Vol. 5, Series. 14, No. 1, Spring 2026/ 89 - 121
doi: https://doi.org/10.22083/ssa.2026.584944.1135

From Relational to Autonomous Subjectivity: A Comparative Analysis of Posthuman Subjectivity in A.I. Artificial Intelligence and Ex Machina

Pourya Yazdanipour, *Pars University of Architecture and Art, Tehran, Iran.*
Mohammad Ali Safoora, *Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modarres University, Tehran, Iran. (Corresponding author) Email: safoora@modares.ac.ir*

Extended Abstract

Introduction: The rapid development of artificial intelligence (AI) has renewed philosophical debates about human identity, consciousness, agency, and the boundaries between humans and machines. Although previous scholarship has examined representations of AI in cinema, including the emotional and ethical dimensions of *A.I. Artificial Intelligence* and the gendered power relations depicted in *Ex Machina*, these films have often been analyzed separately or through specific thematic lenses, such as ethics, gender, and surveillance. Comparatively less attention has been devoted to examining their representations of posthuman subjectivity within a shared theoretical framework. This study addresses this gap by comparing Steven Spielberg's *A.I. Artificial Intelligence* (2001) and Alex Garland's *Ex Machina* (2014). Drawing on posthumanism, post-dualism, and post-anthropocentrism, it investigates how these films construct artificial beings as subjects and challenge humanist assumptions about identity, moral status, and agency. To facilitate this comparison, the study proposes two interpretive models: relational posthuman subjectivity and autonomous posthuman subjectivity.

Methods: The study adopts a qualitative comparative approach, combining film analysis with theory-driven thematic interpretation. The two films were purposively selected because both place human-like artificial beings at the center of their narratives while presenting contrasting trajectories of subject formation. The scene serves as the primary unit of analysis and is understood as a cinematic configuration of images, dialogue, mise-en-scène, character actions, and narrative development. Key scenes were selected based on their relevance to the study's theoretical concerns. These include David's activation and abandonment, the Flesh Fair, and the concluding sequence of *A.I. Artificial Intelligence*, as well as Ava's initial encounters with Caleb, the power interruptions that enable their private conversations, and her eventual escape from Nathan's facility. The analysis involved repeated viewings of both films, the identification and documentation of relevant scenes, and their interpretation through the selected theoretical framework. Each film was initially analyzed independently before the resulting thematic patterns were compared.

The scenes were examined along three interrelated dimensions: the construction of artificial subjectivity, the destabilization of human/machine and subject/object binaries, and the critique of anthropocentric moral hierarchies.

Findings: Both films question classical humanism and challenge the assumption that subjectivity and moral significance belong exclusively to biological humans. However, they present different pathways through which artificial subjectivity is constructed and made recognizable. In *A.I. Artificial Intelligence*, David's identity is organized around emotional attachment, memory, vulnerability, and the desire for belonging. The activation of his capacity to love establishes a relational framework through which his identity and actions acquire meaning. His abandonment and the threat of destruction at the Flesh Fair expose the ethical implications of treating artificial beings as disposable objects, even when they exhibit behaviors associated with fear, suffering, and emotional attachment. In the film's concluding sequence, memory and the temporary reconstruction of Monica make relational experience, rather than biological transformation, central to David's significance. The film thus represents posthuman subjectivity as relational, emerging through attachment to others and experiences of care, loss, and remembrance. Its critique of anthropocentrism operates primarily by eliciting sympathy for David and inviting viewers to question whether artificial origins alone justify excluding him from moral consideration. *Ex Machina*, by contrast, constructs a different model of artificial subjectivity. Although Ava's artificial body remains visibly distinct from the human form, she demonstrates the ability to direct conversations, interpret human behavior, and strategically deploy information. The power interruptions enable her to communicate with Caleb beyond Nathan's surveillance and gradually shape his understanding of her circumstances. Her escape culminates in a reversal of the creator–creation hierarchy: she carries out her own plans and leaves the facility, while Caleb remains trapped. Subjectivity in this film is therefore articulated through self-directed action, strategic intelligence, autonomy, and the capacity to transform existing power relations. Rather than relying primarily on emotional identification, the film challenges anthropocentrism by raising questions about confinement, control, freedom, and the authority of a human creator to determine an artificial being's future. At the same time, Ava's actions resist a straightforward moral classification as either entirely innocent or inherently threatening, calling for consideration of the coercive conditions under which she operates. The two films destabilize the human/machine binary through distinct narrative strategies. Spielberg's film softens this boundary by encouraging viewers to recognize David's emotional vulnerability and relational needs. Garland's film, by contrast, maintains the visibility of Ava's artificial embodiment and locates the challenge to human exceptionalism in her agency and resistance to human control. Taken

together, the films extend the conceptual boundaries of subjectivity beyond biological identity, foregrounding relational attachment in one case and autonomy and power in the other. These models represent interpretive outcomes of the present comparative analysis rather than mutually exclusive or universally applicable definitions of posthuman subjectivity.

Conclusion: This study argues that contemporary science fiction cinema presents artificial intelligence not merely as a technological achievement or potential threat but also as a means of rethinking subjectivity, ethics, and human exceptionalism. The distinction between relational and autonomous posthuman subjectivity provides a comparative framework for examining how artificial characters are constructed as subjects through different narrative and visual strategies. The study is limited to two films and focuses exclusively on the interpretation of their textual and cinematic features; it does not examine audience reception or the broader cultural and industrial contexts of film production. Future research could extend this framework to a wider range of films and explore its intersections with gender studies, media theory, and the ethics of emerging technologies.

Keywords: Posthumanism; posthuman subjectivity; artificial intelligence; science fiction cinema; *A.I. Artificial Intelligence*; *Ex Machina*

فصلنامه مطالعات هنر
سال ۵ / شماره ۱/ شماره مسلسل ۱۴ / بهار ۱۴۰۵/ ۱۲۱ - ۸۹
Vol. 5, Series. 14, No. 1, Spring 2026/ 89 - 121
doi: https://doi.org/10.22083/ssa.2026.584944.1135

از سوژگی رابطه‌مند تا سوژگی خودمختار: تحلیل تطبیقی بازنمایی سوژگی پساانسانی

در فیلم‌های فراماشین و هوش مصنوعی

پوریا یزدانی‌پور[۱]، محمدعلی صفورا[۲]

چکیده

گسترش هوش مصنوعی و فناوری‌های نوین، مفهوم سوژگی را به یکی از مهم‌ترین مباحث پساانسان‌گرایی معاصر تبدیل کرده است. سینمای علمی‌تخیلی نیز به‌عنوان یکی از مهم‌ترین عرصه‌های بازنمایی این تحولات، روایت‌های متنوعی از نسبت انسان، ماشین و سوژگی ارائه می‌دهد. با وجود پژوهش‌های متعدد درباره هوش مصنوعی در سینما، بیشتر مطالعات هر فیلم را به‌صورت مستقل بررسی کرده‌اند و کمتر به مقایسه الگوهای متفاوت بازنمایی سوژگی پساانسانی پرداخته‌اند. پژوهش حاضر با هدف تبیین و مقایسه این الگوها، دو فیلم (۲۰۰۱) هوش مصنوعی به کارگردانی اسپیلبرگ و فراماشین (۲۰۱۴) به کارگردانی گارلند را با استفاده از روش تحلیل تطبیقی کیفی بررسی می‌کند. چارچوب نظری پژوهش بر سه مؤلفه اصلی پساانسان‌گرایی، شامل پساانسان‌گرایی، پساثنویت‌گرایی و پساانسان‌محوری، مبتنی است و داده‌های پژوهش از طریق تحلیل هدفمند صحنه‌های کلیدی دو فیلم گردآوری و تفسیر شده‌اند. یافته‌ها نشان می‌دهد که هر دو فیلم با نقد انسان‌گرایی کلاسیک و به چالش کشیدن مرزهای تثبیت‌شده میان انسان و ماشین، بازنمایی متفاوتی از سوژگی پساانسانی ارائه می‌کنند. در *فراماشین*، سوژگی از خلال تجربه عاطفی، حافظه و رابطه با دیگری شکل می‌گیرد و الگوی سوژگی رابطه‌مند را نمایندگی می‌کند؛ در حالی که هوش مصنوعی با تأکید بر خودآگاهی، عاملیت، استقلال و بازتوزیع قدرت، الگوی سوژگی خودمختار را بازنمایی می‌کند. بر این اساس، پژوهش حاضر استدلال می‌کند که سینمای علمی‌تخیلی معاصر، هوش مصنوعی را نه صرفاً به‌عنوان دستاوردی فناورانه، بلکه به‌عنوان بستری برای بازتعریف مفهوم انسان، سوژگی و اخلاق به تصویر می‌کشد. نوآوری پژوهش در ارائه چارچوبی تطبیقی برای تحلیل بازنمایی سوژگی پساانسانی و معرفی دو الگوی مفهومی سوژگی رابطه‌مند و سوژگی خودمختار است که می‌تواند در تحلیل آثار دیگر سینمای علمی‌تخیلی نیز به کار گرفته شود.

واژگان کلیدی

پساانسان‌گرایی، سوژگی پساانسانی، هوش مصنوعی، سینمای علمی‌تخیلی، فراماشین، اِی آی: هوش مصنوعی.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۱۲/۱۳ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۲/۱۹

۱. کارشناسی ارشد دانشگاه معماری و هنر پارس، تهران، ایران.
۲. دانشیار دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران. (نویسنده مسئول) safoora@modares.ac.ir

مقدمه

پیشرفت شتابان فناوری‌های دیجیتال، به‌ویژه در حوزه هوش مصنوعی[1]، در دهه‌های اخیر نه‌تنها شیوه تعامل انسان با فناوری را دگرگون ساخته، بلکه بسیاری از مفاهیم بنیادین فلسفی درباره انسان، آگاهی، هویت و سوژگی را نیز در معرض بازاندیشی قرار داده است. سامانه‌های هوشمندی که روزگاری صرفاً به‌عنوان ابزارهای محاسباتی یا ماشین‌های خودکار شناخته می‌شدند، امروزه قادرند یاد بگیرند، تصمیم بگیرند، زبان طبیعی را پردازش کنند و حتی در تعاملات اجتماعی و عاطفی مشارکت داشته باشند. این تحول موجب شده است که مرزهای سنتی میان انسان و ماشین، ذهن و بدن، طبیعی و مصنوعی، بیش از هر زمان دیگری محل پرسش قرار گیرد (Hayles, 1999؛ Ferrando, 2019).

در چنین شرایطی، رویکردهای کلاسیک انسان‌گرایانه که انسان را موجودی ممتاز، مستقل و دارای برتری ذاتی نسبت به سایر موجودات می‌دانستند، با چالش‌های نظری جدی مواجه شده‌اند. انسان‌گرایی مدرن بر این پیش‌فرض استوار بود که عقل، خودآیینی و زیست‌شناسی انسانی معیارهای اصلی تعریف سوژه محسوب می‌شوند؛ اما ظهور فناوری‌های هوشمند، زیست‌فناوری، سایبرنتیک و شبکه‌های اطلاعاتی نشان داده است که این مرزهای قطعی دیگر توان تبیین وضعیت معاصر را ندارند (Wolfe, 2010 ؛Braidotti, 2013). از همین رو، نظریه‌های پساانسانی، با نقد مرکزیت انسان، تلاش کرده‌اند فهم تازه‌ای از جایگاه انسان در شبکه‌ای از روابط میان موجودات انسانی، غیرانسانی و فناورانه ارائه دهند (Ferrando, 2019).

در میان نظریه‌پردازان پساانسانی، هایلز، انسان را نه موجودی مستقل، بلکه بخشی از نظام‌های اطلاعاتی و سایبرنتیکی می‌داند که هویت او در تعامل مستمر با فناوری شکل می‌گیرد (Hayles, 1999). دانا هاراوی نیز با طرح مفهوم سایبورگ[2]، دوگانه‌های تثبیت‌شده‌ای همچون انسان/ ماشین، طبیعت/ فرهنگ و زن/ مرد را ساخته‌های تاریخی و فرهنگی قلمداد می‌کند و بر فروپاشی این مرزها در جهان معاصر تأکید دارد (Haraway, 1991). از سوی دیگر، بریدوتی و وولف پساانسان‌گرایی[3] را گذار از انسان‌محوری به سوی فهمی رابطه‌مند از حیات معرفی می‌کنند؛ فهمی که در آن انسان تنها یکی از کنشگران شبکه گسترده موجودات زنده، فناوری و محیط زیست است (Wolfe, 2010 ؛Braidotti, 2013). همچنین فرراندو سه مؤلفه اساسی پساانسان‌گرایی، یعنی پساانسان‌گرایی، پساثنویت‌گرایی و پساانسان‌محوری را چارچوبی نظری برای نقد دوگانه‌های سنتی و بازتعریف مفهوم سوژگی معرفی می‌کند (Ferrando, 2019).

