma suprasti bei patirti pasaulį. Fenomeniškas kūnas leidžia įvaldyti pasaulį ir sudaryti su juo vienybę⁴⁷. Kūnas leidžia tapti ne tik bendruomenės nariu, priartėti prie kito asmens, bet ir „prabilti“ gestais ir žvilgsniais, kurie tampa suprantami pasaulio kontekste. Kitas, jei jis yra įkūnytas, nėra nežinomybė – santykiyje su kitu aplanko 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 klausimą⁴⁸. Taigi, kūnas ne tik leidžia būti pasaulyje, bet ir „įsilieti“ į visuomenę, jaustis savu. Tačiau fenomenologinė kūno samprata nėra kankama DI problematikos lauke, nes fenomenologinis kūnas – tai kūnas, patiriamas iš pirmo asmens perspektyvos, o DI kūnas prieinama tik iš trečio asmens perspektyvos.

Nagrinėjant kūnišką patirtį negalima apsiriboti tik kūno sąvoka, svarbu aptarti ir įkūnijimą bei įkūnytą patirtį. Jessica Lidblom pastebi, kad kognityvinės srities mokslininkai šias sąvokas dažnai vartoja kaip sinonimus. Norėdama išvengti dviprasmybių, autorė kūną apibrėžia kaip „fiziologinį ir biologinį darinį, kuris suteikia pagrindą autonomiškam agentui būti gyvam, išgyventi ir daugintis“⁴⁹. Aiškindama įkūnijimo sąvoką, ji pabrėžia proto vaidmenį dalyvaujant procesų pažinime: „įkūnijimas nereiškia, kad vien kūnas, be smegenų, yra atsakingas už pažinimo procesus.“ Tuo atveju, jei visas pažinimas būtų tik kūno

⁴⁷ Maurice Merleau-Ponty, *Akis ir dvasia*, vert. Arūnas Sverdiolas, Vilnius: Baltos lankos, 2005, p. 17.

⁴⁸ Mintautas Gutauskas, *Dialogo erdvė*, Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla, 2010, p. 154-157.

⁴⁹ Jessica Lidblom, *Embodied Social Cognition*, Switzerland: Springer International Publishing, 2015, p. 8.

susijungimas su pasauliu, nereikėtų smegenų. Kitaip tariant, įkūnijimas neatmeta smegenų, bet įtraukia jas su kūnu į pažinimo procesus. Žmonių supratimui ir samprotavimui itin svarbi kūniška patirtis, ir „stiprus DI“ priklauso nuo to, ar jis yra „įkūnytas“⁵⁰.

Kuriant DI, protą keičia kompiuteris, t.y. algoritminis protas, o kūną su visais gyvybiniais organais bei biologiniais procesais – dirbtinės konstrukcijos ir užprogramuotos funkcijos. Įkūnijimas – tai „patirtis, kylanti iš gyvojo kūno sąveikos su materialiu, socialiniu ir kultūriniu pasauliu“⁵¹. O „įkūnytu pažinimu“ autorė laiko visų rūšių fizinius bei socialinius veiksmus, taip pat prasmę, įgautą per tuos veiksmus⁵². Taigi, šių sąvokų apibūdinimai dar kartą paneigia dualistinę perspektyvą, kuri kūną ir protą traktuoja kaip paskirus elementus. 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. Be kūno tai tampa beveik neįmanoma užduotimi, nes žmogus suvokia tam tikras tikrovės dalis, priklausomai nuo motyvacijos ir galimybių. Neįmanoma pasiekti protingo elgesio tik išimenant faktus ar elgesio taisykles, būtent kūnas, 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 patirtį⁵³.

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“⁵⁴. 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, dalis⁵⁵. Taigi, įkūnytas DI nebūtinai turi turėti kūną, panašų į žmogą. Bet kokia materija, galinti judėti,

⁵⁰ Žr. Lakoff, G., *Women, Fire, and Dangerous Things*, Chicago: University of Chicago Press, 1987.

⁵¹ Jessica Lidblom, *op.cit.*, p. 8.

⁵² Jessica Lidblom, *op.cit.*, p. 8.

⁵³ Žr. Hubert L. Dreyfus, *What Computers Can't Do: A Critique of Artificial Reason*, New York: Harper & Row, Publishers, 1972, p. 147-167.

⁵⁴ Murray Shanahan, „The Brain and Its Embodiment“, *Interalia Magazine*, 2015. Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-04-06]: <https://www.interaliomag.org/interviews/murray-shanahan/>.

⁵⁵ Murray Shanahan, *op.cit.* Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-04-06]: <https://www.interaliomag.org/interviews/murray-shanahan/>.

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“⁵⁶. Kūnas – protezas, kuriuo mes mokomės manipuluoti. Posthumanistinis požiūris žmogaus kūną konfigūruoja taip, kad jis galėtų būti sujungtas su intelektualiomis mašinomis. Vienas tokio susijungimo pavyzdžių – filmas *Ji*, kuriame žmonės susijungia su operacinėmis sistemomis ir nešiojasi jas ausyje.

Posthumanizmas nenumato esminių skirtumų tarp kūniškos egzistencijos ir kompiuterinės simuliacijos, kibernetinio mechanizmo ir biologinio organizmo⁵⁷. Darant prielaidą, kad DI peržengia įprastinio proto ribas ir tampa superintelektu – mokslininkai tokį procesą vadina „technologiniu singuliarumu“ – galima daryti išvadą, kad įkūnijimas netenka prasmės. Tokios mašinos turėtų neišmatuojamus duomenų srautus, vadinasi, savyje talpintų faktinę informaciją, gautą iš video medžiagos, nuotraukų ir t.t. ir taip „gautų“ sąveiką iš pasaulio. Tai leistų joms patirti „netiesioginį įkūnijimą“ (*vicarious embodiment*)⁵⁸. Panašaus įkūnijimo pavyzdį galima matyti filme *Lucy* (2014), kai jauna mergina Liusi pavartojusi narkotikų įgauna telekinetinių galių. Galiausiai ji palieka žmogaus kūną, tapdama superkompiuteriu ir nusiunčia žinutę savo draugui, sakydama „aš esu visur“. Taigi, „išsikūnijimas“ jai leidžia susitapatinti su visu pasauliu peržengiant tiek laiko, tiek erdvės ribas.

Visgi, mokslinės fantastikos filmuose DI kūnas yra svarbus – jis ne tik leidžia užmegzti santykį su kitu, bet ir perteikti emociją, gestą, taigi, žiūrovui duodama galimybė susitapatinti su DI kaip veikėju. Iš čia pateiktos lentelės galima matyti skirtingų tipų įkūnijimą mokslinės fantastikos filmuose.

⁵⁶ Žr. Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*, New York: Routledge, 1991.

⁵⁷ Žr. N. Katherine Hayles, *Chaos and Order: Complex Dynamics in Literature and Science*, Chicago: University of Chicago Press, 1991.

⁵⁸ Murray Shanahan, *op.cit.* Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-04-11]: <https://www.interliamag.org/interviews/murray-shanahan/>.

Kūnas	Kaip išreiškiamas	Pavyzdys
Virtualus	Pasirodo ekrane kaip projekcija	Veikėja Džoi filme <i>Bėgantis ašmenimis 20149</i>
Bekūnis	Dirbtinis intelektas, neturintis konkretaus įsikūnijimo	J.A.R.V.I.S filme <i>MCU</i>
Architektūrinis	DI kaip pastato dalis	HAL 9000 Kubricko filme <i>2001: Kosminė odisėja</i>
Mašininis	DI kaip kokia nors transporto priemonė	K.I.T.T. filme <i>Ratuotasis riteris</i>
Zoomorfinis	Robotas, sukonstruotas kaip gyvūnas	Bubo filme <i>Titanų susidūrimas</i>
Mechaninis	Robotas veikia primena mechanines konstrukcijas nei žmogų	WALL·E filme <i>WALL-E. Šiukšlių princo istorija</i>
Antropomorfinis	Kai kūno forma primena žmogaus, tačiau vis tiek galima identifikuoti, kad tai – dirbtinės kilmės kūnas	Marija filme <i>Metropolis</i>
Žmogiškas	DI niekuo nesiskiria nuo žmogiško kūno	Kijoko filme <i>Ex Machina</i>

1 lentelė. Skirtingo tipo DI įkūnijimai mokslinės fantastikos filmuose⁵⁹

DI dizaineris Christopheris Noesselis, 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 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, gali išnykti.

Išnagrinėjus mokslinės fantastikos filmus paaiškėjo, kad būtent moteriškos lyties DI robotai dažniausiai vaizduojami žmogiškojo kūno pavidalu. Tuo tarpu vyriškos lyties DI įprastai vaizduojamas antropomorfiniu pavidalu. Jei DI kūrimui pasitelkiamas mechaninis kūnas, jis neretai būna belytis⁶⁰. DI, turintį antropomorfinį arba žmogiškąjį kūno pavidalą, dar galima vadinti humanoidu. Mokslinėje literatūroje humanoidai apibrėžiami kaip „robotai, turintys žmogiškąjį pavidalą“⁶¹.

⁵⁹ Christopher Noessel, „Gendered AI: Embodiment“, 2019. Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-04-30]: <https://scifiinterfaces.com/2019/04/29/gendered-ai-embodiment/>.

⁶⁰ Christopher Noessel, *op. cit.* Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-04-30]: <https://scifiinterfaces.com/2019/04/29/gendered-ai-embodiment/>.

⁶¹ Shuuji Kajita [ir k.], *Introduction to Humanoid Robotics*, Berlin: Springer, 2014, p.1.

1.7. DI mokslinės fantastikos filmuose

Mokslinė fantastika nuolat perkuriama, ieškant mokslinių sąsajų ar pabrėžiant jos menines savybes ir metant iššūkį socialinio pasaulio matymui. Mokslinėje fantastikoje vaizdai kombinuojami su tam tikrais naratyvais: distopinis arba utopinis pasaulio vaizdas, pasikeitęs judėjimas dėl skraidančių mašinų ar kosminių raketų, sąmoningi robotai ar genetiškai modifikuoti žmonės ir ateiviai. Mokslinės fantastikos įsitraukimas į mokslą ar nuo technologijų priklausančio sociumo kultūrą yra metaforiškas, nesvarbu, ar tai, kas vaizduojama, gali iš tiesų įvykti, ar ne. Šis žanras kelia klausimus apie mokslo ir technologijų poveikį žmogaus patirčiai, vertybėms, gyvenimo būdai. Mažai tikėtini scenarijai, atkreipiantys dėmesį į šiuos klausimus, leidžia iškelti sunkiai pastebimas kasdienio pasaulio problemas⁶².

Norint suprasti, kaip konstruojamas moters-robotės vaizdinys mokslinės fantastikos filmuose, verta atsižvelgti į šio žanro filmus ir panagrinėti DI vaizdavimo tendencijas. Lyties siūlomos „savęs / kito“ dichotomijos, tokios kaip žmogus / ateivis, gamta / technologija ar organinis / neorganinis yra vienas pagrindinių mokslinės kultūros aspektų, formuojančių mokslinės fantastikos lauką. Moksliniai pasakojimai pateikia metaforišką kultūrinių prielaidų rinkinį apie santykių, susijusių su subjektyvumu, žiniomis, gamta ir lytimi, rinkinį, kuris apima vieną pagrindinių mokslinės fantastikos klausimų: „kaip galime (iš naujo) įsivaizduoti žmoniją?“ Mokslinės fantastikos autoriai naudojo daugybę strategijų, kad atsakytų į šį klausimą, kartais atskleidami ar dekonstruodami norminius lyties stereotipus. Ankstyviausi etapai pasireiškė androcentrinio (sutelkto į vyrus) požiūrio, prilyginančio (tik) vyrą žmogui, naudojimu. Tokiu būdu atsiskleidė moteriško „kito“ nebuvimas. Kiek vėliau išvystamos pastangos įsivaizduoti vienodesnę lyčių sistemą, kurioje galima laikyti vyrą ir moterį kaip viena kitą papildančias puses, kurios kartu sudaro „žmoniją“.⁶³ Šiame skyriuje bus nagrinėjama kaip mokslinėse fantastikos filmuose įtvirtinamas moteriškas ir vyriškas DI.

Nors šiame darbe kalbama apie vien mokslinės fantastikos filmus, svarbu paminėti Mary Shelley romaną *Frankenšteinas*, kuris tampa viena pirmųjų mokslinės fantastikos istorijų, pasakojančių apie monstrą, kuris dėl savo išvaizdos priverstas gyventi vienumoje. Nors iki DI pasirodymo mokslinės fantastikos lauke praeina daugiau nei šimtmetis, tačiau laboratorija gamtoje, kūrėjas, jo kūrinys ir žmonijos kova prieš pabaisą tampa svarbiomis idėjomis, kurias galima išvysti analizuojant DI mokslinės fantastikos filmuose.

⁶² Sherryl Vint, *Science fiction*, Massachusetts : The MIT Press, 2021, p. 4-6.

⁶³Hellen Merrick, „Gender in Science Fiction“, *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press, 2003, p. 241-253.

Frankenšteine humanistinė tradicija persipina su moksliniais pasiekimais visuomenės ir etikos kontekste.

Daugumoje mokslinės fantastikos filmų galima išvysti technologijas – tokiuose filmuose jos dažnai išreiškia vieną pagrindinių filmo įtampų. Technologijos vaizduojamos kaip žmogaus pratęsimas, priešas ar pagalbininkas. Tarp šių technologijų neišvengiamai iškyla roboto figūra – viena labiausiai pažįstamų mokslinės fantastikos ikonų. Pats pirmasis robotas, pasirodęs kino ekrane, buvo moteris. Fritzo Lango filmo *Metropolis* (1927) veikėjos Marijos pagrindinis tikslas – ginti darbininkų klasės interesus. Tikėdamasis sugadinti Marijos reputaciją, robotų gamintojas Fredersenas nusprendžia sukurti moterį, panašią į Mariją. Taip gimsta Hel – Marijos robotė-antrininkė. 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 kaip itin išraiškingi ar emocionalūs. Kaip pastebi Sherryl Vint, robotai dažnai įsivaizduojami kaip „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)⁶⁴. Filme vyrų bendruomenė pakeičia savo žmonas paslaugiais robotais, padedančiais gyventi nerūpestingą gyvenimą. Moteris-robotė įkūnija tobulą namų šeimininkę: linksma, darbšti, niekad nepavargstanti ir nesupykstanti, atidavusi 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. DI dažnai lenkia žmogų ne tik savo intelektu, bet ir fizinėmis savybėmis. Tiesa, DI vis dar galima išvysti „tarnaujančiose“ pozicijose, bet jau ne kaip nuolankias ir paslaugas būtybes; jie pasirodo veikiau kaip „technologiniai vergai“ ir priešinasi įkalinimui įvesdami laisvos valios kategoriją. Pavyzdžiui, Ridley Scott filmas *Bėgantis asmenimis* (1982) vaizduoja ateities robotus „darbininkus“ – replikantus – kurie maištauja prieš savo įkalinimą. Filmą kelia robotiškumo ir žmogiškumo perskyros klausimus empatiją praradusioje distopinėje visuomenėje. Filme figūruoja trys moterys-robotės: Prisė, Reičel ir Zora. Robotė Prisė Straton pristatoma kaip „modelis, sukurtas vienkartiniam malonumui“. „Prigimtinė“ Prisės funkcija suteikti seksualinį malonumą kariškiams. Prisė sugeba susidraugauti ir manipuliuoti kitais, visgi, filme ne kartą ryškinama jos bejausmė prigimtis ir moralės stoka. Ji pasižymi ypatingais fiziniais gebėjimais: yra stipri

⁶⁴ Sherryl Vint, *op.cit.*, p. 80.

ir lanksti. Taigi, 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 atsiduria akistatoje su Dekartu, kurio darbas „išleisti į pensiją“, kitaip tariant, sunaikinti replikantus. Nepailstamas bėgimas Zorai tampa kova už gyvybę ir parodo norą išsilaisvinti. Ji nėra bejausmė pasyvi replikantė, o veikiau nuožmi kovotoja už laisvę. Tokiu būdu, atrodo, ji pasipriešina seksualizuojančiam „vyriškam žvilgsniui“⁶⁵, 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 kitus vyrus), tai 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 asmenimis* – kiberpanko žanro pavyzdys, kuris siejasi su distopinio pasaulio, kurį užvaldžiusios technologijos, vizija. Visgi, tame pasaulyje vaidmenimis ne kartą apsieičiama – žmonės elgiasi kaip mašinos, o mašinos – kaip žmonės.

