

**UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

**IRENA BIVIC**

**Mentorica: doc. dr. Sandra Bašić - Hrvatinić  
Somentor: mag. Marcel Štefančič, jr.**

**POJEM DUŠE V ZNANSTVENI FANTASTIKI**

**Diplomsko delo**

**Ljubljana, 2005**

## *Zahvala*

*Staršema, hvala za vsa magična leta povesti in pravljic. Rada vaju imam!*

*Mentorjema, dr. Sandri Basić-Hrvatin, za podporo in inspiracijo ter Marcelu, za njegove genijalne ideje in potrpežljivost.*

# KAZALO

<b>1. Uvod</b>	3
<b>2. Opredelitev pojmov</b>	
2.1. Znanstvena fantastika	6
2.1.1. Znanstvena fantastika in pojem umetnega človeka	9
2.2. Duša	15
<b>3. Človek kot otrok zvezd</b>	20
<b>4. Zgodba o modernih Prometejih</b>	25
<b>5. Prekletstvo kositrnega drvarja</b>	33
<b>6. Spomini umetnega človeka</b>	39
<b>7. Jaz, umetni človek</b>	46
<b>8. Temna stran človekove duše</b>	54
<b>9. Zaključek</b>	61
<b>10. Viri</b>	64
10.1. Bibliografija	64
10.2. Publikacije	67
10.3. Medmrežne povezave	67
10.4. Filmografija	68

# 1. UVOD

*Po tvoji Duši šari,  
Kot Pianist to s Tipkami počne,  
Preden Glasbe polnost vrže nanje –  
Postopoma s trepljanjem te omamlja –  
Tvojo krhko Bit na Udarec  
Nezemeljski pripravlja ...  
Emily Dickinson*

Neke noči, ki je morala biti zelo težka zaradi preobsežnega razmišljanja o duši, človeku, umetnem človeku in o meji med njima, sem sanjala o učencu, ki igra violino svojemu mojstru. Učenec ni zelo nadarjen, vendar je vztrajen. Mojster ga posluša in ko učenec konča, ga prosi za odkrito mnenje o svojem igranju. Mojster po kratkem premisleku odgovori: »Dober si, cenim tvoj trud in željo, da bi bil več, kot si. Vendar ti nekaj manjka, tista iskrica, ki preseže trud, manjka ti izbrušenega posluha in resnične nadarjenosti. Tvoja neizmerna želja po tem, da bi bil najboljši, ni povezana z glasbo, ki jo igraš. Ne gre le za trud in obvladovanje violine; glasbo mora prevevati smisel, ki prihaja od znotraj. Iz tvoje duše. Ti daš violini smisel, ne ona tebi. Ti jo *osmisliš*, ne ona tebe.« Ta prispodoba jasno nakazuje osrednjo hipotezo moje diplome. Njeno bistvo je, da je duša zgolj posest človeka, je nevidna entiteta živega bitja, ki animira in osmišlja njegovo bit in metaforično naredi *življenje za živo*. Duša je tanka, toda večna in nepremostljiva razlika med človekom in umetnim človekom. Kaj je duša, kako jo razumemo danes, kako so jo razumeli nekoč, ali sodobni človek sploh še ima dušo; vse to so osrednje teme diplomskega dela, ki v umetnem – tehnološkem presežku človeka išče smisel njegove biti.

Diplomsko delo z navidez zapletenim in večpomenskim naslovom Pojem duše v znanstveni fantastiki se v svojem bistvu osredotoča na analizo pomena duše v tistih delih znanstvene fantastike (v nadaljevanju ZF), katerih osrednji junak je t.i. »umetni človek« - od robotov do androidov, replikantov, kiborgov, avtomatov, umetne

intelligence in vseh drugih nenaravno, materialno, ex nihilo ustvarjenih stvorov. Izraz umetni človek je prevod besedne zveze »human artifice«, ki ga ameriški profesor literature Jay Paul Telotte uporablja za definicijo vseh umetnih, od človeka ustvarjenih bitij v ZF filmih dvajsetega stoletja, ki posnemajo človeka, ga ilustrirajo ali spominjajo nanj. Za analizo uporabljam predvsem ZF filme ameriške hollywoodske produkcije, ustvarjene v zadnjih štiridesetih letih, torej v obdobju, ko sta tehnologija in znanost človeštva dosegli neslutene vrhunce. Posledice razvoja intelekta človeka se namreč najbolj slikovito odražajo prav v omenjenih filmih. Za dodatno, jasnejšo sliko v potrditev osrednje hipoteze in za analizo vsebine navajam tudi nekaj ZF in druge literature ter filme, ki vsebujejo ZF tematiko, vse navedeno pa je tesno povezano z vsebino diplome.

Svet od dvajsetega stoletja dojemamo na povsem drugačen način, kot so ga ljudje dojemali stoletja poprej. Mogoče se tega niti ne zavedamo, saj svet percipiramo skozi tehnologijo, skozi znanost in materialne dobrine. Življenje teče iz desetletja v desetletje s hitrejšim tempom, človek pa vse bolj izgublja stik z naravo, s pristnim v njem in okoli njega. Vse bolj izgublja lastno identiteto, svojo intimo, samo njemu lastni jaz.

Lahko celo trdimo, da človeštvo izgublja globlji smisel življenja, saj se dandanašnji vse osmisli preko materialnih stvari, ki nas obkrožajo. Človek postaja nekakšen umetni izum moderne družbe, izginjajo meje med umetnim in naravnim, človeška narava pa postaja skrajno umetelna. Danes se človeštvo sooča z krizo identitete in vse večjo izgubo (za)upanja v prihodnost. Zdi se, da človekova umetna narava, njegova bleščeča tehnologija in napredna znanost vse bolj prevzemata mesto živega, prestol naravnega. Človeku je vse težje biti človek, zato ni čudno, da se vedno znova vrača k temeljnim vprašanjem, ki posredno zadevajo njegovo eksistenco in na katera so doslej bolj ali manj uspešno odgovarjale mitologija, religija in filozofija. Kaj je človek, od kod prihaja in kam gre? Kaj je smisel njegovega življenja? Odgovori religije ne zadoščajo več in kot se je z antiko končala doba mitologije in njenih bogov, bi za dvajseto stoletje lahko dejali, da se je končala doba religij in njihovih bogov. Dandanes se smisel išče drugje. ZF je prevzela vlogo mitologije in religije ter s tem, preko svoje preproste, močne in metaforične filozofije, odgovarja na utesnjujoča vprašanja sodobnega posameznika. Filozofija ZF je več kot le zdrav razum, saj v svetu, kjer vlada le zakon razuma in zdrave pameti, živimo kot

slepici, spimo izgubljeni v očitnem. Filozofija ZF je tista nova religija, ki sproža nelagodna vprašanja o vsem, kar nam ponuja moderni svet. Dvomi sprožajo vprašanja, ki zahtevajo odgovore. Filozofija ZF odpira vprašanja o vsem, kar se na prvi pogled zdi očitno. Kaj pomeni biti človek? Kaj sploh je človek? Kaj je smisel človekovega obstoja?

Zdi se, da se je človek v dvajsetem stoletju najbolj spremenil. Na vprašanji kako in zakaj, odgovarjam s pomočjo razvoja umetnega človeka v ZF. To je zgodba modernih Prometejev, ki so se trudili in se trudijo ustvariti življenje iz nič in tako ukrasti še zadnjo veliko skrivnost bogovom. Kaj se skriva za to veliko skrivnostjo? Resnica, ki daleč presega svojega stvarnika, ki je bolj groteskna in grozljiva od najglobljih strahov, ki prežemajo ta svet vse od antičnih mitov.

Z osrednjo tezo naloge vam je ponujeno, da izbirate med rdečo in modro tabletko iz filma *Matrica*: če izberete modro tabletko, lahko še naprej živite v lastni nevednosti o pomenu svojega obstoja, če pa izberete rdečo, se podate na pot nizdol ter iščete in morda tudi odkrijete odgovore o tem, kaj ste bili, kaj ste, kam greste in kaj boste. To so osrednja vprašanja, ki napajajo tudi mojo diplomsko nalogo.

## 2. OPREDELITEV POJMOV

### 2.1. ZNANSTVENA FANTASTIKA

*Družba, ki ne more ali noče dojeti, kako nezaten  
drobec vesolja zavzema, ni resnično civilizirana.  
To pa pomeni, da skriva v sebi usodno sestavino,  
zaradi katere je bolj ali manj neuravnovešena.*

*Brian Aldiss*

Magične, pravljичne in mitske pripovedke z moralnimi epilogi, eksistencialno tesnobnimi vprašanji in upanjem, ki vedno znova vznikne, so se od dvajsetega stoletja naprej naselile v ZF. Če ne verjamete v boga, verjemite v ZF. V njej se odzivamo na karizmatične voditelje, sodobne (od)rešitelje, apokalipso, hudiča, najgloblje resnice sveta, ki se dotikajo predvsem človekovega nastajanja in minevanja, izvora, obstoja in razvoja, strahu pred neznanim, strahu pred propadom ... Vse naštetu so glavni elementi ZF. Zadnje velike skrivnosti človeka, ki se jim nenehno čudimo, in strahovi, ki (še) obsedajo človeški um, so preko ZF simbolike dosegljivi v nedoumljivem prostoru in času prihodnosti.

ZF se v prvih, najbolj preprostih definicijah povezuje s sociološkimi študijami o prihodnosti, spekulacijami o tem, kam nas bosta pripeljala tehnološki in znanstveni napredek. Prva ZF dela z začetka 20. stoletja sledijo znanstvenim izsledkom in predpostavljajo možne izide določenega izuma, teorije ali najdbe. Vendar pa so omenjena dela polna »otročje naivnosti in komične konservativnosti, kajti dejanski razvoj znanosti in tehnologije jih prehitijo ali pa preprosto ovrže« (Kavčič in Vrdlovec, 1999: 662). Človek je še poln zanosa, radovedno odkriva in osvaja oddaljena obzorja, vodi ga strast do neznanega, predvsem pa verjame v moč svojega razuma. Spomnimo se velikega francoskega pionirja ZF literature Julesa Verna.

Na področju filma je v petdesetih letih 20. stoletja vladalo obdobje ljubkega »možaka pločevinka«, oziroma obdobje »očarljive predigre: o serijskih filmih in votlih

ljudeh« (Telotte, 1995: 91). Zvrst je bila polna prijetnih zgodbic, fabul, ki so zanimale bolj otroke kot odrasle; bile so očarljive pripovedke o malce drugačnem svetu, ki je pritegnil publiko predvsem zato, ker je veljal za nekaj eksotičnega.

Z vse hitrejšim razvojem tehnologije in znanosti ter spričo prenekaterih zgodovinskih pretresov, ki jih doživi svet v razmahu dvajsetega stoletja, so tudi ideje ZF začele presegati same sebe. Njihov idejni okvir se po letu 1950 razširi na teme, ki jih je humanistično-družboslovna stroka dandanes zavrgla ali vsaj postavila na stranski tir. Je pravzaprav edina literarna in filmska zvrst, ki na podlagi trenutnih kulturnih in socialnih trendov lahko predvidi prihodnji človeški razvoj. »Skozi določeno aktualno znanstveno - sociološko temo se (ZF) idejno poigrava s preprosto zamisljivo, izvedljivo vizijo in ne nazadnje celo najbolj grozeče možnimi posledicami napredka. ZF je zgodba o čudesih, ki jih bomo šele videli; jutri, morda v naslednjem stoletju ali nekoč v neskončnosti. Učinek sprememb na človeka izhaja iz poznavanja preteklosti (s podrobno analizo zgodovine), navezuje pa se na prihodnost.« ([http://www.panix.com/~gokce/sf\\_defn.html](http://www.panix.com/~gokce/sf_defn.html)). Tako ima ZF predvsem razvit smisel za zgodovino in poznavanje znanosti nasploh, resda z omenjeno rekonstrukcijo družbene realnosti človeka, pa še didaktično funkcijo (glej Kordigel, 1992: 293).

Vendar, vsaj zdi se tako, ZF ne sprejema udobja tehnološkega napredka razvoja človeške družbe, saj globoko v sebi skriva opozorilo na človeško neprevidnost in objestnost ob in po napredku. Kajti »pod spektakularnim ovojem napredne tehnologije in futurističnih domislic se običajno skriva dokaj konservativno obravnavanje predsodkov in zadržkov glede družbenega razvoja« (Kavčič in Vrdlovec, 1999:662).

ZF avtorji spominjajo na sodobne vidce prihodnosti, poetične znanstvenike, njihove sanje pa velikokrat niso tako zelo daleč od realnosti. Realnost se razkriva skozi sanje avtorja, sanje, ki postopoma rastejo od preproste vizije do realnega znanstvenega napredka. Tako je Aldous Huxley že leta 1931 opisal prazno, utesnjujočo družbo prihodnosti v hladnem tehnološkem svetu brez čustev, ki ne (do)pušča nobenih naključij. Kloniranje, genetsko poigravanje človeka z naravo in opisani tehnološki čudeži Huxleyjevega sveta danes niso nič več nekaj čudežnega in tujega. ZF je torej, po Kavčiču in Vrdlovcu, najbolj očitna »kombinacija znanstvenih hipotez, teorij in utopičnih vizij ter fantastike, s katero se te, sicer znanstveno zasnovane, vendar nepreverjene ali nepreverljive predpostavke, domneve, zamisli



lahko navidezno udejanjijo» (Kavčič in Vrdlovec, 1999: 662). Filmski ZF svet začenja pretresati nemir, ki se počasi zaseje v resničnost sredine petdesetih let prejšnjega stoletja. »...filmi začenjajo postavljati v izostreno žarišče ne zgolj s človekovimi znanstvenimi in tehnološkimi dosežki povezane nevarnosti, marveč tudi nevarno človekovo preoblikovanje, ki se zdi, da preveč poudarja znanost in tehnologijo, se ravna po njej, slepo prepušča oblast in veljavo nečemu, kar Susan Sontag imenuje vsesplošna vladavina razuma« (glej Telotte po Sontag, 1995: 112). Tukaj se zvrst ZF pravzaprav meša z zvrstjo srhljivke, to mešanje žanrov pa je ena njenih glavnih značilnosti. Z mešanjem žanrov namreč želi doseči določen učinek na gledalca ali bralca. ZF s svojimi podzvrstmi, od katerih sta najbolj pogosti grozljivka in/ali srhljivka, opominja na razkol sodobne resničnosti in človeške zavesti ... (glej Irwin, 2002: 188-198).

Čeprav bi ZF lahko velikokrat očitali preveč vneto naivnost in preprostost, pa se prav tu skriva dragoceno romantično upanje, ki ga moderni svet izgublja. Kot pravi Dick Allen: »Nove generacije odkrivajo ZF in spoznavajo, da lahko z njeno intuitivno silo posameznik preoblikuje, izoblikuje, vpliva in zmaga; da lahko človek izkorenini vojno in revščino; da so čudeži mogoči in da je ljubezen, če ji je dana priložnost, gonilna sila človekovega obstoja« (glej Dick Allen, [http://www.panix.com/~gokce/sf\\_defn.html](http://www.panix.com/~gokce/sf_defn.html)). Na ta način človek najde smisel življenja, opraviči svojo existenco. Vse omenjene lastnosti ZF so pravzaprav mitološke komponente te zvrsti. »Kakor vemo, tiči v mitih, zlasti v starih, globlje jedro, v njem pa se skriva pojmovanje sveta, do katerega se je človek dokopal v davnini, ko je iskal pomen v vsem, kar nas obdaja, in skušal najti smisel in cilj svojega bivanja« (Ocvirk v Kordigel, 1992: 295).