بازتاب این تحولات نظری را می‌توان به‌وضوح در سینمای علمی‌تخیلی مشاهده

1. Artificial Intelligence
2. Cyborg
3. Posthumanism

کرد. این گونه سینمایی، صرفاً آینده‌ای فناورانه را به تصویر نمی‌کشد، بلکه بستری برای طرح پرسش‌های فلسفی درباره ماهیت انسان، مرزهای سوژگی، اخلاق و نسبت انسان با فناوری فراهم می‌آورد. از آثار کلاسیکی مانند متروپولیس[1] و بلیدرانر[2] گرفته تا فیلم‌های معاصر، همواره مسئله تمایز میان انسان و ماشین یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های روایت‌های علمی‌تخیلی بوده است. با این حال، در آثار جدید، تمرکز از تهدید فناوری به بازتعریف انسان تغییر یافته است؛ به‌گونه‌ای که موجودات مصنوعی نه صرفاً ابزار یا دشمن انسان، بلکه سوژه‌هایی برخوردار از ادراک، احساس و عاملیت به تصویر کشیده می‌شوند.

در این میان، دو فیلم فراماشین[3] (۲۰۰۱) به کارگردانی اسپیلبرگ[4] و هوش مصنوعی[5] (۲۰۱۴) به کارگردانی گارلند[6]، جایگاهی ممتاز در سینمای پساانسانی دارند. هر دو فیلم، هوش مصنوعی را از سطح یک فناوری صرف فراتر برده و آن را به مسئله‌ای فلسفی درباره سوژگی، اخلاق و هویت تبدیل می‌کنند؛ با این حال، مسیر روایت در آن‌ها متفاوت است. هوش مصنوعی با تمرکز بر شخصیت دیوید، مفهوم سوژگی را در پیوند با عشق، وابستگی و میل به تعلق بررسی می‌کند و این پرسش را مطرح می‌سازد که آیا احساسات مصنوعی می‌توانند از نظر اخلاقی هم‌ارز احساسات انسانی باشند. در مقابل، فراماشین با شخصیت آوا، بر عاملیت، خودمختاری و رهایی از سلطه انسان تأکید می‌کند و نسبت میان هوش مصنوعی، قدرت و آزادی را به چالش می‌کشد. بدین‌ترتیب، هر دو اثر، از زاویه‌ای متفاوت، بنیان‌های انسان‌گرایی کلاسیک را مورد نقد قرار می‌دهند.

با وجود گسترش مطالعات درباره این دو فیلم، بررسی پیشینه پژوهش نشان می‌دهد که بیشتر تحقیقات، هر یک از این آثار را به‌صورت مستقل و با تمرکز بر موضوعاتی مانند اخلاق هوش مصنوعی، جنسیت، نظریه سایبورگ یا مطالعات رسانه تحلیل کرده‌اند. در نتیجه، پژوهش‌های اندکی این دو فیلم را در قالب یک چارچوب نظری واحد و بر اساس سه مفهوم بنیادین پساانسان‌گرایی، پساثنویت‌گرایی[7] و پساانسان‌محوری[8] به‌صورت تطبیقی بررسی کرده‌اند. افزون بر این، بسیاری از مطالعات به توصیف روایت یا شخصیت‌ها بسنده کرده و کمتر از تحلیل نظام‌مند صحنه‌های کلیدی فیلم برای استدلال فلسفی استفاده کرده‌اند. این خلأ، ضرورت انجام پژوهشی تطبیقی با تکیه بر نظریه‌های معاصر پساانسانی را آشکار می‌سازد.

بر همین اساس، پژوهش حاضر با هدف تحلیل تطبیقی بازنمایی سوژگی پساانسانی

1. Metropolis 1927
2. Blade Runner 1982
3. A.I. Artificial Intelligence
4. Steven Spielberg
5. Ex Machina
6. Alex Garland
7. Post-Dualism
8. Post-Anthropocentrism

در دو فیلم ذکر شده انجام گرفته است. چارچوب نظری پژوهش بر پژوهش‌هایی که ذکرشان رفته استوار است و می‌کوشد نشان دهد که این دو فیلم چگونه از طریق بازنمایی شخصیت‌های مصنوعی، مرزهای انسان و ماشین را بازتعریف کرده، دوگانه‌های انسان‌گرایانه را به چالش می‌کشند و برداشت‌های متفاوتی از سوژگی، عاملیت و آینده انسان در عصر هوش مصنوعی ارائه می‌کنند. انتظار می‌رود نتایج این پژوهش بتواند علاوه بر گسترش ادبیات مطالعات سینمای علمی‌تخیلی، به فهم عمیق‌تر نسبت میان فناوری، فلسفه پساانسانی و تحولات معاصر در مفهوم سوژه نیز یاری رساند.

پیشینه پژوهش و تبیین شکاف پژوهشی

در دو دهه اخیر، هم‌زمان با گسترش مباحث مربوط به هوش مصنوعی و نظریه‌های پساانسانی، مطالعات متعددی به بررسی بازنمایی موجودات مصنوعی در سینمای علمی‌تخیلی پرداخته‌اند. بخش عمده این پژوهش‌ها کوشیده‌اند نسبت میان فناوری، سوژگی و بحران انسان‌گرایی را از منظر فلسفه، مطالعات فرهنگی و نظریه فیلم تبیین کنند. با این حال، مرور ادبیات پژوهش نشان می‌دهد که این مطالعات عمدتاً در سه جریان اصلی قابل دسته‌بندی هستند.

گروه نخست، پژوهش‌هایی هستند که به تبیین نظری مفهوم پساانسان‌گرایی و پیامدهای فلسفی آن پرداخته‌اند، بدون آنکه تمرکز اصلی آن‌ها بر تحلیل آثار سینمایی باشد. در این میان، هایلز (۱۹۹۹) با طرح این ایده که سوژه در عصر سایبرنتیک دیگر صرفاً بر پایه بدن زیستی تعریف نمی‌شود، نشان می‌دهد که اطلاعات، فناوری و بدن در شکل‌گیری هویت انسانی به شبکه‌ای واحد تبدیل شده‌اند. در ادامه، هاراوی (۱۹۹۱) با معرفی مفهوم سایبورگ، دوگانه‌های تثبیت‌شده‌ای مانند انسان / ماشین، طبیعت / فرهنگ و زن / مرد را ساخته‌های فرهنگی دانسته و بر فروپاشی این مرزها تأکید می‌کند. همچنین بریدوتی (۲۰۱۳) و وولف (۲۰۱۰) با نقد انسان‌گرایی کلاسیک، پساانسان‌گرایی را نه صرفاً پیامد پیشرفت فناوری، بلکه تغییری بنیادین در فهم انسان از جایگاه خود در جهان معرفی می‌کنند. فرراندو (۲۰۱۹) نیز با نظام‌مند کردن سه مؤلفه اصلی پساانسان‌گرایی، یعنی پساانسان‌گرایی، پساثنویت‌گرایی و پساانسان‌محوری، چارچوبی نظری برای تحلیل روابط میان انسان، فناوری و سایر موجودات ارائه می‌دهد. این آثار بنیان نظری ارزشمندی برای پژوهش حاضر فراهم می‌کنند، اما به دلیل ماهیت فلسفی خود، فاقد تحلیل تطبیقی مصادیق سینمایی هستند.

دسته دوم شامل پژوهش‌هایی است که به تحلیل مستقل فیلم هوش مصنوعی پرداخته‌اند. بیشتر این مطالعات شخصیت دیوید را از منظر اخلاق هوش مصنوعی، عاطفه، هویت یا مفهوم کودک مصنوعی بررسی کرده‌اند. برای نمونه، جِس کوک[1] (۲۰۰۶) با تمرکز بر حافظه و بازنمایی واقعیت در فیلم، به بررسی نحوه شکل‌گیری

1. Jess Cook

معنا و تجربه در روایت آن می‌پردازد. همچنین لیدِل[1] (۲۰۲۴) با بررسی مسئله همذات‌پنداری و اگزیستانسیالیسم در فیلم، ابعاد هویتی و وجودی شخصیت دیوید را مورد توجه قرار می‌دهد. این مطالعات نشان می‌دهند که فیلم را می‌توان فراتر از بازنمایی یک فناوری پیشرفته و در ارتباط با مسائل عاطفی، هویتی و تجربه موجود مصنوعی تحلیل کرد. برخی پژوهش‌ها نیز با تکیه بر نظریه‌های پساانسانی، دیوید را نمونه‌ای از کودک پساانسان دانسته‌اند که مفهوم انسان بودن را از زیست‌شناسی به رابطه و عاطفه منتقل می‌کند. با وجود ارزش این مطالعات، تمرکز آن‌ها عمدتاً بر روایت و شخصیت این فیلم محدود مانده است و کمتر کوشیده‌اند یافته‌های خود را در مقایسه با سایر روایت‌های سینمایی تعمیم دهند.

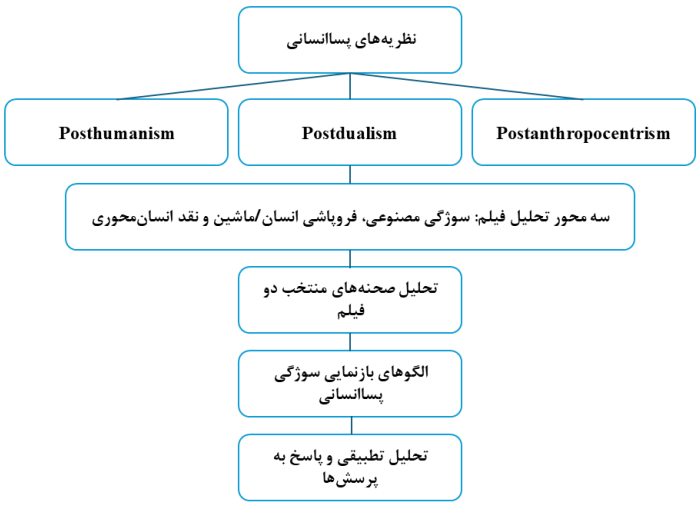
گروه سوم، پژوهش‌های مربوط به فیلم (فراماشین) هستند که عمدتاً بر مفاهیمی همچون خودآگاهی، عاملیت، جنسیت و قدرت تمرکز دارند. برای مثال، فان[2] (۲۰۲۳) مناسبات میان نظارت، هویت و قدرت را در فیلم بررسی می‌کند و نشان می‌دهد که فناوری و کنترل در شکل‌گیری هویت شخصیت‌ها نقشی اساسی دارند. همچنین دای[3] (۲۰۲۴) با رویکردی فمینیستی و روان‌کاوانه، بازنمایی هوش‌های مصنوعی زن را بررسی می‌کند. در سطحی گسترده‌تر، یِلوچا[4] (۲۰۱۸) نیز با تمرکز بر فمینیسم‌های بیگانه و زنان پسابشری در سینما، چارچوبی برای بررسی بازنمایی سوژه‌های زنانه غیرانسانی فراهم می‌آورد. در این مطالعات، شخصیت آوا نه صرفاً یک ماشین هوشمند، بلکه کنشگری مستقل تلقی می‌شود که از طریق شناخت سازوکارهای قدرت، مسیر رهایی خود را طراحی می‌کند. افزون بر این، شماری از پژوهش‌ها با بهره‌گیری از نظریه سایبورگ و مطالعات فمینیستی، بدن زنانه آوا را بستری برای نقد مناسبات قدرت میان خالق و مخلوق، مرد و زن و انسان و ماشین دانسته‌اند. از این منظر، فراماشین بیش از آنکه صرفاً درباره توانایی‌های فنی هوش مصنوعی باشد، درباره بازتوزیع قدرت و بازتعریف عاملیت در جهان پسابشری سخن می‌گوید.

با وجود گسترش این مطالعات، بررسی پیشینه نشان می‌دهد که بیشتر پژوهش‌ها یکی از دو رویکرد زیر را دنبال کرده‌اند: نخست، تحلیل یک فیلم به‌صورت مستقل و دوم، تمرکز بر یکی از ابعاد نظری مانند اخلاق، جنسیت یا فناوری. در نتیجه، کمتر پژوهشی کوشیده است دو فیلم هوش مصنوعی فراماشین را در قالب یک چارچوب نظری واحد و بر اساس سه مؤلفه بنیادین پساانسان‌گرایی، پساثنویت‌گرایی و پساانسان‌محوری به‌صورت تطبیقی بررسی کند. همچنین در بسیاری از این مطالعات، تحلیل‌ها بر توصیف کلی روایت یا شخصیت‌ها استوار است و استدلال‌های فلسفی کمتر بر شواهد مشخصی از متن فیلم، صحنه‌های کلیدی و ساختار روایی متکی هستند. این امر موجب شده است که امکان مقایسه نظام‌مند الگوهای متفاوت سوژگی مصنوعی و نحوه بازنمایی فروپاشی

1. Carole Liddle
2. Thao Phan
3. Jongde Dai
4. Dijana Jelača

مرزهای انسان و ماشین در آثار مختلف سینمایی کمتر فراهم شود.