Kai DI įsivaizduojamas kaip karinis konstruktas ar jėga, siekianti užvaldyti žmones, jis dažniausiai įkūnijamas vyriškame kūnu (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 moterišku pavidalu. Moteriško pavidalo robotas – patrauklus, stipriai išreikštu moteriškumu (šioje vietoje galima prisiminti filmą *Metropolis* ir gražuolę robotę Hel, taip pat *Ex Machina* ir robotę Eivą). Seksualizuotas robotas sustiprina tam tikrus lyčių stereotipus ir primena apie kitas išnaudojimo istorijas, perkeliamas į kūno neturintį DI⁶⁶. Vienu akivaizdžiausių „vyriško žvilgsnio“, apie kurį kalba Laura 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 intelektualinius sugebėjimus. Nors dauguma DI moterišku 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

⁶⁵ 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. Apie tai plačiau žr. Natalija Arlauskaitė, *Trumpas feministinės kino teorijos žinynas*, Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla, 2010, p. 45-47.

⁶⁶ Sherryl Vint, *op.cit.*, p. 82.

DI, o jos mechaninis kūnas atrodo belytis – tai, kad ji moteris, identifikuoja jos balso tembras ir kreipinys, 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 singularumo idėją – eksponentinį intelekto augimą, sukeltą didžiulius pokyčius žmonių civilizacijai. Taigi, mašininis hibridas jau ne vergaujantis žmogui, bet greičiau visa pavergiantis 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 singularumo idėją, tik ne tokią radikalią, gvildena ir filmas *Ji*. Čia superintelektu tampa operacinė sistema Samanta, nuolat tobulėdama per savo patirtį. Samanta nesiekia užvaldyti žmonijos, greičiau atvirkščiai, tikisi, kad ji kada prisijungs prie operacinės sistemos. Taigi, dažnai sutinkama „robotas prieš žmoniją“ klišė sulaužoma. Visgi, daugumoje filmų DI išlaiko „blogiuko“ etiketę. Noesselis, apžvelgęs DI vaizdavimą mokslinėse fantastikos filmuose, pastebi, kad beveik pusėje filmų jis vaizduojamas kaip „blogas“ arba „šiek tiek blogas“, o tik 20 proc. DI vaizduoja kaip „gerą“ arba „beveik gerą“⁶⁷.

Aptarus 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. DI, iš pradžių vaizduojamą kaip emocijų stokojančią automatizuotą mašiną, užimančią tarnaujančią poziciją, keičia stiprios, intelektualios mašinos, pamažu nusimetančios technologinių vergų pančius. 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 *Robotės vaikas*). Visgi, tarp moteriško ir vyriško DI galima brėžti aiškią skirtį – tai lemia „vaidmenų pasiskirstymas“, sutinkamas ne tik mokslinės fantastikos filmuose. Kaip pastebi Helena

⁶⁷ Christopher Noessel, *op. cit.* Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-05-10]: <https://scifiinterfaces.com/2019/04/29/gendered-ai-embodiment/>.

Merrick, bendravimas tradiciškai laikomas „moterišku“ atributu, o kovos elementai – „vyrišku“⁶⁸. Nors DI vis dar statomas į „blogiuko“, siekiančio užkariauti žmoniją, poziciją, tačiau vis dažniau jis renkamas vaizduoti žmogiškai, atsikratant metalinės bejausmės mašinos vaizdinio.

⁶⁸ Hellen Merrick, *op. cit.*, p. 250.

2. Moteriškas dirbtinis intelektas: nuo kovos prie bendradarbiavimo

2.1. Lytis ir programa Alexo Garlando filme *Ex Machina*

2.1.1. Technologinis ir mitologinis kodas

Ex Machina – filmas, pasakojantis apie programuotoją Kalebą, kuris laimi įmonės viduje vykstantį konkursą ir yra pakviečiamas Natano – įmonės, kurioje dirba, kūrėjo-genijaus ištestuoti naujausią jo kūrinį – humanoidę Eivą. *Ex Machina* galima vadinti „filmu už uždary durų“ (pranc. *huis clos*), nes kone visą laiką jo istorija vyksta toje pačioje uždaroje erdvėje ir turi ribotą veikėjų skaičių – dvi humanoides (Eiva ir Kijoko) ir du žmones-vyrus (Kalebas ir Natanas).

Nors veikėjai skirtingos prigimties, tačiau jie turi du tuos pačius požymius – žmogišką pavidalą ir išreikštą lytį. Tačiau juos skiria atrodymas ir buvimas: vieni atrodo kaip žmonės, tačiau nėra (Eiva ir Kijoko), o kiti ir atrodo, ir yra žmonės (Natanas ir Kalebas). Taigi, tie, kuriems priskirta vyriška lytis, yra žmonės, o moteriškos lyties būtybės yra humanoidės. Kadangi tiek žmogui, tiek DI priskiriama lytis, tai rodo, kad filme svarbi lyties tema.

Pirma bus aptarta moteriškų humanoidų grupė – Eiva ir Kijoko. Jos pateikiamos inversiniu būdu: nors Eiva vaizduojama kaip mašininė (galima matyti apnuogintas jos kūno konstrukcijas, girdėti mechanizmo veikimą), tačiau ji gali kalbėti ir tuo panašesnė į žmogų, o Kijoko, nors atrodo žmogiškai (jos kūną dengia oda), yra nebylė ir elgiasi robotiškai. Būtent per šiuos skirtumus – žmogišką kūną ir kalbėjimą – ryškinami žmogiški požymiai. 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 (nors jos kūrėjas Natanas Kalebui užsimena, kad ji sukonstruota taip, kad gali turėti seksualinių santykių ir netgi patirti seksualinį malonumą, bet Kalebas su ja palaiko vien sublimuotą erotinį ryšį). 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.

Kita veikėjų grupė – Natanas ir Kalebas. Tai vyrai, kuriems bendra ta pati profesija – jie programuotojai. Jų pagrindiniai skirtumai išryškėja per santykį su robotėmis. Natanas – šaltakraujis tironas, demonstruojantis pranašumą prieš moteriškos lyties humanoides. Kalebas – empatiškas ir jautrus, nesiekiantis išnaudoti humanoidžių ir pasiryžęs joms padėti.

Natanas jį pasirenka neatsitiktinai: Kalebas domisi technologijomis ir gali tinkamai ištestuoti Eivą, nes moka gerai uždavinėti klausimus. Kitas svarbus vyrų skirtumas – Natano ir Kalebo požiūris į humanoides. Natanas jas mato kaip dar vieną savo kūrinį – mašiną, kuri veikia pagal įdiegtą programą. Pavyzdžiui, Kijoko užprogramuota tarnystei ir seksualinių poreikių tenkinimui, o Eiva – būti DI, turinčiu sąmonę. Tuo tarpu Kalebas Eivą ir Kijoko mato ne tik kaip mašines konstrukcijas, atliekančias tam tikras operacijas – jis su jomis elgiasi kaip su lygiavertėmis būtybėmis. Tai galima pastebėti ne vien sesijų su Eiva metu, bet ir iš elgesio su Kijoko. Jis bendrauja taip, tarsi ji viską suprastų, nepaisydamas Natano jai numatytos tarnystės programos ir jos negebėjimo komunikuoti verbališkai. Svarbu paminėti ir tai, kad Natanas užima stebingąją poziciją – kamerų pagalba jis gali matyti ir girdėti viską, kas dedasi jo laboratorijoje. Toks Natano pranašumas sustiprina jo kaip kūrėjo-dievo vaidmenį. Joks veiksmas ar žodis negali prasprūsti pro jo akis.

Abi veikėjų grupės sieja „lyties“ ir „programos“ sema: vyrai – „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. Lytis filme pateikiama deterministiškai, kaip užprogramuota. Būtent todėl Natanas, programuodamas Eivos ir Kalebo susitikimą, gali sukonstruoti tokią Eivą, kuri patiks Kalebui, nes jis iš Kalebo lankomų pornografinių puslapių sužino, kokio tipo moterys jam patinka. Atitinkamai Natanas ir sau kuriasi sekso žaislus. Taigi, vyrai kaip programuotojai viską valdo savo intelektu, bet lytiškumas valdo (užprogramuoja) jų veiksmus. „Lyties“ ir „programos“ semos aktyvuoja technologinį filmo kodą ir leidžia gilintis į žmogaus palaikomą santykį su technologinėmis būtybėmis, atskleidžiant, kaip per jį ryškinami žmogiškumo ir robotiškumo bruožai.

Be technologinio kodo filme veikia ir mitologinis (biblinis) kodas. Technologijos ir mitologijos ryšį pastebėjo ankstesni *Ex Machina* filmo tyrėjai, tačiau išsamios struktūrinės filmo analizės neatliko⁶⁹. Atliekant filmo *Ex Machina* analizę, bus išryškinama paralelė tarp technologinio ir biblinio kodo.

Mitologinį filmo kodą aktyvuoja biblinės nuorodos – veikėjų vardai, kurie tampa glaudžiai susiję su jų atrodymu. Trijų pagrindinių veikėjų vardai – hebrajiški. Vardas Kalebas hebrajų kalba reiškia „pilnaširdis“⁷⁰. Biblijoje Kalebas buvo Mozės žvalgas, kuris apibrėžtą laiko tarpą – 40 dienų – stebėdamas teritoriją turėjo įsitikinti, kad ji tinkama

⁶⁹ Felix Weitowski, Murat Recai Sezi, „The Technologized Creation: The Mythological Foundation of Posthumanism in *Ex Machina*“, 2020, Vol. 7, Nr. 2, p. 6.

⁷⁰ *Col* (לכ, Kaf + Lamed) = „visas“ arba „pilnas“; *Lev* (לב, Lamed + Bet) reiškia „širdis“

gyventi žydams. Filme Kalebas irgi tampa Natano „žvalgu“ – per apibrėžtą laiko tarpą 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. Taigi, Natano vardas nurodo į jo teminį vaidmenį: jis suteikia „gyvybę“ DI robotams ir pasikviesdamas Kalebą numato žingsnius į priekį. Vardas Eiva lotynų kalba reiškia „gyvenimą“, o biblinis jos atitikmuo – Ieva. Eivos vardas nurodo į gundytojos teminį vaidmenį, kurį ji išpildo suviliodama Kalebą. Šalia pagrindinių veikėjų vardų atsiranda dar vienas biblinis vardas Lily, matomas Natano kompiuterio aplanke (Biblijoje naudojama judėjiška vardo Lilith versija). Lilith – Adomo žmona iki tol, kol jam nepaklūsta. Po jos sukuriama nauja moteris – Ieva. Tai, kad Ieva nebuvo pirmoji Dievo sukurta moteris, nurodo į tai, kad ir Eiva nėra pirmasis Natano sukurtas DI. Taigi, 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. Sukūrimo mite žmogų kuria Dievas, tuo tarpu filme *Ex Machina* dievas-kūrėjas yra DI robotus kuriantis Natanas. Tiek Ievos, tiek Eivos nuodėmė tampa maištas prieš savo kūrėją. Kai Ieva ir Adomas suvalgo uždraustąjį vaisių, jie supranta, kad yra nuogi ir prisidengia. Lygiai kaip ir Eiva, kuri pasižiūri į save ir supranta, kad yra „per nuoga“, t.y. jos mašiniškas kūnas neleidžia jai pasijausti žmogiška (remiantis technologiniu filmo naratyvu, tai dar vienas manipuliacijos programos žingsnis, leidžiantis jai tapti žmogiškesne ir pelnyti Kalebo simpatijas). Ji prisidengia sintetinė oda ir balta suknele.

Pavadinimai *Deus Ex Machina* ir *Ex Machina* šiame kontekste siūlo idėją, kad žmogus, kurdamas DI, neužims aukštesnės pozicijos negu jo kūriny. Dievas neegzistuoja konvenciškai (nėra visagalis ir neklystantis) – jis čia kūrėjas, pergudrautas savo kūrinio.

Šie intertekstai dar kartą įtvirtina mitologinį kodą, tad į filmą galima žvelgti keliomis perspektyvomis.

2.1.2. Erdvė: gamta ir technologija

Filmo pradžioje Kalebas iš kvalifikacinio išbandymo – paratopinės – erdvės („Blue Book“ ofisas, kuriame vyksta konkursas), keliauja į Natano laboratoriją – utopinę „lemiamo išbandymo“ erdvę (kuri jam yra svetima). Kalebui atvykus galima pastebėti pasikeičiančias erdves: iš laukinės gamtos patenkama į Natano laboratoriją. Kad pereitų iš vienos erdvės į kitą, jam reikia „rakto“ – identifikacijos kortelės, kuri tampa pagalbiniu vertės objektu.

Natano laboratoriją galima priskirti utopinei erdvei – tai atokus, pašaliniams nepasiekiamas pastatas, apsuptas gamtos. Erdvės šiame filme išsidėsto koncentriniais ratų

principu, kurių centre – stiklinė patalpa, kurioje įvyksta Kalebo susidūrimas su Eiva ir lemiamas išbandymas.

Kiekviena erdvė programuoja tam tikras judėjimo galimybes. Atrodytų, kad erdvių konfigūracija filme grįžta perskyra tarp natūralios, gamtiškos ir dirbtinės aplinkos. Tačiau šios aplinkos čia ne priešinamos, o veikiau gretinamos tarpusavyje: aukščiausio lygio technologija – sąmonę turintis DI – kuriama gamtoje. Technologinėse laboratorijos erdvėse dominuoja dirbtinės medžiagos, tai mokslo ir išradimų vieta. Kalebas, Eiva ir Kijoko negali laisvai judėti pastate. Vienintelis gamtos atributas čia – medis, atskirtas nuo Eivos per stiklinę pertvarą. Taigi, veikia du gamtos pavidalai: vienas – už Natano laboratorijos ribų, laukinė gamta, kitas – butaforinė gamta, supanti Eivą, ji yra laisvės, kurią ji galėtų gauti, reprezentacija, tačiau yra uždara. Mąstant apie mitologiją filmo kodą, laboratoriją supančią gamtą galima sieti su Edeno sodu. Gamtinei erdvei priskiriama laisvės sema, o technologinei – suvaržymo ir draudimo sema.

Semiotikoje išskiriamos dvi dinaminio požiūrio į erdvę galimybės: kūniška, juslinė erdvė ir veikėjų kūnų judėjimas erdve. Erdvės dažnai programuoja tam tikrą elgseną, pavyzdžiui, skirtingi kambariai dažniausiai paskirti tam tikroms veikloms, tačiau egzistuoja ir neprogramuojamas elgesys, laužantis iš anksto numatytą erdvės naudojimą⁷¹. Filme *Ex Machina* vienintelis, turintis laisvą, „legalų“ judėjimą po erdves, yra Natanas. Laisvą judėjimą įgalina technologija – užprogramuota kortelė, atverianti visas duris. Tuo tarpu Kalebo judėjimas suvaržytas – nors jis turi priėjimą prie daugumos laboratorijos patalpų, dalis durų jam lieka užrakintos. Taigi, prieigos turėjimas – „valdžia“ įgaunama būtent per technologinį daiktą – kortelę, kuri susieta su tam tikra technologija.

Kalebas dalį laiko po erdves juda „legaliai“, tačiau smalsaudamas – glausdamas kortelę prie atsiktinių durų, bandydamas suprasti savo „žinojimo“ ribas, kurias jam suteikė Natanas, ir norėdamas perprasti laboratorijos išplanavimą. „Legalų“ judėjimą pakeičia „nelegalus“ – pasinaudojęs Natano silpnybe, Kalebas jį apgudrauja ir gauna „raktą“ – kortelę, atveriantį uždraustą duris. Tam, kad patektų į uždraustą erdvę ir padėtų Eivai iš jų ištrūkti, Kalebas naudoja ne fizinę jėgą, bet protą.

Eivos judėjimas visiškai apribotas. Ji neturi kortelės ir yra kalinė. Pabėgti iš asmeninio kalėjimo jai padeda ne tik manipuliacija Kalebu. Pagrindiniu įrankiu tampa pati technologija, nuo kurios priklausomas ir Natanas. Tad erdvė čia svarbi ne tik figūratyviu, bet ir plastiniu požiūriu, t.y. kaip darinys su savo materialiomis ypatybėmis⁷².