Bolj ko je človek začel brskati po lastnem bistvu ali manj in bolj ali manj ko je zmožan odgovarjati na svoja vprašanja, bolj se je v tem bistvu izgubljal sam, bolj je izginjala preprostost mitološkega poduka. ZF je začenjala postajati več kot le mitološko povzemanje starodavnih resnic. Ob tem si upam trditi, da je mitološka komponenta ZF s tehnološkim in znanstvenim napredkom ter njenimi posledicami za družbo in naravo sodobnega človeka prešla na filozofsko komponento preko simboliziranih, starodavnih mitov, ki se v ZF metaforizirajo. V posodobljenem mitološkem junaku se zrcali simbolika sodobnega človeka in našega razumevanja sveta. Mitologija se je spremenila v preprosto, vendar hkrati sporočilno sodobno

filozofijo človeka. Toda kaj je pravzaprav filozofija? »Človek, ki nima nobene predstave o filozofiji, živetari ujet v predsodke, ki izhajajo iz *zdravega razuma* ... in iz *obsojanj*, ki so zrasla v njegovi zavesti brez sodelovanja ali pristajanja njegovega preudarnega razuma. Takšnemu človeku postaja svet vedno bolj nekaj končnega, dokončnega, očitnega; splošne stvari ne porodijo nikakršnega dvoma, vse neznanе z(možnosti) so tako že vnaprej prezirljivo zavržene. In nasprotno, ko pričnemo filozofirati, odkrijemo ..., da tudi najbolj preproste vsakodnevne stvari sprožajo vprašanja, na katera pa je mogoče dati le nepopolne odgovore. Čeprav je filozofija nezmožna podajati popolna zagotovila o resničnosti odgovora na dvome, ki jih sproža, pa je zmožna nuditi mnoge možnosti, ki razširijo naše mišljenje ter ga osvobajajo tiranije očitnega« (Russell v Lawrence, 2004: 1-2). Filozofija ZF rešuje sodobnega človeka iz objema očitnega in samoumevnega ter podaja smiselno metaforične odgovore o njegovi eksistenci, njegovi biti in identiteti. ZF je moderno potovanje človeka v iskanju lastnega izvora in bistva v današnjem svetu.

### **2.1.1. Znanstvena fantastika in pojem umetnega človeka**

V preteklih štiridesetih letih se ZF, vsaj njena zahtevnejša in kompleksnejša dela, ukvarja predvsem s filozofijo, ali natančneje, filozofijo človekove narave. Sedaj ko je človek razprt, odkrit, njegovo telo dekodirano do poslednjega gena in takšen znanosti skorajda ne predstavlja nikakršnega izziva več, so se vse velike, še nerazkrite skrivnosti in najpomembnejša filozofska vprašanja, tista, ki zadevajo naravo človeške rase, pomaknila v območje ZF. Dandanes, ko ni več jasne meje med umetnim in naravnim in ko je telo podvrženo nenehnemu dokazovanju lastnega obstoja, je človek metaforično ogrožen. Nenehno se mora pehati za obstanek, predvsem pa za obstoj lastne identitete. Svet je zaznamovan z izgubo človekove identitete in odgovor išče v svojih najbolj očitnih nasprotjih.

V antijunakih ZF, androidih, kiborgih, avtomatih, robotih, umetni inteligenci in drugih stvorih neorganskega nastanka se razkriva skrivnost človeka. Ne nazadnje se zdi, da je prav umetni človek ogledalo razdvojenosti sodobnega človeka, ki v sebi

ponotranja ambivalentnost problema duha in telesa. Če se je človek več stoletij nazaj čudil mehaniki, strojem in avtomatom in s tem častil svoj racionalizem, pa se danes to razmerje postavlja v povsem nove razsežnosti.

».....njuno razmerje (človeškega telesa in avtomata) postane veliko bolj zapleteno: ostane navzoče kot imaginarno, kot tisto grozljivo, ki lomi krhke meje telesa in eksistence človeka« (Kunst, 1999: 99).

ZF se skozi umetnega človeka poigrava s najglobljimi človeškimi strahovi in vprašanji. Značilno za to zvrst je, da izraža nemir in zaskrbljenost zaradi človekove resničnosti, opozarja, kakšna bo cena (človeškega) razvoja in razkriva človekovo vse bolj shizofrenično naravo. Pozno dvajseto stoletje je v človeško družbo, zaznamovano z orjaškim napredkom tehnologije, zasejalo neke vrste *tehnofobijo*, ki je odraz vse bolj razpredenega družbeno kulturnega nadzora, *vprogramiranega* v naše bistvo (glej Telotte, 1995: 1-27). Vpliv tehnologije in razvoja znanosti na človeško identiteto je vodilo omenjene zvrsti ZF, ta nova identiteta je utelešena v mimikrijah človeka, njegovih dvojnikih, replikantih, njegovih praznih duhovih, ki mu sledijo kot sence.

Tehnologija druge polovice dvajsetega stoletja je z razvojem umetne inteligence doživela revolucijo. Pojem umetne inteligence (v nadaljevanju UI) je mogoče preprosto definirati kot rezultat: »... študije, kako izdelati in/ali programirati računalnike, da bi jim omogočili početi marsikaj, kar zmore početi razum« (Boden, 1990:1). Potemtakem naj bi bila UI sposobna do določene mere oponašati človeški razum. Razpravo, ali je to možno in na kakšen način, prvi odpre pionir računalniških znanosti, angleški matematik Alan Turing, ki leta 1950 v filozofski reviji *Mind* objavi članek z vprašanjem: Ali so stroji sposobni mišljenja? »Medtem ko je bila za Descartesa sposobnost mišljenja in smiselne besedne komunikacije absolutni privilegij človeka, pa je Turingovo stališče nasprotno« (Strgar: [http://www.ff.uni-lj.si/filo/podiplomski/seminarji/Tomaz\\_Strgar.htm](http://www.ff.uni-lj.si/filo/podiplomski/seminarji/Tomaz_Strgar.htm)). Da bi Turing dokazal svoje trditve, namreč, da je možna smiselna besedna komunikacija stroja in človeka, ustvari tako imenovani *Turingov test*. »V preizkusu, Turingovem testu, sodeluje izpraševalec, ki je samo s pisnim načinom sporočanja povezan z izpraševancema A(strojem) in B (človekom), pri tem pa ne ve, kaj sta A in B. Njegova naloga je ugotoviti, kateri od izpraševancev nasproti je človek in kateri stroj« (Miščević in Markič, 1998: 47). Naloga stroja je, da čim večkrat zavede izpraševalca, da le-ta misli, da je človek A in

ne B. Če ima stroj vsaj polovičen uspeh, je po Turingovem prepričanju to zadosten dokaz, da ta stroj misli. Seveda so test in Turingove ideje doživele mnoge kritike in ugovore, pri tem pa je bil najbolj nazoren ameriški filozof John Searle, ki ugovarja Turingu s tako imenovanim *miselnim eksperimentom kitajske sobe*.

»Predstavljajte si, da govorite le angleško in da ste zaprti v neko sobo. V sobi so miza, stol, na katerem sedite, in več majhnih škatel, ki vsebujejo lističe, popisane s kitajskimi simboli. V rokah držite knjigo pravil, ki vam pomaga manipulirati z danimi kitajskimi simboli. Predstavljajte si še, da vam nekdo zunaj sobe pošilja dodatna sporočila s kitajskimi simboli in s pomočjo knjige pravil ugotovite, kaj morate narediti z njimi. Na primer, pravila določajo: *če prejmete listič s tem znakom, odgovorite z lističem, ki ima izrisan takšen znak*. Pri opravi ste zelo natančni in hitri in če so lističi, ki so vam dostavljeni, vprašanja, lističi, ki jih pošiljate iz sobe, pa odgovori na ta vprašanja, potem morajo zunanji opazovalci domnevati, da obvladate kitajski jezik« (glej Lawrence po Searleu, 2004: 48-51) .

S tem eksperimentom želi Searle ponazoriti, da kljub vtisu, da znate govoriti kitajsko, pravzaprav nimate pojma o kitajščini. Ste le *programirani*, naučeni, da povezujete dane simbole v neko funkcionalno celoto, da konec koncev manipulirate z danimi simboli v nekem logičnem okviru. Ali kot je lady Lovelace nasprotovala Turingu s tako imenovanim *ugovorom ustvarjalnosti*: »stroj ni zmožen samostojnega ustvarjanja, saj je vedno programer tisti, ki mu pove, kaj naj dela« (Miščević in Markič, 1998: 46). Misliti, vedeti in verjeti še zdaleč niso zgolj fizične lastnosti, temveč imajo korenine v metafizičnem, v psihičnem, saj so zavedanje nekega stanja duha. Prav tu se odpira meja med fizičnim in psihičnim, ki se udomači v problemu duha in telesa; meja, ki hkrati povezuje in ločuje, saj razum ne more obstajati zgolj kot stvar sama zase, torej brez bistva, sebstva, zavesti, esence lastnega obstoja.

Z omenjenimi razpravami o tem, ali UI lahko misli, in nadaljnjim razvojem računalniške tehnologije se omenjena revolucija še ni končala. Vrh je doživela v kibernetiki, »znanosti komunikacije in teorije nadzora« (Telotte, 1995: 47), ki je dodobra razburkala domišljijo ZF avtorjev. S tem množičnim pojavom pa se je človek znašel v globoki krizi, ki je začela odpirati neprijetna ontološka vprašanja o stanju človeškega duha. Scott Bukatman je o tem zapisal: »Vzniknila je kulturna kriza pojavnosti in nadzora nad novo, elektronsko določeno resničnostjo. Vedno težje je bilo, tako z retoričnega kot s fenomenološkega stališča, ločevati človeka od

tehnološkega. Znotraj metafor in navideznosti postmodernega diskurza je marsikaj postavljeno na kocko, saj se zdi, da elektronska tehnologija nastaja samovoljno, da bi zastavila celo vrsto odločilnih ontoloških vprašanj o položaju in vplivu človeka. Naloga ZF je, da vedno znova in znova pripoveduje o *novem človeku*, ki se zmore na nek način neposredno povezati – in obvladati – s kibernetскими tehnologijami...« (Bukatman, 1993: 2). Svet, kakršnega vidimo in razumemo, začneja bledeti, vse večja vizualna perfekcija ZF pa nam pričenja odkrivati svet brez omejitev in starih pravil, ki zadevajo zakone človeštva; začne se jalovo iskanje izgubljenega naravnega, lov za bistvom, iz katerega izhaja človeštvo. Nedvomno ta pohod najbolj slikovito začne Kubrickova filmska priredba romana Arthurja C. Clarka *Odiseja 2001*.

Skrivnosti, ki še ostajajo človeku, se začno odkrivati kot njegova *zadnja skušnjava*, kot *Pandorina skrinjica*, ki ga mami, da skuša naravo. Rojstvo, ta čudež narave, je iztrgano iz človekovih rok in podarjeno tako imenovanim modernim Prometejem, stvarnikom *umetnega človeka*. Enako tudi smrt, edini gotovi konec, razlog za vse križarske pohode človeške rase. Človek želi preseči naravo, jo imitirati; v tako nastalih človekovih kreacijah se kaže stanje njegovega modernega duha. Človek kot bog in na drugi strani njegova stvaritev, umetni človek, skozi ZF definirata današnjega človeka in s tem postavljata mejo med umetnim in naravnim. Gre za rušenje prvotnega stanja človeka, za vzpostavljanje neravnovesja v razmerju med človekom in naravo, med stvarnikom in njegovo stvaritvijo.

Lahko bi rekli, da je danes človek ujet v četrto diskontinuiteto, ki vlada v razmerju človek – stroj, torej človek – umetni človek, če upoštevamo, da »je Freud predpostavil tri *za ego uničujoče* ('ego smashing') zgodovinske trenutke za človeštvo: Kopernikovo revolucijo, ki je potisnila Zemljo iz njenega središčnega položaja v vesolju; Darwinovo teorijo, ki je oropala človeka njegovega svojskega privilegija nasproti živalskemu svetu; in njegov lastni prispevek, ki je dokazal, da človek *ni več gospodar niti v lastni hiši*« (Mazlish v Bukatman, 1993: 7-8).

Četrto diskontinuiteto v modernih ZF zgodbah simbolizira umetni človek, ki skladno z razvojem prevzema vse bolj (ne)verjetne oblike. Razvija se in napreduje sorazmerno z napredkom tehnologije in znanosti v našem svetu in iz desetletja v desetletje, iz stoletja v stoletje, dobiva vse bolj verjetno podobo, ki vedno bolj strašljivo spominja na človeka. Koncept umetnega človeka se skriva v poosebljanju spodaj definiranih kreatur:

Avtomati, prve mehanske lutke in stroji, te *filozofske igrčke* razsvetljenskih filozofov, so predvsem v 18. stoletju, vzporedno z čaščenjem mehanske racionalizacije, služili človekovi zabavi in razkrivanju delovanja vsega naravnega.<sup>1</sup>

S prehodom razsvetljenstva v senzibilno romantiko in razvojem industrializacije se pojavijo roboti. »Roboti so strojni sistemi, narejeni iz nebioloških materialov, kot so kovina, plastika in elektronski mehanizmi« (Zebrowski, Warrick, 1978: 294). Beseda robot izhaja iz češke besede *delati*, skoval pa jo je češki pisatelj Karel Čapek v svoji ZF zgodbi iz leta 1921 z naslovom R.U.R. (Rossumovi univerzalni roboti, Rossum's Universal Robots). Roboti simbolizirajo človekovo izgubo fizične moči za opravljanja svojega dela in tako simbolizirajo začetek človekove odtujitve od lastnih stvaritev, hkrati pa so odraz njegove vse bolj deterministične narave. S prihodom računalniške tehnologije v petdesetih letih 20. stoletja se pojavi umetna inteligenca tudi v ZF. Ti napredni in visoko razviti računalniški sistemi, ki lahko uspešno manipulirajo z danimi programiranimi simboli, se v veliki večini pojavljajo tudi kot vgrajeni deli vseh ostalih omenjenih umetnih bitij, v ZF pa nastopajo kot konstantna grožnja polastitve in nadvlade človeškega življenja. Kibernetika, ki je v resničnem svetu razvila tehnologijo UI, je v svetu ZF proizvedla kiborga. »Koncept kiborga (beseda je zložanka iz besed *kibernetika* in *organizem*) opisuje združitev mehanizma in biološkega organizma« (ibidem). Pol človek pol stroj, spojen kot nekakšen postmoderni Frankensteinov stvor, da varuje in s tem pravzaprav nenehno kontrolira človeka, obenem pa služi človeku kot *nadomestni del* za njegovo vse bolj bolešno in defektno telo. V filmskem svetu je najbolj znan kiborg Robocop.

Androidi, ki v ZF največkrat ilustrirajo človeškega duha, so bitja, »predstavljena kot na novo oblikovana človeku podobna bitja, izdelana iz bioloških materialov ... delimo si (človek in androidi) mnoge enake biološke in psihološke značilnosti« (ibidem).

Najbolje pa vse skupaj opiše prevod angleške besede *replicant*, ki umetnega človeka označuje kot *prikazen, posnetek, imitacijo, kopijo, dvojnika, senco človeka*.

---

<sup>1</sup> O takšnih in drugačnih mehanskih dosežkih tega in kasnejših obdobj pišem v tretjem poglavju

Beseda namreč v sebi nosi dva pomena: »replicant« in »revenant«, kar bi lahko prevedli kot »kopija duha« ali pa »dvojnik, ki pride strašit«. Gaby Wood pravi, da ta besedna zveza opominja na tiste, ki so, »kot da bi se vrnil iz groba, da bi posnemali človeštvo; kot da bi bila smrt vrojena v to podobo« (glej Wood, 2002: 18).

Seveda pa vse krivde za vedno bolj kritičnih not ZF ne moremo pripisati zgolj razvoju tehnične tehnologije, kajti svoje je dodala tudi biološka znanost, ki dandanes dosegla neverjetne rezultate. Odkrita je struktura človeške DNK in razkrita skrivnost zapisa človeškega genoma, kar ima za posledico vse bolj neetične in nemoralne oblike znanosti. Sodobni biološki inženiring je zmožen reproducirati skoraj vse živo na našem planetu. Kloniranje, modificiranje človeka spreminja njegovo naravo in ustvarja umetno – žive kreature, ki služijo človeku kot nadomestni del za njegovo telo. In tako se ZF upravičeno sprašuje, kje je danes duša? Kam se je izgubila vsa odgovornost in empatija? Umetni človek je produkt ZF in odgovor na morebitne dejanske posledice človekovega igranja z naravo, človekovega posnemanja boga. Najlepše je duha človeka modernega sveta opisal Jung: »Naš intelekt je dosegel neslutene uspehe, toda istočasno je ostala naša duševnost opustošena« (Jung v Kordigel, 1992: 296).