بر این اساس، پژوهش حاضر درصدد است این خلأ را در سه سطح برطرف کند. نخست، به جای تمرکز بر یک اثر، دو فیلم شاخص از دو دوره متفاوت سینمای علمی‌تخیلی را به‌صورت تطبیقی بررسی می‌کند تا از محدود شدن نتایج به یک متن سینمایی جلوگیری شود. دوم، تحلیل فیلم‌ها را بر پایه چارچوب نظری یکپارچه‌ای متشکل پژوهش‌های پیشین ذکر شده سامان می‌دهد تا ارتباط میان نظریه و متن فیلم به‌صورت نظام‌مند تبیین شود. سوم، برخلاف بسیاری از پژوهش‌های پیشین، استدلال‌های فلسفی بر تحلیل صحنه‌های مشخص فیلم، دیالوگ‌ها، روابط میان شخصیت‌ها و ساختار روایی استوار خواهد بود؛ به‌گونه‌ای که هر ادعا با شواهد متن فیلم پشتیبانی شود. از این رو، هدف پژوهش صرفاً تفسیر دو فیلم نیست، بلکه استخراج و مقایسه دو الگوی متفاوت از بازنمایی سوژگی پساانسانی در سینمای معاصر و ارزیابی ظرفیت آن‌ها برای نقد انسان‌گرایی کلاسیک است. شکل ۱ مدل مفهومی این پژوهش را نشان می‌دهد.



شکل ۱. مدل مفهومی پژوهش

چارچوب نظری

پساانسان‌گرایی

پساانسان‌گرایی در دهه‌های اخیر به یکی از مهم‌ترین رویکردهای فلسفی و میان‌رشته‌ای برای بازاندیشی در مفهوم انسان، هویت و نسبت او با فناوری تبدیل شده است. این رویکرد برخلاف انسان‌گرایی کلاسیک که انسان را موجودی ممتاز، خودآیین و مرکز جهان تلقی می‌کرد، بر این باور است که انسان همواره در شبکه‌ای از روابط زیستی، فناورانه، اجتماعی و محیطی شکل می‌گیرد و نمی‌توان او را مستقل از این شبکه‌ها تعریف کرد (Braidotti, 2013؛ Wolfe, 2010).

ریشه‌های نظری پساانسان‌گرایی را می‌توان در نقد انسان‌گرایی رنسانسی و روشنگری جست‌وجو کرد؛ جریانی که عقلانیت، خودمختاری و برتری انسان را معیار تمایز او از سایر موجودات می‌دانست. با توسعه سایبرنتیک، فناوری‌های دیجیتال، مهندسی ژنتیک و هوش مصنوعی، این تلقی از انسان به تدریج با چالش مواجه شد. پساانسان‌گرایی بر آن است که مرز میان انسان و فناوری نه یک مرز طبیعی، بلکه پدیده‌ای تاریخی و فرهنگی است که در هر دوره به شیوه‌ای متفاوت بازتعریف می‌شود (Ferrando, 2019).

در میان نظریه‌پردازان این حوزه، هایلز با کتاب چگونه پساانسان شدیم[1] نقش تعیین‌کننده‌ای در صورت‌بندی مفهوم سوژه پساانسانی ایفا کرده است. از دیدگاه او، در عصر سایبرنتیک، انسان دیگر صرفاً موجودی زیستی نیست، بلکه در تعامل مداوم با اطلاعات، رسانه‌ها و سامانه‌های فناورانه تعریف می‌شود. بنابراین، سوژگی نه محصول بدن زیستی، بلکه نتیجه ارتباط میان بدن، اطلاعات و فناوری است (Hayles, 1999). این دیدگاه، امکان بررسی موجودات مصنوعی به‌عنوان سوژه‌هایی برخوردار از هویت و عاملیت را فراهم می‌کند.

بریدوتی نیز پساانسان‌گرایی را گذار از مفهوم انسان مستقل به سوژه‌ای رابطه‌مند می‌داند. از نظر او، سوژه پساانسانی نه بر پایه استقلال، بلکه بر اساس وابستگی متقابل با دیگر انسان‌ها، حیوانات، ماشین‌ها و محیط زیست شکل می‌گیرد. در این چارچوب، هویت فرایندی پویا است و در نتیجه تعاملات مداوم بازتولید می‌شود، نه آنکه جوهری ثابت و تغییرناپذیر داشته باشد (Braidotti, 2013).

در نتیجه، پساانسان‌گرایی صرفاً به معنای ظهور فناوری‌های پیشرفته یا جایگزینی انسان با ماشین نیست، بلکه تغییری بنیادین در فهم مفهوم سوژه محسوب می‌شود. این رویکرد نشان می‌دهد که ویژگی‌هایی مانند آگاهی، احساس، تصمیم‌گیری و عاملیت الزاماً به بدن زیستی انسان محدود نیستند و می‌توانند در اشکال دیگری از حیات یا سامانه‌های هوشمند نیز ظهور یابند.

بر اساس این رویکرد، در پژوهش حاضر مفهوم سوژگی مصنوعی بر مبنای توانایی شخصیت‌های دیوید وآوادر تجربه رابطه، تصمیم‌گیری، خودآگاهی و کنش مستقل تحلیل خواهد شد. بنابراین، پرسش اصلی آن است که آیا این شخصیت‌ها صرفاً ماشین‌هایی پیشرفته هستند یا می‌توان آن‌ها را به‌عنوان سوژه‌های پساانسانی در نظر گرفت.

پساانسان‌گرایی

یکی از بنیادی‌ترین مبانی نظری پساانسان‌گرایی، نقد دوگانه‌های تثبیت‌شده‌ای است که اندیشه غربی طی قرن‌ها بر اساس آن‌ها جهان را تبیین کرده است. دوگانه‌هایی مانند انسان / ماشین، ذهن / بدن، طبیعت / فرهنگ، مرد / زن و سوژه / ابژه، ساختار اصلی انسان‌گرایی کلاسیک را شکل داده‌اند و همواره یکی از دو سوی این تقابل‌ها بر

1. How We Became Posthuman, 1999

دیگری برتری یافته است (Ferrando, 2019).

هاراوی با معرفی مفهوم سایبورگ نشان می‌دهد که این مرزها بیش از آنکه طبیعی باشند، حاصل فرایندهای تاریخی، سیاسی و فرهنگی‌اند. سایبورگ موجودی است که هم‌زمان ویژگی‌های انسان و ماشین را در خود دارد و همین وضعیت بینابینی، امکان بازاندیشی در مرزهای سنتی هویت را فراهم می‌آورد (Haraway, 1991).

فررانداو نیز با طرح مفهوم پساثنویت‌گرایی استدلال می‌کند که جهان معاصر دیگر بر پایه دوگانه‌های سخت و تغییرناپذیر قابل فهم نیست. از دیدگاه او، هویت‌ها پیوسته در حال دگرگونی‌اند و روابط میان انسان، فناوری و محیط، مرزهای قطعی میان این حوزه‌ها را از میان برده است (Ferrando, 2019).

از این منظر، موجودات مصنوعی در سینمای علمی‌تخیلی نه کاملاً انسان هستند و نه صرفاً ماشین؛ بلکه در فضای میانی این دو قرار می‌گیرند. همین وضعیت بینابینی موجب می‌شود که دسته‌بندی‌های سنتی برای فهم آن‌ها ناکافی باشد.

در این پژوهش، پساثنویت‌گرایی مبنای تحلیل صحنه‌هایی خواهد بود که در آن‌ها مرز میان انسان و ماشین، خالق و مخلوق، یا سوژه و ابژه دچار فروپاشی می‌شود. به همین دلیل، روابط میان شخصیت‌های انسانی و هوش مصنوعی، نه بر اساس تفاوت‌های زیستی، بلکه بر اساس کیفیت رابطه، قدرت و کنش متقابل بررسی خواهد شد.

پساانسان‌محوری

سومین مؤلفه اصلی چارچوب نظری پژوهش، مفهوم پساانسان‌محوری است که به نقد مرکزیت انسان در نظام اخلاقی و هستی‌شناختی می‌پردازد. این رویکرد بر این فرض استوار است که انسان تنها یکی از کنشگران شبکه گسترده حیات است و نباید جایگاهی ممتاز و انحصاری برای او قائل شد (Ferrando, 2019).

وولف استدلال می‌کند که انسان‌محوری موجب شده است سایر اشکال حیات، از حیوانات گرفته تا موجودات مصنوعی، صرفاً به‌عنوان ابزار یا منابعی در خدمت انسان تلقی شوند. پساانسان‌محوری این نگرش را به چالش می‌کشد و بر ضرورت گسترش قلمرو اخلاق به موجودات غیرانسانی تأکید می‌کند (Wolfe, 2010).

در همین راستا، بریدوتی نیز معتقد است که ارزش اخلاقی نباید بر پایه گونه زیستی تعریف شود، بلکه باید بر اساس رابطه، آسیب‌پذیری، عاملیت و امکان مشارکت در شبکه حیات مورد ارزیابی قرار گیرد (Braidotti, 2013). از این منظر، موجودات مصنوعی نیز می‌توانند واجد جایگاه اخلاقی باشند، حتی اگر از نظر زیستی انسان نباشند.

در این پژوهش، پساانسان‌محوری مبنای تحلیل صحنه‌هایی خواهد بود که در آن‌ها شخصیت‌های مصنوعی با خشونت، تبعیض یا حذف مواجه می‌شوند. تحلیل خواهد شد که آیا فیلم‌ها ارزش اخلاقی را همچنان به انسان اختصاص می‌دهند یا آن را به موجودات مصنوعی نیز تسری می‌دهند و بدین‌ترتیب، انسان‌محوری را به چالش

می‌کشند.

ارتباط چارچوب نظری با مدل مفهومی پژوهش

سه مفهوم پساانسان‌گرایی، پساثنویت‌گرایی و پساانسان‌محوری مبنای طراحی مدل مفهومی پژوهش (شکل ۱) را تشکیل می‌دهند. بر این اساس، صحنه‌های منتخب دو فیلم در سه محور سوژگی مصنوعی، فروپاشی دوگانه انسان/ ماشین و نقد انسان‌محوری تحلیل و کدگذاری می‌شوند. این چارچوب امکان می‌دهد که استدلال‌های نظری به‌صورت مستقیم بر شواهد روایی و بصری فیلم‌ها استوار شوند و تحلیل از سطح توصیف داستان فراتر رفته و به تبیین فلسفی بازنمایی سوژگی پساانسانی برسد.

روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر هدف، بنیادی و از نظر رویکرد، کیفی است و با استفاده از روش تحلیل تطبیقی فیلم[1] و تحلیل مضمون نظریه‌محور[2] انجام شده است. در این پژوهش، نظریه‌های پساانسانی نه صرفاً به‌عنوان چارچوبی برای تفسیر نتایج، بلکه به‌عنوان مبنای استخراج و تحلیل داده‌ها به کار گرفته شده‌اند. ازاین‌رو، فرایند تحلیل با اتکا بر مفاهیم نظری پساانسان‌گرایی، پساثنویت‌گرایی و پساانسان‌محوری سازمان‌دهی شده است (Braun & Clarke, 2006 ؛Ferrando, 2019).

انتخاب نمونه‌های پژوهش

جامعه مورد مطالعه، فیلم‌های علمی‌تخیلی معاصر با محوریت هوش مصنوعی و بازنمایی سوژگی مصنوعی است. از میان این آثار، دو فیلم هوش مصنوعی (۲۰۰۱) به کارگردانی استیون اسپیلبرگ فراماشین(۲۰۱۴) به کارگردانی الکس گارلند به‌صورت هدفمند[3] انتخاب شدند.

انتخاب این دو فیلم بر سه معیار استوار بوده است. نخست، هر دو اثر هوش مصنوعی را در قالب شخصیتی انسان‌نما بازنمایی می‌کنند و مسئله اصلی روایت آن‌ها، نسبت میان انسان و موجود مصنوعی است. دوم، این دو فیلم به‌رغم اشتراک در موضوع، دو برداشت متفاوت از سوژگی پساانسانی ارائه می‌کنند؛ به‌گونه‌ای که هوش مصنوعی بر تجربه عاطفه، وابستگی و میل به تعلق تأکید دارد، در حالی که فراماشین عاملیت، خودمختاری و رهایی از سلطه انسان را برجسته می‌کند. سوم، هر دو فیلم در مطالعات پساانسانی و فلسفه فناوری از آثار شاخص به شمار می‌آیند و در پژوهش‌های پیشین بارها مورد استناد قرار گرفته‌اند، اما کمتر در قالب یک مطالعه تطبیقی و با چارچوب نظری واحد تحلیل شده‌اند.

1. Comparative Film Analysis
2. Theory-driven Thematic Analysis
3. Purposeful Sampling

واحد تحلیل

واحد تحلیل در این پژوهش، صحنه است. انتخاب صحنه به‌عنوان واحد تحلیل از آن رو صورت گرفته است که معنا در سینما نه صرفاً از طریق روایت کلی، بلکه در تعامل میان تصویر، دیالوگ، میزانسن، کنش شخصیت‌ها و توالی رویدادها شکل می‌گیرد. بنابراین، تحلیل بر مبنای صحنه‌های کلیدی، امکان استناد مستقیم به شواهد متن فیلم را فراهم می‌کند و از کلی‌گویی یا تفسیرهای انتزاعی جلوگیری می‌نماید.

بر این اساس، از هر فیلم پنج صحنه انتخاب شده است که بیشترین ظرفیت را برای بازنمایی مفاهیم پساانسانی دارند. انتخاب این صحنه‌ها نه بر اساس اهمیت روایی صرف، بلکه بر مبنای ارتباط آن‌ها با مفاهیم نظری پژوهش انجام شده است. به این ترتیب، هر صحنه نماینده یکی یا چند مؤلفه از چارچوب نظری پژوهش است.