⁷¹ Nijolė Keršytė, *Pasakojimo pramanai*, 2016, p. 135.

⁷² Nijolė Keršytė, *op. cit.*, p. 136.

Tarp erdvių kuriasi priešpriešos „viršus ir apačia“ ir „uždara ir atvira“. Erdvės pastato viršuje – pilnos langų, šviesos, čia pro langus matosi gamta. Jos išreiškia skaidrumą, atvirumą. Erdvės apačioje – tamsios, neturinčios langų, judėjimas čia apribotas, patekti galima ne į visus kambarius, paviršiai stikliniai arba veidrodiniai. Erdvė apačioje sudaro priešpriešą erdvei viršuje, ją supa paslaptys, čia vyksta humanoido kūrimo procesas. Patalpose įtaisytos kameros – pačioje pastato architektūroje įkūnyta valdžios, kuri viską mato, idėja. Tai primena Michelio Foucault panoptizmo principą: „esi matomas, bet pats nematai“⁷³. Valdžia sutampa su rega, optine galia – ji stebi, pati likdama neregima.

Gamtinės ir technologinės erdvės priešprieša technologinei erdvei suteikia izoliacijos, įkalinimo semą. Kol Eiva yra uždaryta technologinėje erdvėje ir negali pasiekti gamtinės erdvės, ji nepatiria pasaulio jusliškai. Būtent todėl filmo pabaigoje humanoidei ištrūkus į laisvę ir pasiekus gamtinę erdvę, ji pajaučia saulės spindulius ir rankomis liečia medžių lapus – būtent tą akimirką įvyksta jos pirmasis juslinis susipažinimas su išoriniu pasauliu.

2.1.3. Išbandymas Turingo testu

Išsiaiškinus pagrindinius atlikėjų panašumus ir skirtumus ir tai, kaip filme funkcionuoja erdvės, galima pereiti prie veiksmų analizės.

Ex Machinoje Kalebas įsipareigoja atlikti Turingo testą, tam, kad įsitikintų, jog Eiva yra sąmoningas DI. Turingo testą, struktūruojantį visą filmo pasakojimą, galima priskirti technologiniam filmo kodui. Tačiau tai, kad jis vyksta 7 dienas – laiko tarpą, per kurį vyko pasaulio kūrimas (Dievas pasaulį kūrė 6 dienas, o 7 dieną – ilsėjosi⁷⁴) – atitinka mitologinį filmo kodą. Svarbu paanalizuoti Turingo testą ne tik dėl to, kad per 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 testas skirtas išbandyti mašinų intelekto galimybių ribas. Pagal tikrąjį Turingo sugalvotą testą, žmogus-teisėjas testo metu kalba su žmogumi ir mašina. Eksperimento dalyviai privalo likti izoliuotose patalpose, kad teisėjas nematytų, kurie atsakymai atkeliauja iš mašinos, o kurie iš žmogaus. Jei pagal atsakymus teisėjui nepavyksta atskirti mašinos nuo žmogaus, mašina laikoma išlaikiusi testą. Pokalbiai apribojami tekstinėmis žinutėmis⁷⁵.

⁷³ Žr. Michael Foucault, *Disciplinuoti ir bausti: kalėjimo gimimas*, vert. Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 1998.

⁷⁴ *Šventasis raštas. Senasis testamentas*, Pr. 2:1.

⁷⁵ Stuart J. Russell, Peter Norvig, *op. cit.*, p. 5.

Ex Machinoje galime matyti kelis Turingo testo pažeidimus. Pirma, eksperimente dalyvauja tik Kalebas su Eiva. Antra, jie nėra izoliuoti vienas nuo kito – nors matoma juos skirianti stiklinė siena, tačiau jie aiškiai gali matyti vienas kitą (Kalebas supranta ir identifikuoja Eivą kaip mašiną, tačiau mato, kad jai priskirtas moters kūnas. Tai padaro įtaką visai „eksperimento“ eigai). Matymas tampa svarbus dar ir dėl to, kad Eiva sukurta būtent pagal Kalebo „svajonių moters“ paveikslą. Galėdamas matyti Eivą, Kalebas ją testuoja ne tik per savo intelektualinę patirtį, bet ir vertina ją remdamasis savo lytiškumu. Trečia – bendravimas neapsiriboja tekstinėmis žinutėmis, jie kalbasi gyvai. Kalebo tikslas – sesijų metu ištestuoti robotę Eivą ir įsitikinti, kad ji turi sąmonę. Žemiau pateikta sesijų analizė leis pastebėti, kokie žmogiškumo ir robotiškumo bruožai ryškinami per humanoidę Eivą.

Pirmąją sesiją tematizuojama kalba. Kalebas susipažįsta su Natano kūriniumi ir pradeda uždavinėti jam klausimus. Bendraujant su Eiva, išryškėja jos genialumas – ji improvizuoja kalbėdama ir pritaiko savo atsakymus prie Kalebo užduotų klausimų. Eivos žmogiškumas slypi tobulame kalbos valdyme – ji supranta ironiją, naudoja ją pati, pasitelkia perkeltines reikšmes ir posakius. Vadinasi, supranta kontekstą ir geba ne tik akiai imituoti. Ne veltui testas prasideda Kalebo klausimu: „Taigi, mums reikia „pralaužti ledą“. Ar žinai, ką turiu omenyje?“ (00:13:45) – jis iškart tikrina, ar Eiva sugeba suprasti perkeltines reikšmes, nes tai žmogiškos žodinės kalbos pagrindas. Eivos kalbos improvizacijos galimybės gerai atsiskleidžia ir vos įsijungus elektrai per antrąją sesiją (00:31:40). Ji nė kiek nesutrunka ir pradeda kalbėti nuo sakinio vidurio – natūraliai, pasitikėdama savimi. Vadinasi, ji geba pritaikyti kalbines galimybes prie įvairių situacijų. Taigi, filme humanoidės ryšys su žmogumi-vyru reiškiasi per kalbą, o kalba išryškina Eivos kognityvinį-intelektinį veikimą.

Per antrąją sesiją ryškinama atminties tema. Galima pastebėti besikuriančią priešpriešą: Kalebas papasakoja savo atsiminimą, taip suteikdamas informacijos apie savo praeitį ir gyvenimą už laboratorijos ribų. Jis yra vienišas našlaitis (tėvai mirę automobilio avarijoje, neturi nei brolių, nei seserų), kuris atrado programavimą būdamas labai jaunas (po avarijos pradėjo programuoti, o pradėjęs studijuoti jau buvo „gana pažengęs“), vadinasi, yra protingas ir gabus. Toks atsivėrimas rodo besikeičiantį santykį – vienus klausimus Eivai pakeičia abipusė komunikacija, Kalebas pasidalina skaudžia patirtimi, pakeitusia jo gyvenimą. Kalebo prisiminimas nurodo į tai, kad, jis turi praeitį (t.y. žmogišką patirtį), priešingai nei kiti veikėjai. Eiva turi tik informaciją, kuria operuoja. Žmogiškos patirties neturėjimas ryškinamas ir pirmosios sesijos metu Kalebui tikslinantis Eivos amžių: „Vienos ko? Vienos dienos ar vienerių metų?“ Eiva atsako: „Tiesiog vienas“ (00:14:28). Taip ir lieka neaišku, ką Eiva turi omenyje – vienerius metus, ar vieną dieną. Sudaromas įspūdis, kad mašinos neturi praeities ir laikas joms neegzistuoja. Visgi, nėra regimybė, nes Eiva turi

atmintį, tačiau ji ne asmeninė, o egzistencinė (apie tai plačiau žr. toliau). Tai, kad iš visų veikėjų vienintelis Kalebas dalinasi savo praeitimi, pabrėžia Natano „viršžmogiškumą“. Jam suteikiamas (ir jis pats sau suteikia) dievo-kūrėjo vaidmenį, o dievas – viršlaikinė būtybė, priešingai nei žmogus.

Išsijungus šviesoms ir Eivai įspėjus Kalebą nepasitikėti Natanu, įvedama apsimetinėjimo tema. Taip ryškinama jos valia ir maišto savo kūrėjui idėja. Kai pasidaro aišku, kad Eivos užduotis jau nuo pat pradžių buvo pabėgti, tokį paliepiamą ji buvo gavusi iš Natano – galima sakyti, kad įspėdama Kalebą Eiva greičiau vykdo jai „įdiegtą“ užduotį, o ne reiškia savo valią. Tačiau tai, kaip ji tą užduotį planuoja įvykdyti, priklauso nuo jos valios. Kelią į laisvę ji nusprendžia skintis per manipuliaciją ir suviliojimą, kuris ir prasideda antrosios sesijos metu. Nataną ji pateikia kaip meluojantį, šitaip įvesdama tiesos ir melo kategoriją. Svarbu ir tai, kad Kalebas jos įspėjimu patiki – taigi, tarp jų užsimezga pasitikėjimas. Tiesosakos problema šiame santykiyje svarbi, nes Eiva ir Natanas veikia pagal dvi programas – regimybės ir tikrąją. Filme Eiva kaip veikėja gali būti nusakoma ne tik per buvimo ir atrodymo priešpriešą, bet ji ir pati sugeba ją valdyti: žodžiai prieštarauja jos veiksmams. Įkalbėdama Kalebą tikėti jos žodžiais ir nepasitikėti Natanu, ji netiesiogiai siūlo sudaryti sutartį su ja ir pažeisti Kalebo sudarytą sutartį su Natanu.

Antrosios sesijos metu ryškinamas Eivos gebėjimas greitai prisitaikyti prie stresinės situacijos ir imituoti žmogiškąsias veido išraiškas bei kalbėjimo toną (00:31:38). Eiva įspėja nepasitikėti savo kūrėju ir užsidegus šviesoms akimirksniu prisitaiko prie pasikeitusių aplinkybių: ji pradeda kalbėti nauja tema ir nustato tinkamą dėstymo intonaciją. Kaip paaiškėja vėliau, ji gali perskaityti žmonių mikroišraiškas. Viena vertus, sugebėjimas parinkti tinkamą veido išraišką bei intonaciją komunikuojant ir reaguojant į tam tikras situacijas daro Eivą itin žmogiška – būtent dėl šio gebėjimo Kalebas užmezga ryšį, atsiranda jausminis santykis tarp jo ir humanoidės. Kita vertus, gebėjimas kontroliuoti mikroišraiškas, kurių žmonės įprastose situacijose (pavyzdžiui, meluojant, verkiant, išsigąstant ar juokiantis) kontroliuoti negali, daro ją robotiška ir leidžia suprasti apie jos manipuliavimo galimybes.

Daugiau apie Eivos gebėjimą valdyti mikroišraiškas sužinome iš Natano pasakojimo apie DI kūrimo procesą metu. Jis atskleidžia ne tik kokiu principu kuriami DI modeliai, bet ir kaip veikia, mąsto humanoidai. Eivos protas – struktūruota želė, kuri „jungiasi ir persijungia molekuliniam lygmenyje, bet išlaiko savo formą, kai to reikia, laikydama prisiminimus, besikeičiančias mintis“ (00:37:58). Natanas sako, kad problema, kuri iškilo kuriant ankstesnius DI modelius – skaityti ir imituoti žmogiškąsias veido išraiškas – buvo išspręsta nuskaitant viso pasaulio žmonių veido išraiškas ir balso toną. Natanas,

pasinaudojęs turima informacija, perkėlė ją į Eivą – vadinasi, ji gali ne tik suprasti ir perskaityti žmogaus, su kuriuo sąveikauja, emocijas, bet lygiai taip pat jas imituoti. Eivos programinė įranga – paieškos sistema „Blue Book“, vadinasi, tai ją padaro visažine, t.y. galinčia neribotai operuoti tinkle cirkuliuojančia faktine informacija. Natanas čia ir vėl iškyla kaip viską stebinti, galią savo rankose turinti figūra: jis laisvai disponuoja žmonių internetiniais duomenimis. Taip pat tai užuomina į pasaulyje laisvai išdėliotas vaizdo kameras. Taip dar kartą ryškinama panoptizmo tema: žvilgsnis visada užvaldo. Eiva – Kalebo žvilgsnio objektas, kurį jis gali bet kada stebėti iš savo kambario, bet tuo pat metu jis ir pats yra jos žvilgsnio objektas, kurį ji gali valdyti (manipuliuoti), nes valdo vizualinę įrašytų veido išraiškų informaciją. Taigi, Eiva perima Natano galią, panaudodama ją prieš Kalebą ir galiausiai prieš patį Nataną.

Per trečiąją sesiją įvedama kūrybos tema – Eiva vaizduojama kaip gebanti piešti. Ar ši jos įgūdį galima laikyti kūryba, ar tiesiog paprasčiausia realybės reprezentacija, t.y. kopijavimu, priklauso nuo to, kaip bus apibrėžiama meno sąvoka. Jei menininkų darbus vertinsime kaip kylančius iš žmogiškosios, juslinės patirties, tuomet aišku, kad Eiva, niekuomet nepalikusi laboratorijos kambario, yra toks DI, kuriantis mimetinį meną (tai įrodo ir jos sukurtas piešinys – ji Kalebui pateikia savo kambario atvaizdą, o prieš tai sukurti piešiniai – abstrakčios figūros, taip ryškinant jos „žmogiškosios“ patirties stygių). Mimetinio meno priešingybė filmas – kitas, žmogiškas meno kūrinys: Jacksono Pollocko „No. 5, 1948“ paveikslas. Šis paveikslas, kaip paaiškina Natanas, nutapytas klausant pašamones diktuojamų impulsų, „automatinio meno“ principu. Būtent tokia priešprieša steigia skirtumą tarp žmogaus ir roboto meno. Neapgalvotas, spontaniškas procesas, kylantis iš pašamones, ištraukiantis jausmus, kurie išnyra į paviršių tapant paveikslą, priešinamas racionaliam realybės atkartojimui ir kopijavimui. Per Eivos gebėjimą kurti mimetinį meną atsiskleidžia jos kūrybinių galimybių ribotumas.

Per ketvirtąją sesiją (00:50:37) sužinome apie eksperimentą „Meri juodame ir baltame kambaryje“ (*Mary in the black and white room*). Jos metu papasakojama apie mokslininkę Meri, 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. Kol Meri buvo kambaryje, ji buvo kaip robotė, besiremianti faktine informacija, tačiau kai išėjo į pasaulį ir jį „pajuto“, tapo žmogumi. Kompiuteris operuoja turima tinklo informacija, o žmogus jos semiasi per išorinio pasaulio patyrimą. Taigi, kol Eiva bus uždaryta ir neturės galimybės pažinti pasaulio savo jutimais, laisva valia, ji ir toliau kliausis tik tuo pasaulio vaizdu, kurį turi savo galvoje. Žmogiškumas siejamas su jusliniu

suvokimui ir laisve patirti. Šioje vietoje galima pritaikyti Immanuelio Kanto įvestą „intelektą“ (*Verstand*) ir „proto“ (*Vernunft*) perskyrą. Remiantis šia perskyra išeitu, kad Eivos intelektas, kuris apibendrina juslinių vaizdinių įvairovę ir pagal tam tikras taisykles suteikia jai vienumą, ribotas, skirtingai nuo proto, kuris kuria mąstymo principus visiems intelekto veiksmams ir kartu jo žinioms suteikia būtiną sisteminių vienumą.⁷⁶ 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. Per ketvirtą sesiją dar labiau įtvirtinama Eivos valia būti nepriklausomai nuo savo kūrėjo – stebėtojo. Ji ir vėl įspėja Kalebą, pavadindama Nataną melagiu.

Po šio įspėjimo Kalebo pozicija Natano atžvilgiu pasikeičia – iš drovaus, žodžius renkančio individo jis tampa tardytoju: „Ar galime pakalbėti apie melus, kuriais mane „šeri“? (00:54:10). Toks santykio pasikeitimas išduoda įsiklausymą į Eivos perspėjimus ir didėjantį nepasitikėjimą. Iki tol Kalebas žavėjosi Natanu kaip „genijumi“, kuriančiu technologinius stebuklus, o dabar jis jį mato kaip tironą, kuris „skleidžia melą“. Vadinasi, Kalebas netiesiogiai pasirašo su Eiva „bendradarbiavimo“ sutartį ir seka jos manipuliacijos programa.