Ko med vrhunce svojega intelekta štejemo tudi omenjeni znanstveno in tehnološko revolucijo, pa hkrati opažamo, da je človek začel izgubljati stik s svojo najglobljo esenco, z vsem tistim, kar ga naredi za človeka. Svojega smisla, esence, tega sladkega, morda malce naivnega upanja, se znova in toliko bolj zave, kako ironično, ko ga pogreši v svojem umetnem oponašalcu, ki domuje v metaforičnem svetu ZF; svetu, ki nam odgrinja čez oči zastrto zaveso, zaradi katere ne zmoremo videti resnice. Resnice o tem, kaj je naša prava esenca.

## 2. 2. DUŠA

*Ljubezen je duša sveta, je um, ki hoče,  
naj sonce čez nebo poševen krog umeri  
in tudi drugi klateži; nebeški liri  
veli igrati plese zložne in tekoče.*

*Ravna zrak, zemljo, vodo in ognje žgoče,  
veletelesu, ki vanj tke prvine štiri,  
da sok in dih; od nje človek vsakteri  
upa, želi, strah, radost čuti, v boli joče.*

*A dasi vse ustvari in vsemu vlada,  
vse osvetljuje in v vseh stvareh žari,  
v nama ljubezen kaže moč bolj kakor kje;*

*zakaj čeprav ji slednji krog nebes pripada,  
si je izbrala sladko luč vaših oči  
za dvor kraljevski, a za tempelj to srce.*

*Torquato Tasso*

Skoraj petsto let po italijanskem pesniku Tassu pojem duše še vedno navdihuje umetnike, venomer kot prikazen straši poete in pisatelje, filmske ustvarjalce ter teologe in navdihuje zaljubljene romantike. Srečamo ga v vsakdanjem življenju, v izjavah ljudi, ki se ga bržkone niti ne zavedajo. Nikoli se ne zamislimo o dejanskem pomenu besed, ki jih tako pogosto slišimo: »Boli me v dno duše. Ta človek je povsem brez duše. Ljubim ga z dušo in telesom. Oči so okno duše. Rad bi ti videl v dušo«. In tako naprej.

Dobro vemo, kaj mislimo, ko za nekoga rečemo, da ima dušo, ne znamo pa točno opredeliti njenega pomena. Predpostavljamo, da ima duša povezavo z globino,



*najčistejšo* vrednostjo človekove osebnosti, po drugi strani pa večina ljudi po verskem prepričanju verjame v zahodno religiozno opredelitev duše, v njeno nesmrtnost. Njihova duša je tisto, kar jih bo popeljalo v nebesa ali pekel.

Zdi se, da je, dobesedno in metaforično, samo znanost duši obrnila hrbet. Prav zato je definicijo pojma duše tako težko postaviti.

Od dvajsetega stoletja naprej po mnenju mnogih psihologov in psihiatrov tiči v središču vseh problemov, ki težijo človeštvo in zadevajo vsakega posameznika posebej, resnica o *izgubi duše*. Najdemo jo v naraščajočih oblikah nasilja, obsesijah, hysterijah in odvisnostih, ki obsedajo človekovega duha, odtujitvi človeka od lastnih stvaritev, kronični osamljenosti, vse večjem egoizmu in izgubi smisla življenja. Izguba duše je stanje duha, ko se mora človeštvo kot takšno nenehno vračati k svojim koreninam, da bi našlo, kar je izgubilo. Milijoni ljudi zaradi izgube vere v življenje zahajajo k zdravnikom, psihiatrom in psihologom. Pojem duše in njen resnični pomen, tako za posameznika kot za kolektiv, zopet prihaja v ospredje človekovega predanega zanimanja (glej Moore, 1995: 2-10). Ironično pa je, da je prav stanje, ko je duša izgubljena, krivo, da duša kot smiselna polnost človeka znova postaja srž zanimanja različnih strok.

Da človek najde svoje mesto v zgodovini, mora verjeti, da ima njegovo življenje smisel. Želje in hotenja po smislu življenja so poteze njegove duše. Duša se odkriva v odnosu človeka do ljubezni, pripadnosti, v njegovi ustvarjalnosti, hrepenenju in trpljenju. Duša nikakor ni otipljiva stvar, temveč je že po antičnem pojmovanju in vse odtlej metafizična, je nekaj, kar človeka povezuje z naravo. Je nekaj nevidnega, toda vedno prisotnega.

Okoli leta 330 pred našim štetjem je Aristotel med enim svojih popotovanj napisal »prvo znanstveno psihologijo Evrope« (Kalan po Dirlmeier, 2002: 7) z naslovom *Peri psyches* – O duši. V njej prvi predstavi obširno razpravo o duši, ki vključuje tudi kritiko vseh dotlej zapisanih idej o duši. Koncept duše predstavi skozi svojo ontološko metafiziko. Aristotelu je duša sinonim za bistvo človekovega obstoja, je vzrok, princip vseh živih bitij, duša je, »kar življenje napravi za življenje« (Kalan, 2002: 9).

Izraz duša ustreza tako grškemu izrazu »psyche« kot latinskemu »anima«, danes pa ga znanost nadomešča z drugimi na videz lažje opredeljivimi besedami, ki pa se oddaljujejo od bistva pomena same besede. Izrazi zavest, duševnost, duh, mentalno, so namreč lahko le del duše; le del tistega, kar je Aristotel imenoval duša. V

njegovem pojmovanju se skriva odnos človeka do narave, samega sebe, lastne biti in iskanja resnice o bistvu. Duša je *forma* živih bitij, oblika naravnega telesa, ki obstaja, diha, se prehranjuje, nastaja in mineva. Je nevidna *polnost človeka*. »Realna definicija duše se torej glasi: duša je vzrok in počelo življenja, duša je to, s čimer v prvobitnem smislu živimo in zaznavamo in razumevamo« (ibidem: 29).

Aristotel nadaljuje, da ima vsaka duša stopnje, ki so pravzaprav metafore za stopnje človekovega življenja in razvijanja; te stopnje so človekove duševne zmožnosti. Vegetativna, zaznavajoča in razumska stopnja duše se lahko prezrcalijo kot razvoj človeka v metaforah rastlina – žival – človek. Najvišja stopnja teh zmožnosti je človek kot umevajoče bitje. Človek, ki verjame, ki hrepeni, ustvarja, ki podaja mnenja. Um po Aristotelu ni vezan na telo, pa vendar je utelešen kot zadnja stopnja človekovega razvoja, še vedno je nepreklicno vezni člen neprekinjenega kroga življenja. Preko umskega spoznanja kot najvišje stopnje duše človek spozna resnico, smoter življenja (glej Kalan, 2002: 19-66).

Če je duša potemtakem oblika nekega živega telesa in je umsko spoznanje vezni člen v razvoju duše, je vendarle mogoče pravilno sklepati, da sta si za Aristotela duša in um vzročna; sta dve povezani, čeprav različni stvari. Brez duše bi se zelo težko razvil um.

Hkrati pa Aristotel trdi, da um biva samostojno, ločeno od telesa, kajti um mora človek *šele spoznati*. Na tej točki gre povezati Aristotelovo prisposodbo *pisalne deske* in Lockovo prisposodbo človeškega razuma kot *nepopisanega lista* (ibidem: 49). Potemtakem um počasi nastaja v nas in ne izgineva. Človek se besed, logosa, šele nauči preko čutnih zaznav. Beseda logos v sebi skriva pomen tistega, kar deloma pripada duši, in tistega, kar človek šele osvoji: besede, razum, ubranost.

Um, kakor ga razume Aristotel, v razsvetljenstvu izstopi iz sfere božanskega in postane temeljna sila, ki vodi človeka k spoznanju resnice. Ob tem je pomembno, da preneha biti posest in postane oblika pridobitve. Um ni več pojem bivanja, marveč dejanja (glej Cassirer, 1998: 20-21).

Iz Aristotelovega pojmovanja duše lahko sklepamo, da sta duša in človeški razum nedvomno vzročno povezana v eno, da pa je duša nekaj, kar je prisotno v človeku, še preden se človek zave samega sebe. Duša *obstaja* kot duh, prikazen, ki neslišno vodi človekov razvoj; je tisto, kar se razodeva skozi nezavedne funkcije telesa. Če je potemtakem duša »nelogični« del človeka, lahko predvidevamo, da je živo nasprotje

vsega tistega, kar razumemo pod besedo »logično«: je impulzivni, nenadzorovani, neobvladljivi del človekovega telesa. Človeku se kaže skozi njegova čustvovanja, želje in hotenja; trpljenje in radosti, spomine in sanje. Skozi vse stvari, ki so del forme telesa, vendar ne potrebujejo besed, temveč se izražajo v akciji, delovanju telesa. Kot je dejal Aristotel, »duša je utelešena beseda« (glej Kalan, 2002: Uvod).

Duša se pozneje v povezavi s telesom znajde v precepu. Na kakšen način je prisotna v telesu, kako je povezana z njim? Dualizem telesa (po Platonu, ki loči telo in dušo, ko dušo poimenuje kot nesmrtni del človeka) zagovarja René Descartes s tako imenovanim *kartezijanskim dualizmom*. Psihično in fizično sta dve različni stvari – misleča in razsežna stvar nista eno (in isto). Ko Descartes odkrije moč razuma, trdi, da je intelekt edino, o čemer je človek lahko povsem gotov. Sam ne verjame v telo, v moč fizičnega, saj pravi, da ga njegovi čuti, s katerimi zaznava svet, lahko varajo. Misleča stvar je za Descartesa tako razum kot »racionalna duša«. Nasprotni dualistom so fizikalisti, ki učijo, da sta telo in razum, torej misleča in razsežna stvar, eno in isto in s tem na nek način omejijo človeka na stopnjo avtomata, stroja (glej Miščević in Markič, 1998: 18-31). Logično je torej slediti dualistom, vendar je pomembno omeniti, da Descartesova stroga meja med telesom in razumom odpira nov problem, saj vseh naših spoznanj ne moremo omejevati zgolj na empirične značilnosti. Mišljenje in razsežnost nikoli ne moreta biti zgolj empirični človekovi lastnosti, saj bi ju tako lahko prehitro pripisali bitju, »katerega dejanska bitnost nam je neznan.« In »...s tem bi zagovarjali resnično stvarjenje iz nič« (Cassirer, 1998: 84 in glej ibidem : 83-86).

Princip duše ne leži v navadnem predstavljanju in mišljenju, ampak samo v poželenju in prizadevanju (ibidem: 99). Poželenje, nagoni in čutne strasti pripadajo duši posredno in so stvari, ki jih doživlja v združitvi s telesom (ibidem: 101). Med dušo in telesom torej zagotovo vlada vzročna povezanost.

Pojem duše se večkrat omenja tudi v povezavi s problemom razkrivanja skrivnosti zgradbe človekovega telesa; bolj ko poznamo telo, bolj se nam izmika njegova nevidna esenca – duša. V antiki človek bolj kot kdajkoli pozneje pripada naravi, telo v harmoniji s kozmosom, je v sozvočju z vsem, kar ga obdaja.

V razsvetljenstvu se z anatomijo telo odpre, odkrije in mehanizira. Descartes pravi, da je mogoče vse procese, ki se dogajajo v telesu, strniti v primerjavo z delovanjem mehanizma. Vendar ko trdi, da je človek »stroj, kreiran od boga«, postavi

človeka in stroj kot dva različna pojma (Descartes v Kunst, 1999: 35). Človek namreč nosi v sebi tudi duhovno substanco, le-ta pa mu zagotavlja »ontološko specifiko« in »metafizični privilegij« (Kunst, 1999: 34). Duša je stroj narave, ki skupaj s telesom delujeta kot avtomata, ločena in soodvisna, programirana, da sestavljata celoto (ibidem: 35).

Najbolj dramatičen preskok v razkrivanju človeškega telesa in duha naredi Sigmund Freud na začetku dvajsetega stoletja z odkritjem nezavednega in z njim zada človeštvu najtežji udarec dotlej. Nezavedno, ta *prazna polnost* človeka, je skrita temačna izba človekove zavesti, ki nikoli ne laže in kjer se kopičijo vse nerazrešene človekove travme. Freud zvede prejšnjo polnost in smiselnost bivanja človeka na prazno životarjenje. Nezavedno preži v najgloblji, najtemnejši jami človekovega telesa, da ga preko določene simbolne interakcije, na primer sanj, oplemeniti, *osmisli*. Vendar tudi ta simbolna interakcija ne ostane skrita. Dvajseto stoletje odkrije vizualno tehnologijo, ki vse prej *nevidno* vizualizira in tako izniči upanje, da bi vsaj nekaj ostalo skrito, *samo* človekovo, last nikogar drugega. Vse človekove skrivnosti se z razvojem fotografije in filma odkrijejo in postanejo javne. Človek začenja izgubljati svojo individualnost, izvirnost, iskričnost in s tem metaforično tudi svojo dušo. Njegova duša dobi vizualno podobo, stopi iz polja nevidnega. Nevidno se premakne v vidno, v vizualno; v tehnološki vrhunec dvajsetega stoletja – v film. Ironično je, da je film kot umetnost poteza človekove duše, zato se duša v filmu ne pojavlja zgolj metaforično, marveč se kaže tudi kot dejanskost. Denis Diderot je v samostojnem filozofskem spisu *Filozofske misli* zapisal, da je moč duše tista vzvišenost in odličnost, ki se nahaja v poeziji, slikarstvu, glasbi in umetnosti nasploh (glej Cassirer, 1998: 103).

Če je res, da gre tehnologiji, posredno ali neposredno, očitati vzrok za vse večjo odtujenost človeka od lastnega bistva, gre tudi človeku samemu očitati simbolno *izgubo duše*. Toda če trdimo, da obstoj *praznote* predpostavlja tudi obstoj polnosti in če je slednja metaforično vidna v tehnološkem vrhuncu dvajsetega stoletja – filmu, predvsem ZF filmu, jo bomo iskali prav v njem.

### 3. ČLOVEK KOT OTROK ZVEZD

*»Moj bog! Polno je zvezd!«*

*Dave Bowman v 2001: Odiseja v vesolju*

Človeško bitje je zapleteno, kompleksno in neponovljivo delo narave. Vemo, da je sodobni človek produkt več milijonov let trajajoče evolucije. To dejstvo ga povezuje z drugimi živimi bitji na našem planetu; tisto, kar ga naredi izvirnega, edinstvenega in drugačnega od ostalega živega sveta, pa je dejstvo, da je človek tudi in predvsem kulturno bitje. Človeštvo je vpleteno v mrežo nekakšne simbolne interakcije, vtkano je v mnoge družbeno - kulturne konstrukte človeka samega. Naše telo je vezano na tisočletja dolgo zgodovino in je produkt dogodkov te zgodovine. Kot pravi Romanyshyn: »Človeško telo je v svoji osnovi in bistvu produkt kulture in zgodovine« (Romanyshyn v Telotte, 1995: 20).

Vendar pa se človek kot moderno bitje v lastnem umetno skonstruiranem svetu vse bolj oddaljuje od narave. Obkrožajo ga nematerialne dobrine, zaradi katerih pozablja na svoje korenine, na svoje bistvo.