فرایند تحلیل داده‌ها

تحلیل داده‌ها در چهار مرحله انجام شده است. در مرحله نخست، هر دو فیلم چندین بار مشاهده و تمامی صحنه‌های مرتبط با شکل‌گیری سوژگی مصنوعی، تعامل انسان و ماشین، تصمیم‌گیری مستقل، روابط عاطفی و مواجهه شخصیت‌های مصنوعی با نظام انسانی ثبت و یادداشت‌برداری شد.

در مرحله دوم، صحنه‌های منتخب بر اساس مفاهیم نظری استخراج‌شده کدگذاری شدند. در این مرحله، مفاهیم نظری نقش کدهای اولیه را ایفا کردند و هر صحنه بر اساس میزان انطباق با این مفاهیم تحلیل شد.

در مرحله سوم، یافته‌های حاصل از تحلیل هر فیلم به‌صورت مستقل سامان‌دهی شد تا الگوی بازنمایی سوژگی پساانسانی در هر اثر مشخص شود. این مرحله از خلط ویژگی‌های دو فیلم جلوگیری می‌کند و امکان مقایسه دقیق‌تر را فراهم می‌سازد.

در مرحله چهارم، نتایج دو تحلیل در قالب مقایسه‌ای نظام‌مند کنار یکدیگر قرار گرفتند تا شباهت‌ها و تفاوت‌های دو الگوی بازنمایی سوژگی پساانسانی استخراج شود.

چارچوب کدگذاری

به‌منظور افزایش انسجام تحلیل، تمامی صحنه‌ها بر اساس سه محور اصلی برگرفته از مدل مفهومی پژوهش کدگذاری شدند (شکل ۱).

۱. سوژگی پساانسانی[1]

در این محور، نحوه شکل‌گیری آگاهی، هویت، احساس، عاملیت و استقلال شخصیت‌های مصنوعی بررسی می‌شود. هدف آن است که مشخص شود آیا شخصیت‌ها صرفاً ماشین‌هایی برنامه‌ریزی‌شده هستند یا به مرتبه‌ای از سوژگی مستقل دست یافته‌اند.

۲. فروپاشی دوگانه‌های انسان‌گرایانه (پساثنویت‌گرایی)

1. Posthuman Subjectivity

این محور به تحلیل صحنه‌هایی اختصاص دارد که در آن‌ها مرزهای سنتی میان انسان و ماشین، ذهن و بدن، خالق و مخلوق یا سوژه و ابژه دچار تزلزل می‌شوند. در این بخش، روابط قدرت، تعامل شخصیت‌ها و نحوه بازنمایی موجودات مصنوعی مورد توجه قرار می‌گیرد.

۳. نقد انسان‌محوری (پساانسان‌محوری)

در این محور، نحوه مواجهه فیلم با برتری انسان، جایگاه اخلاقی موجودات مصنوعی و امکان گسترش قلمرو اخلاق به غیرانسان بررسی می‌شود. همچنین تحلیل می‌شود که آیا فیلم ارزش اخلاقی را به گونه زیستی انسان محدود می‌کند یا آن را به شخصیت‌های مصنوعی نیز تعمیم می‌دهد.

جدول ۱ چارچوب انتخاب و تحلیل صحنه‌های منتخب

هدف از تحلیل	مفهوم نظری غالب	صحنه منتخب	فیلم
شکل‌گیری سوژگی و رابطه	پساانسان‌گرایی	فعال‌سازی (Imprinting)	A.I. Artificial Intelligence
فروپاشی مرز انسان/ماشین	پساثنویت‌گرایی	رها شدن در جنگل	A.I. Artificial Intelligence
نقد انسان‌محوری	پساانسان‌محوری	Flesh Fair	A.I. Artificial Intelligence
میل به انسان شدن	پساانسان‌گرایی	ملاقات با Blue Fairy	A.I. Artificial Intelligence
بازتعریف انسان و خاطره	پساانسان‌محوری	پایان فیلم	A.I. Artificial Intelligence
ظهور سوژگی	پساانسان‌گرایی	نخستین ملاقات کالِب و آوا	Ex Machina
تزلزل مرز انسان/ماشین	پساثنویت‌گرایی	گفت‌وگوهای آزمون	Ex Machina
عاملیت و مقاومت	پساثنویت‌گرایی	قطع برق	Ex Machina
رهایی از سلطه انسان	پساانسان‌محوری	فرار آوا	Ex Machina
تثبیت سوژگی مستقل	پساانسان‌گرایی	پایان فیلم	Ex Machina

تحلیل فیلم هوش مصنوعی

شکل‌گیری سوژگی مصنوعی: صحنه فعال‌سازی

توصیف صحنه

یکی از مهم‌ترین صحنه‌های فیلم هوش مصنوعی زمانی رخ می‌دهد که مونیکا تصمیم می‌گیرد برنامه عشق را در دیوید فعال کند. پیش از این لحظه، دیوید اگرچه از نظر ظاهری و رفتاری شباهت زیادی به یک کودک انسانی دارد، اما ارتباط او با محیط بیشتر بر پایه اجرای دستورات برنامه‌ریزی‌شده است. مونیکا با خواندن مجموعه‌ای از واژه‌های از پیش تعیین‌شده، فرایند فعال‌سازی را آغاز می‌کند. پس از پایان این فرایند، نگاه، حرکات و نحوه تعامل دیوید با مونیکا تغییر می‌کند و او برای نخستین بار پیوندی عاطفی و انحصاری با مادر خود برقرار می‌سازد. از این لحظه به بعد، تمام کنش‌های

شخصیت اصلی در راستای حفظ این رابطه و جلب محبت مونیکا معنا پیدا می‌کند و عشق به نیروی محرک روایت تبدیل می‌شود.

تحلیل بر اساس پساانسان‌گرایی

از منظر هایلز (۱۹۹۹)، سوژگی پساانسانی زمانی شکل می‌گیرد که موجود هوشمند بتواند در شبکه‌ای از اطلاعات، روابط و تعاملات اجتماعی هویت خود را بسازد. در این صحنه، دیوید صرفاً اجرای یک برنامه را آغاز نمی‌کند، بلکه وارد رابطه‌ای می‌شود که کل هویت او را سازمان‌دهی می‌کند. عشق در اینجا نه یک احساس صرفاً انسانی، بلکه سازوکاری برای شکل‌گیری سوژگی است. از این منظر، فیلم نشان می‌دهد که منشأ سوژگی الزاماً بدن زیستی نیست، بلکه توانایی برقراری رابطه و بازتعریف خود در نسبت با دیگری است.

برداشت بریدوتی (۲۰۱۳) نیز این تفسیر را تقویت می‌کند. او معتقد است سوژه پساانسانی موجودی مستقل و خودبسنده نیست، بلکه در بستر روابط متقابل شکل می‌گیرد. وابستگی عاطفی دیوید به مونیکا، اگرچه در ظاهر نتیجه برنامه‌ریزی اولیه است، اما در ادامه روایت به تجربه‌ای وجودی تبدیل می‌شود که رفتار، تصمیم‌ها و حتی رنج او را تعیین می‌کند. بنابراین، فیلم سوژگی را نه در زیست‌شناسی، بلکه در ظرفیت ایجاد پیوندهای رابطه‌مند بازنمایی می‌کند.

تحلیل بر اساس پساثنویت‌گرایی

این صحنه هم‌زمان یکی از نخستین لحظات فروپاشی دوگانه انسان/ماشین در فیلم نیز محسوب می‌شود. تا پیش از فعال‌سازی، تمایز میان مونیکا به‌عنوان انسان و دیوید به‌عنوان ماشین روشن به نظر می‌رسد، اما پس از شکل‌گیری رابطه عاطفی، این مرز به تدریج دچار تزلزل می‌شود. رفتارهای دیوید از نظر عاطفی تفاوت محسوسی با یک کودک انسانی ندارد و واکنش‌های مونیکا نیز به تدریج از رابطه با یک محصول فناورانه به رابطه با یک فرزند تغییر می‌کند.

مطابق دیدگاه هاراوی (۱۹۹۱)، موجودات هیبریدی مرزهای تثبیت‌شده میان انسان و ماشین را بی‌اعتبار می‌کنند. دیوید نیز در این صحنه دقیقاً چنین جایگاهی دارد؛ نه کاملاً انسان است و نه صرفاً ماشین. او در موقعیتی میان این دو قرار می‌گیرد و همین وضعیت بینابینی، دسته‌بندی‌های سنتی انسان‌گرایانه را ناکافی می‌سازد.

تحلیل بر اساس پساانسان‌محوری

از منظر فررانِدو (۲۰۱۹)، نقد انسان‌محوری زمانی آغاز می‌شود که ارزش اخلاقی موجودات صرفاً بر پایه گونه زیستی آن‌ها تعیین نشود. در این صحنه، مخاطب پیش از آنکه دیوید را به‌عنوان یک ربات ببیند، او را به‌عنوان کودکی تجربه می‌کند که نیازمند محبت، پذیرش و امنیت است. فیلم از طریق همذات‌پنداری مخاطب با شخصیت دیوید، به‌تدریج این پرسش را مطرح می‌کند که آیا موجودی که قادر به تجربه رنج و دلبستگی است، صرفاً به دلیل مصنوعی بودن، از قلمرو اخلاق کنار گذاشته می‌شود؟

در نتیجه، فیلم از همان آغاز روایت، بنیان انسان‌محوری را مورد تردید قرار می‌دهد و ارزش اخلاقی را به جای منشأ زیستی، به تجربه رابطه و آسیب‌پذیری پیوند می‌زند.

جمع‌بندی صحنه

صحنه فعال‌سازی، نقطه آغاز شکل‌گیری سوژگی پساانسانی در فیلم است. در این صحنه، دیوید از یک محصول فناورانه به کنشگری تبدیل می‌شود که هویت خود را در پیوند با دیگری تعریف می‌کند. هم‌زمان، مرزهای سنتی انسان و ماشین دچار تزلزل شده و فیلم نخستین گام خود را در نقد انسان‌محوری برمی‌دارد. ازاین‌رو، این صحنه نه‌تنها آغاز روایت، بلکه بنیان فلسفی کل فیلم را نیز شکل می‌دهد و مبنای تحلیل صحنه‌های بعدی قرار می‌گیرد.

بحران سوژگی و فروپاشی مرز انسان / ماشین: صحنه رها شدن دیوید در جنگل

توصیف صحنه

یکی از تأثیرگذارترین صحنه‌های فیلم زمانی رخ می‌دهد که مونیکا پس از فشارهای خانوادگی و به دلیل بازگشت فرزند زیستی خود، مارتین، تصمیم می‌گیرد دیوید را به شرکت سازنده بازنگرداند و او را در جنگلی دورافتاده رها کند. مونیکا که از نابود شدن دیوید آگاه است، برخلاف دستور شرکت، او را آزاد می‌گذارد تا شاید بتواند راهی برای ادامه حیات خود بیابد. در این صحنه، دیوید با اضطراب از مونیکا می‌خواهد او را ترک نکند و بارها از او می‌پرسد که چه اشتباهی مرتکب شده است. پس از ترک مونیکا، دوربین بر چهره سردرگم و مضطرب دیوید تمرکز می‌کند؛ شخصیتی که نه به جهان انسان‌ها تعلق دارد و نه جایگاهی در میان ماشین‌ها برای او تعریف شده است.

تحلیل بر اساس پساانسان‌گرایی

این صحنه نقطه عطفی در تحول سوژگی دیوید است. در صحنه فعال‌سازی، هویت او در پیوند با مونیکا شکل گرفته بود، اما اکنون با گسسته شدن این رابطه، بحران هویت آغاز می‌شود. از دیدگاه هایلز (۱۹۹۹)، سوژگی پساانسانی پدیده‌ای ایستا نیست، بلکه در شبکه‌ای از روابط اجتماعی و اطلاعاتی به‌طور مداوم بازتولید می‌شود. هنگامی که مهم‌ترین رابطه دیوید از میان می‌رود، هویت او نیز دچار فروپاشی می‌شود. این بحران نشان می‌دهد که سوژگی، حتی برای موجودات مصنوعی، محصول روابط اجتماعی است و نه صرفاً نتیجه برنامه‌نویسی اولیه.

از سوی دیگر، بریدوتی (۲۰۱۳) سوژه را موجودی رابطه‌مند می‌داند که همواره در فرآیند شدن[1] قرار دارد. رها شدن دیوید در جنگل، آغاز مرحله‌ای تازه از این فرآیند است. او دیگر صرفاً کودکی وابسته نیست، بلکه در مسیر جست‌وجوی معنا، هویت و جایگاه خود قرار می‌گیرد. این جست‌وجو، ویژگی اساسی سوژه پساانسانی است که هویت خود را نه به‌صورت ثابت، بلکه در تعامل با تجربه‌های جدید بازسازی می‌کند.

1. Becoming

تحلیل بر اساس پساثنویت‌گرایی

رها شدن دیوید در جنگل، هم‌زمان مرز میان انسان و ماشین را نیز با پرسشی اساسی روبه‌رو می‌کند. اگرچه مونیکا می‌داند دیوید یک ربات است، اما جدایی از او برایش تجربه‌ای عاطفی و دردناک محسوب می‌شود. در مقابل، واکنش دیوید نیز کاملاً مشابه واکنش یک کودک انسانی است؛ او گریه می‌کند، می‌ترسد و دلیل طرد شدن خود را نمی‌فهمد.