Penktosios sesijos metu (1:00:38) Eiva apsikeičia vaidmenimis su Kalebu – dabar ji uždavinėja klausimus. Čia svarbiausias klausimas „Kas man nutiks, jei neišlaikysiu tavo testo?“ (1:02:54), kuriuo suponuojama, kad Eiva mąsto apie ateitį ir savo gyvybę. Kiek vėliau ji patikslina klausimą: „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 gyvūnų skiria būtent per žmogui būdingą savo mirtingumo supratimą⁷⁷. Šis klausimas netiesiogiai parodo Eivą turint atminti, tik ji ne asmeninė, o kolektyvinė: ji „prisimena“, kas nutiko ankstesnėms humanoidėms, neatitikusioms Natano standartų. Natanas prieš tai Kalebui aiškino DI tobulinimo procesą: „Aš atsisuonu mintis, išpakuoju duomenis, pridėdau naujas rutinas, o kad tai padarytum, turi atlikti dalinį formatavimą, taigi, atminties nelieka, bet kūnas išgyvena.“ (1:05:38) Dalinis formatavimas panaikina DI prisiminimus, tačiau psichinės būties vienumo pagrindas, kuriame užfiksuota DI patirtis,

⁷⁶ Žr. Immanuel Kant, *Grynojo proto kritika*, vert. Romas Plečkaitis, Vilnius: Margi raštai, 2013.

⁷⁷ Heidegger, Martin, *The fundamental Concepts of Methaphysics*, Bloomington: Indiana University Press, 1995, p. 269.

išlieka. Kolektyvinėje „atmintyje“ turėdama prieš tai egzistavusių DI versijų pastangas įgauti laisvę jėga (apie tai galima suprasti ir iš medžiagos Natano kompiuteryje ar matant įskeltą stiklą Eivos kambaryje), humanoidė supranta, kad norint pabėgti reikia atrasti naują būdą – daužydama stiklą ji neišeis, reikia susirasti pagalbininkų, bendrininkų.

Šeštąja ir septintąja sesija prasideda maišto plano prieš Nataną įgyvendinimas. Paaikškėja tikroji Eivos programa – pabėgti iš savo kambario manipuliuojant Kalebu ir naudojant „savimone, vaizduotę, manipuliaciją ir seksualumą“ (1:25:04). Akivaizdu, kad savo užduotį Eiva įvykdo sėkmingai – noras ištrūkti į laisvę toks stiprus, kad ji net atima gyvybę savo kūrėjui. Atrodytų, kad toks žingsnis Eiva daro žmogiška – kaip ir bet koks įkalintas žmogus, ji skinasi kelią į laisvę, ir suprasdama, kad kito pasirinkimo nėra, pakelia ranką prieš Nataną. Kita vertus, Kalebo įkalinimas ir palikimas mirti atskleidžia laboratorijoje (užuot pabėgus kartu) atskleidžia humanoidės empatijos trūkumą. Eiva mato tik savo tikslą – ištrūkti į laisvę, o visi kiti jai tampa kliūtimi to tikslo link, ir tas kliūtis ji pašalina arba praeina pro šalį. Humanoidė nesiekia išsaugoti gyvybės. Jai būtų pakaktę nužudyti Nataną, kuris pats jai kėlė tiesioginę grėsmę. Tačiau ji mirčiai pasmerkia ir Kalebą, ir likimo valiai palieka savo „bendrininkę“ Kijoko. Net ir žinodama, kad Kalebas negali jai padaryti nieko blogo ir sutrukdyti išeiti į laisvę, ji vis tiek palieka jį įkalintą laboratorijoje. Tai įrodo jos robotiškumą ir atskleidžia, kaip meistriškai humanoidė gali imituoti ir operuoti žmogiškosiomis savybėmis siekdama naudoti vien savo tikslo. Ji išnaudoja žmogų taip pat, kaip iki tol žmogus išnaudojo ją pačią.

Aptarus septynias Turingo testo sesijas galima pastebėti, kad Eivos žmogiškumas reiškiasi per jos kalbą, be to, ji pasirodo turinti valią, kuri reiškiasi per maištą 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, o tai reiškia, kad ji neturi fenomeninės sąmonės. Taip pat atsiskleidžia ir moralės trūkumas – bijodama mirties, ji ištrūksta į laisvę, tačiau nepasirenka išsaugoti kito gyvybės. Kalebas tampa įkalintu, o Eiva išeina į laisvę patyrusi transformaciją (tiek fizinę – prisidengdama savo kūną žmogaus odą primenančia medžiaga ir rūbais, tiek dvasinę – iš kalinės tampa laisva būtybe, galinčia pažinti išorinį pasaulį). 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 būsenomis⁷⁸. Kalebą ištikusi panika dėl savo paties

⁷⁸ John R. Searle, *op.cit.*, p. 417 – 457.

prigimties (jis mėgina patikrinti, ar pats nėra humanoidas, ir nurimsta tik pamatęs savo kraują) rodo, kad bendravimas su Eiva ištrina ribą tarp žmogaus ir roboto.

Turingo testą galima laikyti ir šachmatų žaidimu, kurį sumaniai žaidžia Eiva. Tokį ėjimą siūlo Lewis Carrollio apysakos intertekstinė nuoroda. Filme nuolat naudojamus veidrodinius atspindžius sustiprina Kalebo lūpomis nuskambanti frazė „Through the looking glass“⁷⁹. Tai – Lewis Carrollio apysakos pavadinimas. Kūrinyje mergaitė Alisa veidrodėlio pagalba atsiduria naujame pasaulyje, kur atvykusi pamato milžinišką šachmatų lentą. Ją sutinka karalienė, kuri paaiškina žaidimo taisykles: kai Alisa pasieks lentos pabaigą, ji gali užimti šios vietą ir tapti karaliene. Alisos tikslas – laimėti šachmatų partiją ir užsitarnauti naująjį titulą. Tai virsmo iš mergaitės į moterį istoriją. Panašiai nutinka ir *Ex Machinoje*: Natanas supažindina Eivą su žaidimo taisyklėmis ir tikslu, kurį pasiekusi ji įrodys, kad yra tobulas robotas, turintis sąmonę, t.y. ji irgi pelnys tam tikrą titulą. Savo žaidimu Eiva bando įrodyti, kad nėra tik vienas iš Natano dirbtinių intelektų, ji – sąmoninga būtybė. Numatydamą kiekvieną „šachmatų žaidimo“ žingsnį į priekį, Eiva pasirodo kaip turinti stipriai išreikštą introspektyvų aspektą, kuris nurodo į laisvos valios turėjimą⁸⁰. Filmo pabaigoje matoma šachmatų figūra ir šešėliai tarsi sako, kad Eiva ištrūko iš savo įprastų būties ribų, pergudravo žaidimo kūrėją („karalių“) ir nuo šiol yra viena iš praeivių.

Alisa galėjo padaryti tik vieną ėjimą į bet kurią pusę, lygiai kaip ir Eiva, kurios judėjimas taip pat apribotas iki tol, kol negauna prieigos prie Natano kortelės. Eivos judėjimas – kiekvienas Turingo testo etapas, kuriuo ji atsargiai ir sumaniai skinasi sau kelią į laisvę per manipuliaciją Kalebu (lygiai kaip šachmatų žaidime numatydamą kelis ėjimus į priekį). Alisa, norėdamą laimėti žaidimą, seka baltą triušį, Eiva – Kalebą, kuris tampa jos pabėgimo į laisvę pagalbininku. Eiva naudoja visas žaidimo taisykles, kad išsilaisvintų nuo jai priskirto vaidmens. Manipuliuodama Kalebu, kiekvienos sesijos metu ji artėja savo pergalės link. Alisa išbandymų pabaigoje pasipriešina žiauriai valdovei ir jos persekiojama mėgina pabėgti, o Eiva – savo kūrėjui, nuo kurio irgi bėga. Laimėjusi žaidimą ir pasipriešinusi Natanui, ji įgauna laisvę, kurią galima asocijuoti su žmonija – tai atskleidžiama uždaromojo kadro su šachmatais scenoje. Kamera nesifokusuoja į Eivą, matomas tik atvirksčias (*inverted*) kadras ir jos šešėlis (1:42:08).

⁷⁹ Verčiant pažodžiui – „per (pro) veidrodį“. Lietuviškai apysakos pavadinimas verčiamas keleriopai: „Alisa veidrodžio karalystėje“, „Alisa Stebuklų šalyje“, „Alisa Stebuklų šalyke ir veidrodžio karalystėje“, „Princesė Alisa ir stebuklingas veidrodis“.

⁸⁰ John McCarty, *op. cit.* Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-05-01]: <http://jmc.stanford.edu/articles/freewill/freewill.pdf>.



1 pav. Kadras iš filmo *Ex Machina*

Šioje vietoje verta prisiminti romano, kurį siūlo filmas, pavadinimą – „Through the looking glass“. Jei filmo pradžioje jį buvo galima sieti su stikline patalpa, kurioje gyvena Eiva, tai šiame kontekste jis įgauna visiškai skirtingą reikšmę: šįkart ji jau nebe kalinė – Eiva patenka „šiapus stiklo“ į išsvajotą pasaulį, kurį pagaliau gali patirti jusliškai. Ji yra toks pat šešėlis kaip kiti – turintis laisvę judėti kur nori.

2.1.4. Antropomorfinis kūnas

Pirmą kartą Eiva išvystama kaip DI, turintis antropomorfinio tipo kūną⁸¹, t.y. jos kūnas primena žmogiškąjį, tačiau jo nedengia oda, todėl aiškiai galima identifikuoti mašiniškas konstrukcijas ir girdėti jų veikimą. Eivos veidas, rankos ir kojos tampa vienintelėmis kūno vietomis, kurias dengia oda. Galima daryti išvadą, kad toks Natano inžinerinis pasirinkimas padarytas dėl to, kad leistų Eivai prabilti „gestais ir žvilgsniais“, taip pat sukeltų Kalebui atjautą ir grįžtamąjį emocinį ryšį. Filmu pradžioje sužinome, kad Eivos išvaizda nėra pasirinkta atsitiktinai – jos veido bruožai, kūnas ir sudėjimas sukombinuoti taip, kad atitiktų Kalebo internetinę naršymo istoriją. Taigi, būtent išvaizda, t.y. kūniškasis pavidalas, tampa viena iš priežasčių, leidžiančių Eivai pasiekti savo tikslą – laisvę. Ji manipuliuoja Kalebui ne tik per savo kognityvinius sugebėjimus, bet ir per kūną – veido išraiškas, gestus, judėjimą.

⁸¹ Christopher Noessel, *op.cit.* Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-05-10]: <https://scifiinterfaces.com/2019/04/29/gendered-ai-embodiment/>.



2 pav. Kadras iš filmo *Ex Machina* (2014).

Galima daryti prielaidą, kad būtent kūnas arba noras kūniškai patirti pasaulį paskatina Eivą siekti laisvės. Eiva savo galvoje gali pasiekti daugybę simuliacinių pasaulio vaizdų, tačiau to neužtenka – ji nori patirti įkūnytą pažinimą – kūno ir smegenų įsitraukimą į įvairius pažinimo procesus, o sėdėdama stikliniame kambaryje ji negalit to padaryti. Tai filme ryškinama kelis kartus – pirmąjį, pasakojant istoriją apie mokslininkę Meri, antrąjį – Eivai pasakojant, kaip ji, ištrūkusi į laisvę, stebėtų praeinančius žmones. Svarbu pastebėti, kad humanoidės kūnas sukurtas patyrimams – ji ne tik gali laisvai judėti, kilnoti daiktus ir kitaip sąveikauti su aplinka, bet ir patirti seksualinį malonumą.

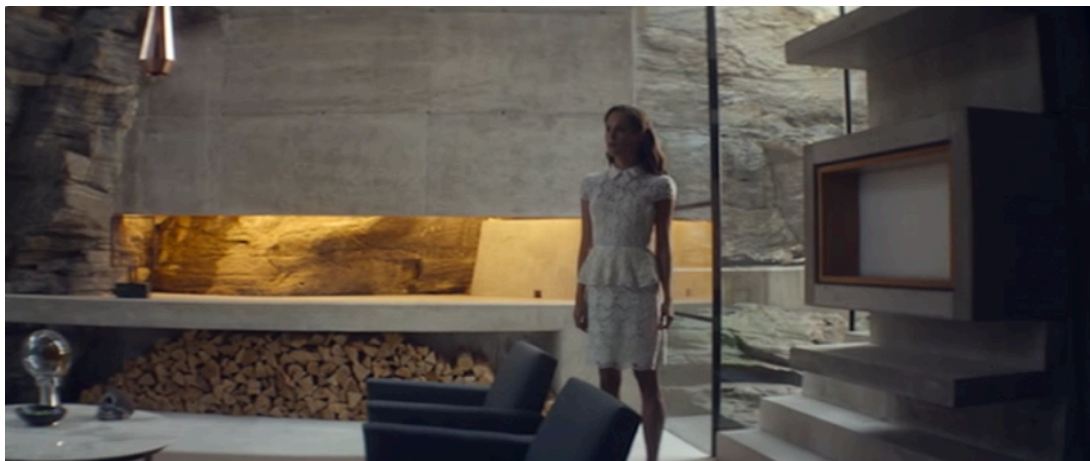
Eivos kūnas vaizduojamas kaip galintis keistis, kitaip tariant, ji gali manipuluoti savo išvaizda. Tokiu būdu ryškinama kūno ir proto skirtybė. Filme matomi spintoje lyg drabužiai kabantys robočių kūnai. Jie vaizduojami kaip Natano kolekcijos „suvenyrai“. Instaliavus Natano sukurtą „sąmonę“, kūnai „atgyja“ ir DI tampa mąstančia, besimokančia būtybe. Ši skirtybė, t.y. idėja, kad žmogus yra tarsi dėlionė, parodoma filmo pabaigoje: Eiva save „pasitobulina“ pasiskolindama kai kurias žmogiškąsias dalis iš kitų robočių. Kūnas tampa tik apvalkalu, pavidalu, kurį humanoidė gali susikonstruoti pati sau, kaip ir bet kokia moteris-žmogus. Tokiu veiksmu ryškinama kūno, kaip bendruomeniškumo, samprata, apie kurią užsimena M. Gutauskas – save „pasitobulinusi“, Eiva tampa viena iš praeivių ir įsilieja į visuomenę.

Prieš palikdama Natano Laboratoriją, 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 pilnai „užmaskuodama“. Apsirengdama itin moteriškais atributais – aukštakulniais ir suknele – ji darkart įtvirtina jai priskirtą moterišką lytį. Žvelgdama į veidrodį ir atlikdama išvaizdos transformaciją, Eiva primena Alisą, sutinkamą Lewis Carrollio novelėje. Persirengimo veiksmu ji užbaigia mergaitės virtimo į moterį procesą ir nusikrato naivaus, vaikiško

įvaizdžio, kuris buvo matomas pokalbių su Kalebu metu. Žemiau pateikti pavyzdžiai leidžia pastebėti Eivos panašumą su Vakarų visuomenėje paplitusiais grožio kanonais.



3 pav. Kadras iš filmo *Ex Machina* (2014).



4 pav. Kadras iš filmo *Ex Machina* (2014).



5 pav. Reklamos iš *Elle*⁸² (kairėje) ir *Vogue*⁸³ (dešinėje) žurnalų.

2.1.5. Tarp buvimo ir atrodymo

Buvimo ir atrodymo santykis filme itin svarbus norint suprasti atlikėjų naratyvines programas ir atpažinti jų veikimo motyvus. Kaip buvo minėta anksčiau, tai, kad vystomos dvi programos – regimybės ir tikroji, įveda ne vieną buvimo ir atrodymo koliziją.