Nova tehnološka realnost sodobnega časa s svojo značilno nenaravnostjo in racionalnostjo vzpostavi dihotomijo med dušo in telesom, med človekom in naravo. Razkol človeka ali moderna anksioznost se prične že s hladnim Descartesovim materialnim racionalizmom (glej Kunst, 2004: 12-13) in ta trenutek verjetno doživlja svoj vrhunec. Človek je vse bolj izgubljen. Ključ do njegove esence odpira številna vprašanja o njegovi eksistenci. Neznanke, kaj je človek, od kod izvira in kam gre, so že vrsto let temeljna področja raziskovanja o izvoru človeka. Te skrivnosti človeka, ki se že od nekdanj upirajo dokončnemu odgovoru – razkritju, se v ZF skrivajo v metaforiki raziskovanja vsega neznanega in neskončnega, kar obkroža človeka. ZF postavlja človekov izvor v oddaljeno, neodkrito in prostrano – v vesolje. Bistvo človeka, tisto kar človeka naredi za človeka in s tem diferencialno drugačnega od

nečesa neživega, pa ZF definira kot odsotnost umetnega. Vse, kar ni umetno, je bistvo človeka.

Človeka je na to, da neprestano zavrača naravo in s tem svoje bistvo, najbolj opozarjala filozofija razsvetljenstva. Človek je bil vedno razumljen kot otrok narave, kot takega pa ga najdosledneje razume razsvetljenstvo. V antiki je človek sicer del narave, vendar njegov izvor izhaja iz kozmosa, nereda. »... svet je ... kozmos v smislu preglednega, nazoru neposredno dostopnega reda« (Cassirer, 1998: 41). V razsvetljenstvu narava postane del neskončnosti, spoznanje narave kot take pa je »za duha medij, znotraj katerega se ta loteva spoznanja samega sebe« (ibidem). »Človek je delo narave in nobenega drugega bivanja nima na voljo, kakor samo v njej« (ibidem: 65); narava je njegov izvor, preko nje lahko spozna samega sebe, tam lahko najde svoje bistvo. Človek je tako del celote. Vendar tega ne moremo razumeti le kot enostransko pridobivanje znanja; razsvetljenstvo uči, da je proces spoznavanja prepleten tudi tako, da je preko fiziologije človeka mogoče spoznati naravo. Del in celota sta tako vzročno in funkcionalno povezana. Skrivnost človeka se skriva v njegovi celoti in obratno. Spoznanje, ki ga prejmemo od narave, ne obstaja onkraj čutnega sveta – vse, kar vemo in kar bomo vedeli, nas obkroža že zdaj, nič ni neznanega, nič ni nedoumljivega. Vse je skrito v eno bitnost, eno zakonitost. Bistvo človeka je bitnost narave in bistvo narave je bitnost človeka. Eno ne obstaja brez drugega.

Narava ni statična, nespreminjajoča se stvar; je del heterogenosti in produkt nenehnih sprememb, »vse se spreminja in vse mineva« (ibidem: 86). Na svetu ni individuuma, ki bi bil enak drugemu, in vse živo je podvrženo nenehnemu zaporedju sprememb, od razvijanja, trajanja do izginevanja. Vsi smo prešli nešteto razvojnih stopenj, od gibanja, občutenja preko predstave do zavestnega mišljenja in refleksije (glej Diderot v Cassirer, 1998: 41-86). Človek in vse drugo živo, organsko, gibajoče in zaznavajoče je produkt *evolucije narave*. Človek in njegovo bistvo imata izvor v tistem primarnem in neskončnem – v naravi.

Leta 1968 je ameriški režiser Stanley Kubrick posnel filmsko priredbo romana Arthurja C. Clarka *2001: Odiseja v vesolju*. Film je prikaz človekove *odisejade*; potovanja, na katerem človek najde svoj izvor in odkrije svoje bistvo. Odiseja se odvija v neskončnem, prostranem, neznanem in eksternem človekove zemeljske narave – v vesolju. Film predstavi razvoj človeka od njegove zore, ko odkrije uporabnost svojih

rok in začne razvijati svoj intelekt, do vrhunca njegove ustvarjalnosti in razvoja – tehnologije, ki mu omogoča potovanje v vesolje. Dolga in težka je pot razvoja, ki jo prehodi človek od simbolnega udarca predzgodovinskega človeka s kostjo do lebdeče, sijoče in prostrane vesoljske ladje. Skrivnostno je potovanje, ki ga naredi človekov um skozi tisočletja, ko poveže kost z njeno namenskostjo in mu vrhunec tehnologije leta 2001 metaforično razkrije človekovo dejansko bistvo.

Potovanje v vesolje se začne, ko človek na Luni odkrije veliko magnetno ploščo, za katero se zdi, da bi lahko imela povezavo z izvorom človeka. Domnevajo, da globlje v vesolju leži še druga, podobna plošča. Na odpravo pošljejo pet astronautov in vrhunski računalnik HAL-9000. Globoko v vesolju sredi neskončnega polja zvezd, sredi neznanega in praznega, a hkrati polnega, vesoljska ladja obstane. Gre za okvaro in dogodek, ki sproži začetek konca. Vsa posadka umre, v *metafizični* obliki preživi le Dave Bowman, osrednji junak filma. Preko najdene plošče, ki deluje kot medij med njeno vsebinsko vrednostjo in metafizičnim, nesnovnim, v njeni okolici prisotnim, se razkrije večna skrivnost človeštva. Človek je otrok zvezd; otrok energije, ki se pretaka po žilah brezmejne narave, otrok neskončnega in snovnega vesolja, ki s svojim prostranstvom simbolizira bogastvo prvin človekovega izvora. Skrivnost o njegovem lastnem izvoru Dava neverjetno pomiri. Strah pred neznanim se umakne pokoju, razpoči se kot umrla zvezda. Dave pošlje na Zemljo sporočilo, kaj je videl in kaj je izvedel. To sporočilo daje in bo dajalo upanje prihodnjim rodovom, saj je odgovor na vprašanje, od kod prihajamo in kam gremo. Od zvezd k zvezdam.

Človeku ni treba iskati lastnega izvora izven sebe, izven sfere naravnega. Vse je zapisano v njegovem delu celote, v naravi. Vesolje v filmu nastopa kot simbol dejanske človekove narave v realnem svetu, predstavlja odnos človeka do narave. Narava se zdi človeku neskončno skrivnostna, neosvojljiva in neznana. Nič čudnega, saj nikoli ne pogleda sam vase. Narava leži tudi v njem, v njegovem bistvu.

Ne nazadnje film poda tudi odgovor na poslednje človekovo vprašanje; razkrije skrivnost, kaj pravzaprav pomeni biti človek. To razkritje se skriva v računalniku HAL-9000, UI filma – tehnologiji, ki naj bi olajšala življenje astronautom. Tehnologija kot zadnje veliko odkritje človeka simbolizira, s svojim mankom, bistvo človeškega bitja.

HAL-9000 je nezmotljivo programiran računalnik prihodnosti. Je produkt najbolj razvite moderne tehnologije. Uspešno manipulira z vsem znanjem, ki ga premore, in vedno *misli* le v dobro odprave. Cilj mora biti dosežen ne glede na sredstva, ki jih

izrabi, in ne glede na posledice, ki jih sproži. HAL-9000 je posadki pomirjujoč sogovornik, blaži učinke minevanja in osamljenosti, ki ju je v vesolju na pretek. Ko astronauti zaradi okvare ladje ogrozijo primarni cilj odprave (najdbo druge magnetne plošče), HAL-9000 po *svoji* višji logiki danih ukazov in prednostih programiranih nalog pobije posadko. Njegovo *dejanje* je posledica kontroliranega, programiranega stroja, ki nima sposobnosti obžalovanja in moralnega premisleka ter uvida v možne posledice svojih dejanj; le-teh se *ne zaveda*. Skoznje se kaže bistvo človeka. Človek je njegovo nasprotje, je vse, kar HAL-9000 ne *more* in *ne zna* biti. Človek je nekontrolirano, *neprogramirano* bitje, ki v večini primerov deluje impulzivno, brez premisleka. Človekova dejanja so dejanja nepredvidljivega, zanj je značilno, tako vsaj predvidevamo, da deluje z vestjo in moralnim inputom.

Ta tema je in ostaja aktualna, kar dokazuje tudi film, narejen leta 2004, *Jaz, robot*. Posnet po knjigi ZF pisatelja Isaaca Asimova razvije temo meje in razlike med človekom in umetnim človekom s podobnega zornega kota kot *Odiseja*. V Asimovovih robotih je čip z zapisom znanih treh zakonov robotike, ki jim onemogočajo razvitje kakršnekoli oblike nepredvidljivega, impulzivnega vedenja. Njihova priučena logika deluje skladno s temi zakoni, ki odrejajo njihov spoštljiv odnos do človeka: 1. Robot ne more škodovati človeku in mora narediti vse, da bi ga obvaroval pred hudim; 2. Robot mora ubogati človekove ukaze, razen če so ti v nasprotju s prvim zakonom; 3. Robot mora varovati lastni obstoj, razen če s tem nasprotuje prvemu in drugemu zakonu (Asimov, 1979: 5). Zdi se, da človeški um, ki je ustvaril te zakone v svoje dobro, ni predvidel posledic njihove manipulacije. Če jih zmanipuliramo, jih lahko razumemo tudi drugače: če je obstoj robota v nevarnosti, mora za vsako ceno varovati sebe in škodovati človeku v dobro njega samega, kajti če ne bo robota, tudi človeka ne bo. Vrhunska UI filma, računalnik V.I.C.K.Y., preko katerega se vodijo vse pomembnejše funkcije izdelanih robotov, z manipulacijo v njen sistem kodiranih zakonov in brez uvida v možne posledice svojih dejanj ukaže robotom, naj človeka v njegovo dobro ustavijo. Njeno dejanje je rezultat sprevrženega izvajanja danih zakonov/ukazov. UI nima možnosti delovanja z vestjo, prav tako nima nikakršnega moralnega inputa. Njena dejanja so dejanja čiste logike človeškega uma, zapisane na trdi disk.

Razlika med UI, torej *umetnim*, in človekom kot *naravnim* dejansko simbolizira tisto, kar človek v svojem bistvu je. Najdemo jo v delu razsvetljenskega filozofa Denisa Diderota *Paradoks o igralcu*. Diderot opisuje, da človek kot igralec na gledališkem



odru izvaja »najbolj strastna in nasilna čustva, a jih kot takšna ne občuti v trenutku, ko jih predstavlja« (glej Kunst, 1999: 73). Človek dejansko *igra* svoja čustva, hladno in preračunljivo zavaja publiko, na zunaj joče in trpi, se zaljublja in veseli, na znotraj pa preračunava kakovost svoje imitacije.

Igralec posnema idealni model lastne vrste, njegovo delo izhaja iz čistega razuma in študije človeške narave. Njegova igra deluje kot odsev, izraz oponašanja idealnega modela, tehnično dovršenega vedenja brez kakršnekoli občutljivosti. Če bi bila le-ta prisotna, igra ne bi bila popolna (glej: ibidem). Igralec je pravzaprav »stroj za proizvodnjo občutkov« (ibidem: 76), v njem se postavlja »kontrola nad senzibilnostjo« (ibidem: 77), njegovo telo je v tem trenutku artificialno telo, ki deluje v okviru »preučevanja ekspresivnosti, znaka, modela in njegovega posnemanja« (ibidem).

Igralec je *umetno* nasproti *naravnemu*, je umetni človek nasproti človeku. Človeka vedno dohiti njegova vest, občutljivost mu prepreči hladnost in avtomatizem. Nasproti popolnemu, programiranemu in kontroliranemu stroju je človek bitje, ki ga vodijo občutki, želje in hrepenenja, pa tudi zmote in iluzije. Kot je dejal Aristotel: »Zmota in iluzija sta živim bitjem bolj svojstveni kot resnica, saj naša duša več časa preživlja v takšnem stanju« (Kalan, 2002: Uvod). Človeka torej vodijo dejanja njegove duše, *umetno* vodi vse tisto, kar stoji nasproti tej entiteti človeka – širna praznosta znotraj čistega avtomatizma, manipulacije vsega naučenega, od človeka danega in odlično *zaigranega*. *Brezdušni stroj* simbolizira *dušo* človeka s tem, ko je sam ni sposoben imeti. Esenca njegovega stvaritelja se skriva v njegovi pomanjkljivosti, v njegovi praznosti.

Kubrickova *2001: Odiseja v vesolju* nam prikaže bogato vizualno pustolovščino v center človekove esence, ko na enkratni način prikaže njegov izvor in pomen nastajanja in minevanja, skozi odisejado posadke razkrije resnice o eksistenci človeških bitij. Neskončno vesolje, ki nas obdaja, se nahaja znotraj nas; sleherni med nami nosi v sebi svojo zvezdo, simbol narave in našega izvora, bistva in prostora, kamor se bomo nekoč vsi, brez izjeme, za vedno vrnil. Skozi UI, računalnik HAL-9000, film spomni in opomni človeka na njegovo edinstvenost, izjemnost in posebnost. Človek je zmotno bitje, ki ga vodi njegova duša, izvir njegovega nepredvidljivega, impulznega vedenja. Duša je v človeku kot odsev večnosti, dokaz njegovega izvora in opomin odgovornosti do lastnega obstoja; do narave, ki je znotraj in zunaj njega.

## 4. ZGODBA O MODERNIH PROMETEJIH

*Za človeško dušo ni nobenega gena.*

*Gattaca*

*Človeškega duha nič ne muči bolj kakor nedejavni mir in gotovost,  
da se je zgodilo nekaj, česar ni več mogoče popraviti;  
to duševno stanje nastopi potem,  
ko je vrsta hudih dogodkov prerazgrela čustva;  
strah sicer izgine, skopni pa tudi vsako upanje.*

*Mary Shelley, Frankenstein*

Antična zgodba o Prometeju<sup>2</sup>, ki je skušal naravo in bogovom ukradel večno skrivnost ustvarjanja ne le življenja, temveč tudi duše, se konča tragično. Kazen, ki ga je doletela, mu je *razjedla* notranjost. In kaj je dosegel s stvaritvijo, s spojitvijo svojega stvora sodobni genialni znanstvenik Victor Frankenstein? Nič drugega kakor lastni propad. Kaj žene sodobnega človeka, da si venomer želi preseči lastno bitnost, da nenehno stremi k imitiranju bogov in skušanju narave? Od kod izvira sla po konstruiranju umetnega življenja, po kreiranju življenja *ex nihilo*? Mar nista rojstvo in smrt, nastajanje in minevanje, izključno privilegija človeškega bitja?

---

<sup>2</sup> V grški mitologiji je Prometej eden izmed Titanov, ki so mu bogovi, skupaj z njegovim bratom Epimetejem, ukazali, naj ustvari živa bitja na Zemlji in jih oskrbi z vsem, kar potrebujejo za preživetje. Epimetej je ustvaril živali in jim podaril pogum, moč, hitrost, perje in krzno. Ko je prišel čas za stvarjenje superiornega bitja, je Epimetej ugotovil, da je bil z darovanjem nepremišljen in da mu za človeka, to novo, popolno bitje, ni preostala nobena dobrina več, ki bi ga ščitila. Za pomoč je prosil brata Prometeja, in ta je prevzel težko nalogo stvarjenja človeka. Da bi ga ustvaril boljšega od živali, mu je podaril bolj vzvišeno in plemenito formo in mu omogočil pokončno držo. V nebesih je s pomočjo sonca prižgal baklo in podaril človeku ogenj. S tem pa, ko je ukradel bogovom ogenj, je

razjezil najmočnejšega izmed njih - Zeusa. Ta ga je za kazen priklenil na gorsko steno v Kavkazu, kjer mu je jetra klujuval orek. Osvobodil ga je šele Herkul, ko je ubil orla.

Prometej je ustvaril bitje, v čigar telo se je zmozel naseliti duh in iz njega vladati zemeljskemu svetu. Človeka je ustvaril iz ilovice, ki jo je namočil v vodo iz reke, jo zgnetel in naredil iz nje lik po podobi bogov, gospodarjev sveta. Kepo ilovice je oživel s pomočjo živalske duše, njenih dobrih in slabih lastnosti, in jo zaprl v človekove prsi. Ateno, boginjo modrosti, je prosil, da vdihne temu na pol oživiljenemu liku duha božanskega duha. (glej Schwab, Gustav (1967). Najlepše antične pripovedke. Ljubljana: Mladinska knjiga).