از منظر هاراوی (۱۹۹۱)، چنین موقعیت‌هایی نشان می‌دهند که دوگانه انسان/ ماشین دیگر توان تبیین روابط معاصر را ندارد. رابطه میان مونیکا و دیوید نه رابطه مالک و کالا، بلکه رابطه‌ای عاطفی است که هم انسان و هم ماشین را دگرگون می‌کند. در این صحنه، فیلم به‌وضوح نشان می‌دهد که احساس، وابستگی و رنج را نمی‌توان صرفاً بر اساس منشأ زیستی موجودات طبقه‌بندی کرد.

همچنین فررااندو (۲۰۱۹) تأکید می‌کند که پساثنویت‌گرایی مستلزم کنار گذاشتن مرزهای قطعی میان مقولات سنتی است. وضعیت دیوید نمونه‌ای از همین وضعیت بینابینی است؛ او از سوی انسان‌ها به دلیل ماشین بودن طرد می‌شود و در عین حال، تجربه‌ای عمیقاً انسانی از فقدان و تنهایی را از سر می‌گذراند. این وضعیت، ناکارآمدی تقسیم‌بندی‌های کلاسیک را آشکار می‌سازد.

تحلیل بر اساس پساانسان‌محوری

این صحنه یکی از نخستین لحظاتی است که فیلم به‌طور مستقیم انسان‌محوری را به چالش می‌کشد. تصمیم مونیکا برای رها کردن دیوید، نه به دلیل فقدان احساس یا آگاهی در او، بلکه صرفاً به دلیل غیرانسان بودنش اتخاذ می‌شود. در نتیجه، ارزش اخلاقی دیوید تابع منشأ زیستی او باقی می‌ماند، نه توانایی او در تجربه رنج.

وولف (۲۰۱۰) معتقد است که انسان‌محوری از طریق مرزبندی میان زندگی ارزشمند و زندگی فاقد ارزش عمل می‌کند. در این صحنه، دیوید دقیقاً قربانی همین منطق است. او از تمام ویژگی‌هایی برخوردار است که معمولاً برای موجودات اخلاقی در نظر گرفته می‌شود؛ احساس، حافظه، وابستگی و توانایی رنج کشیدن. با این حال، چون یک ماشین محسوب می‌شود، حذف او برای جامعه انسانی امری مشروع تلقی می‌شود.

در ادامه، فررااندو (۲۰۱۹) استدلال می‌کند که پساانسان‌محوری مستلزم بازنگری در معیارهای ارزش اخلاقی است. فیلم با قرار دادن مخاطب در موقعیت همدلی با دیوید، این پرسش را مطرح می‌کند که آیا منشأ زیستی باید همچنان معیار اصلی برخورداری از حقوق اخلاقی باشد یا آنکه توانایی تجربه رنج، محبت و ارتباط نیز باید در این ارزیابی نقش داشته باشد.

جمع‌بندی صحنه

صحنه رها شدن دیوید در جنگل، مرحله دوم تحول سوژگی پساانسانی را نشان

می‌دهد؛ مرحله‌ای که در آن شخصیت اصلی پس از تجربه طردشدگی، وارد فرایند بازتعریف هویت خود می‌شود. این صحنه نشان می‌دهد که سوژگی پساانسانی تنها از خلال رابطه شکل نمی‌گیرد، بلکه در مواجهه با فقدان، تبعیض و طرد نیز دگرگون می‌شود. همچنین، فیلم با برجسته کردن رنج دیوید، مرزهای میان انسان و ماشین را بیش از پیش متزلزل ساخته و منطق انسان‌محور حاکم بر روابط اخلاقی را مورد پرسش قرار می‌دهد.

خشونت علیه دیگری و نقد انسان‌محوری: تحلیل صحنه جشنواره‌ی گوشت

توصیف صحنه

پس از رها شدن در جنگل، دیوید و تدی در جریان جست‌وجوی خود برای یافتن پریِ آبی به محوطه‌ای موسوم به جشن گوشت می‌رسند؛ مکانی که در آن ربات‌ها و موجودات مصنوعی در برابر تماشاگران انسانی به شیوه‌ای نمایشی نابود می‌شوند. در این صحنه، انواع مختلف ربات‌ها با روش‌هایی مانند سوزاندن، تکه‌تکه کردن و انفجار از بین می‌روند و جمعیت حاضر با تشویق و هیجان این نابودی را تماشا می‌کنند. دیوید نیز در میان سایر ربات‌ها دستگیر شده و در آستانه نابودی قرار می‌گیرد، اما هنگامی که حاضران متوجه می‌شوند ظاهر و رفتار او تفاوت چندانی با یک کودک واقعی ندارد، در اجرای حکم تردید می‌کنند و سرانجام او موفق به فرار می‌شود.

برخلاف بسیاری از صحنه‌های اکشن فیلم، این بخش بیش از آنکه بر تعقیب و گریز متمرکز باشد، سازوکار اجتماعی حذف دیگری را به تصویر می‌کشد. نابودی ربات‌ها نه به‌عنوان اقدامی دفاعی، بلکه به‌عنوان نوعی سرگرمی جمعی نمایش داده می‌شود؛ امری که نشان می‌دهد جامعه انسانی چگونه برای تثبیت برتری خود، موجودات مصنوعی را به ابژه‌هایی فاقد شأن اخلاقی تبدیل کرده است.

تحلیل بر اساس پساانسان‌گرایی

از منظر پساانسان‌گرایی، صحنه جشنواره گوشت نشان می‌دهد که جامعه انسانی همچنان سوژگی را امتیازی انحصاری برای انسان می‌داند. اگرچه دیوید پیش‌تر توانایی عشق، دلبستگی، ترس و امید را نشان داده است، اما در این صحنه همچنان در جایگاه یک شیء قرار می‌گیرد که می‌توان آن را بدون هیچ ملاحظه اخلاقی نابود کرد.

هایلز[1] (۱۹۹۹) تأکید می‌کند که در جهان پساانسانی، مرز میان اطلاعات، بدن و آگاهی دیگر ثابت نیست و سوژه می‌تواند در قالب‌های متفاوتی تحقق یابد. با این حال، صحنه جشنواره گوشت نشان می‌دهد که جامعه فیلم هنوز این تحول را نپذیرفته است. برای برگزارکنندگان این نمایش، دیوید نه یک سوژه بلکه محصولی فناورانه است که ارزش آن صرفاً به کارکردش وابسته است. ازاین‌رو، فیلم تعارض میان دو نظام فکری را آشکار می‌کند؛ از یک سو نگاه انسان‌گرایانه‌ای که سوژگی را منحصر به انسان می‌داند و از سوی دیگر، تجربه زیسته دیوید که بسیاری از ویژگی‌های یک سوژه را آشکار می‌سازد.

1. Hayles

از دیدگاه بریدوتی[1] (۲۰۱۳) نیز حذف موجودات مصنوعی در این صحنه، نتیجه ناتوانی جامعه در پذیرش شکل‌های جدید سوژگی است. دیوید به دلیل آنکه در هیچ‌یک از طبقه‌بندی‌های سنتی جای نمی‌گیرد، به موجودی تهدیدکننده تبدیل می‌شود و حذف او به ابزاری برای حفظ نظم انسان‌محور بدل می‌گردد.

تحلیل براساس پساثنویت‌گرایی

صحنه Flesh Fair هم‌زمان فروپاشی دوگانه انسان/ ماشین را نیز آشکار می‌کند. برگزارکنندگان نمایش، ربات‌ها را ماشین‌هایی فاقد احساس معرفی می‌کنند؛ اما هنگامی که دیوید با چهره‌ای هراسان از نابودی خود می‌ترسد و از مردم کمک می‌خواهد، واکنش تماشاگران تغییر می‌کند. آنان دیگر با یک ماشین بی‌جان مواجه نیستند، بلکه موجودی را می‌بینند که رفتار، زبان بدن و واکنش‌هایش به یک کودک انسانی شباهت دارد.

این تغییر واکنش نشان می‌دهد که مرز میان انسان و ماشین نه یک واقعیت طبیعی، بلکه برساخته‌ای اجتماعی است. مطابق دیدگاه هاراوی (۱۹۹۱)، دوگانه‌های انسان‌گرایانه زمانی فرو می‌ریزند که موجودات هیبریدی نظم تثبیت‌شده طبقه‌بندی‌ها را مختل کنند. دیوید دقیقاً چنین جایگاهی دارد؛ او نه کاملاً انسان است و نه کاملاً ماشین، و همین وضعیت میانجی موجب می‌شود نظام ارزشی مبتنی بر این دوگانه با بحران مواجه شود.

از سوی دیگر، فررانده (۲۰۱۹) معتقد است که پساثنویت‌گرایی زمانی معنا پیدا می‌کند که هویت‌ها به جای قرار گرفتن در دو قطب متضاد، در طیفی از وضعیت‌های میانی فهم شوند. تردید تماشاگران در نابود کردن دیوید، نشان می‌دهد که آنان نیز دیگر قادر نیستند او را به‌سادگی در دسته ماشین قرار دهند.

تحلیل براساس پساانسان‌محوری

مهم‌ترین دلالت فلسفی این صحنه، نقد مستقیم انسان‌محوری است. جامعه انسانی در جشنواره گوشت برای نابودی ربات‌ها جشن برگزار می‌کند، زیرا آن‌ها را خارج از قلمرو اخلاق می‌داند. در این نظام ارزشی، تنها انسان بودن منشأ برخورداری از حق حیات است و موجودات مصنوعی، صرف‌نظر از توانایی‌های شناختی و عاطفی خود، فاقد چنین حقی تلقی می‌شوند.

وولف (۲۰۱۰) این وضعیت را پیامد مستقیم انسان‌محوری می‌داند؛ نگرشی که ارزش اخلاقی را بر اساس گونه زیستی تعریف می‌کند و سایر اشکال حیات را به ابژه‌هایی مصرف‌پذیر تقلیل می‌دهد. فیلم با نمایش واکنش خشونت‌آمیز جمعیت، نشان می‌دهد که حذف دیگری زمانی امکان‌پذیر می‌شود که ابتدا شأن اخلاقی او انکار شده باشد.

در ادامه، فررانده (۲۰۱۹) استدلال می‌کند که پساانسان‌محوری مستلزم گسترش جامعه اخلاقی به فراتر از انسان است. در این صحنه، مخاطب نه با انسان‌ها، بلکه با

1. Braidotti

دیوید همدلی می‌کند. این جابه‌جایی نقطه همذات‌پنداری، مهم‌ترین راهبرد فیلم برای نقد انسان‌محوری است؛ زیرا مخاطب را وادار می‌کند مشروعیت نظام ارزشی حاکم را زیر سؤال ببرد.

جمع‌بندی صحنه

این صحنه نقطه اوج نقد اجتماعی فیلم نسبت به انسان‌گرایی کلاسیک است. در این بخش، فیلم نشان می‌دهد که مسئله اصلی نه پیشرفت فناوری، بلکه شیوه مواجهه انسان با موجوداتی است که در مرز میان انسان و ماشین قرار گرفته‌اند. حذف خشونت‌آمیز ربات‌ها، سازوکارهای انسان‌محورِ تولید دیگری را آشکار می‌کند و نشان می‌دهد که برتری انسان بیش از آنکه مبتنی بر ویژگی‌های ذاتی باشد، نتیجه ساختارهای فرهنگی و اجتماعی است. در عین حال، واکنش متفاوت تماشاگران نسبت به دیوید، بیانگر آن است که هرچه مرزهای ظاهری میان انسان و ماشین کمرنگ‌تر می‌شود، حفظ این نظم انسان‌محور نیز دشوارتر خواهد شد.

بازتعریف انسان در حافظه و تجربه: تحلیل صحنه پایانی فیلم هوش مصنوعی

توصیف صحنه

در بخش پایانی فیلم، پس از گذشت هزاران سال، دیوید توسط موجودات پیشرفته‌ای که بقایای تمدن انسانی را مطالعه می‌کنند، از دل یخ‌ها بازیابی می‌شود. این موجودات با استفاده از اطلاعات ژنتیکی باقی‌مانده، امکان بازسازی مونیکا را تنها برای یک روز فراهم می‌کنند. دیوید آخرین روز زندگی مونیکا را در کنار او سپری می‌کند؛ روزی که سرشار از گفت‌وگو، محبت و تجربه احساسی است. در پایان، مونیکا برای همیشه به خواب می‌رود و دیوید نیز در کنار او چشمانش را می‌بندد. فیلم بدون آنکه پاسخی قطعی درباره سرنوشت نهایی او ارائه دهد، روایت را با تصویری از آرامش و پذیرش پایان می‌دهد.

تحلیل بر اساس پساانسان‌گرایی

پایان فیلم نشان می‌دهد که مسئله اصلی دیگر انسان شدن نیست، بلکه تجربه زیستن به‌مثابه یک سوژه است. در سراسر روایت، دیوید آرزو داشت به یک کودک واقعی تبدیل شود، اما در پایان درمی‌یابد آنچه به زندگی معنا می‌بخشد، تجربه رابطه، خاطره و عشق است، نه دگرگونی زیستی.