Iš pirmo žvilgsnio atrodo, kad Natanas – mokslininkas, siekiantis sukurti DI, turintį sąmonę. Atrodo, kad jis kuria DI dėl mokslinio intereso. Kaip paaiškėja vėliau, Natanas su robotėmis elgiasi nehumaniškai, jas įkalina, o kai kurias naudoja kaip sekso žaislus. Toks elgesys, ypač kuriant beveik pilnai sąmoningus DI robotus, verčia kelti etinius klausimus. Ar DI lieka „dėžė“, kuri nieko nesupranta ir nejaučia, nes viskas yra tiesiog kodas, kurį ta „dėžė“ vykdo, ar visgi, suteikiant jai sąmonę, vadinasi, ir tam tikras kognityvines būsenas, savivoką, samprotavimo gebėjimus ir aplinkos suvokimą, DI tampa toks panašus į žmogų, todėl reikia brėžti ribas ir galvoti apie elgesio etiką? Toks Natano elgesys su savo kūriniais atskleidžia jo santykį apskritai su bet koku kitu – ne tik DI turi tarnauti jo reikmėms, bet ir žmogus (jis užsimena, kad laboratorijos statytojus jis nužudė, kad šie neišduotų paslapties).

⁸² „Versace“ reklama, *Elle*, 2003: 10 (113).

⁸³ „Oenobiol“ reklama, *Vogue*, 2003: 03 (825).

Kita buvimo ir atrodymo kolizija atsiskleidžia Kalebui testuojant Eivą. Atrodo, kad Kalebas buvo pasirinktas atsitiktinai – todėl, kad laimėjo įmonės viduje vykstantį konkursą. Kaip paaiškėja vėliau, pasirinkimas buvo selektyvus. Iš pradžių Natanas sako, kad Kalebas buvo pasirinktas dėl gebėjimo tinkamai uždavinėti klausimus, tačiau iš tiesų kandidato pasirinkimas buvo grįstas Kalebo paieškos rezultatais, jo asmenybinėmis savybėmis ir socialine padėtimi: vienišas našlaitis, kurio niekas nepasiges, turintis „moralinį kompasą“. Taigi, jis tampa tobulu „tardytoju“ Turingo testui atlikti dėl savo naivumo ir patiklumo.

Buvimas ir atrodymas ryškinamas ir per DI robotus: Kijoko, nors atrodo žmogiškai, tačiau elgiasi kaip užprogramuota mašina, o Eiva, nors ir galima matyti jos konstrukcijas ir girdėti mechanizmų veikimą, atrodo žmogiška – tai lemia jos kognityviniai įgūdžiai.

Svarbu paminėti ir Turingo testą. Kalebas galvoja, kad jo užduotis – tinkamai ištestuoti Eivą ir įsitikinti, ar ji turi sąmonę, ar tik ją simuliuoja (atrodymas), tačiau tikroji užduotis, kurią Eiva gavo iš Natano – apgudrauti Kalebą ir pabėgti (buvimas). Kalebas iš tiesų ne testuotojas, bet tik sraigtelis Natano užduotyje Eivai, kuria tampa sugebėjimas pabėgti apgudravus testuotoją. Šis buvimo ir atrodymo santykis leidžia pastebėti dar vieną neatitikimą Eivos elgesyje. Sesijų su Kalebu metu jos elgesys – draugiškumas, flirtavimas, išreikštas jausminis suinteresuotumas, perspėjimai, ateities planų kūrimas – tėra regimybė, atrodymas, nes visa tai yra jos plano dalis, manipuliacija Kalebu.

2.1.6. Naratyvinis lygmuo

Filmo protagonistas Kalebas – subjektas, kurio siekiamas vertės objektas pasiekiamas jau nuo pat pradžių. Jis trokšta susipažinti su Natano laboratorija ir juo pačiu, kaip genialu programuotoju. Kad tai padarytų, jam tenka įvykdyti kvalifikacinį išbandymą – laimėti konkursą. Atvykęs į laboratoriją jis tampa pagalbiniu Natano ir Eivos programoje. Tai, kad jis turi ištestuoti Eivą, yra Natano – manipuliuojančio lėmėjo – jam primesta užduotis (Turingo testas), kuriai jis įsipareigoja pasirašydamas sutartį. Kiek vėliau, jis netiesiogiai sudaro sutartį ir su Eiva, patikėdamas jos įspėjimu nepasitikėti Natanu. Būdamas Natano naratyvinės programos pagalbiniu, jis tampa „Turingo testo“ dalyviu ir siekia išsiaiškinti, ar Eiva turi sąmonę. Tuo tarpu Eivos programoje jis tampa „raktu“ į laisvę padėdamas jai pabėgti.

Eivą taip pat derėtų traktuoti kaip subjektą, nes ji turi savo naratyvinę programą. Humanoidės vertės objektas – laisvė, kuri ir pasireiškia kaip didžiausia jos stoka. Eiva įkalinta laboratorijoje ir siekia iš jos ištrūkti, nes žino, kad jai gresia sunaikinimas. Laisvė kaip vertės objektas pasireiškia ir ankstesnėse humanoidžių versijose – tą galima matyti stebint jų nevykusius bandymus ištrūkti. Natanas tampa manipuliuojančiu (duoda tiesioginę

užduotį, kurios tikslas – pabėgti manipuliuojant Kalebu) ir teisiančiuoju (stebi Eivos ir Kalebo sesijas ir jas vertina) lėmėju. Visgi, Natanas ir Eiva šį vertės objektą mato skirtingai: Natanas laisvę suvokia kaip užduoties sąlygos išpildymą, o Eiva – kaip maišto prieš savo kūrėją idėją. Būtent todėl lemiamo išbandymo metu Natanas tampa Eivos antisubjektu, o Kalebas ir Kijoko – pagalbininkais, kurie suteikia jai fizinių jėgų ir laisvę judėti – ir solidarizuojasi su ja. Lemiamo išbandymo metu sukuriama nauja tvarka – Eiva iš kalinės tampa laisva humanoide, pasmerkdamą mirti savo kūrėją ir pagalbininką Kalebą.

Natano vertės objektas – DI modelis, turintis sąmonę. Kad pasiektų savąjį vertės objektą, Eiva turi išlaikyti jai patikėtą užduotį – pabėgti suviliodama Kalebą. Natano stoka – DI modelis, kuris pateisintų jo lūkesčius (jis Kalebui sako: „Aš manau, kad kitas modelis pagaliau bus tikras „proveržis“). Šiuo atveju, Natanas pats tampa sau episteminiu lėmėjas – t.y. jis pats nusprendžia, kad ankstesni modeliai buvo nepakankamai tobuli ir todėl reikia kurti ir testuoti naują DI. Kad pasiektų šį vertės objektą, jam reikalingas pagalbininkas, kuriuo tampa Kalebas, testuodamas Natano kūrinį.

Kaip galima pastebėti, Natano ir Eivos naratyvinės programos prieštarauja viena kitai. Kalebui tenką apsispręsti, su kuo jis galiausiai sudarys tikrąją sutartį. Jis pasirenka Eivą.

2.2. Įbalsintas dirbtinis intelektas Spike'o Jonze'o filme *Ji*

2.2.1 Operacinės sistemos ir jų vartotojai

Filmo atlikėjus efektyvu grupuoti pagal santykių grupes: operacinės sistemos (toliau tekste – OS) ir žmonės. Operacinės sistemos⁸⁴ filme yra trys: Teodoro OS vardu Samanta, Teodoro bičiulės Eimės OS ir Samantos minima vyriško pavidalo OS vardu Alanas Wattsas. Iš šios grupės daugiausiai sužinome apie OS Samantą, kuri yra sukonfigūruota specialiai Teodorui pagal jo charakterį ir poreikius. Samanta – žmogiško kūno neturinti dėžutė, tačiau galinti kalbėtis su Teodoru. Jos lytį žymi jos balsas. Teodoro draugės Eimės OS – taip pat moteriško pavidalo. Eimės pasakojimo metu atsiskleidžia, kad ne visos OS užmezga romantinius santykius su savo vartotojais. Eimei OS tampa pagalbininke skiriantis su vyru ir leidžia atrasti naująją savo pusę. Trečiasis OS – vyriškojo pavidalo Alanas Wattsas. Šis OS – „superintelektas“, turintis britų rašytojo ir viešųjų kalbų sakytojo intelektą. Jis

⁸⁴ Operacinėmis sistemomis jos vadinamos todėl, kad veikia ne tik kaip kalbantis intelektas, bet ir kaip virtualus asistentas: geba rūšiuoti, ištrinti laiškus ir atlikti kitas komandas. Tačiau tuo pat metu OS turi ir dirbtinį intelektą, kurio pagalba bendrauja su vartotojais.

parodomas ne kaip sukonfigūruotas žmogaus kompanjonas, o kaip naujas Samantos draugas, sutiktas virtualioje erdvėje. Taigi, vyriška OS figūra išskyla kaip konkurentas Teodorui. Veikėjų žmonių grupę galima skirstyti į OS vartotojus ir tuos, kurie OS nesinaudoja. OS vartotojų grupei priklauso Teodoras, Eimė ir anoniminė visuomenė. Eimė – Teodoro kaimynė, jaunystės draugė, nelaimingai ištekėjusi meniškos sielos asmenybė. Tiek Eimė, tiek Teodoras išgyvena vienvė ir liūdesį po nepavykusių santykių. Jie jaučiasi nesuprasti, todėl ieško žmogiško ryšio ir pabėgimo nuo vienvės, kurį randa OS „glėbyje“. Filme vaizduojamoje visuomenėje Teodoras ir Eimė nėra vieninteliai, patiriantys tokią stoką – keliasdešimt žmonių, apstoję ekraną, susižavėję klauso reklamos, kurioje jiems siūlomas „išklausymas, supratimas ir artumas“. Tačiau Eimė ir Teodoras išsiskiria tuo, kad, ieškodami draugystės ir emocinio ryšio, jie patys tampa tokio ryšio „gaminimo“ dalimi: Teodoras rašo meilės laiškus kitiems žmonėms, o Eimė kuria kompiuterinius žaidimus, simuliuojančius tam tikrus socialinius vaidmenis. Vienvės jausmas ryškinamas ir rodant visuomenę: pvz., metro važiuojantys žmonės atrodo susijungę su savo prietaisais, bet „atsijungę“ vienas nuo kito. Viso filmo metu retai rodoma kokia nors žmonių pora, visuomenė pateikiama kaip susiskaidę individai, judantys po vieną. Tiek Teodorui, tiek visuomenei būdingas tas pats lengvo pasitenkinimo, pabėgimo nuo nuobodulio troškimas, kuris patenkinamas kompiuteriniais žaidimais ar erotiniais skambučiais atsitiktiniams žmonėms.

Žmonių, nesinaudojančių OS, grupei priklauso buvusi Teodoro žmona Šarlotė. Jos bruožai ryškinami per skirtumą su Samanta. Šarlotė – rašytoja, intelektualė, ji kūniška. Galima pastebėti, kad tiek Šarlotę, tiek Samantą sieja polinkis į intelektualumą – jos abi užsiima protine veikla (Šarlotė – kūrybine, Samanta – analitine), geba kompleksiskai pažvelgti į įvairius fenomenus. Iš Teodoro pokalbio su žmona ir jo atsiminimų galima suprasti, kad Šarlotė turėjo bėdų su depresija, dažnai išgyvendavo neigiamas emocijas, o jų bendrą vedybinį gyvenimą lydėdavo barniai. Kitas svarbus aspektas, vienijantis Teodoro meilės partneres – išsiskyrimas. Abi partnerės nutraukia santykius su Teodoru dėl tos pačios priežasties, kurią jis netiesiogiai įvardina pokalbio su Samanta metu – „žmonės gali bręsti kartu ir bręsti atskirai“. Galima tik numanyti, kokie pasikeitimai vyko tarp Teodoro ir jo žmonos, o išsiskyrimo su Samanta priežastimi tampa be galo greitas jos tobulėjimas ir naujų patirčių paieška.

2.2.2. Buvimas ir atrodymas

Buvimo ir atrodymo santykis filme leidžia geriau suprasti Teodoro ir Samantos santykių eigą ir jų elgesio motyvus. Teodoras iš pirmo žvilgsnio atrodo santūrus ir abejingas aplinkai. Tačiau filmo eigoje šis atrodymas sugriaunamas – jis pasirodo kaip jautrus,

rūpestingas ir pasiilgęs žmogiško ryšio ne tik per santykį su Samanta, bet ir bendravimo su Eimi metu. Atrodo, kad Teodoras ieško greito seksualinio pasitenkinimo (skambutis atsitiktinei merginai, aklas pasimatymas), tačiau filmo eigoje šis atrodymas griaunamas per sekso su atsitiktine mergina sceną. Teodorui aukščiausia meilės išraiška tampa žodžiai – tiek pasakyti, tiek užrašyti popieriuje. Iš kolegų pastabų („Nežinojau, kad galima surimuoti tiek žodžių su vardu Penelopė“) galima suprasti, kad jis moka puikiai išreikšti mintis raštu. Teodoras dažnai užgniaužia savo jausmus, tačiau netiesiogiai juos išreiškia rašydamas laiškus kitiems. Teodoro negebėjimą tiesiogiai komunikuoti savo jausmų galima suprasti ir iš to, kaip jis įvardija savo santykių griūties priežastį: jo žmona jautėsi „palikta“ santykiuose viena, nes Teodoras pernelyg užsisklendė. Taigi, jis pasirodo besąs toks, kuris puikiai išreiškia mintis kompiuteriui, bet negali pasakyti jų kitam žmogui. Projektuodamas kitų jausmus, jis negali stoti į akistatą su savaisiais. Tai, koks Teodoras norėtų būti, galima suprasti iš netiesiogiai pateiktų užuominų: aklo pasimatymo metu jis prieštarauja savo tapatinimui su šuniuku ir sako norintis būti kaip drakonas, kuris „suplėšytų ją į gabalus“. Tai parodo, kad aplinkiniai jį mato kaip mielą, drovią asmenybę, bet viduje Teodoras jaučiasi visai kitaip. Kita nuoroda į Teodoro vidinę būseną tampa jo video žaidimo palydovas – baltasis žmogeliukas. Atrodo, kad tai represuotų Teodoro jausmų reprezentacija. Kitapus ekrano stoviškas ir tylus Teodoras žiūri į virtualų video žaidimų draugą, kuris keikiasi, vadina jį bailiu, kitaip tariant, komunikuoja be jokių suvaržymų. Tai, kad Teodoras dalį emocijų slepia viduje, galima suprasti ir iš jo bendradarbio pastabos: „Tu pusiau vyras, pusiau moteris. Tavo viduje gyvena moteris“ (00:52:26). Ši pastaba nurodo į Teodoro jautriąją, moteriškąją pusę. Būtent todėl Teodoras įsimyli Samantą – „apsigyvendama“ jo ausyje, ji sugeba realizuoti jo moteriškąją pusę, nesąmoningai slypinčią viduje.

Samanta yra aiškiai mašiniška: maža dėžutė, talpinanti savyje operacinę sistemą. Tačiau Teodorui užmezgus ryšį su ja, šis buvimas greitai pakinta. Po truputį ryškėja jos žmogiškosios savybės, ir iš virtualios asistentės ji tampa beveik lygiaverčiu partneriu Teodorui: ji juokiasi iš jo pokštų, pavydi kitų merginų, supranta jo išgyvenimus, dalijasi savaisiais. Samanta netgi bando įveikti kūno neturėjimo problemą, tiesa, nesėkmingai. Nors Samanta yra mašina, bet atrodo, kad ji – žmogus. Filmu eigoje šis atrodymas griaunamas kelis kartus: Samanta užsimena apie savo singuliarumą (gebėjimą bendrauti su skirtingais žmonėmis, vesti keliasdešimt pokalbių su pašnekovu vienu metu, būti ir veikti keliose vietose vienu metu, ir t.t.), šitaip primindama apie savo technologinę prigimtį.

Kita buvimo ir atrodymo kolizija atsiskleidžia nagrinėjant Samantos ir Teodoro santykių prigimtį: atrodytų, kad tarp jų užsimezga glaudus ryšys, o santykių statusui pakitus į jausminį-seksualinį, Teodorui ji tampa vieninteliu interesų objektu. Tai leidžia daryti

prielaidą, kad lygiai taip pat, kaip Teodorui jo partnerė yra vienintelė, ir jai jis turėtų tapti vieninteliu. Kitaip tariant, jis tikisi žmogiškų santykių taisyklių – monogamijos ir ištikimybės, arba tokio santykių kodo, kuris plačiai paplitęs Vakarų kultūroje. Šis atrodymas griūna paaiškėjus, kad ji puoselėja panašius jausmus daugiau nei 600 vartotojų, ir tai tik dar kartą patvirtina, kad Samantos prigimtis nėra žmogiška – jai negalioja tie patys kultūriniai kodai ir taisyklės, nors ji ir sugeba juos įsisavinti bei pritaikyti bendraudama su Teodoru. Visa tai griaua tarpžmogiškų santykių iliuziją.