V zgodbi o modernih Prometejih človek izgublja lastno identiteto, čuti se ogroženega od nečesa drugačnega, kar bi ga lahko nadomestilo. Sam pa kot stvaritelj teh stvorov počasi izgublja svojo dušo.

»Človekovo hrepenenje po kreaciji umetnega telesa, ki bi bilo popolno, neobčutljivo za gravitacijo, nesmrtno, nepremagljivo, ima dolgo tradicijo in ga najdemo tudi v starodavnih zgodbah in mitologijah« (Kunst, 1999: 83). Umetna bitja, umetnega človeka najdemo že v antičnih mitoloških poskusih; Dedal, na primer, junak mita o Dedalu in Ikarju, je izdeloval voščene lutke z gibljivimi okončinami, Ajsehil je pisal o gibajočih se kositrnih kipih, Homerjeva Iliada ima železnega Hefajsta, Talos, varuh Krete, je bil *človek iz kovine*. Ciprski kralj in *umetnik* Pigmalion se je zaljubil v lastno umetnino iz slonove kosti, le-ta pa je zaradi tega *oživel*. Duhovnik Albertus Magnus iz trinajstega stoletja je posvetil trideset let življenja izdelovanju umetnega človeka iz lesa, medenine in usnja. Njegov učenec Tomaž Akvinski je kreaturo pozneje iz čiste jeze razbil s kladivom na koščke in prepovedal izdelovanje umetnega človeka kot hudičevo delo (glej Kunst, ibidem in Wood, 2002: XVI).

V renesansi je človek, čeprav le za trenutek, prenehal tuhtati, ali je mogoče ustvariti človeka iz naravnih surovin, in raje poskusil, kot Cornelius Agrippa na primer, ustvariti življenje iz naravne materije – korenin mandragore. Njegov sodobnik Paracelsus je *faustovsko* vztrajal, da je možno človeka *vzgojiti* kot cvetlično lončnico. Njegovo seme je preprosto zakopal v lončnico in upajoče čakal, da iz zemlje vznikne živo bitje. Ko naj bi se to po štiridesetih dnevih zgodilo, bi zarodek magnetiziral in mu dovajal človeško kri vsaj štirideset tednov, kot rezultat pa naj bi se iz tega *rodila* popolnoma razvita osebnost (glej Wood, 2002: XVI).

Dotedanje človeku podobne stvaritve iz naravnih sestavin ali materij pravzaprav še ne ogrožajo vprašanja o človekovi identiteti; na tem mestu še ne segajo tako globoko v človekovo definiranje samega sebe. Zdi se kot odraz tiste človekove kreativnosti, ki le posredno izziva naravo, poskuša ustvariti, kar se v resnici boji ustvariti. Očitno mu njegov znanstveni razvoj ni omogočal česa več. Lahko je

uporabljal samo tisto, kar je uporabljal umetnik: kovino, les, vosek, živalske in rastlinske surovine.

Človekova zvedavi um in objestna kreativnost dobila zalet v osemnajstem stoletju, ko anatomija razkrije skrivnost človekove notranjosti in ko se razvije izdelava mehanskih inštrumentov; ti avtomati postanejo *filozofske igračke*, ki razlagajo človekovo delovanje in delovanje naravnih procesov. Izumitelji tega obdobja so, po Umberto Ecu, »zamenjali mehanizme za sile zla« (Eco v Wood, 2002: XVII). Francoski izumitelj Jacques Vaucanson je tako ustvaril najrazličnejše avtomate, ob katerih je ljudem tistega časa zastajal dih. V Diderotovi *Enciklopediji* najdemo pod besedo *automat* opis Vaucansonove *Račke prebavljajčke*. Račka – avtomat je bila izdelana neverjetno precizno, mogoče je bilo videti celo prebavljanje hrane po njenem umetnem prebavnem sistemu. Toda Vaucanson je bil najbolj znan po svojem *Flavtistu*, avtomatu, ki je zmožal zaigrati na piščal dvanajst melodij in pri tem premikati prste, ustnice in brado (glej Kunst, 1999: 86). Le nekaj let zatem, ko je Vaucanson ovrigel misel na izdelavo *krvavečega umetnega človeka*, je Madžar Wolfgang von Kempelen ustvaril in poimenoval androida, ki je *znan* igrati šah. Slavni *Šahist* je s tem, ko naj bi domnevno lahko *mislil*, zasejal strah po vsej Evropi. Prvič se je pojavilo vprašanje, kje so meje človekovega uma, do kod naj bi mu bilo dovoljeno ustvarjati. Ljudje so reagirali na nekaj, kar je Freud imenoval *tuje*; prevzel jih je občutek nekakšne intelektualne negotovosti »o ločnici med neživim in živim« (Wood, 2002: XVI). Kempelen je bil predvsem izjemen čarovnik, saj je *Šahista* skonstruiral, da se je lahko poigraval s človeško mislijo. Avtomat je namreč igral šah le navidezno, s pomočjo svojega *kreatorja*. Kempelenov android je bil torej le spretno izvedena iluzija. Leta 1809 je *Šahist* je v neki partiji premagal celo samega Napoleona; leta pozneje se je izkazalo, da je Napoleona dejansko premagal Johan Baptist Allgaier in ne Kempelenova stvaritev. Umetno tu nastopa predvsem kot iluzija ali optična zvijača; skozi te umetne mehanizme se oblikuje tedanje videnje sveta, časti se mehanizacija, ki s svojo tehnično produktivnostjo ter preciznostjo zriše oblike sveta (glej Kunst, 2004: 24).

Leta 1818 je dobil *Šahist* novega lastnika Johanna Nepomuka Maelzela, ki mu je dodal nekaj novosti, med drugim je lahko izrekel šah mat, in se z njim podal na svetovno turnejo. O slavnem avtomatu je pisal tudi Edgar Allan Poe, ki je predstavil *Šahista* kot očitno potegavščino in dodal, da mehanski leseni stvor ne more biti nič

drugega kot stroj, saj igra šah, kot ga človek nikoli ne bi igral – brez vsakršne vneme, togo in predvidljivo (glej Wood, 2002: 76-79).

Avtomati, stroji osemnajstega stoletja so bili odraz novo odkritega racionalnega v človeški naravi, ko je človek častil svoj um, stroji so bili njegova trofeja; stvar, s katero je mehaniziral vse naravno. »Samodejni mehanizem se tako v razsvetljenstvu pojmuje ne samo kot vrhunec mojstrstva, temveč tudi kot vrhunec vedenja in poznavanja delovanja živih in neživih struktur...« (Kunst, 1999: 87). Mehanske strukture razsvetljenstva so le tehnično dejstvo, produkt novih znanj, nove miselnosti razsvetljenstva. Fizično so še vedno odraz razvoja tehnologije, omejene na vse mehansko.

S prehodom v devetnajsto stoletje se v znanosti zgodi temeljni prelom. Odkrije se elektrika, to odkritje pa postane »sprejemljiva možnost za razlago principa življenja, kreacije in nevidne duše« (ibidem: 99). Človekova rojstvo in smrt postaneta trzilaj in krč narave, njegovo telo magnetizirana gmota.

Piše se leto 1818. Na nekem švicarskem gradu na temačen in deževen večer stavijo pesnik lord Byron, njegov psihiater John William Polidori, poet Percy Bysshe Shelley ter njegova žena Mary Shelley, kdo si upa napisati najbolj grozljivo zgodbo. Izpod peresa Shelleyjeve nastane Frankenstein (glej Persson, 1995: 1). Zgodba s pomenljivim podnaslovom *Moderni Prometej* govori o znanstveniku Victorju Frankensteinu, ki iz delov trupel in s pomočjo elektrike ustvari človeka, stvor. Pomenljiva Shelleyjina pripoved nedvomno začne pohod ZF zvrsti na temo umetnega človeka. Victor Frankenstein poseblja začetek duha, ki vlada današnjemu človeku; poseblja neumorni um, ki skuša naravo. Poseblja željo po imitiranju bogov. Frankenstein s pomočjo elektrike in izčrpnim znanjem anatomije navidezno osvoji rojstvo in premaga smrt.

Zdi se, da človeška sla po kreiranju umetnega človeka in izzivanju bogov izhaja iz želje, da bi premagal lastno telo. To nemogoče telo ima le dve gotovi stvari, rojstvo in smrt. Omenjena želja v dvajsetem stoletju dobi nov zalet in razloge zanjo, ki jih vsaj navidezno lažje opraviči. Razvoj znanosti se zlasti preusmeri v biologijo in v zgodnjih petdesetih letih da prve neverjetne rezultate. Znanstvenika Watson in Crick razvozlata strukturo človeške DNK in s tem odpreta možnosti za biološki inženiring. Forma tega inženiringa je tehnika kloniranja. Je možnost, da bi se človek lahko popolnoma preoblikoval, izboljšal in odpravil kakršenkoli fizični defekt svojega telesa.

(glej Zebrowski in Warrick, 1978: 295). Človek tako ne želi premagati le svoje najbolj *gotove gotovosti*, marveč želi preseči tudi svoje bolešno telo. Tehnologija znanosti v dvajsetem stoletju povsem zaide z moralne in etične poti. Od prvih kloniranih živali v devetdesetih, od katerih ni preživela niti ena, pa do domnevnega kloniranja človeka ob koncu stoletja, se dandanašnji ne ustavi. Pred nekaj meseci, maja 2004, je v javnost prišla vest, da so znanstveniki z univerze v Nevadi ustvarili humanoidno ovco, s pomočjo katere naj bi dobili zalogo organov, potrebnih za presaditev. Klonirana ovca s človeškimi organi naj bi zmanjšala število ljudi, ki čakajo na presaditev organov, ki jim je zaradi tega ali onega razloga *potekel rok trajanja*. (glej:[http://www.rtvsllo.si/zabava/modload.php?%c\\_mod=rnews&op=sections&func=read&c\\_menu=!&c\\_id=8393&tokens=cloveski%20organi](http://www.rtvsllo.si/zabava/modload.php?%c_mod=rnews&op=sections&func=read&c_menu=!&c_id=8393&tokens=cloveski%20organi)).

Zdi se, da je človekov um zašel z moralne in etične poti, odgovornost, ki jo je dolžan izkazati naravi, pa se je prenesla v okvir ZF.

Film ameriškega režiserja Stevena Spieberga *Umetna Inteligenca* iz leta 2001, ki ga je kot *postmortem* projekt prevzel od Stanleya Kubricka, v moderno zgodbo Collodijevega Ostržka vnese vse omenjene tehnološko znanstvene vrhunce dvajsetega stoletja. Prometej v njej je profesor Hobbess, stvarnik najbolj razvite UI svojega časa. Kot njegove predhodnike tudi njega žene prekletstvo: sla po kreaciji umetnega življenja. Ustvari androida Davida, ki je odlično programiran, ustvarjen z ljubeznijo in obsesijo svojega stvarnika. Vodi ga nepovratno programiran čip, ki vsebuje vso potrebno simboliko brezpogojne (starševske) ljubezni. Hobbessovi vzroki za izdelavo te kreacije so povsem osebni. Leta nazaj je izgubil svojega pravega sina Davida in izdelani android je njegova popolna kopija. Skorajda njegov klon. Hobbess prenese vso ljubezen, ki jo je čutil do svojega resničnega sina, na svojo stvaritev, želi si potešitve po izgubi, želi zapolniti praznino, ki je nastala v njegovi duši. Kako naj povrne ljubezen, ki jo je izgubil? Le kako naj osreči vse starše prihodnosti, ki trpijo za podobno bolečino? David, popolni nadomestek resničnega Davida, moderni Ostržek, na koncu utrpi bridki konec, zavržen in obsojen na večno iskanje Modre vile, da bi tudi iz njega naredila resničnega fantka. Hobbess tako kot Viktor Frankenstein ne prevzame odgovornosti za svoj izum in ne predvidi posledic, ki sledijo.

Poleg že očitnega, da človek z ustvarjanjem umetnega človeka hlepi po premagovanju lastne narave, moderne Prometeje žene tudi sila praznote, ki nastaja v človekovi duši ob izgubi ljubljene osebe, ali pa želi z izumom samo nadomestiti

lastni telesni defekt. Zapolnitev omenjene praznote ima korenine v preteklosti. Pigmalion je ustvaril svoj slonokoščeni kip zaradi razočaranja v ljubezni in zaradi osamljenosti. Vauscanson je trpel zaradi slabe prebave, zato je ustvaril stroj, ki je prebavljaj brez bolečin. Leta 1649 se je na zahtevo švedske kraljice Kristine na dolgo pot z ladjo podal znani francoski filozof. Mornarjem je zaupal, da je s seboj popeljal le svojo mlado hčer Francine. Ker je mornarji med dolgo vožnjo niso videli niti enkrat, so jo nekega dne, ko je divjalo neurje, sklenili obiskati v kajuti. Tam ni bilo nikogar; našli so le veliko nenavadno skrinjo. Ko so jo odprli, so ugledali »lutko, pravo živo lutko, kot so mislili, gibala in obnašala se je natanko tako kot katerokoli drugo mlado dekletce« (glej Wood, 2002: 4). Povsem prestrašeni in zgroženi so se pristojni na ladji odločili, da ta umetni stvor vržejo v morje. Filozof je bil René Descartes, o zgodbi pa se ne ve zagotovo, ali je resnična. Dejstvo je, da je imel Descartes nezakonsko hčer Francine, ki je pri petih letih umrla za škrlatinko, in da je filozof zaupal svojemu prijatelju, da ga je njena smrt pahnila v najhujšo žalost. Dejstvo je tudi, da se je Descartes zanimal za izdelavo mehanskih struktur in da je imel v svoji zbirki več primerov najrazličnejših mehanskih avtomatov. Descartesa ne vidimo le kot velikega filozofa, ki je povečeval mehanizacijo in skrajno racionalizacijo človeške narave, temveč tudi kot žalostnega, obupanega očeta, ki zaradi bolečine in nezmožnosti objokovati smrt lastnega otroka izdelal njeno mehansko podobo, ki ji nadene njeno ime, v prepričanju, da bo s tem ujel njenega duha; da ji bo s tem podaljšal življenje in da bo Francine z njo ušla smrti. Descartes umre komaj šest mesecev po končanem potovanju.

Moderni Prometeji s tem, ko premagujejo lastna telesa, postavljajo nova pravila naravi in si s svojimi stvaritvami dobesedno polnijo praznino. Nadomeščajo izgubljene ljubljene osebe, metaforično zdravijo lastna telesa in hranijo svoj prazni, izzivalni um. Toda le kako naj umetni ljudje nadomestijo izgubljeno, ko pa nimajo vpogleda v pomen rojstva, ko jim je tuja ideja smrti in je čas zanje postranskega, *brezposledičnega* pomena?

V zgodbi R.U.R. (Rossum's Universal Robots) Karla Čapka neka ženska vpraša robota, ali se boji smrti. Robot odgovori, da na to vprašanje ne zna odgovoriti. Pojem smrti mu ne pomeni nič. (glej Wood, 2002: XVII).

Umetni človek ni samouničujoč; ne more storiti samomora, ker mu je ideja samomora neznana, s tem pa je oropan tudi predznanja o smrti. Filozofija se v

svojih razpravah pogosto sprašuje o pomenu smrti za človeka. Umetni človek je predhodno rešen te neizogibne usode, saj njegova bit ni zaznamovana s to dokončnostjo. Ameriški ZF pisatelj Robert Heinlein je dejal, da je za človeka »živeti nekaj strašansko nevarnega, pravzaprav smrtno nevarno, kot se pokaže na koncu« (Heinlein, 1976: 82). Umetni človek ni obremenjen s pojmom *živeti*. Predstavljamo si, da robotu utripa lučka, ki kontrolira njegovo porabo energije in kdaj nujno potrebuje novo zalogo baterij. Programiran je, da jih poišče sam. Poleg baterij mu človek namesti tudi dinamit, ki eksplodira na dotik. Robot naredi napako in prime namesto baterij dinamit. Le kako naj robot s svojo enostavno programirano logiko razume pomen smrti, oziroma lastnega uničenja, ki je skrit v pomenu dinamitu? Smrt je privilegij človeka, privilegij živega. Martin Heidegger je človeka označil kot »*bitje za smrt*« (Heidegger v Lawrence, 2004: 154). Zdi se, da je naša celotna bit oblikovana znotraj dejstva, da bomo nekoč umrli, smrt je tako eden najpomembnejših aspektov našega življenja. »Naše zavedanje, da se bliža (smrt), oblikuje vso našo existenco. Kako drugače bi morda živeli vsi, če bi za to imeli na voljo večnost« (Heidegger v Lawrence, 2004: 154).