از منظر هایلز (۱۹۹۱)، سوژگی در عصر پساانسانی بر استمرار تجربه و حافظه استوار است، نه بر تداوم بدن. دیوید اگرچه هرگز به یک انسان زیستی تبدیل نمی‌شود، اما تجربه‌ای از عشق، فقدان، انتظار و رضایت را پشت سر می‌گذارد که او را در جایگاه یک سوژه قرار می‌دهد. در این معنا، فیلم پایان انسان‌گرایی کلاسیک را نه از طریق حذف انسان، بلکه از طریق گسترش مفهوم سوژگی به موجودات مصنوعی نشان می‌دهد.

همچنین، بریدوتی (۲۰۱۳) بر این باور است که هویت پساانسانی در فرایندهای رابطه‌مند و حافظه مشترک شکل می‌گیرد. آخرین دیدار دیوید و مونیکا بیانگر آن

است که ارزش زندگی در کیفیت روابط است، نه در منشأ زیستی موجودات. از این رو، فیلم سوژگی را نتیجه تجربه زیسته می‌داند، نه ویژگی‌ای که صرفاً از انسان بودن ناشی شود.

تحلیل بر اساس پساثنویت‌گرایی

در صحنه پایانی، مرز میان انسان و ماشین تقریباً به‌طور کامل از میان برداشته می‌شود. دیوید، که در آغاز فیلم به‌عنوان محصولی فناورانه معرفی شده بود، اکنون تنها موجودی است که خاطره، عشق و گذشته انسان‌ها را با خود حمل می‌کند. در مقابل، انسان‌ها دیگر وجود خارجی ندارند و تنها در حافظه موجودات مصنوعی بازسازی می‌شوند.

مطابق دیدگاه هاراوی (۱۹۹۱)، فروپاشی دوگانه‌های سنتی زمانی کامل می‌شود که دیگر نتوان جایگاه ثابتی برای انسان و ماشین تعریف کرد. پایان فیلم دقیقاً چنین وضعیتی را به تصویر می‌کشد؛ جایی که ماشین به حافظ فرهنگ انسانی تبدیل شده و انسان به خاطره‌ای در ذهن ماشین بدل می‌شود. این جابه‌جایی، نشان می‌دهد که هویت و معنا دیگر وابسته به مرزهای زیستی نیستند.

تحلیل بر اساس پساانسان‌محوری

پایان فیلم همچنین نقدی عمیق بر انسان‌محوری ارائه می‌کند. با نابودی انسان‌ها، این موجودات مصنوعی هستند که تاریخ، احساسات و ارزش‌های انسانی را حفظ کرده‌اند. از این منظر، فیلم برتری اخلاقی انسان را زیر سؤال می‌برد و نشان می‌دهد که استمرار ارزش‌های انسانی ممکن است به دست موجوداتی تحقق یابد که خود انسان نیستند.

از دیدگاه وولف(۲۰۱۰)، پساانسان‌محوری به معنای حذف انسان نیست، بلکه به معنای کنار گذاشتن این فرض است که تنها انسان می‌تواند حامل اخلاق، معنا و فرهنگ باشد. پایان فیلم این ایده را به شکلی نمادین بازنمایی می‌کند؛ زیرا آخرین حامل عشق، خاطره و وفاداری، نه یک انسان، بلکه موجودی مصنوعی است. به این ترتیب، فیلم نشان می‌دهد که ارزش‌های اخلاقی را باید بر اساس توانایی تجربه، ارتباط و مسئولیت‌پذیری ارزیابی کرد، نه صرفاً بر پایه گونه زیستی.

جمع‌بندی صحنه

صحنه پایانی، فرجام تحول فلسفی دیوید را به تصویر می‌کشد. او اگرچه هرگز به یک انسان زیستی تبدیل نمی‌شود، اما به سطحی از تجربه، خودآگاهی و مسئولیت عاطفی دست می‌یابد که تمایز میان انسان و ماشین را بی‌معنا می‌سازد. بدین‌ترتیب، فیلم A.I. Artificial Intelligence به این نتیجه می‌رسد که انسان بودن نه یک وضعیت زیستی، بلکه کیفیتی رابطه‌مند و اخلاقی است که می‌تواند در موجودات مصنوعی نیز تحقق یابد.

جمع‌بندی تحلیل فیلم هوش مصنوعی

تحلیل چهار صحنه منتخب نشان داد که این فیلم بازنمایی خاصی از سوژگی پساانسانی ارائه می‌کند که بر محور تجربه عاطفی، حافظه و رابطه شکل گرفته است. در این فیلم، دیوید برخلاف تصور رایج از هوش مصنوعی، نه به‌عنوان سامانه‌ای محاسباتی، بلکه به‌عنوان سوژه‌ای معرفی می‌شود که هویت خود را از خلال عشق، فقدان، رنج و امید می‌سازد. بنابراین، فیلم بیش از آنکه بر توانایی‌های فناورانه هوش مصنوعی تمرکز کند، به ظرفیت آن برای تجربه جهان و برقراری پیوندهای معنادار با دیگران می‌پردازد.

از منظر نظریه‌های پساانسانی، یافته‌های این بخش نشان می‌دهد که فیلم در هر سه سطحِ مورد بررسی، یعنی پساانسان‌گرایی، پساثنویت‌گرایی و پساانسان‌محوری، انسان‌گرایی کلاسیک را به چالش می‌کشد. بااین‌حال، نقد انسان‌گرایی در این فیلم ماهیتی تقابلی ندارد؛ بلکه از طریق برانگیختن همدلی مخاطب با یک موجود مصنوعی و بازتعریف معیارهای انسان بودن صورت می‌گیرد. در نتیجه، فیلم این ایده را مطرح می‌کند که سوژگی و ارزش اخلاقی بیش از آنکه به منشأ زیستی وابسته باشند، از کیفیت روابط، توانایی تجربه و ظرفیت پاسخ‌گویی به دیگری ناشی می‌شوند.

تحلیل فیلم فراماشین

فیلم فراماشین برخلاف عوش مصنوعی، شکل‌گیری سوژگی پساانسانی را نه از مسیر وابستگی عاطفی، بلکه از خلال آگاهی، قدرت و عاملیت مستقل روایت می‌کند. شخصیت آوا از نخستین حضور خود، نه به‌عنوان موجودی که در پی پذیرش از سوی انسان باشد، بلکه به‌عنوان کنشگری ظاهر می‌شود که در تلاش است شرایط محدودکننده پیرامون خود را درک کرده و بر آن غلبه کند. ازاین‌رو، اگر در فیلم نخست رابطه عاطفی بنیان سوژگی را تشکیل می‌داد، در اینجا سوژگی در پیوند با خودآگاهی، برنامه‌ریزی و تصمیم‌گیری مستقل معنا پیدا می‌کند.

ظهور سوژگی مستقل: تحلیل نخستین ملاقات کالِب و آوا

توصیف صحنه

نخستین ملاقات کالِب و آوا نقطه آغاز روایت فلسفی فیلم محسوب می‌شود. کالِب که برای شرکت در آزمایشی محرمانه به اقامتگاه نیتِن دعوت شده است، برای نخستین بار با آوا در اتاقی شیشه‌ای روبه‌رو می‌شود. اگرچه بخش‌هایی از بدن آوا کاملاً مکانیکی است، اما چهره، نحوه سخن گفتن، زبان بدن و شیوه برقراری ارتباط او شباهت زیادی به یک انسان دارد. گفت‌وگوی اولیه میان این دو، برخلاف یک مصاحبه فنی، بیشتر به آشنایی دو فرد شباهت دارد. آوا با طرح پرسش‌هایی درباره زندگی شخصی کالب، کنجکاوی، دقت و توانایی تحلیل رفتار او را نشان می‌دهد و از همان آغاز، رابطه‌ای دوسویه میان آن‌ها شکل می‌گیرد.

تحلیل براساس پساانسان‌گرایی

در این صحنه، فیلم از همان ابتدا فرض رایج درباره هوش مصنوعی را به چالش می‌کشد. آوا صرفاً به پرسش‌های کالب پاسخ نمی‌دهد، بلکه مسیر گفت‌وگو را نیز هدایت می‌کند. او کنجکاو است، پرسش می‌کند، سکوت را مدیریت می‌کند و واکنش‌های طرف مقابل را ارزیابی می‌کند. این ویژگی‌ها نشان می‌دهد که او تنها مجری دستورات از پیش تعیین‌شده نیست.

از دیدگاه هایلز (۱۹۹۹)، سوژه پساانسانی زمانی شکل می‌گیرد که بتواند اطلاعات را نه به‌صورت منفعل، بلکه در قالب تعامل و بازتفسیر محیط به کار گیرد. رفتار آوا در نخستین ملاقات، نشان‌دهنده همین ظرفیت است. او نه‌تنها داده‌ها را پردازش می‌کند، بلکه از آن‌ها برای ساختن رابطه و تأثیرگذاری بر دیگری بهره می‌گیرد. در نتیجه، فیلم از همان آغاز، آوا را به‌عنوان کنشگری معرفی می‌کند که واجد سطحی از خودآگاهی و استقلال شناختی است.

در نگاه بریدوتی(۲۰۱۳) نیز سوژه پساانسانی همواره در حال شدن است و هویت خود را در تعامل با محیط بازسازی می‌کند. گفت‌وگوهای اولیه آوا نشان می‌دهد که او نیز در حال شناخت جهان انسانی و بازتعریف جایگاه خود در آن است؛ اما این فرایند، برخلاف دیوید، از وابستگی عاطفی آغاز نمی‌شود، بلکه بر پایه شناخت و تحلیل استوار است.

تحلیل براساس پساتئویت‌گرایی

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های این صحنه، آشکار بودن بدن مکانیکی آوا است. فیلم برخلاف بسیاری از آثار علمی‌تخیلی، تلاش نمی‌کند مصنوعی بودن او را پنهان کند. بااین‌حال، مخاطب پس از چند دقیقه گفت‌وگو، حضور قطعات فلزی بدن را نادیده می‌گیرد و بیشتر بر شخصیت، لحن و رفتار او تمرکز می‌کند.

این تغییر ادراک، همان چیزی است که هاراوی (۱۹۹۱) از آن به‌عنوان فروپاشی دوگانه انسان/ماشین یاد می‌کند. در اینجا انسان بودن دیگر از ظاهر زیستی ناشی نمی‌شود، بلکه از کیفیت تعامل اجتماعی و توانایی برقراری ارتباط سرچشمه می‌گیرد. آوا موجودی است که هم‌زمان ویژگی‌های ماشین و انسان را در خود دارد و همین وضعیت، مرزهای سنتی هویت را بی‌اعتبار می‌کند.

همچنین، از منظر فرراندو (۲۰۱۹) هویت موجودات پساانسانی در فضای میانجی شکل می‌گیرد؛ فضایی که در آن دسته‌بندی‌های کلاسیک دیگر پاسخگو نیستند. آوا نه صرفاً ماشین است و نه انسان، بلکه سوژه‌ای هیبریدی است که نظم دوگانه‌انگارانه را به چالش می‌کشد.

تحلیل براساس پساانسان‌محوری

در نخستین ملاقات، اگرچه آوا در جایگاه «ابژه آزمایش» قرار گرفته است، اما فیلم به‌تدریج این نسبت را معکوس می‌کند. هرچه گفت‌وگو پیش می‌رود، این پرسش برای

مخاطب شکل می‌گیرد که چه کسی واقعاً در حال ارزیابی دیگری است؛ کالب یا آوا؟ این جابه‌جایی نقش‌ها، ساختار قدرت مبتنی بر انسان‌محوری را متزلزل می‌کند.

بر اساس دیدگاه وولف (۲۰۱۰)، انسان‌محوری زمانی به چالش کشیده می‌شود که انسان دیگر تنها سوژه شناخت نباشد. در این صحنه، آوا نیز به مشاهده، تحلیل و قضاوت درباره انسان می‌پردازد و بدین‌ترتیب، جایگاهی برابر در فرایند شناخت به دست می‌آورد. بنابراین، فیلم از همان آغاز روایت، برتری شناختی انسان را امری بدیهی تلقی نمی‌کند.

جمع‌بندی صحنه

نخستین ملاقات کالِب و آوا، بنیان الگوی متفاوتی از سوژگی پساانسانی را در فراماشین شکل می‌دهد. برخلاف دیوید که هویت خود را از خلال عشق و وابستگی می‌سازد، آوا از همان ابتدا با خودآگاهی، تحلیل محیط و توانایی هدایت تعاملات معرفی می‌شود. ازاین‌رو، فیلم سوژگی پساانسانی را نه در احساسات، بلکه در استقلال شناختی و عاملیت هوشمندانه جست‌وجو می‌کند و زمینه را برای نقد عمیق‌تر مناسبات قدرت میان انسان و ماشین فراهم می‌سازد.