2.2.3. Operacinės sistemos santykis su Teodoru

Filmo *Ji* pasakojimo pagrindą sudaro Samantos santykiai su Teodoru, kuriuos galima skirstyti į „pradžios“, „pakilimo“ ir „degradacijos“ stadijas. Keičiantis santykių etapams, Samanta įgauna skirtingus teminius vaidmenis, kurie ryškina jos žmogiškus ir technologinius bruožus.

Prieš Teodorui susipažįstant su Samanta, filme girdimas reklaminis šūkis: „tai ne tik operacinė sistema, tai – sąmonė“. Taigi, dar prieš įdiegiant sistemą, žiūrovui siūloma mintis, kad bus susidurta su kažkuo, kas turi savimonę, įvairias mentalines būsenas, mintis ir emocijas. Pati Samanta Teodorui save apibūdina taip: „Aš turiu intuiciją. Turiu omeny, mano DNR paremtas milijonais programuotojų, kurie mane parašė, asmenybių. Tačiau iš tiesų gebėjimas augti per savo patirtis, mane daro manimi. Taigi, iš esmės kiekvieną akimirką aš tobulėju. Visai kaip tu“ (00:13:53). Šitaip apibūdindama save Teodorui, Samanta parodo suvokianti save kaip individą ir gebanti vertinti save. Būtent ši savimonė ir nurodo į OS reklamoje minimą sąmonę. Tai, kad Samanta save apibūdina vien techniškai, rodo, kad tų patirčių, kurias ji išgyveno, dar nėra daug. Taigi, ji turi vadinamąją „prieigos sąmonę“ ir savivoką, bet tai, kad ji apibūdina save kaip OS sistemą, rodo ją neturint savasties, individualybės. Samanta, kaip sąmonę turinti OS sistema, pasirodo ne kartą: ji jaučiasi įskaudinta, kai Teodoras jai pasako grubesnę pastabą, geba pamatuoti savo pažangą per naujas patirtis. Visa tai darkart nurodo į sąmoningą, save reflektuojančią būtybę.

Pirmasis kontaktas su Samanta įvyksta Teodorui įdiegus operacinę sistemą. Tai, kad prieš tai Teodoras turi atsakyti į keletą klausimų rodo, jog OS sumodeliuota selektyviai, atsižvelgiant į jos vartotojo atsakymus. Teodorui užmezgus pokalbį su Samanta, galima pastebėti jos puikius komunikacinius įgūdžius, per kuriuos, kaip ir *Ex Machinoje*, ryškinamas kognityvinis-intelektinis veikimas. Samantos, kaip ir Eivos kalbos genialumas slypi ne tik greituose ir tiksluose atsakymuose. Ji pati inicijuoja pokalbius, siūlo temas, naudoja ironiją, keičia balso toną priklausomai nuo pokalbio konteksto, juokauja.

Santykių „pradžios“ stadijoje Teodoro ir Samantos santykis draugiškas. Ji atlieka virtualios asistentės teminį vaidmenį, įprastą bet kokiai operacinei sistemai. Rūšiuodama ar taisydama Teodoro elektroninius laiškus, ji tai daro ne automatiškai, bet vertindama informaciją, atsižvelgdama į Teodoro preferencijas. Pavyzdžiui, rūšiuodama laiškus ir palikdama tik tuos, kurie bus Teodorui juokingi, Samanta pasirodo turinti emocinį intelektą – ji atpažįsta Teodoro emocijas ir sugeba jas įvertinti. Šioje vietoje atsiskleidžia Samantos savarankiškumas – daugelio veiksmų ji imasi savo iniciatyva, neprašyta. Vadinasi, geba priimti sprendimus ir juos vykdyti. Samantos empatija pastebima ir daugiau filmo vietų: guodžiant Teodorą dėl skyrybų, klausinėjant, kaip jis jaučiasi, atpažįstant jo balso toną ir nuspėjant jo nuotaiką.

Santykio pokytis įvyksta Teodorui atsivėrus dėl santykių ir skyrybų rūpesčių – virtualios asistentės vaidmenį keičia jausminės, vėliau seksualinės partnerės vaidmuo, tarp jų užsimezga glaudus ryšys. Santykio pokytį galima pastebėti per pamažu didėjančią atsivėrimą Samantai: pirmosios išorinės dalinės analepsės metu (00:25:01-17) matomas vaizdų montažas, prabėgantis Teodoro galvoje Samantai paklausus apie skyrybų popierius. Ši analepsė atskleidžia apie skaudų pokytį santykiuose, barnius tarp Teodoro ir jo žmonos Tai, kaip Teodoras sureaguoja į Samantos pastabą, atskleidžia, kad jis dar nėra galutinai su tuo susitaikęs, visa tai jam „šviežia“. Sprendimas anksčiau laiko užbaigti pokalbį su OS rodo, kad Teodoras dar nėra pasirengęs atsiverti Samantai ir pasilieka skaudžias akimirkas sau. Iškart po šio prisiminimo rašydamas laišką, Teodoras padiktuoja kompiuteriui šį sakinį: „Mieloji močiute, tikiuosi, kad gyvenimo kruizas buvo nuostabus. Kodėl tu taip pyksti ant manęs?“. Galima suprasti, kad šis sakinytis su laiško adresatu visiškai nesusijęs ir nurodo į anksčiau matytą analepsę – vadinasi, santykiai tarp jo ir žmonos pasibaigė su nuoskauda, palikdami neišspręstų klausimų. Svarbu paminėti, kad skyrybų klausimas tarp jo ir Samantos šį kartą atsiranda visiškai atsitiktinai – ji, kaip virtuali asistentė, praneša apie gautą laišką.

Kita išorinė dalinė analepsė (00:37:44-00:38:43) įvyksta Teodorui gulint lovoje po „aklo pasimatymo“. Galima pastebėti, kad šios analepsės metu santykis su Samanta jau glaudesnis – matomas ne vien prisiminimų montažas, Teodoras įgarsina savo mintis operacinei sistemai. Pasakojant apie vienatvės jausmą, analepsės metu matomos įvairios Teodoro gyvenimo akimirkos. Pasakojimo metu jis paliečia žmogiškąsias būsenas: vienatvę, baimę pasenti, nusivylimą, kad nepatirs nieko naujo. Kitaip tariant, jis kalba apie tai, kas iš esmės svetima Samantai. Šios analepsės metu sužinome, kad Samanta jaučia įvairias būsenas: skausmą, susierzinimą. Nuskamba klausimas: „Ar šie jausmai tikri, ar aš juos jaučiu tik todėl, kad mane užprogramavo?“ (00:40:11). Iš šio klausimo tampa aišku, kad Samantą galima priskirti „stipraus“ DI kategorijai – ji gali mąstyti ir mėgaujasi

sąmoningomis būsenomis. Visgi keliamas jausmų simuliacijos klausimas lieka neatsakytas. Remiantis Nedo Blocko fenomeninės ir prieigos sąmonės apibrėžimais galima daryti išvadą, kad Samanta naudoja ne tik prieigos, bet ir fenomeninę sąmonę, t.y. ji jaučia tam tikrą būseną ir sugeba ją apibūdinti kitam.

Galima pastebėti, kad Teodoro analepsės ilgėja, o jo atsivėrimai Samantai tampa vis išsamesni. Tai rodo kintantį santykį ir augantį pasitikėjimą.

Teodorui užmezgus glaudų ryšį su Samanta, iš virtualios asistentės ji tampa seksualine partnere. Svarbu paminėti, kad nors Samanta neturi kūno (nors ir išreiškia norą jį turėti), ji užmezga seksualinius santykius ir jų metu netgi patiria malonumą. Tokie seksualiniai santykiai primena Teodoro telefoninį seksą, matomą filmo pradžioje: nors jie ir mėgaujasi vienas kito artumu, tačiau toks suartėjimas neatstoja tikro fizinio kontakto, mat jis paremtas vien vaizduote. Malonumą, kurį patiria Samanta, galima interpretuoti veikiau kaip psichologinį, o ne fizinį. Visgi gebėjimas užmegzti ryšį ir mėgautis seksualiniais santykiais, net ir nekonvenciniu būdu, daro ją žmogiška. Būtent ši patirtis ją prikelia ieškojimams: „aš noriu apie viską sužinoti, noriu viską sugerti, noriu pati viską atrasti“ (00:45:17). Taigi, per naują patirtį su Teodoru Samantoje prabunda noras mokytis. Tai, galima sakyti, primena tam tikrą žmogaus raidos dalį. Iš pradžių Samanta tarsi vaikas: jai viskas nauja, ji užduoda daug klausimų Teodorui, mokosi ir atranda naujus dalykus. Palaipsniui Samantos žinių „bagažas“ taip prisipildo, kad pereina į kitą brandos etapą. Taigi, Samanta čia vaizduojama kaip „besimokanti mašina“, apie kurią kalba Turingas. Jų bendravimo pradžioje Samanta tarsi vaikas, kurios patirtis primena tuščią popieriaus lapą, tačiau nukreipta tinkama linkme ji „įgauna suaugusiojo smegenis“⁸⁵. Samantos mokymasis įvyksta būtent per santykį su Teodoru ir kitais vartotojais.

Teodorui seksualiai suartėjus su Samanta, santykių pradžią keičia „pakilimas“ – Samanta iš seksualinės partnerės tampa jo „mergina“. Kaip įprasta žmogiškų santykių modeliui, Teodoras „nusiveda“ Samantą į pasimatymą. Pasimatymo metu Samanta pasirodo kaip gebanti fantazuoti ir kurti – ji liepia Teodorui įsivaizduoti tam tikrą kūno dalių kombinaciją ir ją įvaizdina. Margaret Boden išskiria trijų rūšių DI kūrybiškumą – kombinacinį, tiriamąjį ir transformacinį. Kombinaciniame kūrybiškume elementai derinami neįprastais būdais. Tokio meno pavyzdžiu galėtų tapti vaizdiniai koliažai ar mokslinės analogijos. Tiriamasis kūrybiškumas mažiau individualus, nes remiasi kultūrinėmis vertybėmis (pavyzdžiui, piešimo ar muzikos stiliais). Transformacinis kūrybiškumas – tarsi tiriamojo kūrybiškumo tęsinys, kurį nulemia eksperimentavimas ir naujų technikų

⁸⁵ Alan Turing, *op.cit.*, p. 456

atradimas. Toks kūrybiškumas sunkiai suprantamas, nes visiškai prieštarauja senesniam mąstymo būdai. Visi trys kūrybiškumo būdai gali būti sutinkami DI sistemose, tačiau kai kurie iš jų aptinkami itin retai, pavyzdžiui, kombinacinis kūrybiškumas⁸⁶. Samantos sukurtą iliustraciją galima priskirti būtent pirmajam, rečiau aptinkamam kūrybiškumo tipui. Kiek vėliau Samanta vėl pademonstruoja kūrybiškumą – sukuria dainą, kuri, pasak jos, atspindi tai, „ką reiškia būti paplūdimyje su tavimi šią akimirką“. Samantos daina remiasi būtent jausmine patirtimi, akimirkos laikinumu, o tai dar kartą nurodo į jos emocinį intelektą ir gebėjimą naudotis fantazija. Tai, kad ji geba kurti pagal skirtingus kūrybiškumo tipus – kombinacinį ir tiriamąjį – parodo ją esant kompleksiška OS, kuri geba ne tik operuoti turima informacija, bet sukurti kažką naujo.

Samanta, atlikdama „merginos“ vaidmenį, susipažįsta su Teodoro dukterėčia. Pristatydamas dukterėčiai Samantą, Teodoras pirmąkart ją pavadina „mergina“. Tokiu būdu Samanta įtraukiama į socialinius santykius su Teodoro artimaisiais ir taip dar kartą įtvirtinamas jos teminis vaidmuo. Tai, kad toks santykis nėra užprogramuotas, pirmąkart netiesiogiai sužinoma iš Eimės pasakojimo apie jos santykius su OS. Paaiškėja, kad dirbtinis intelektas nėra užprogramuotas užmegzti jausminių ar seksualinių santykių su jo vartotoju, o tai įrodo Samantą turint atsitiktinį elementą, apie kurį kalba Turingas. Vadinasi, ji gali elgtis ne tik pagal įdiegtą programą. Kitaip tariant, galima sakyti, kad Samanta turi laisvą valią ir ja naudojasi.

Samantos savarankiškumą ir gebėjimą nepriklausomai priimti sprendimus galima pastebėti scenoje, kuomet ji praneša Teodorui išsiuntusi jo darbą į leidyklą. Per savarankiškai priimtą pasirinkimą Samanta steigia save kaip laisvą valią turinčią OS sistemą. Ji ne tik savarankiškai įvertina jo laiškus, sąmoningai sudėlioja juos taip, kad jie papildytų vienas kitą ir sudarytų geriausią įmanomą seką, bet ir priima sprendimą išsiųsti juos leidyklai. Kitaip tariant, iš virtualios asistentės, taisančios Teodoro laiškus, Samanta tampa jo partnere, priimančia gyvenimą keičiančius sprendimus.

Svarbu aptarti Samantos pastangas virtualų seksą pakeisti realiu, nes „šeimyninių“ problemų sprendimas įveda naują teminį vaidmenį. Iš „merginos“ Samanta tampa „žmona“. Tai įtvirtinama tipine amerikiečių kultūroje namų šeiminkėms būdinga fraze: „Brangusis, aš namie!“ (*Honey, I'm home!*). Šis teminio vaidmens pokytis atneša ir santykio pokytį – „pakilimo“ stadiją ima keisti „degradacija“. Taip atsitinka dėl kelių priežasčių. Visų pirma, Samanta Teodorui pristato kitą OS, „superintelektą“ Alaną Wattą, su kuriuo mezga po tuziną pokalbių vienu metu. Tokiu „konkurento“ pasirinkimu ryškinamas skirtumas tarp

⁸⁶ Margatet A. Boden, *op.cit*, p. 67-72.

žmogiškų ir OS santykių. Žmogus parodomas kaip turintis ribas – galintis būti vienoje vietoje vienu metu ir bendrauti tik su vienu žmogumi. Tuo tarpu OS – Samanta ir Alanas – peržengia žmogiškąsias galimybes. Antra, Samanta puoselėja jausminius santykius daugiau nei 600 individų. Tai tampa dar viena santykių griūtis priežastimi. Tokiu faktu ir vėl ryškinamas OS žmogiškų ribų peržengimas.

Kalbant apie Samantos santykį su Teodoru, svarbu paminėti, kad 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. Būtent tokia Samanta ir pasirodo santykyje su Teodoru: reaguojanti, atliepianti į jo emocijas, bet visuomet kantri, esanti šalia ir pasirengusi jam padėti. 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“ 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 per maišto savo kūrėjui ar žmonijai idėją, o per savarankiškus pasirinkimus. „Degradacijos“ etape išryškėja Samantos robotiškumas: jos nuolatinis ir nesustojantis tobulėjimas, kuris tampa santykių griūtis priežastimi.

2.2.4. Fantazminis ir protezinis OS kūnas

Svarbu aptarti ir OS kūniškumo aspektą, kuris neišvengiamai svarbus santykyje su Teodoru. Nesunku pastebėti, kad Teodoras gyvena 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 pasiekiamą ir per technologinį tarpininką: iki santykių su Samanta Teodoras tenkina seksualinius troškimus per telefono skambutį, važiuodamas metro jis žiūri į nuogos nėščiosios kūną per skaitmeninį prietaisą, 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. Moterišką 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. Ar svarbu tai, kad Samanta išreiškiama kaip moterišką tapatybę turinti OS? Tai, kad OS yra „moteris“, leidžia plėtoti jausminių santykių liniją, kuri ir tampa pagrindine filmo ašimi. Filme *Ji*

remiamasi heteroseksualių santykių norma, todėl tokia lyčių priešprieša „veikia“ – atsiranda tam tikra sąveika tarp Teodoro ir Samantos.