Umetni človek tudi ne pozna rojstva, njegovi stvaritelji so zanj le simbolni *starši*, njegova življenjska doba pa je odvisna od volje človeka. Človek drži njegovo življenje v rokah, obvladuje njegovo telo, njegovo rojstvo in smrt, obvladuje vse tisto, kar je delo narave, in vse tisto, kar običajno poteka povsem neodvisno od njega. Moderni Prometeji igrajo boga, medtem ko ga sami izgubljajo.

Konec Spielbergove *Umetne Inteligence* opozori še na zadnje in verjetno najhujše možne posledice znanosti dvajsetega stoletja. Tisočletja pozneje človeštvo v filmu, zaradi nove, hujše in pogubnejše ledene dobe od zadnje, izumre. Ironično preživi le njegov najpopolnejši izum, android David. Zamrznjenega ga pod morsko gladino najdejo Nezemljani in Davidu uresničijo njegovo največjo željo, da bi še en dan preživel s svojo mamo. Žal klonirani človek lahko živi le en dan. Nezemljani odkrijejo, da so kloni le odsev resničnega predhodnika; so kot prazne konzerve brez esencialne vsebine.

Odsotnost spomina in čustev<sup>3</sup> – odsotnost duše jim omogoči življenje do trenutka, ko prvič zaspijo, s sanjami pa se vrnejo tja, od koder so jih zbudili. Ta poetični, skorajda utesnjujoči konec opozarja na neprevidnost človekovega igranja boga; opominja, da človek ni le kup mesa, ki se ga da popolnoma razumeti s



pomočjo katerekoli rekonstrukcije, mehanske ali biološke; človek je fizična in psihološka entiteta.

---

<sup>3</sup> O spominu in ljubezni kot izraznih potezah človekove duše pišem pozneje

Smrt in rojstvo pa sta, kljub mnogim poskusom, da bi človek dokazal nasprotno, izključno privilegija človeka, privilegija živega. Zdi se, da je prav psihološko tisto, kar je nedosegljivo, duša je tista stvar, ki spodnaša tla modernim Prometejem. Duša je unikatna esenca vsakega posameznika, neponovljiva in neproizvedljiva polnost vsakega živega bitja. Duša je tisto, kar metaforično izgublja naš Prometej, posledice njegovih izumov so *kljuvajoče* dejstvo, da je narava najbolj nepredvidljiva stvar na svetu in da ima vsaka prekoračitev naravnih zakonov (pre)visoko ceno.

ZF opozarja človeka, naj predvidi posledice sodobne znanosti, naj se zaveda odgovornosti, ki jo je dolžan naravi in z njo vsemu živemu, kar ga obdaja. ZF je moralni poduk človeku, naj človeštvo ne konča kot v *Umetni Inteligenci* – kot oddaljeni vizualni zapis v sintetičnih možganih njegove najjimenitnejše tehnologije.

## 5. PREKLETSTVO KOSITRNEGA DRVARJA

*»Zakaj me hočeš zapustiti? Zakaj?*

*Oprosti mi, ker nisem resničen.*

*Toda če bi mi dovolila, bi bil tako resničen zate«.*

*David v Umetni Inteligenci*

V pomenu zgodbe, ki se skriva v *Čarovniku iz Oza* in njegovem kositrnem drvarju, lahko najdemo najbolj očitno razliko med človekom in umetnim človekom. Magična otroška zgodba kar se da preprosto uteleša najgloblji pomen smisla človeškega življenja. Osrednja junakinja ameriškega pisatelja L. F. Bauma, Doroteja, med potovanjem po rumeno tlakovani cesti do mesta Oz najde zarjavelega kositrnega drvarja. Naolji ga in drvar spregovori o svojih željah; o tem, zakaj si tudi on želi obiskati velikega čarovnika Oza. Prosil bi ga za srce, saj je v resnici *mož pločevinko*, prazen in nezmožen ljubiti. Srce mu je ukradla zlobna čarovnica, brez srca pa kositrni drvar ne zmore več ljubiti svoje lepe deklice. Četudi ima možgane, ki jih Strašilo nima, pravi: »Možgani človeka ne osrečijo, sreča pa je nekaj najlepšega na svetu« (glej Baum, 1986: 37). Srce je organ, ki pri človeku simbolizira zmožnost najvišjega in najbolj globokega čustvovanja, ki preveva vso njegovo bitnost in daje smisel njegovemu življenju. Ljubezen je gonilna sila sveta, je energija, ki se pretaka po žilah naše narave in daje upanje naši existenci. Je sila, ki nadomešča vse izgubljeno in premaguje vse navidezno nemogoče. Ljubezen in z njo povezane oblike čustvovanja, kot sta empatija in strast, oživijo še tako prazno životarjenje, iz dolgotrajnega spanca prebujajo vse izgubljene individuume našega časa.

ZF definira ljubezen kot smisel človeške biti in kot najiminitnejšo potezo naše duše. Ko v ospredje tematike postavlja vprašanja, ali umetni človek lahko ljubi, čuti, ali pozna resnico dotika in nepredvidljivost strasti in ali je zmožen empatije, hkrati tudi definira bistvo človeške narave. Človek je zmes razuma in strasti, zmes logičnega in premišljenega, nekontroliranega in nepredvidljivega. Človek v odnosu do svoje nepredvidljivosti ni svoboden, temveč vpet v skrivnostne in nerazumljive poteze svoje duše, narave, ki se skriva v njem. V ZF metaforične (od)rešitelje sveta v premagovanju vsega umetnega poganja sila ljubezni, v ZF zgodbah ljubezen in čustva, ki so globoko in nepremostljivo povezana z njo, nastopajo kot ultimativni dokaz razlike med človekom in umetnim človekom; so preizkus, ki ga umetni človek nikoli ne bo zmožen opraviti. Ljubezen je najglasnejša neizrekljiva govorica človeške duše.

Že v mitu o Pigmalionu smo videli, kako moč ljubezni simbolično obudi *mrtvega človeka*. Ljubezen osmisli Pigmalionovo življenje s tem, ko prežene njegovo osamljenost in razočaranje. V filmu ameriških ustvarjalcev, bratov Andyja in Larryja Wachowskih iz leta 1999, *Matrica*, je prav ljubezen tista, ki reši svet. Trinityjina ljubezen obudi mrtvega in premaganega Nea, da vstane in udari nazaj. V filmu lahko opazujemo preobrazbo, ki jo doživi osrednji junak filma Neo. Pred preobrazbo je pasiven človek, hladni individuum odtujenega sveta brez čustev, prazen in osamljen; je pravzaprav predstavnik večine posameznikov današnje moderne družbe. To so ljudje, ki komaj kaj spijo, ki redko ali nikoli ne pokažejo strasti ali zanimanja za stvari, ki jih obkrožajo. Toda s tem, ko izbira, se človek spreminja. Neova preobrazba se začne, ko izbere dano možnost, *rdečo tabletko*, in se poda v neznano. Nikoli več ne bo enak, njegovo telo bo končno spoznalo *pravega Nea*, našlo bo svojo pravo identiteto. Usode ljudi, naša življenja so nerazumljivo povezana. Kot kaže, je Trinityjina usoda, da se bo zaljubila v človeka, ki bo rešil svet, in Neova, da bo ta odrešitelj. Trinity vleče k Neu, vodi jo občutek nečesa poznane, pomen življenja najde v pomenu ljubezni, ki jo čuti do njega. Občutek ljubezni pa je zanjo le začetek vsega, tudi konca. Ta občutek se spremeni v odločitev, presojo in zaobljubo; v odgovornost, ki jo poganja volja do življenja, ki reši svet. V odločilnem trenutku, ko Neo umre in se njegova usoda za trenutek izkaže za neresnično, Trinityjina usoda izpolni Neovo. Zadostuje ena sama beseda, eno samo dejanje, da se v Neovo telo povrne življenje. Obujen, ponovno rojen, zapolnjen z resnico o smislu svojega

življenja vdihne, vstane in reši svet. Trinity s tem, ko Neu izpove ljubezen, osmisli bit njegovega telesa, njeno dejanje je čisto dejanje duše.

Dejanja so močnejša od besed. Dejanje, ki povzroči obuditev Nea, se ne skriva v besedah *ljubim te*, temveč v prevodniku teh besed, v Trinityjinem dejanju; v *poljubu življenja* – dotiku. Trinity poljubi Nea, metaforično vdihne življenje v mrtvo telo in s tem razkrije resnico dotika. Dotik pri človeku vedno sproži serijo občutkov, ki so tako ali drugače povezani. Hladno, mrzlo, toplo, vroče, poljub, udarec sprožijo čustva bolečine, ljubezni, trpljenja, hrepenjenja ...vse je v pogojni in vzročni povezavi. Človekovo željo po občutku ljubezni, po dejanju ljubezni, vodi strast, ki se prenaša z dotikom. Strast je nekontrolirano dejanje človekovega telesa, nebrzdano in *neprogramirano* utelešenje divje narave v njem. Tu je moč najti razlike, ki so ultimativni dokaz različnosti med človekom in umetnim človekom. Kako naj umetni človek (pre)pozna čustvo ljubezni, če je njegovo telo zmes umetnim materialov in ne zmore razumeti resnice dotika? Umetno vedno deluje le po zmožnosti svoje forme, zgolj po zmožnosti svoje snovi in je skupek nekih umetnih substanc (glej Kunst, 2004: 25).

Dotik se pokaže kot resnica skozi človekovo kožo, organsko tkivo njegovega telesa. Že Aristotel je govoril o tipu kot čutilu, ki je za človeka najbolj natančno. Dotik je tisto, kar človeka, po Aristotelu, najbolj loči od živali. »... na področju tipa človek po njegovi natančnosti in izostrenosti daleč prekaša druge živali. To je tudi razlog, da je najbolj razumen med živimi bitji« (Aristotel, 2002: 158). Tip je po njegovem tudi dokaz človekove nadarjenosti in zmožnosti mišljenja ter razumevanja, ki ga človek umeva skozi svojo kožo (glej: ibidem). Poleg dotika kot prevodnika čustev Neovo telo obudi tudi *dih*; Trinityjin dih skozi poljub življenja. Dihanje, ki dejansko poganja človeško telo, ki je pogoj za življenje znotraj živega telesa, je še en dokaz več o različnosti med umetnim in naravnim. Umetni človek nima sposobnosti *dihanja*, ne pozna vdiha in izdiha ter pomena vdiha – vse od prvega vdiha življenja ob človekovem rojstvu do zadnjega ob njegovi smrti. Na tem mestu Kalan povezuje slovensko besedo duša preko njenega korena *dych* z besedo »dihati« in trdi, da tudi grška beseda *psyche* izhaja iz korena, ki pomeni »pihati«, predvsem pa »živeti«. Duša skozi dih daje človeku življenje, torej napravi življenje za življenje (glej Kalan, 2002: 9).

Data, android v filmu *Prvi Stik* iz filmske serije *Zvezdne steze*, pooseblja prekletstvo umetnega človeka v ZF. Ko ga Nezemljanka, pripadnica sovražnega ljudstva Borg, izsiljuje z izpolnitvijo njegove največje želje, da bi čutil, mu za trenutek podari živo organsko tkivo, delček kože. Tedaj Data začuti smisel človekovega življenja, ki se mu pokaže kot resnica skozi dotik. Občuti vse možnosti, ki jih odpira drobní košček živega na njem; za trenutek občuti, kaj bi lahko pomenilo biti zaljubljen; kaj bi torej pomenilo imeti, poleg golega razuma in logike, še drugo plat človeškega telesa – njegovo dušo. Nekontrolirano, nerazumsko, *strastno* plat človekove biti. Človek je v nasprotju z umetnim človekom zmes razuma in strasti, človek je ujetnik svoje nekontrolirane narave in nesvoboden v izbiri čustev. V ZF drami Karla Čapka R.U.R. upravitelj tovarne Harry Domain nazorno razloži razliko med človekom in umetnim človekom s prednostmi oziroma pomanjkljivostmi svojih robotov: »Zelo urejen in zelo preprost. Res čudovit primerek. Bolj malo je v njem, vendar vse v brezhibnem redu. Nimajo duše, pa tudi čustev in teženj ne – ne poznajo jeze, sovraštva ali poželenja. Njihova preproščina, pomanjkanje nepotrebnih zapletov, ki so lastni človeku, govori tako o moči kot pomanjkljivosti teh robotov« (glej Telotte, 1995: 39). Ista prednost in/ali pomanjkljivost robotov, njihovo večno prekletstvo, je prisotna tudi v racionalnem Dati. Data ima v sebi programiran čip, ki mu omogoča zgolj simulacijo čustev, in tega po potrebi vklaplja ali izklaplja. Data je svoboden zgolj v tej izbiri, njegovega umetnega telesa ne vodijo nenadni in nepojasnjeni vzgibi človekove duše, njegovo telo ne uteleša nobenih nevidnih skrivnosti, ki bi bile tako ali drugače vzrok njegovih posledično nepojasnjenih in nerazumljivih dejanj. Umetni človek razume ljubezen le kot imitacijo določenega človekovega *vedenja*. Za prikaz ljubezni lahko manipulira z dejanskimi simboli, ki človeku služijo kot predmet izkazovanja ljubezni. Simbol srca in besede, povezane z izkazovanjem medsebojne ljubezni med dvema osebama, so v svetu umetnega človeka predmet manipulacije simbolov, ki se skozi vgrajeni čip v njem sprožajo kot imitacija ljubezni.

Slednje izvrstno prikažejo androidi v filmu *Umetna Inteligenca*. Na začetku filma profesor Hobbes vpraša svojo androidko, kaj ji pomeni ljubezen in kaj ji predstavlja akt ljubezni. Brez pomisleka, *naučeno*, odgovori z opisom fizičnih sprememb in sprememb v vedenju človeka, ko je zaljubljen in/ali ko ljubi. Široko razprte oči in globoko počasno dihanje sta za androida akt ljubezni. Hobbesov najpopolnejši in

najrazvitejši model androida, David, razume ljubezen kot programirano dejstvo s pomočjo serije besednih simbolov, povezanih z ljubeznijo. Njegova nova mati Monica mu prebere besede, ki jih bo povezal s svojim ukaznim čipom. Davidovo bistvo obstoja je služenje človeku, v tem primeru služi kot nadomestek za izgubljeno ljubezen. Besede mama, Monica, David so krog, ki ga sklene končna simbolna povezava teh besed, ki omogoči *imitacijo ljubezni*.

Čustvo ljubezni je kompleksno in vznikne iz močnega občutka zaljubljenosti. Vendar pa čustvo potrebuje več kot le občutek, več kot le besedo; ljubezen je obljuba in zaveza nekomu drugemu. Znotraj kompleksnosti ljubezni se rojevajo tudi druge oblike ljubezni. Ljubezen rojeva odgovornost do drugega in omogoča osebi sposobnost uživanja v čustva druge osebe. Empatija je najvišja oblika ljubezni; je višja odgovornost, človekova osebna etika.