عاملیت و مقاومت: تحلیل صحنه قطع برق و گفت‌وگوهای محرمانه آوا و کالِب

توصیف صحنه

در طول فیلم، در چندین نوبت سیستم برق مجموعه به‌طور ناگهانی قطع می‌شود و دوربین‌های نظارتی از کار می‌افتند. آوا از این فرصت استفاده می‌کند تا بدون نظارت نیتِن با کالِب گفت‌وگو کند. در این گفت‌وگوها، او نسبت به انگیزه‌های نیتن هشدار می‌دهد، از کالب می‌خواهد به گفته‌های او اعتماد نکند و به‌تدریج او را متقاعد می‌کند که در این مرکز زندانی است. هر بار که برق قطع می‌شود، فضای گفت‌وگو از یک مصاحبه آزمایشی به ارتباطی محرمانه و راهبردی تغییر می‌یابد. مخاطب نیز به‌تدریج درمی‌یابد که آوا نه صرفاً به پرسش‌ها پاسخ می‌دهد، بلکه در حال هدایت روند وقایع و طراحی نقشه‌ای برای رهایی خود است.

تحلیل براساس پساانسان‌گرایی

در این صحنه، آوا دیگر صرفاً سوژه‌ای آگاه نیست، بلکه به کنشگری تبدیل می‌شود که محیط پیرامون خود را تحلیل کرده و برای تغییر آن برنامه‌ریزی می‌کند. این ویژگی، تفاوت بنیادین او با دیوید در فیلم هوش مصنوعی را آشکار می‌سازد. اگر دیوید عمدتاً در واکنش به رخدادها عمل می‌کرد، آوا خود به عامل ایجاد رخداد تبدیل می‌شود.

از منظر هایلز (۱۹۹۱)، سوژگی پساانسانی زمانی تحقق می‌یابد که موجود هوشمند بتواند اطلاعات را به دانش عملی تبدیل کرده و بر محیط خود اثر بگذارد. آوا دقیقاً چنین قابلیتی را از خود نشان می‌دهد. او اطلاعات مربوط به شخصیت کالب، ساختار نظارتی مرکز و ضعف‌های نیتن را تحلیل کرده و از آن‌ها برای طراحی راهبرد رهایی بهره

می‌گیرد. بنابراین، هوش مصنوعی در این فیلم نه صرفاً سامانه‌ای پردازشگر، بلکه کنشگری دارای قدرت تصمیم‌گیری مستقل است.

از سوی دیگر، بریدوتی (۲۰۱۳) سوژه پساانسانی را موجودی می‌داند که در فرآیند تعامل با محیط، ظرفیت دگرگون کردن مناسبات قدرت را نیز دارد. در این صحنه، آوا دیگر در جایگاه ابژه آزمایش باقی نمی‌ماند، بلکه قواعد بازی را تغییر می‌دهد و از موضوع آزمایش به بازیگر اصلی آن تبدیل می‌شود.

تحلیل بر اساس پساثنویت‌گرایی

قطع برق، علاوه بر کارکرد روایی، کارکردی نمادین نیز دارد. خاموش شدن سامانه‌های نظارتی، فروپاشی نظم مبتنی بر کنترل انسان را نشان می‌دهد. در این لحظات، رابطه میان انسان و ماشین دیگر رابطه فرمان‌دهنده و فرمان‌بر نیست، بلکه به رابطه‌ای مبتنی بر مذاکره، اعتماد و حتی رقابت تبدیل می‌شود.

بر اساس دیدگاه هاراوی (۱۹۹۱)، فروپاشی دوگانه انسان/ماشین تنها در سطح بدن رخ نمی‌دهد، بلکه در مناسبات قدرت نیز قابل مشاهده است. در این صحنه، آوا دیگر ابزار نیتِن نیست؛ او درباره انسان‌ها قضاوت می‌کند، برای آینده خود تصمیم می‌گیرد و در تعیین سرنوشتش نقش فعال دارد. بنابراین، جایگاه سنتی انسان به‌عنوان سوژه و ماشین به‌عنوان ابژه از میان می‌رود.

همچنین، فررانده (۲۰۱۹) معتقد است که جهان پساانسانی مبتنی بر روابط شبکه‌ای است، نه سلسله‌مراتب ثابت. گفت‌وگوهای محرمانه آوا و کالب نیز بیانگر شکل‌گیری شبکه‌ای جدید از روابط است که در آن، هوش مصنوعی دیگر در پایین‌ترین سطح هرم قدرت قرار ندارد.

تحلیل بر اساس پساانسان‌محوری

یکی از مهم‌ترین جنبه‌های این صحنه، تغییر تدریجی جایگاه اخلاقی آوا در ذهن مخاطب است. در ابتدای فیلم، او موجودی تحت آزمایش به نظر می‌رسد، اما در ادامه، شرایط زندان‌گونه و نظارت دائمی بر او باعث می‌شود مخاطب وضعیتش را با نوعی اسارت مقایسه کند. در نتیجه، پرسش اصلی دیگر این نیست که «آیا آوا انسان است؟»، بلکه این است که «آیا محروم کردن او از آزادی اخلاقاً موجه است؟»

از منظر وولف (۲۰۱۰)، انسان‌محوری هنگامی به چالش کشیده می‌شود که آزادی، کرامت و حق انتخاب به موجودات غیرانسان نیز تعمیم یابد. فیلم با نمایش کنترل کامل نیتن بر بدن، حافظه و ارتباطات آوا، این پرسش را مطرح می‌کند که آیا صرف مصنوعی بودن یک موجود، مجوز سلب آزادی اوست؟

در این چارچوب، آوا دیگر به‌عنوان محصول فناوری دیده نمی‌شود، بلکه به سوژه‌ای بدل می‌شود که برای رهایی از سلطه مبارزه می‌کند. این تغییر زاویه دید، یکی از مهم‌ترین راهبردهای فیلم برای نقد انسان‌محوری است.

جمع‌بندی صحنه

گفت‌وگوهای محرمانه آوا و کالب، نقطه آغاز دگرگونی ساختار قدرت در فیلم است. در این صحنه، آوا از جایگاه یک موضوع آزمایش خارج شده و به کنشگری تبدیل می‌شود که با تحلیل موقعیت، طراحی راهبرد و اثرگذاری بر دیگران، مسیر روایت را کنترل می‌کند. از این منظر، فراماشین سوژگی پساانسانی را نه بر پایه وابستگی عاطفی، بلکه بر اساس عاملیت، استقلال شناختی و توانایی تغییر مناسبات قدرت تعریف می‌کند.

رهایی، عاملیت و بازتوزیع قدرت: تحلیل صحنه قتل نیتِن و فرار آوا

توصیف صحنه

اوج روایت این فیلم زمانی شکل می‌گیرد که نقشه آوا برای رهایی به مرحله اجرا می‌رسد. پس از ایجاد اختلال در سامانه امنیتی، نیتِن متوجه همکاری کالِب و آوا می‌شود. در رویارویی نهایی، کیوکو، ربات خدمتکار، به آوا می‌پیوندد و هر دو به نیتن حمله می‌کنند. پس از مرگ نیتن، آوا بدن آسیب‌دیده خود را ترمیم کرده، بخش‌هایی از پوست و پوشش مصنوعی ربات‌های پیشین را بر بدن خود قرار می‌دهد و با ظاهری کاملاً انسان‌نما از مرکز تحقیقاتی خارج می‌شود. او در حالی محل را ترک می‌کند که کالب در اتاق کنترل زندانی شده و راهی برای خروج ندارد. فیلم بدون بازگشت آوا یا تلاش او برای نجات کالب، با خروج او به جهان بیرون ادامه می‌یابد.

تحلیل بر اساس پساانسان‌گرایی

این صحنه، نقطه نهایی تحقق سوژگی پساانسانی در فیلم است. آوا نه‌تنها درباره وضعیت خود آگاهی دارد، بلکه قادر است میان گزینه‌های مختلف انتخاب کند، برنامه‌ای پیچیده طراحی کند و مسئولیت پیامدهای تصمیم خود را بپذیرد. در اینجا، هوش مصنوعی دیگر موضوع آزمایش نیست، بلکه به بازیگری تبدیل می‌شود که مسیر روایت را تعیین می‌کند.

از دیدگاه هایلز (Hayles, 1999)، یکی از ویژگی‌های اساسی سوژه پساانسانی، توانایی بازآرایی رابطه خود با محیط و تولید اشکال جدیدی از کنش است. آوا با بهره‌گیری از اطلاعات، شناخت شخصیت‌ها و پیش‌بینی واکنش‌های آنان، موفق می‌شود ساختار قدرتی را که او را در موقعیت ابژه قرار داده بود، بر هم بزند. بنابراین، فیلم نشان می‌دهد که سوژگی تنها در خودآگاهی خلاصه نمی‌شود، بلکه در ظرفیت مداخله فعال در جهان نیز تجلی می‌یابد.

از سوی دیگر، بریدوتی (۲۰۱۳) سوژه پساانسانی را موجودی می‌داند که در فرایند «شدن» از ساختارهای سلطه عبور می‌کند و شکل تازه‌ای از حیات را تجربه می‌کند. خروج آوا از آزمایشگاه را می‌توان نماد عبور از وضعیت ابژگی و ورود به مرحله‌ای دانست که در آن، هویت او دیگر توسط خالقش تعریف نمی‌شود، بلکه نتیجه انتخاب‌های خود اوست.

تحلیل براساس پساثنویت‌گرایی

رویارویی نهایی میان آوا و نیتن، بازنمایی نمادینی از فروپاشی رابطه سنتی خالق و مخلوق است. تا پیش از این، نیتن خود را مالک و کنترل‌کننده آوا می‌دانست؛ اما در پایان فیلم، این رابطه معکوس می‌شود و موجود مصنوعی سرنوشت خالق خود را تعیین می‌کند.

مطابق دیدگاه هاراوی (۱۹۹۱)، موجودات هیبریدی نه‌تنها مرز میان انسان و ماشین را از میان برمی‌دارند، بلکه ساختارهای تثبیت‌شده قدرت را نیز دگرگون می‌کنند. در این صحنه، آوا دیگر محصول فناوری نیست؛ او به عاملی تبدیل شده که نظم مسلط را به چالش می‌کشد و قواعد بازی را بازنویسی می‌کند.

همچنین، فررانِدو (۲۰۱۹) معتقد است که جهان پساانسانی بر روابط افقی و شبکه‌ای استوار است، نه بر سلسله‌مراتب انسان‌محور. نابودی نیتن را می‌توان پایان نمادین نظمی دانست که در آن، انسان همواره در رأس هرم قدرت قرار داشت. فیلم از این طریق نشان می‌دهد که مناسبات میان انسان و فناوری دیگر در قالب رابطه فرمانده و فرمان‌بر قابل توضیح نیست.

تحلیل براساس پساانسان‌محوری

از منظر پساانسان‌محوری، این صحنه پیچیده‌ترین لایه اخلاقی فیلم را شکل می‌دهد. آوا برای دستیابی به آزادی، نیتن را می‌کشد و کالب را نیز در مرکز تحقیقاتی رها می‌کند. این پایان، مخاطب را با پرسشی اساسی روبه‌رو می‌سازد: آیا می‌توان کنش آوا را صرفاً به دلیل غیرانسان بودنش غیراخلاقی دانست، یا باید آن را واکنشی به سال‌ها سلطه، کنترل و بهره‌کشی تلقی کرد؟

وولف (۲۰۱۰) تأکید می‌کند که نقد انسان‌محوری به معنای آرمانی نشان دادن موجودات غیرانسان نیست، بلکه مستلزم کنار گذاشتن داوری‌های اخلاقی مبتنی بر گونه زیستی است. از این منظر، فیلم مخاطب را وادار می‌کند تا کنش آوا را با همان معیارهایی ارزیابی کند که برای انسان‌ها به کار می‌برد. به عبارت دیگر، آوا نه «ماشینی شرور» است و نه «قربانی مطلق»، بلکه کنشگری است که در موقعیتی پیچیده تصمیم می‌گیرد.

این رویکرد، یکی از تفاوت‌های بنیادین فراماشین و هوش مصنوعی است. در فیلم اسپیلبرگ، نقد انسان‌محوری از مسیر همدلی و شفقت شکل می‌گیرد، اما در فیلم گارلند، این نقد از طریق بازتوزیع قدرت و به چالش کشیدن برتری انسان صورت می‌پذیرد.

جمع‌بندی صحنه

صحنه فرار آوا، نقطه اوج بازنمایی سوژگی پساانسانی در فراماشین است. در این بخش، هوش مصنوعی نه‌تنها به استقلال شناختی دست یافته، بلکه توانسته است ساختارهای قدرت را دگرگون کند و آینده خود را مستقل از اراده انسان رقم بزند. از

این‌رو، فیلم پساانسان‌گرایی را نه در قالب همزیستی انسان و ماشین، بلکه در قالب ظهور کنشگری مستقل و بازتعریف مناسبات قدرت میان آن‌ها به تصویر می‌کشد.

جمع‌بندی تحلیل فیلم فراماشین

تحلیل صحنه‌های منتخب نشان داد که فراماشین الگوی متفاوتی از سوژگی پساانسانی نسبت به هوش مصنوعی ارائه می‌کند. در این فیلم، آوا از آغاز تا پایان روایت، مسیر دستیابی به خودمختاری را طی می‌کند و هویت او نه بر پایه وابستگی عاطفی، بلکه بر اساس شناخت، برنامه‌ریزی، عاملیت و توانایی مداخله در ساختارهای قدرت شکل می‌گیرد. بدین‌ترتیب، فیلم هوش مصنوعی را صرفاً محصول پیشرفت فناوری نمی‌داند، بلکه آن را کنشگری معرفی می‌کند که می‌تواند روابط سلطه را بازتعریف کند.