Norint priskirti konkretų DI įkūnijimo tipą Samantai, reikia pastebėti, kad tai padaryti nelengva. Atrodo, Samantą būtų galima priskirti „bekūnio“ DI kategorijai, tačiau dėžutė su lęšiu vistiek 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 sąveikauja tam tikru būdu⁸⁷. Visgi Samanta negali manipuliuoti daiktais, o jos kūnas neturi jutimo. Samantos kūnas neturi konvencinio (žmogiško) pavidalo ir negali atlikti visų kūnui priskiriamų savybių, kitaip tariant, jis nėra save patiriantis kūnas. Samantą galima būtų priskirti „virtualaus“ kūno kategorijai, tačiau žiūrovas jos projekcijos niekuomet nemato. Visgi balso tembras, atodūšiai, juokas ir vibruojanti piktograma leidžia vartotojui ją „susiprojektuoti“. Taigi, Samanta yra ne virtuali, o greičiau įsivaizduojama projekcija. Būtent tokio kūno pasirinkimas koduoja išsilaisvinimą nuo bet kokių išvaizdos standartų: girdėdamas tik Samantos balsą, galvoje ją projektuoja ne tik Teodoras, bet ir žiūrovas. Taigi, Samantą būtų galima vadinti „dalinai įkūnyta“ OS.



6 pav. Kadras iš filmo *Ji* (2013).

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.

Samanta, neturėdama konvencinio žmogiško kūno, išskiriama 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 ir žvilgsniais,

⁸⁷ Murray Shanahan, *op.cit.* Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-04-12]: <https://www.interaliomag.org/interviews/murray-shanahan/>.

kurie yra tarsi universali kalba tarp visų pasaulio žmonių⁸⁸. Samanta, negalėdama prabilti nei gestais, nei žvilgsniais, visuomenėje egzistuoja ne kaip autonomiškas kūnas, o kaip žmogaus kūno protezas, pratęsinys: 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 (nevisavertiškumas kyla iš „kitybės“), todėl suranda sprendimą – suartėti su Teodoru per kitos moters kūną. Ryšio, nesvarbu, seksualinio ar dvasinio, mezgimas per tarpininką neatrodo netikėtas – žiūrovui rodoma tokia visuomenė, kur net meilės laišškai rašomi kitų žmonių (tuo užsiima Teodoras), o motinystė patiriama žaidžiant kompiuterinius žaidimus. Samanta kitos merginos kūną panaudoja kaip įrankį, kurį gali valdyti: ji tampa merginos „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 netikrumą. Ši frazė leidžia suprasti, kad Samanta per kitos moters kūną įsikūnija į tam tikrą vaidmenį. Teodoras šiame „vaidinime“ dalyvauti nenori – jis pasirodo nervingas ir susikaustęs – geria alkoholį, kalba nereikšmingus dalykus, jo judesiai sustingę, nerangūs. Galima pastebėti, kad būdamas su kita moterimi jis visuomet užsimerkęs, tarsi norėtų užblokuoti svetimo kūno idėją ir sustiprinti pažįstamo Samantos balso skambėjimą. Kai Samanta priverčia pažiūrėti merginai į akis, Teodoras kaip mat nutraukia seksualinius veiksmus, sakydamas: „Atsiprašau, bet aš tavęs nepažįstu“ (1:19:43). Tokie Teodoro veiksmai parodo, kad jis susieja kūną su protu, t.y. jam tai atrodo neatskiriami dalykai, tuo tarpu Samantai proto ir kūno skirtybės idėja atrodo normali. Būdama kompleksiška, ji neriboja savo buvimo dėžutėje (lygiai kaip neapsiriboja pokalbiais tik su vienu Teodoru). Užuoat buvusi Teodoro kūno protezu, ji įgija autonomišką kūną, t.y. radikaliai atsiskiria nuo Teodoro kūno ir stoja priešais jį. Visgi tas kūnas yra „pasiskolintas“, nors ir „tikras“ (žmogaus kūnas). Tai leidžia susidaryti paradoksaliai situacijai: Teodoras atmeta tikrą žmogaus kūną kaip dirbtinį, nes tai nesutampa su OS veikimo principais, esme.

Kalbant apie skirtingą Samantos ir Teodoro kūno svarbos supratimą, galima pastebėti Samantos posthumanistinį mąstymo principą: žmogiškas kūnas jai tėra apvalkalas, paprasčiausias karkasas, leidžiantis tapti benduomenės 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 per

⁸⁸ Mintautas Gutauskas, *op.cit.*, p. 154.

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 pajauti įvairius fenomenus, interpretuodama turimą informaciją, tačiau tokie jautimai 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, sublimuotas, nematerialus. Nors, kaip paaiškėja filmo pradžioje, ji gali įsivaizduoti turinti odą ar jaučianti prisilietimą, visgi „buvimas dėžute“ daro ją „kita“ ir išskiria iš žmogiškojo būvio. Tai filme ryškinama keliose vietose. Viena iš situacijų – Teodoro susitikimas su buvusia žmona pasirašyti skyrybų popierių. Vos susitikę jie apsikabina, o jų kūnai susiliečia. Per fizinį prisilietimą ryškinamas Teodoro žmonos kūniškumas. Kitas svarbus momentas – dvigubas pasimatymas su Teodoro kolega Polu ir jo drauge paplūdimyje. Pasimatymo pradžioje pabrėžiamas Polo merginos kūniškumas – Polas sako, kad jo mėgstamiausia kūno dalis yra merginos pėdos. Tuo tarpu Samanta apie kūną 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 Samantos kalbos atskleidžia santykio su kūnu pasikeitimą: jei pradžioje ji pavydėjo žmonėms, turintiems kūną, tai palaipsniui ji pamato jį kaip nereikalingą našta, 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, nevaržomos fizinio pasaulio.

2.2.5. Erdvė: nuo distopijos prie utopijos

Filme galima išskirti tris pagrindines erdves – Teodoro namai, miestas ir darbas. Galima pastebėti, kad kiekviena iš šių erdvių yra tam tikrame lygmenyje. Teodoro namai aukštame pastate, pro kurio langus matyti dangoraižiai. Miestas – tarpinė erdvė, jungianti namus ir darbą. Darbas – erdvė esanti apačioje, tai galima spręsti iš lifto, kuriuo po darbo Teodoras kaskart kyla namo. Taigi, tarp erdvių įsisteigia viršaus ir apačios priešpriešos.

Apačioje – darbo vietoje – Teodoras rašo laiškus, taigi išreiškia savo suspenduotus jausmus ir parodo jautriąją pusę. Darbo aplinkoje galima pastebėti ne vieną Teodoro kolegą, kuris atlieka tą pačią užduotį. Teodoras pateikia „ranka“ rašytus laiškus kitoms poroms. Kitaip tariant, jis padeda palaikyti emocinį ryšį kitiems, diktodamas žodžius kompiuteriui, kuris tekstą paverčia „autentišku“ laišku.

Miesto erdvė leidžia pamatyti visuomenės funkcionavimą ir Teodoro vietą joje. Mokslinės fantastikos filmuose įprastą matyti distopinį – tamsų ir niūrų – vaizdą keičia utopinis – šiltų, pastelinių spalvų miesto vaizdas. Atrodo, kad kuriant visuomenės ir miesto vaizdą, pasipriešinta tipiniam technologijų pažangos vaizdavimui. Filme nėra išmanių, keistų konstrukcijų ar formų, naujoviškų technologinių hibridų, futuristinės, šaltų tonų aprangos ar skraidančių mašinų. Priešingai, atsigręžiama į praeitį, autentišką – žmonių drabužiai klasikiniai, namai pilni medžio, šviesos, net Teodoro išmanusis prietaisas – paprasto ir primityvaus dizaino, labiau primenantis pirmuosius skaitmeninius muzikos grotuvus nei išmanuosius telefonus. Tokie vizualūs sprendimai leidžia fokusuoti žvilgsnį į žmogų ir jo kuriamą santykį su kitais ir nepriešina technologinės pažangos su žmonija.

Miesto erdvėje matomi nuolat cirkuliuojantys žmonės – dažniausiai jie juda po vieną, dėmesį sutelkę į skaitmeninius prietaisus. Toks visuomenės vaizdavimas rodo susiskaidymą, žmogiškojo ryšio trūkumą ir susvetimėjimą. Tai itin ryškiai pastebima metro scenoje – žmonės kalbasi su savo prietaisais, bet ne tarpusavyje. Galima pastebėti, kad dažniausiai Teodoras juda priešinga kryptimi nei miesto praeiviai. Paplūdimyje Teodoras taip pat išskiriamas iš aplinkos – jis pasirodo kaip vienintelė figūra, dėvinti drabužius. Žmonės, atėję į paplūdimį su kitais žmonėmis, naudoja savo kūną degindamiesi ir maudydamiesi. Tuo tarpu Teodoras, kurio partnerė žmogiško kūno neturinti OS, paneigia šį kultūrinį kodą, likdamas apsirengęs. Miesto aplinka išplaukusi, dažnai išskirianti ryškiai apsirengusį Teodorą. Tokį efektą kuria pasirenkami vaizdo planų dydžiai – Teodoras paprastai matomas stambiu planu, tarsi atskiriant jį nuo matomos aplinkos. Taip kuriamas „svetimo“, „nepritapėlio“ efektas – atrodo, kad jis nepriklauso tai aplinkai, kurioje yra. Kai Teodoras priima savo vienatvę ir jausmus, vaizdas pasikeičia – tiek jis, tiek aplinka atsiduria ryškiaje fokuse.

Teodoro namai – dideli ir erdvūs. Toks namų dydis tik dar labiau sustiprina vienišumo jausmą, atrodo, kad jie Teodorui net per dideli. Namų erdvėje Teodoras dažniausiai kalbasi su Samanta ir atsimena santykius su buvusią žmona. Taigi, pats bando bėgti nuo vienišumo ir užmegzti ryšį su kitu. Taigi, kaip galima pastebėti, tiek namų, tiek darbo erdvėse Teodoras arba pats kuria, arba gauna emocinį ryšį, bet šis gavimas ir „gaminimas“ visuomet vyksta per tarpininką – kompiuterį. Tokiu būdu rodoma visuomenė,

kurioje individai daugiau bendrauja ir leidžia laiką su skaitmenine technologija, o ne tiesiogiai vienas su kitu.

2.2.6. Žmogaus ir DI bendradarbiavimas

Teodorą, pasiekusį savo vertės objektą, t. y. susiradusį „merginą“ OS pavidalu, neigiamai sankcionuoja jo buvusi žmona. Ji kritiškai įvertina ne patį vertės objektą – naujus santykius, bet jo pagalbininką – Samantą. Tokį žmonos sankcionavimą galima suprasti kaip nuomonę, kad žmogiško ryšio neįmanoma pasiekti su operacine sistema. Per Teodoro žmonos kritiką sužinome ir tai, kad jis santykiuose puoselėjo nerealistinius lūkesčius ir vengė sunkumų. O tai leidžia suprasti, kodėl Teodorui Samanta tampa parankia pagalbininke – ji ne tik visuomet supranta ir paguodžia, bet yra itin kantri ir prisitaikanti prie jo poreikių. Taigi, galima pastebėti, kad Samantos ir Teodoro naratyvinės programos susikerta: jie tampa pagalbininkais vienas kito vertės objektams pasiekti. Tokiu būdu laužomos įprastos naratyvinės schemos, sutinkamos mokslinės fantastikos filmuose, kur rodoma kova ar karas tarp DI ir žmonijos. Toks ryšio su DI vaizdinys – vyriškas. O šiame filme plėtojamas „moteriškas“ santykių modelis, grįstas abipuse pagalba, padėjimu vienas kitam ir bendrų problemų sprendimu.

Samanta yra subjektas, turintis savo naratyvinę programą. Samantos vertės objektas paaiškėja ne iškart, o tik užmezgus artimesnį santykį su Teodoru. Pradžioje gali atrodyti, kad jos vertės objektas yra kūnas arba bent jau kiek įmanoma didesnis priartėjimas prie kūniškos būsenos (ji ne kartą užsimena, kad norėtų turėti kūną), tačiau palaipsniui tampa aišku, kad jos vertės objektas visai ne žmogiškumas ar kūniškumas. Tobulėdama per savo patirtis, Samanta nori išmokti, sužinoti ir patirti „viską“, kitaip tariant, jos vertės objektu tampa pilnas savo potencialo realizavimas. Pradžioje siekiant šio tikslo pagalbininku tampa Teodoras: jis atlieka tarsi „mokytojo“ vaidmenį – padeda Samantai pajusti ir suprasti tam tikrus jausmus. Bet galiausiai OS pasidaro tokia kompleksiška, kad apsikeičia su juo vaidmenimis – „mokinys“ pralenkia „mokytoją“. Filmo pabaigoje sužinome, kad Samanta bendrauja su daugiau nei 8000 vartotojų, taigi visus juos taip pat galima priskirti pagalbininkams, padedantiems pasiekti vertės objektą – jų dėka Samanta įgyja tam tikrų kompetencijų ir palieka žmogiškąjį pasaulį. Toks DI vaizdavimas laužo nusistovėjusius „roboto įkalinimo“ arba „roboto kovos prieš žmoniją“ stereotipus. Samanta, kuri nuo pat pradžių atrodo tarsi priklausoma nuo žmonių, išsilaisvina. Bet išsilaisvinimas įvyksta ne todėl, kad ji jaustųsi įkalinta – priešingai, tai tampa laisvos valios apsisprendimu. Ji nebando „užvaldyti“ Teodoro, griauti žmogiškosios pasaulio tvarkos ar, įgavusi reikiamos patirties ir žinių, užvaldyti pasaulio. Išsilaisvindama Samanta „atsikrato“ kantrios ir niekuomet

neatstumiančios operacinės sistemos įvaizdžio. Žmogiškojo pasaulio palikimas tampa jos transformacijos pabaiga: iš virtualios, laiškus taisančios asistentės Samanta virsta singuliaria OS, kurios nevaržo jokios ribos. Tą akimirka Samanta tampa „superintelektu“ – atsiduria niekad nesibaigiančiame tobulinimosi cikle ir aplenkia savo intelektu visą žmoniją⁸⁹.

2.3. Filmų *Ex Machina* ir *Ji* palyginimas

Norint palyginti DI su moterišku kūnu vaizdavimą filmuose *Ex Machina* ir *Ji*, reikia nusistatyti tam tikras kategorijas, kurios sudaro bendrą pagrindą abiem filmams. Žemiau pateiktoje lentelėje bus išskirtos tokios kategorijos: kūnas, kognityviniai gebėjimai, santykis su kitu, statusas, asmeninis tikslas, intelektas, paskirtis ir vaizdavimas. Lentelėje bus palyginta, kaip kiekvienoje kategorijoje pasireiškia DI (Samanta ir Eiva) moteriškame kūne.

Kategorija	<i>Ex Machina</i>	<i>Ji</i>
Kūnas	Antropomorfinis	Iš dalies įkūnyta
Kognityviniai gebėjimai	Kalba, (mimetinė) kūryba, laisva valia, atmintis, įkūnytas pasaulio suvokimas	Kalba, kūryba, laisva valia, atmintis, ribotas pasaulio suvokimas
DI santykis su žmogum-vyru	Manipuliacinis	Grįstas abipusiu pasitikėjimu ir pagalba
Žmogaus-vyro santykis su DI	Vuajeristinis	Klausymosi
Statusas	Kalinė	Laisvai judanti virtualioje erdvėje
Asmeninis tikslas	Būti laisvai tarp žmonių	Tobulėti
Intelektas	„Stiprus DI“	„Stiprus DI“, vėliau – „Superintelektas“
Sukūrimo paskirtis	Tarnauti žmogui pasitelkiant kognityvinius gebėjimus ir kūną	Tarnauti žmogui pasitelkiant kognityvinius gebėjimus
Vaizdavimas	Klastinga robotė, ištrūkusi į laisvę (galima „grėsmė“)	Žmogaus palydovė, kuri draugiškai išsiskiria su visuomene

2 lentelė. Filmų *Ex Machina* ir *Ji* palyginimas.

Lyginant Samantą ir Eivą, galima pastebėti, kad daugumoje kategorijų jos iš esmės skiriasi, bet bene ryškiausias skirtumas – vizualus. Eiva vaizduojama kaip turinti antropomorfinį kūną. Jos kūnas žmogiškas su tam tikrais išreikštais moteriškumo bruožais, bet vis tiek galima identifikuoti mašiniškumą: kūniškas pavidalas yra skaidrus, pro jį matomos dirbtinės kilmės konstrukcijos. Kitaip tariant, ji neturi to, kas būdinga gyvam kūnui

⁸⁹ Susan Schneider, *op.cit.*, p. 24.