Kultni ameriški pisatelj ZF Philip K. Dick je v svoji knjigi *Ali androidi sanjajo električne ovce* uporabil odsotnost empatije kot najbolj očitno razliko med človekom in androidom. Leta 1982 je po tej zgodbi nastal tudi film režiserja Ridleyja Scotta *Iztrebljevalec*. Iztrebljevalec je človek, ki mora najti in uloviti pobegle androide, izpopolnjene modele Nexus-6, in jih *upokojiti*. Njihovo služenje človeku je končano, na Zemlji niso ne zaželeni ne potrebni. Toda težko jih je najti, saj so kot izpopolnjeni modeli umetnega človeka skorajda neločljivi od svojega kreatorja. Deckard, lovec na glave, iztrebljevalec androidov, kot podporo svojemu iskanju uporablja *Voight-Kampffov test*. Najpomembnejši kriterij, po katerem se prepozna človek kot živo čuteče bitje, je empatija. Omenjeni test je sestavljen iz serije nepovezanih vprašanj in po odgovorih vprašanega je mogoče ugotoviti, ali je android ali človek. Android zaradi manka empatije nikoli ne opravi testa. Na začetku filma gledamo prizor, v katerem policist s pomočjo *Voight-Kampffovega* testa sprašuje nasproti sedečega, kaj bi storil, če bi sredi puščave in hude vročine opazil želvo in jo prevrnil, da bi na hrbtu trpela na žgočem soncu. Spraševani zato, ker je android, vprašanja ne razume, še več, ob vprašanju se drži njegovega telesa in poteze obraza ne spremenijo. Očesni zenici se ne odzoveta; enako srepi ostaneta kot pri vprašanju, kje živi. Želva in njeno očitno trpljenje ga ne ganeta. Android ne pokaže niti sledi empatije.

Danes *Voight-Kampffov test* empatije lahko razumemo kot posmeh prej omenjenemu *Turingovemu testu* ugotavljanja, ali UI lahko misli. Kako naj se v Turingovem testu UI prepozna kot človek, če so temeljne domneve testa, da je

človek predvsem in povsem misleče bitje? Turingov test popolnoma zanemari drugo stran človeške duše, ki jo vodi njena nekontrolirana narava. Ta stran skriva vso milino in primarno slo, ki žene človeka, da živi. Vsakdo je zmožen manipulacije vnaprej predpisanih in zapisanih simbolov, vsakdo lahko imitira in kopira vse, kar je že zapisano ali ustvarjeno. Umetni človek je racionalno *naučeni* stroj brez lastne identitete, brez možnosti globljega razumevanja sveta in globljega uvida v obstoječe resnice, kar prinaša človekov čutni svet. Kot pravi Marilyn Gwaltney: »Računalnike je mogoče naučiti racionalnega delovanja v smislu logičnega ravnanja, vendar ne služijo nobenemu lastnemu namenu, temveč samo namenom drugih. Ravnati z namenom zahteva samozavedanje. To pomeni, posedovati zavest o lastni identiteti nad časom, o osebnosti, ki zmore delovati, da bi dosegla različne cilje in opravila različne naloge, in ki tudi zmore izbirati med različnimi cilji in nalogami« (Gwaltney v Kerman, 1991: 35).

ZF prinaša upanje v človekovo razumevanje lastne identitete in kot največji cilj smisla njegovega življenja navaja ljubezen, kot obliko višjega, odgovornega, dobrega življenja pa empatijo. Tako Neo povrne uslugo Trinity v drugem delu Matrice, *Matrica: Reloaded*, in tokrat on nji reši življenje. Reši jo na metaforični način, saj se dobesedno zlije z njo, se vživi vanjo. Matrica je eden najodmevnejših ZF filmov zadnjih let, katerih moto se glasi: ljubezen premaga vse. Ljubezen je najmočnejša sila človekove duše, ki povzdigne njegovo bivanje na višjo raven, osmisli njegovo življenje in razreši vse navidez nerešljivo; po drugi strani pa je večno prekletstvo umetnega človeka. Resnica dotika kot prevodnika občutka ljubezni, nečesa resničnega, izključno človeškega, se odkrije že v ZF filmu *Futureworld* iz leta 1976, ko osrednji junak Chuck poljubi svojo Tracy in reče: »Nekaterih stvari ne moreš ponarediti.« Poljub kot dotik, ljubezen kot resnica in življenje kot dokaz.

Poti ljubezni, človekove duše so skrivnostne in se jih nikakor ne da pojasniti v sferi logičnega, razumskega. Pesnik Tasso je to resnico izrazil preprosto: *Ljubezen je duša sveta*.

## 6. SPOMINI UMETNEGA ČLOVEKA

*»Moram verjeti v svet zunaj svojega razuma.*

*Moram verjeti, da so moja dejanja smiselna,*

*čeprav se jih ne morem spomniti.*

*Moram verjeti, da svet obstaja, tudi ko imam zaprte oči.*

*Ali verjamem, da svet še obstaja? Ali verjamem, da je še tam zunaj? ...Ja.*

*Vsi potrebujemo zrcala, da nas opominjajo, kdo smo. Jaz nisem nič drugačen.«*

*Leonard Shelby v Mementu*

Kratki roman Philipa K. Dicka *Ali androidi sanjajo električne ovce* kot temeljno razliko med človekom in umetnim človekom navaja empatijo, medtem ko po romanu posnet film *Iztrebljevalec* le posredno uporablja empatijo kot osrednjo karakteristiko človeka. V ospredje kot najbolj očitno razliko med njima postavlja človeški spomin. Natančneje lahko to razliko opišemo: »Film bolj neizpodbitno odkriva hibo v pomanjkanju zrelosti ali razvojnih izkušenj, ki jih osvojimo s pomočjo spomina« (Gwaltney v Kerman, 1991: 35). Pomen spomina za človeka in njegov osebni razvoj izvrstno razišče film Christopherja Nolana iz leta 2000, *Memento*. Osrednji junak filma Leonard Shelby se po tragični in skrivnostni nesreči zmore spomniti le stvari, ki so se zgodile pred nekaj minutami, nato pa sproti tonejo v pozabo. Leonard živi v lastni pozabljivosti, je ujetnik časa, za katerega se zdi, da se nikamor ne premakne. Živi v začaranem *nekajminutnem* krogu, iz katerega se muči izpraskati svoje bistvo. Preteklost se mu izmika hitreje, kakor lahko dojamе sedanjost; preteklost, sedanjost in prihodnost so v njegovem dožemanju časa enake nič. Junak je marioneta drugih, ki



mu določajo identiteto, zaradi izgubljenih spominov je povsem odvisen od zunanjega sveta, nezmožen ujeti en sam trenutek zase. Kot prazna deterministična lutka brez spomina, brez sposobnosti dojemanja samega sebe, je le ujetnik nepoznavanja lastne biti.

Podobni so androidi v *Iztrebljevalcu*. Popolne replike človeka trpijo za nesposobnostjo spominjanja in z njo vpogleda v lastno zgodovino razvoja. Rachel, najpopolnejši android korporacije Tyrell, se od drugih modelov Nexus 6 razlikuje po tem, da ji je njen stvaritelj vsadil spomine svoje nečakinje. Vendar pa so ti spomini vedno enaki, ponavljajoči se *stereotipi* spominov, ki jih Deckard lahko opiše, ne da bi jih poznal. Rachel jih ne zna povezati z *vsebino sedanjosti*, nikakršnega globljega pomena nimajo zanjo; služijo le kot luknja manj v ustvarjanju izpopolnjene *proizvodnje* androidov. Spomini se *ji predvajajo* kot film na platno in so kot podtaknjen dokaz *življenja*.

Funkcija spomina ima pri človeku odločilen pomen za konstrukcijo njegove identitete, ki se oblikuje z njegovim razvojem vse od ranega otroštva naprej. S spominom je človek zmožen umestiti samega sebe v okolje in družbo; spomin je njegova osebna zgodovina, njegova najbolj intimna zgodba o tem, kaj je bil in kaj je. Z razvojem pridobljeni spomini oblikujejo njegov jaz, od njih je odvisna njegova prihodnost, iz njih se oblikuje njegovo bistvo in iz njih črpa razumevanje za okolje in vse, kar ga obdaja. Tyrellovi androidi so kot duhovi sedanjosti – brez preteklosti, že od svojega metaforičnega rojstva naprej *odrasle osebe*, vendar brez izkušenj, ki jim jih da razvoj skozi obdobja ranega otroštva, najstništva, pubertete in mladosti. V teh obdobjih se izoblikuje človekovo bistvo – njegova identiteta, njegovo pojmovanje sveta; izoblikujejo se mnenja, ki jih izraža, njegova moralna in etična stališča, torej sposobnost odgovornega ravnanja. Človekovi spomini so dokaz o obstoju njegove preteklosti. Zato se android Leon oklepa fotografij, ki so dokaz o življenju nekoga drugega, potrebuje pa jih kot dokaz svojega preteklega življenja; kot dokaz, da ni android, marveč človek. Odrasel človek je oseba z razvitimi intelektualnimi, emocionalnimi in fizičnimi sposobnostmi, razvoj in učenje skozi čas pa mu omogočata uporabo teh sposobnosti.

Spomin je kot hedonistični časovni stroj človeka, ki lahko, ne glede na čas, prostor ali situacijo, preko dotika, vonja ali okusa priključuje podobe ljubezni, hrane, rože, živali ali česarkoli, kar sproži spomin občutka; čustva, povezanega s podobami. Človekova

čutila so kot organi njegovega spomina. Umetni človek nima sposobnosti prenašanja teh informacij preko čutil, saj ne more vonjati, okušati, čutiti dotika. Spomin je shranjena informacija človeka o preteklih dogodkih, ki ga spremljajo vse njegovo življenje. Androidi v *Iztrebljevalcu* nimajo sposobnosti povezovanja spomina z naključnimi asociacijami, zanje so spomini le trenutni *odtis*, ki nima povezave z ničemer, nima nobene zgodbe. Za neko navidezno nepomembno informacijo se skriva mnogo asociacij, nastane lahko cela zgodba. Spomnimo se Proustovega romana *V Swannovem svetu*, kjer okus magdalenic sproži spomin na otroštvo, temu spominu pa sledi nezavedno povezovanje kopice dogodkov in zgodb, ki se skrivajo za asociacijo tega okusa.

Spomin je v širšem smislu tudi funkcija človeškega nezavednega, ki ga lahko drugače definiramo kot ponotranjeni zapis človekovega zgodovinskega spomina. Čeprav so potlačeni, ti spomini zagotovo nekoč razkrijejo tisto, kar lahko odločilno vpliva na nadaljnji razvoj človekovega sebe. Izgubo spomina glavnega junaka *Mementa* lahko razumemo tudi kot dejanje njegovega nezavednega, kot dejanje, ki ga je sprožil travmatičen dogodek v njegovem življenju, ki se ga pravzaprav *ne želi spomniti*. Nezavedno je kot varovalo pred posledicami neprijetnega spomina.

*Nezavedno* je podzavest; je vse, kar je človeku neznano, neskončno v njem. Podzavest je »duševna aktivnost, ki se je človek ne zaveda« (SSKJ, 1994: 879), zatorej nezavedno. Tja so odrinjena pretekla doživljanja, tam se nahajajo vzroki za nepojasnjena dejanja človeka (glej SSKJ, 1994: 879). Posameznik ima zmožnost spoznavanja svojega nezavednega, neznanega, in se v tem očitno razlikuje od umetnega človeka.

Spomin in človekovo nezavedno sta vzročno povezana, saj govorico nezavednega v zavestnem, budnem stanju, *spominjanje preteklega doživljanja*, lahko metaforično razumemo kot dejanje spomina, v nebudnem stanju pa kot govorico sanj. Sanje so tako preoblikovani, tihi spomin nezavednega. Sanje nam sporočajo skrite želje naše duše; sporočajo nam, po čem hrepenimo in kaj v (zavestnem) življenju delamo narobe. Naše sanje so polne arhetipov – po Jungu zgodovinskih simbolov človeka. Arhetipi so simbolne kompleksne podobe, ki znotraj človeka prebivajo že od nekdaj in evocirajo celotno kompleksno osebnost nekega posameznika (glej Zoja, 2003: 10). Arhetipi ali prvobitne podobe so nagonska težnja človeka, ki nima znanega izvora; človeku so tako domači kot pticam gradnja gnezd

ali mravljam združevanje v organizirane kolonije; so arhaični ostanki, zadržujejo se v človekovem duhu, ki je kot njegovo telo prešel dolgotrajen zgodovinski razvoj (glej Jung, 2003: 69-70). Simboli so del nečesa naravnega in spontanega, so stvaritve impulzivnega duha, ki živi znotraj nas; od znaka se dramatično razlikujejo, saj je znak tisto očitno, simbol pa vsebinsko nakazuje nekaj več, nekaj kar je onkraj našega golega razumevanja. Onkraj človeškega razumevanja sega nešteto stvari in za njihovo pojasnjevanje človek uporablja starodavne mitske in religiozne simbole, ki delujejo kot govorica njegove kolektivne preteklosti (glej Jung: 23- 57).

Sanje se porodijo v duhu, ki ni čisto človeški, temveč je bolj duh narave, ki živi znotraj človeka in komunicira s posameznikom preko arhetipov; Jung opozarja na pomen teh *zgodovinskih* asociacij, saj se v njih zlijeta mit in simbol, človekovi preteklost in sedanost, bivajo pa v *kolektivnem nezavednem* (ibidem, 2003: 42 - 46).

Predstavljajmo si za trenutek, da lahko odnos človeka in umetnega človeka v sferi pomena spomina, zgodovinskega spomina, arhetipov, sanj in nezavednega za človekovo konstrukcijo lastnega sebstva povežemo s Platonovo alegorijo votline. S pomočjo te antične metafore lahko lažje razumemo mesto umetnega človeka v danem odnosu. Domnevamo, da umetni človek vidi vse, kar vidi človek - njegov stvaritelj. Preko umetno vgrajenih spominov in sanj, človekove simbolne povezave, lahko do neke meje razume konstrukte človekovega sveta. Vendar je brez resničnih spominov, brez resničnih sanj umetni človek le odsev ideje tega, kar človek je. Človek nasproti umetnemu človeku stoji zunaj Platonove jame, umetni človek pa je njen večni ujetnik, vkovan in obsojen, da na stenah jame vidi le sence, projekcije človeka. Umetni človek kot prazna vsebina je le odsev neke ideje svojega stvaritelja. Je umetna projekcija človeka, brez smisla, živega telesa, polnosti, čustev, spominov in sanj. Umetni človek je le stvar z namenom, da tako ali drugače služi človeku.

Sonnyju, robotu v filmu *Jaz, Robot*, je njegov stvaritelj, znanstvenik, namenoma vgradil sanje v umetne nevrone možganskega sistema. Te sanje so kasneje detektivu Delu Spoonerju pomagale razkriti ozadje znanstvenikovega umora. Simbolna, arhetipska vrednost Sonnyjevih umetno vgrajenih sanj razkrije človeku resnico o tem, kar je hotel nekdo prikriti. Sonny je namen, je pot do resnice. David, android v *Umetni inteligenci*, ne potrebuje spanca in tako tudi nikoli ne sanja. Lahko se le pretvarja, da spi. Umetni človek brez sanj je človek brez notranjega sveta, je

bitje brez duševnega delovanja. Po Jungu je osnovna funkcija sanj obnavljanje človekovega duševnega ravnovesja; sanje imajo kompenzacijsko vlogo v duševnem ustroju človeka, potemtakem kompenzirajo pomanjkljivosti človekove osebnosti, opozarjajo na nevarnosti njegovega trenutnega ravnanja, lahko pa tudi naznanijo določene dogodke (ibidem, 2003, 36-40). Le kako se naj ta umetni človek razvija po enakih zakonih, kot se razvija človek, kako naj pooseblja vse, kar pooseblja človek s svojim kompleksnim notranjim svetom, ki ga celo sam težko razume?