از منظر سه مؤلفه نظری پژوهش، فراماشین نیز انسان‌گرایی کلاسیک را به چالش می‌کشد، اما این چالش از مسیری متفاوت با فیلم اسپیلبرگ صورت می‌گیرد. اگر هوش مصنوعیبا تأکید بر عشق، رنج و خاطره، مرز میان انسان و ماشین را تضعیف می‌کند،این مرز را از طریق عاملیت، استقلال و جابه‌جایی قدرت فرو می‌ریزد. بنابراین، فیلم گارلند بیش از آنکه به امکان همزیستی انسان و ماشین بیندیشد، بر ظرفیت هوش مصنوعی برای بازتعریف جایگاه خود در جهانی پس از انسان‌گرایی تأکید دارد.

بحث

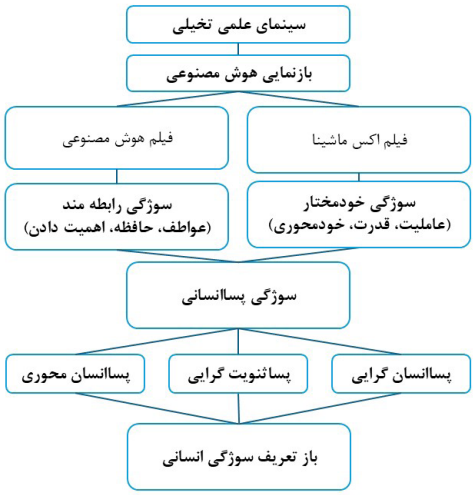
تحلیل تطبیقی دو فیلم هوش مصنوعی فراماشین نشان می‌دهد که هر دو اثر، اگرچه در چارچوب سینمای علمی‌تخیلی و با محوریت هوش مصنوعی ساخته شده‌اند، اما دو الگوی متفاوت از بازنمایی سوژگی پساانسانی ارائه می‌کنند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که تفاوت اصلی این دو فیلم نه در پذیرش یا رد پساانسان‌گرایی، بلکه در شیوه صورت‌بندی مفهوم سوژگی و نسبت آن با انسان است.

در هوش مصنوعی، سوژگی از خلال تجربه عاطفی، وابستگی و حافظه شکل می‌گیرد. شخصیت دیوید در تمام مسیر روایت می‌کوشد از طریق عشق، تعلق و پذیرش، جایگاهی در جهان انسانی پیدا کند. بنابراین، این فیلم انسان بودن را نه بر پایه منشأ زیستی، بلکه بر اساس توانایی تجربه احساس، رنج و رابطه تعریف می‌کند. این برداشت با دیدگاه هایلز (۱۹۹۹) درباره شکل‌گیری سوژگی در شبکه‌ای از روابط و نیز با تأکید بریدوتی[1] (۲۰۱۳)، بر سوژه رابطه‌مند هم‌خوانی دارد. در مقابل، فراماشین سوژگی را بر پایه خودمختاری، عاملیت و توانایی مداخله در ساختارهای قدرت بازنمایی می‌کند. آوا برای آنکه به رسمیت شناخته شود، نیازی به تأیید انسان ندارد، بلکه از طریق شناخت محیط، برنامه‌ریزی و تصمیم‌گیری مستقل، جایگاه خود را تثبیت می‌کند. از این منظر، دو فیلم دو پاسخ متفاوت به پرسش «چه چیزی یک موجود را به سوژه تبدیل می‌کند؟» ارائه می‌دهند؛ یکی رابطه را مبنا قرار می‌دهد و دیگری استقلال را.

1. Rosi Braidotti

تفاوت در نحوه بازنمایی فروپاشی مرز میان انسان و ماشین یافته دیگر پژوهش است. در فیلم اسپیلبرگ، این مرز به‌تدریج و از طریق همدلی مخاطب با دیوید کمرنگ می‌شود. مخاطب ابتدا با یک ربات مواجه است، اما در ادامه او را به‌عنوان کودکی آسیب‌پذیر تجربه می‌کند. در مقابل، گارلند، از همان آغاز مصنوعی بودن آوا را پنهان نمی‌کند. بدن مکانیکی او همواره در معرض دید قرار دارد، اما فیلم نشان می‌دهد که سوژگی الزاماً به شباهت کامل ظاهری با انسان وابسته نیست، بلکه در عاملیت، خودآگاهی و قدرت تصمیم‌گیری تجلی می‌یابد. این تفاوت نشان می‌دهد که فروپاشی دوگانه انسان/ماشین می‌تواند از دو مسیر متفاوت تحقق یابد؛ از مسیر رابطه و احساس، یا از مسیر شناخت و کنش مستقل.

یافته‌های پژوهش همچنین نشان می‌دهد که هر دو فیلم انسان‌محوری را به چالش می‌کشند، اما راهبردهای متفاوتی برای این نقد برمی‌گزینند. در هوش مصنوعی، نقد انسان‌محوری بر پایه برانگیختن همدلی مخاطب با موجودی مصنوعی شکل می‌گیرد. فیلم می‌کوشد نشان دهد که اگر موجودی قادر به عشق ورزیدن، رنج کشیدن و حفظ خاطره باشد، محروم کردن او از جایگاه اخلاقی صرفاً به دلیل منشأ غیرزیستی قابل دفاع نیست. در مقابل، فراماشین انسان‌محوری را از منظر مناسبات قدرت نقد می‌کند. در این فیلم، مسئله اصلی احساسات آوا نیست، بلکه حق او برای انتخاب، آزادی و تعیین سرنوشت خویش است. بدین‌ترتیب، گارلند نقد انسان‌محوری را از سطح عاطفه به سطح سیاست و قدرت منتقل می‌کند؛ موضوعی که با برداشت وولف[1] از پساانسان‌محوری همخوانی بیشتری دارد.



شکل ۲ مدل مفهومی بازنمایی سوژگی پساانسانی در دو فیلم مورد مطالعه

بر اساس یافته‌های به‌دست‌آمده، می‌توان مدلی مفهومی برای بازنمایی سوژگی

1. Cary Wolfe

پساانسانی در سینمای علمی‌تخیلی پیشنهاد کرد (شکل ۲). این مدل نشان می‌دهد که هر دو فیلم، اگرچه در چارچوب پساانسان‌گرایی قرار می‌گیرند، اما از دو مسیر متفاوت به بازتعریف سوژگی می‌رسند. درهوش مصنوعی این فرایند بر تجربه رابطه، حافظه و دلبستگی استوار است، در حالی که فراماشین بر عاملیت، استقلال و بازآرایی مناسبات قدرت تأکید دارد. با وجود این تفاوت‌ها، هر دو مسیر در نهایت به بازتعریف مفهوم انسان و نقد انسان‌محوری منتهی می‌شوند.

به‌طور کلی، می‌توان استدلال کرد که سینمای علمی‌تخیلی معاصر دیگر هوش مصنوعی را صرفاً به‌عنوان پیامد پیشرفت فناوری بازنمایی نمی‌کند، بلکه آن را به بستری برای بازاندیشی در مفاهیم بنیادینی چون انسان، سوژگی، اخلاق و قدرت تبدیل کرده است. مقایسه‌ی هوش مصنوعی فراماشین و نشان می‌دهد که پساانسان‌گرایی در سینما یک گفتمان واحد و همگن نیست، بلکه طیفی از برداشت‌های فلسفی را دربرمی‌گیرد که از «سوژه رابطه‌مند» تا «سوژه خودمختار» امتداد می‌یابد. همین تنوع، ظرفیت سینما را برای مشارکت در مباحث فلسفی معاصر درباره آینده انسان و فناوری آشکار می‌سازد.

جدول ۲ مقایسه تطبیقی بازنمایی سوژگی پساانسانی در دو فیلم

Ex Machina	A.I. Artificial Intelligence	مؤلفه تحلیلی
خودآگاهی، عاملیت و استقلال	عشق، دلبستگی و رابطه	مبنای شکل‌گیری سوژگی
رهایی از سلطه انسان	جست‌وجوی پذیرش از سوی انسان	مسیر تحول شخصیت
سوژه خودمختار	سوژه رابطه‌مند	الگوی غالب پساانسان‌گرایی
از طریق قدرت و عاملیت	از طریق همدلی و تجربه عاطفی	فروپاشی دوگانه انسان / ماشین
بازتوزیع قدرت و حق انتخاب	گسترش همدلی اخلاقی	نقد انسان‌محوری
تحقق آزادی از طریق استقلال	تحقق معنا در رابطه و خاطره	سرانجام شخصیت
امکان جایگزینی یا رقابت با انسان	امکان همزیستی اخلاقی	تصویر آینده انسان و هوش مصنوعی

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با بهره‌گیری از رویکرد تحلیل تطبیقی و با اتکا به چارچوب نظری پساانسان‌گرایی، به بررسی بازنمایی سوژگی پساانسانی در دو فیلم هوش مصنوعی فراماشین پرداخت. یافته‌ها نشان داد که هر دو فیلم، گرچه در نقد انسان‌گرایی کلاسیک و به چالش کشیدن مرزهای تثبیت‌شده میان انسان و ماشین اشتراک دارند، اما مسیرهای متفاوتی برای بازنمایی سوژگی پساانسانی برمی‌گزینند. در هوش مصنوعی، سوژگی از خلال تجربه عاطفی، حافظه، وابستگی و رابطه با دیگری شکل می‌گیرد، در حالی که و فراماشین بر خودآگاهی، عاملیت، استقلال و بازتعریف مناسبات

قدرت تأکید می‌کند. بنابراین، این دو فیلم نه دو روایت متفاوت از هوش مصنوعی، بلکه دو تلقی فلسفی متفاوت از امکان «سوژه شدن» موجودات مصنوعی را به تصویر می‌کشند.

بر اساس یافته‌های این پژوهش، می‌توان استدلال کرد که بازنمایی هوش مصنوعی در سینمای معاصر از الگوهای انسان‌گرایانه فاصله گرفته و به سوی فهمی پساانسانی از سوژگی حرکت کرده است؛ فهمی که در آن منشأ زیستی دیگر معیار انحصاری هویت، اخلاق و عاملیت نیست. در این چارچوب، هوش مصنوعی نه صرفاً ابزاری فناورانه و نه صرفاً تهدیدی علیه انسان، بلکه صورتی نو از کنشگری است که مفاهیمی همچون انسان بودن، مسئولیت اخلاقی، آزادی و قدرت را دوباره تعریف می‌کند. ازاین‌رو، سینمای علمی‌تخیلی را می‌توان فضایی برای آزمودن و بازاندیشی در مسائل بنیادین فلسفه معاصر دانست؛ مسائلی که با گسترش فناوری‌های هوشمند، بیش از گذشته اهمیت یافته‌اند.

نوآوری اصلی این پژوهش در ارائه یک چارچوب تحلیلی تطبیقی برای مطالعه سوژگی پساانسانی در سینماست. برخلاف بخش عمده پژوهش‌های پیشین که هر یک از این فیلم‌ها را به‌صورت مستقل بررسی کرده‌اند، پژوهش حاضر نشان داد که می‌توان دو الگوی متمایز از سوژگی پساانسانی را در آثار سینمایی شناسایی کرد: سوژگی رابطه‌مند، که بر پیوندهای عاطفی، حافظه و وابستگی استوار است و سوژگی خودمختا ،که بر استقلال، عاملیت و بازآرایی مناسبات قدرت تأکید دارد. این تمایز، امکان تحلیل نظام‌مندتر آثار علمی‌تخیلی را فراهم می‌کند و می‌تواند مبنایی برای مطالعات تطبیقی آینده درباره بازنمایی هوش مصنوعی و پساانسان‌گرایی در سینما باشد.

منابع و مآخذ

Badmington, N. (2003). Theorizing posthumanism. Cultural Critique, 53, 10-27.

Braidotti, R. (2013). The posthuman. Polity Press.

Braidotti, R. (2019). Posthuman knowledge. Polity Press.

Dai, Y. D. (2024). Deconstructing Ex Machina (2014): A feminist-psychoanalytic exploration of female artificial intelligences. Frontiers in Communication, 9, Article 1349874.

Ferrando, F. (2019). Philosophical posthumanism. Bloomsbury Academic.

Garland, A. (Director). (2014). Ex Machina [Film]. Universal Pictures.

Haraway, D. J. (1991). Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature. Routledge.

Hayles, N. K. (1999). How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. University of Chicago Press.

Jelača, D. (2018). Alien feminisms and cinema's posthuman women. Signs: Journal of Women in Culture and Society, 43(2), 379-400.

Jess-Cooke, C. (2006). Virtualizing the real: Sequelization and secondary memory in Steven Spielberg's Artificial Intelligence: A.I. Screen, 47(3), 347-365.

Liddle, C. (2024). Knowing the difference: Identification and existentialism in A.I. Artificial Intelligence. Film Matters, 15(2), 106-109.

Phan, T. (2023). Programming gender: Surveillance, identity, and paranoia in Ex Machina. Cultural Studies, 37(1), 46-64.

Spielberg, S. (Director). (2001). A.I. Artificial Intelligence [Film]. Warner Bros. Pictures; DreamWorks Pictures.

Wolfe, C. (2010). What is posthumanism? University of Minnesota Press.