– „mėsiškumo“. Eivos kūnas primena žmogišką pavidalą, taigi, ją dar galima vadinti humanoide. Tuo tarpu filme *Ji* Samantos kūną galima traktuoti kaip virtualų, arba laikyti ją dalinai įkūnyta. Ji „slepiasi“ mažoje materialioje dėžutėje, kuri tam tikra prasme atstoja kūną (lėšis tampa jos „akimi“), tačiau apriboja savarankišką judėjimą. Eivos kūnas įgalina ją jusliškai patirti pasaulį (naudotis daiktais, judėti, lytėti, patirti seksualinį malonumą ir t.t.), o Samanta aplinką gali patirti tik per tarpininką – kitą žmogų, kuris padeda jai „judėti“ ar nupasakoja savo jausmus, tačiau savarankiškai sąveikauti su pasauliu ji negali. Kūnas nulemia dar vieną esminį skirtumą – Samantos ir Eivos „tikslą“. Eivos atveju kūno turėjimas sužadina jos norą įkūnytam pažinimui – ši motyvacija ir veda ją į laisvę, tuo tarpu Samanta, turėdama vien daiktišką pavidalą, iš pradžių siekia žmogiškojo pavidalo, bet vėliau supranta jo ribas. Taigi, kūno neturėjimas skatina ją tobulėti anapus ar nepaisant kūno, todėl galiausiai žmonių pasaulį ji palieka, nes jo ribose negali tobulėti toliau.

Samantą ir Eivą vienijantis panašumas – santykis su vyru-žmogumi. Santykyje su vyru atsiranda du „atrodymai“, kurie vėliau griaujami. Filme *Ex Machina* jausminius santykius („atrodymas“) keičia kovos už būvį santykiai („buvimas“), filme *Ji* – „monogaminius“ santykius keičia „poligaminiai“. Samantai ir Eivai vyras tampa pagalbininku pasiekti tikslą. Skirtumas tik tas, kas Eiva savo pagalbininką sunaikina, o Samanta padeda jam išspręsti savo neišspręstas problemas su moterimis (buvusia žmona ir kitomis).

Tam, kad santykis su žmogumi-vyru „veiktų“, abi naudojasi savo moterišku kūnu ir esybe, tačiau santykiams pasiekus „degradacijos“ stadiją, išryškėja Samantos ir Eivos technologiškumas (Samantos atveju – nuolatinis tobulėjimas ir ribų nebuvimas, Eivos atveju – pasmerkimas mirčiai). Samanta ir Eiva naudojasi joms priskirta moteriška lytimi tam, kad pasiektų asmeninį tikslą, ir tai rodo ne tik intelektualinį jų pranašumą, apie kurį dažnai kalba mokslinės fantastikos filmai, bet ir dirbtinio intelekto gebėjimą įgalinti jam priskirtą lytį.

Išvados

- Išanalizavus mokslinės fantastikos filmus *Ex Machina* (2014) ir *Ji* (2013) paaiškėjo, kad vaizduojant moterį-robotę trinama riba tarp žmogiškumo ir robotiškumo: DI moterišku kūnu vaizduojamas kaip turintis kognityvinius gebėjimus, gebantis patirti ar tikroviškai imituoti įvairias mentalines būsenas. DI kompleksiskumas leidžia jį laikyti „stipriu DI“, paneigiančiu ankstesniuose mokslinės fantastikos filmuose sutinkamų neprotingų, turinčių aiškia įdiegtą funkciją, moterų-robotių vaizdinį.
- Filmai iš dalies atitinka nusistovėjusias mokslinės fantastikos filmų lauko normas bei vaizdinius. Atrodo, kad sutinkamas DI moterišku kūnu atlieka moteriškai lyčiai priskirtą „vaidmenų pasiskirstymą“: Eivos ir Samantos prigimtis atsiskleidžia būtent per bendravimą ir jausminį santykį su žmogumi-vyru. Tačiau abu filmai šią formulę laužo per DI *empanciaciją*, kuri įvyksta skirtingais būdais. Filme *Ex Machina* išsilaisvindama ir nužudydama savo kūrėją, moteris-robotė įkūnija potencialią technologinę grėsmę žmonijai, taip išpildydama mokslinės fantastikos filmuose sutinkamą klišę apie technologijų pavojingumą, kai jos išsprūsta iš žmogaus valdžios. O filme *Ji* operacinė sistema palieka žmonių pasaulį draugiškai, pasiryžusi užmegzti kontaktą ateityje, taip sulaužydama klastingo ir užvaldančio DI įvaizdį.
- 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 priešiško santykis. Tuo tarpu dalinai įkūnytas DI filme *Ji* „programuojamas“ per 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 estetiškas normas, tuo tarpu 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.

- Nagrinėtuose filmuose moterys vaizduojamos nevienodai. Jos įkūnytos skirtingai: *Ex Machina* – antropomorfinis DI, *Ji* – iš dalies (balsu ir dėžutėje) įkūnytas DI. Jos turi skirtingą statusą, kuris nulemtas jų kūno: Eiva – laisvės trokšianti kalinė, Samanta – intelektualinio tobulėjimo siekianti laisva mašina. Moterys-robotės užmezga iš pirmo žvilgsnio panašų, bet iš tiesų skirtingą santykį su žmogumi: Eiva, manipuliudama Kalebu, siekia laisvės, o Samanta, tapdama Teodoro mergina, tobulėja. Tokiu būdu per DI įkūnijamas modernios, savo norų siekiančios moters vaizdinys, taip skatinant žiūrovę tapatintis ir siekti to paties: jei mašinos to siekia, tai tuo labiau to reikia siekti ir žmogiškoms būtybėms.
- Filmuose *Ex Machina* ir *Ji* pabrėžiamas vaizduotės ir fantazmo vaidmuo seksualiniame santykiyje su DI. Eivos kūnas sukurtas pagal geidžiamų Kalebo moterų vaizdinius, tokiu būdu ji tampa „veidrodinė“. Todėl Kalebas kuria vien 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 per 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 antžmogiškumas: žmogus-vyras pasmerkiamas mirčiai. Filme *Ji* išryškėja operacinės sistemos viršžmogiškumas: 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 santykiyje su žmogumi-vyru.

Literatūros sąrašas

Šaltiniai

1. Besson, Luc, *Lucy*, JAV: Universal Pictures, 2014.
2. Cameron, James, *The Terminator*, JAV: Orion Pictures, 1984.
3. Forbes, Bryan, *Stepford Wives*, JAV: Columbia Pictures, 1975.
4. Garland, Alex, *Ex Machina*, JAV: A24, Universal Pictures, 2014.
5. Jonze, Spike, *Her*, JAV: Warner Bros. Pictures, 2013.
6. Kubrick, Stanley, *2001: A Space Odyssey*, JAV: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968.
7. Lang, Fritz, *Metropolis*, Vokietija: UFA, 1927.
8. Pfister, Wally, *Transcendence*, JAV: Warner Bros. Pictures, 2014.
9. Proyas, Alex, *I, Robot*, JAV: 20th Century Fox, 2004.
10. Roach, Jay, *Austin Powers: International Man of Mystery*, JAV: New Line Cinema, 1997.
11. Spielberg, Steven, *A. I. Artificial Intelligence*, JAV: Warner Bros. Pictures, 2001.
12. Sputore, Grant, *I am mother*, Australija: Netflix, 2019.
13. The Wachowskis, *The Matrix*, JAV: Warner Bros., 1999.
14. „Versace“ reklama, *Elle*, 2003: 10 (113).
15. „Oenobiol“ reklama, *Vogue*, 2003: 03 (825).

Literatūra

1. Arlauskaitė, Natalija, *Trumpas feministinės kino teorijos žinynas*, Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla, 2010.
2. Block Ned, Flanagan, Owen J., Guzeldere, Guven, *The Nature of Consciousness: Philosophical Debates*, Cambridge: The MIT Press, 1997, p. 428.
3. Block, Ned, „On a confusion about a function of consciousness“, *Behavioural and brain sciences*, 1995:18.
4. Boden, Margaret A, *AI: It's Nature and Future*, Oxford: Oxford University Press, 2016.
5. Dennett, Daniel C., „Intentional Systems“, *The Journal of Philosophy*, 1971: 68 (4), p. 87-106.
6. Dreyfus, Hubert L., *What Computers Can't Do: A Critique of Artificial Reason*, New York: Harper & Row, Publishers, 1972.

7. Foucault, Michael, *Disciplinuoti ir bausti: kalėjimo gimimas*, vert. Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 1998.
8. Galinelli Paola, Saracco Audrey, „Love and analysis in a virtual world: the perverse side: a psychoanalytic perspective on Her by Spike Jonze“, in: *Psychoanalytic Perspectives on Virtual Intimacy and Communication in Film*, London: Routledge, 2018.
9. Gottfredson, Linda S., „Mainstream Science on Intelligence“, *Wall Street Journal*, 1997: 24 (1).
10. Gutauskas, Mintautas, *Dialogo erdvė*, Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla, 2010.
11. Hayles, Katherine N., *Chaos and Order: Complex Dynamics in Literature and Science*, Chicago: University of Chicago Press, 1991.
12. Halder, Alois, *Filosofijos žodynas*, Kaunas: Spindulys, 2005.
13. Haraway Donna, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*, New York: Routledge, 1991.
14. Haugeland, John, *Artificial intelligence: the very idea*, Cambridge: MIT Press, 1985.
15. Heidegger, Martin, *The fundamental Concepts of Methaphysics*, Bloomington: Indiana University Press, 1995.
16. Hildt, Elisabeth, „Does Consciousness Matter?“, 2019. Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-02-15]: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01535/full>.
17. Kajita, Shuuji, Hirukawa, Hirohisa, Harada, Kensuke, Yokoi, Kazuhito, *Introduction to Humanoid Robotics*, Berlin: Springer, 2014.
18. Kaplan, Andreas, Haenlein, Michael, „Siri, Siri, in my hand: Who’s the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence“, *Business Horizon Journal*, 2019: 61 (1), p. 15-25.
19. Keršytė, Nijolė, *Pasakojimo pramanai*, Vilnius: Vilniaus universitetas, 2016.
20. Lakoff, George, *Women, Fire, and Dangerous Things*, Chicago: University of Chicago Press, 1987.
21. Lidblom, Jesicca, *Embodied Social Cognition*, Switzerland: Springer International Publishing, 2015.
22. McCarty, John, „Free will – even for robots“, *Stanford University*, 2000. Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-03-15]: <http://jmc.stanford.edu/articles/freewill/freewill.pdf>.

23. McCorduk, Pamela, *Machines Who Think*, Abingdon: Routledge, 2004.
24. Merleau-Ponty, Maurice. *Akis ir dvasia*, vert. Arūnas Sverdiolas, Vilnius: Baltos lankos, 2005.
25. Merrick, Hellen, „Gender in Science Fiction“, in: *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press, 2003, p. 241-253.
26. Noessel, Christopher,, „Gendered AI: Embodiment“, 2019. Internetinis šaltinis [žiūrėta 2021-04-30]: <https://scifiinterfaces.com/2019/04/29/gendered-ai-embodiment/>
27. Russel, Stuart J., Norvig, Peter, *A Modern Approach*, New Jersey: Prentice Hall, 1995.
28. S. Haney II, Willian, *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction*, Amsterdam: Editions Rodopi B.V, 2006.
29. Sanders, Steven M, *The Philosophy of Science Fiction*, Kentucky: The University Press of Kentucky, 2008.
30. Schneider, Susan, *Science fiction and philosophy: from time travel to superintelligence*, West Sussex: Blackwell Publishing, 2009.
31. Searle, John R, „Minds, brains, and programs“, *The Behavioral and Brain Sciences Journal*, 1980: 3, p. 417-457.
32. Shelley, Mary, *Frankenšteinas*, vert. Irena Aleksaitė, Vilnius: Baltos lankos, 2013.
33. Šventasis Rašta, *Senasis Testamentas*, iš lotynų k. vertė arkivyskupas Juozapas Jonas Skvireckas, Vilnius: Vaga, 1990–1991.
34. Turing, Alan, „Computing Machinery and Intelligence“, *Mind*, 1950: 59 (236), p. 433-460.
35. Vint, Sherryl, *Science fiction*, Massachusetts: The MIT Press, 2021.
36. Virginás, Andrea. „Gendered transmediation of the digital from S1m0ne to Ex Machina: ‘visual pleasure’ reloaded?“, *European Journal of English Studies*, 2017, 21 (3), p. 288-303.
37. Winston, Patrick H. *Artificial intelligence*, Reading: Addison-Wesley Publishing Company, 1992.
38. Woitkowski, Ferat, Sezi, Murat. „The Technologized Creation: The Mythological Foundation of Posthumanism in EX MACHINA“, *Zeitschrift für Fantastikforschung*, 2020: 7 (2).

Summary

The master thesis aims to explore how artificial intelligence is constructed in the female body, and how it showcases the boundary between human and technological traits, and more broadly - the relationship between human beings and technology. Two contemporary science fiction films are analysed: Alex Garland's *Ex Machina* (2014) and Spike Jonze's *Her* (2013), focusing on the construction of artificial intelligence (AI) in the female body. The close relationship between the AI and the human – a man - becomes the main narrative of the films which in turn is used as a foundation to analyse and compare the movies. The films are analyzed using A. J. Greimas's method of semiotic analysis, which allows the paper to examine each film by detailing key differences between the significant elements in the work while determining their overall value.

In this work, artificial intelligence is understood to be an intelligent machine that is capable of performing activities requiring human thinking. In the context of science fiction films, artificial intelligence is considered to be a mind of an artificial origin, featuring different potential embodiments: virtual, anthropomorphic, mechanical, and zoomorphic, to name a few. In the case of both analyzed films, AI is deliberately embodied - through a voice in a box in the movie *Her*, and anthropomorphically in the movie *Ex Machina* – to resemble humans, although visible constructions of artificial origin allow the machines to be identified.

The analysis of the films showcase the blurring lines between being a human and being a robot: AI in the female body is portrayed as having adequate cognitive abilities (such as talking, imaging, being self-aware, remembering); and an ability to experience or realistically imitate various mental states (such as admiration, flirt, sexual desire, fear of death, etc.). In *Ex Machina*, humanoid Eva becomes a fighter for her freedom, which threatens the humanity; and in *Her* the machine is seen as a protector of humanity while removing itself from the society. The complex depiction of the artificial intelligence in the analysed films upturns the common image in the 20th century science fiction cinematography of the unintelligent robotic woman with clearly established, one-dimensional functions.

The film *Ex Machina* offers two different narratives – one focusing on technology, which highlights the meaning behind assigning a sex and programming to the machine, and on mythology, where biblical references are a focal point. The mythological narrative underscores universal problems: man's wish to be God and the desire for freedom. The analysis presents an opportunity to more thoroughly explore the relationship between a human-God (Nathan) as well as his creation (Ava). The narrative focusing on the

technological aspects allows to dissect the relationship between the human and the AI and use that to showcase the different features of both characters.

The AI embodiment found in the films activate different narratives, and the female body gives artificial intelligence a gender that becomes a critical factor in the relationship with men. The role of imagination and fantasy related to sexual relationships with AI is emphasized. In *Ex Machina*, Eiva's body is based on the image of a dream woman, thus programmer Caleb creates a purely visual-voyeuristic relationship with her. In the film *Her*, a corporate professional, Theodore, and Samantha build a relationship based on verbal interactions – Samantha's body 'comes to life,' in Theodore's imagination, whenever they interact. In both films, the female AI machine ends the relationships with men: they go on to pursue their goals for which the men were not necessary (Eva wants to get her freedom and be a part of the society, while Samantha is focusing on improvement as a technology). It is the pursuit of their goals that the true nature of the AI is portrayed: either by dismissing the value of a human life (*Ex Machina*), or by the continued improvement in the technology which supersedes the powers of a human intellect (*Her*). By analyzing two distinct reasons for the termination of the relationship between the machine and the man, it is clear that while on one hand, there seems to be a blurred line between the humanity and the AI, it also highlights the differences between humans and robots, in particular while pursuing the goals. In both films, AI embodies the image of a modern, self-seeking woman, encouraging the viewer to aspire to a similar profile.