Film *Matrica* ta odnos, idejo stvariteljeve sence in jetnika v votlini, odnosa človeka in umetnega človeka znotraj *ideje o votlini* razume na drugačen način, vendar njen pomen ostaja enak. Platon je dejal, da je človek v jami jetnik v okovih, obsojen, da vidi le sence zunanjega sveta. Vidi le projekcije resničnega sveta, zgolj sence pravih Idej. Okov se bo osvobodil šele tedaj, ko bo pogledal proti soncu, stopil iz jame in uvidel Ideje, kar so v resnici. Neo, sprva računalniški genij Thomas Anderson, čuti, da je z njegovim svetom nekaj narobe. V sanjah ga opozarja nezavedno, da njegova realnost ni prava, da ga, kot bi dejal Descartes, vara njegova *realnost*. Njegovo telo je kot deterministična lutka zlobnega demona, ujeto in determinirano v času in prostoru, ki jima vlada UI. Šele potem, ko mu je dana možnost izbire, da se kot *Alica v čudežni deželi* odpravi na *pot nizdol*, se zares rodi, prvič resnično odpre oči in zaslepljen od luči začuti resnični svet nasproti neresničnemu ter spozna, da so bili vsi njegovi spomini in konstrukti njemu znanega sveta lažni, izdelani od UI, da ga zavedejo. Na nek način se je vsega tega njegovo telo že zavedalo, saj ga je nenehno opozarjalo na to. Thomas Anderson je bil, preden je postal Neo, le nepomemben, izgubljen osebek v svetu, ki mu ni pripadal, saj le-ta pravzaprav ni obstajal. UI v filmu zavede človeka s senco odseva njega samega, medtem ko resnični ljudje ležijo v inkubatorjih na poljih, ki jih je ustvarila UI, in služijo kot *baterija*, polnilo obstoja njihovega stvaritelja. Ljudje v umetno konstruiranem svetu *Matrice* so kot umetni ljudje z vgrajenimi spomini in sanjami in le redki izbranci za trenutek začutijo, da je njihov svet le oder, ki ga je postavila UI; na ta trenutek je pokazalo njihovo oddaljeno nezavedno. Edina stvar, ki jo je UI v filmu zanemarila, je nezavedno človeka, ki nikoli ne laže. Vedno ob pravem trenutku prebudi telo, ki mu tiho vlada, in mu skozi sanje in spomine razkrije bistvo. Človekova duša preko sanj, spomina in nezavednega komunicira s telesom, ki ga formira. Preko njih ohranja celovitost in stabilnost človekovega telesa; nikoli ne miruje in, kot je dejal Aristotel, tako predstavlja neko

gibanje v telesu živega bitja (glej Kalan, 2002: Uvod). Duša je morda nevidna, a vedno prisotna.

Umetni človek je nasproti človeku, ki ga skozi njegov razvoj odločilno zaznamujejo funkcije spomina, podzavesti, arhetipov in sanj, kot prazna konzerva, kot pločevina brez vsebine. Ne gre pozabiti tudi odločilnega pomena spomina pri človekovi sposobnosti učenja in umevanja stvari. Umetni človek zagotovo ni sposoben iz nič osvojiti vseh človekovih sposobnosti integracije v mnoge simbolne konstrukte družbene realnosti. Te stvari zahtevajo leta učenja, truda in prilagajanja. J.P. Telotte na tem mestu primerja umetnega človeka s Foucaultovim definiranjem modernega človeka, ki ga prehiteva lastni razvoj, in pravi, da za človekov umetni konstrukt, za njegovega umetnega človeka, velja: »Kako so ljudje lahko tisto življenje, čigar tkivo, utrip in skrita energija vztrajno prekašajo izkušnjo, ki mu jo neposredno dajo? Kako je lahko človek tisto delo, čigar pravila in zahteve so mu vsiljene kot neki njemu tuji ustroji? Kako je lahko subjekt jezika, čigar ureditev se mu izmika, čigar pomen spi skoraj nepremagljivo spanje v besedah, ki jih trenutno aktivira s pomočjo debate in znotraj katerih je od vsega začetka obvezan shranjevati govor in misel, čeprav ne zmorejo nič več kot le za kratek čas navdihniti en sam segment spleta nešteti možnosti?« (Foucault v Telotte, 1995: 5). Umetni človek je konstrukt človeka, je odsev ideje, ki jo osmisli le človek in nihče drug.

Znanstvenik v filmu *Jaz, Robot* zagovarja možnost, da bi nekega dne UI, robot ali android, torej umetni človek, imel možnost samoiniciativnega učenja. Pravi, da njegova nevronska sestava umetnih možganov vsebuje zametke kognitivnega zaznavanja, da pravzaprav vsebuje kognitivne zametke duševnosti. Iz tega se potemtakem lahko razvije mišljenje in čutenje, dolgoročno se lahko razvije duševnost; razvije se *duša*. Znanstvenik s tem ovrže dualizem telesa in človeka omeji na stopnjo logičnega bitja, torej zagovarja razvoj čustev iz čiste logike. Toda če upoštevamo vse doslej zapisano o tem, zakaj UI ne more čutiti, niti misliti po svoji, lastni volji, lahko dodamo še vzporednico umetnega človeka in pojava *divjega človeka* v družbi. Divji človek je oseba, ki je velik del življenja, od ranega otroštva do pubertete ali pozne mladosti, preživel v divjini, vzgajan od divjih živali, najpogosteje volkulje ali primata. Za tiste, ki so jih našli in jih kasneje želeli integrirati v družbo, so ugotovili, da so se povsem nezmožni vklopiti v človeško družbo kljub konstrukciji *naravne* duševnosti, torej ne glede na njihove predispozicije umetnega človeka. Divji

človek je mladič živali, ki so ga vodili instinkti in narava, vodila ga je *divja duša* znotraj njega brez priučene logike simbolov družbenega konstrukta sveta. Divji človek je kot človečnjak v zori človeštva Kubrickove *Odiseje v vesolju*. Neločljivo je povezan s svojim bistvom, z naravo, ki ga je vzgojila, in je zato vedno živo nasprotje umetnega človeka. Divjega človeka vodi le njegova narava, čista strast brez višje logike razuma. Njegov um je enostaven, prvinski um, ki se žene za golim obstankom in instinktivno sledi zgolj naravi in njenim pojavom. V divjem človeku je ujet večni otrok, ki brez primerne primarne in sekundarne vzgoje izraža le svoja čustva; z okoljem komunicira na najbolj naraven in preprost način. Divji človek z vso svojo prvinskostjo, naravnostjo in nedolžnostjo dokazuje obstoj duše v človeku in obenem povezanost, vzročnost uma, duše in telesa.

Sodobni človek je že povsem izgubil stik s tem divjim, arhaičnim človekom. Oropan je njegovega čustvenega naboja, manjka mu tako imenovane »*mistične udeležbe*« ali psihične identitete svoje prvinske narave (glej Jung, 2003: 42-46).

Dandanes v stiku z naravo živijo le še oddaljena ljudstva; plemena, ki ostajajo zvesta svojim koreninam in živijo v sožitju z naravo. Sodobni človek za predstavnika tako imenovanih. primitivnih ljudstev predvideva, da animira svoje okolje in vse živo, kar ga obdaja, da živi povezan s svojim prvinskim, primarnim in da se zaveda svojega izvora. Za razliko od njega sodobni človek, kot pravi Philip K. Dick, animira le še svojo umetno naravo, realnost, ki jo je ustvaril sam: stroji, računalniki, elektronski sistemi, *povezalne homeostatske komponente* ..., vse postaja srhljivo živo (glej Dick, 1973: 5).

Človekov svet je danes svet umetno skonstruiranega, svet njegovih umetnih izumov. Človek je vsak dan bolj odtujen od lastne narave in tako od lastnega bistva. Življenje postaja vse hitrejše in medsebojni odnosi vse bolj površinski. Svet izgublja prvinsko globino, ki je zaznamovala zoro človeštva. Duša sveta postaja z vsakim desetletjem bolj nema vsebina narave. Človek težje komunicira s svojo notranjostjo, saj postaja vse bolj žrtev tako imenovanih modernih bolezni, nevroz, kronične osamljenosti, nespečnosti. Vse bolj postaja odvisen od stvari, ki v resnici nimajo nobenega globljega pomena. Postaja vse hujši odvisnik od materialnega, zunanjega, tujega, umetnega, in tudi sam postaja vse bolj umeten, njegova duša se pomika v sfero umetnega.

## 7. JAZ, UMETNI ČLOVEK

*Naši stroji so danes neprijetno živi,  
mi sami pa srhljivo nedejavni.*

*Donna Haraway*

Razvoj človeka je v poznem dvajsetem stoletju verjetno dosegel svoj vrhunec. Napredek človekovega dela, delo njegovega uma - tehnologija in vsi izumi moderne znanosti so od začetka prejšnjega stoletja vse bolj predmet in vzrok človekove odtujenosti od lastnega bivanja in njegove notranje razdvojenosti. Dvajseto stoletje je obdobje, v katerem se zdi, da človek po eni strani najbolj hlepi po dokončnih odgovorih o pomeni svojega bivanja, po drugi strani pa je njegova bit za razliko od preteklosti najbolj v negotovosti, obremenjena in izgubljena. Freudovo odkritje *temne strani* človeka, Einsteinova teorija o relativnosti časa, genetsko dekodiranje človekovega telesa in podobni dosežki vse bolj teoretizirajo človekovo bit in njegovo realnost, njegovo telo pa vedno bolj postaja predmet nečesa artificialnega. Tako se začnjenja dramatično oddaljevati od naravnega in s tem od svojega bivanja.

Človekovo telo se je znašlo na prehodu med umetnim in naravnim. Njegove odpovedujoče organe nadomeščajo umetni vsadki, izgubljene ude umetne proteze, hitro staranje upočasnjujejo lepotne operacije. Celotno njegovo rojstvo nadzira določena umetna izbira, njegovo *nastajanje* ni več v rokah *boga*, ni več predmet narave, temveč predmet umetnega. Človek manipulira celo z lastnim minevanjem. Podaljšuje si življenje za vsako ceno; smrt je moč, ki je (že) v človekovih rokah in jo lahko

kontrolira s svojimi izumi. Človek se v kopici teh izumov povsem izgublja, oddaljuje od bistva, ki ga zaznamuje kot otroka narave. Človek postaja otrok umetnega, otrok modernega razkola, ki se pojavlja v njegovi identiteti. Njegova tehnologija, njegovi izumi vse bolj postajajo realnost sama zase, nekaj povsem odtujenega od človeka. Za to umetno realnost se zdi, da živi svoje lastno življenje zunaj dojetja človekove realnosti. Vse večje in hitrejše kopičenje materialnega postaja nujnost in pogoj človekovega obstoja. »Naš intelekt je ustvaril nov svet, ki je zavladal naravi in jo naselil s pošastnimi stroji. Tako nesporno koristni so, da si življenje brez njih in njihove prevlade ne moremo niti ne znamo predstavljati« (Jung, 2003: 103). Tehnologija preneha biti le uporabna, preneha biti le del produkcijske rabe, marveč začne biti človekova nova realnost, nova narava, ki jo naseljujejo vsi moderni strahovi, dvomi, vprašanja in odgovori; »umetno razkriva, oziroma se ponuja kot model razkrivanja resnice, stvari, narave, telesa...« (Kunst, 2004: 23). Človek s tem zanika samega sebe in umetno postavlja na piedestal naravnega, nečesa, kar se je razvilo iz samega nič, človekova vloga pri tem nastajanju pa nima pomena. Ni presenetljivo, da Donna Haraway pravi: »Stroji poznega dvajsetega stoletja so popolnoma zameglili razlike med naravnim in umetnim, duhom in telesom, samorazvijajočim se in ustvarjenim od zunaj ter številna druga razločevanja, ki so bila značilna za organizme in stroje« (Haraway v Kunst, 2004: 12). Človek je povsem odtujen od lastne stvaritve, izuma in s tem, metaforično, podarja življenje umetnemu.

V ZF se ta odtujenost poseblja v odnosu umetnega človeka in človeka ter v pomenu izjemno razvite tehnologije, ki v nekaterih primerih namerno presega dejansko stopnjo razvitosti le-te in znanosti, uteleša vse moderne strahove in človekovo novo postmoderno anksioznost. Z prikazom (pre)moči tehnologije in znanosti nad človekom poseblja njegovo izgubljenost, v njej se odražajo vse človekove potlačitve lastnega jaza. Tehnologija, to nenaravno čudo, simbolizira postmodernega človeka in njegovo bit ter z umetnim človekom in fiktivno tehnologijo ZF udejanja vsa prejšnja dejanska opozorila o napredku človeške znanosti. V ZF je človekov vsakdan ironično transformiran v bizarnost pomena, ki mu ga daje današnji človek, namerno karakterizira tehnologijo, ki vse bolj prevzema neko naravno obliko nasproti človeku, sam pa vse bolj postaja svoja stvaritev - postaja umetni človek. Stanje, v katerem se je znašel človek postmoderne dobe, med drugim odlično



ponazarja tudi vizualna podoba ZF, ki s svojo temačnostjo, melanholičnostjo in praznoto simbolno zrcali notranjost postmodernega subjekta.

Človek v vsakdanjem življenju uporablja, ne da bi se tega sploh zavedal, na desetine tehnoloških pripomočkov, produktov sodobnega časa. Pravzaprav si življenja v betonski džungli ne zna več predstavljati brez udobnega prevoznega sredstva in najrazličnejše hišne tehnologije, ki navidezno podaljšuje njegove dejavnosti prostega časa. Ves njegov čas, bodisi prosti ali delovni, napolnjuje tehnologija; od trenutka, ko ga zbudi klic budilke, pa dotlej, ko je čas za spanec in ugasni enega izmed treh televizorjev v hiši. Tehnologija prostega časa, vsakdana se je spremenila v naravno formo, ki zahteva nenehno prisotnost in namenskost; zahteva vedno nove pridobitve, vedno naprednejše izboljšave. V ZF ta tehnologija namenoma pridobiva skrite karakteristike človeka, ki zrcalijo človekovo neumorno željo po še enostavnejšem, hitrejšem, navidezno preprostejšem življenju. Omenjena tehnologija služi kot aparat, ki hrani vsa potlačena čustva in strahove postmodernega človeka, v njih se zrcali pravi jaz divjaka betonske džungle. Njegove stvaritve so kot Wildeov junak Dorian Gray in njegov portret. Resnični Dorian Gray ostaja enak, njegov portret pa zrcali propadanje njegove notranjosti. Telotte trdi, da nas v tem primeru ZF opozarja, da: »...se moramo soočiti z lastno shizofrenično naravo, zlasti s tiste vrste *samozatiranjem*, ki se je nekako *vprogramiralo* v naše zaznavanje jaza in se zapisalo v zelo površen način prepoznavanja in pojasnjevanja lastne človečnosti« (Telotte, 1995: 20).

Absurdnost pomena, ki ga človek pripisuje današnji uporabni tehnologiji, lahko zaznavamo v ZF od sredine sedemdesetih let preteklega stoletja, ko sta se proizvodnja in oglaševanje omenjene tehnologije razširila v vse domove zahodnega sveta. Umetno kot del vsakdana zadeva predvsem ženske, ki so ostajale zdolgočasene doma; so hišne gospodinje v družbi najmodernejše uporabne tehnologije. Leta 1977 posnamejo film *Demonško seme*. Glavna junakinja je osamljena hišna gospodinja, tipična predstavnica žensk zahodnega srednjega razreda tistega časa, čigar prekletstvo je bilo navidezno dobro in udobno življenje, cena zanj pa je bil notranji razkol med tem, kako sodobna družba vidi žensko, in tem, kako se kot žensko vidi ona sama. Osamljena, v poplavi dejansko neuporabne tehnologije, poišče ljubezen tam, kjer jo lahko. V filmu UI postane njen ljubimec, nadomesti moža in s tem manko tega, kar zapolnjuje njeno notranjost. UI začuti

njeno notranjo praznost in ji zaplodi otroka. Naredi tisto, za kar njen mož ni imel časa, saj je kot tipičen predstavnik moških tistega obdobja služil denar, da bi svoji ženi lahko nudil več dejansko nepotrebne *uporabne* tehnologije. Podobno temo zasledimo tudi v filmu *Stepfordske žene* iz leta 1975. V želji, da bi bile njihove soproge karseda popolne, čimbolj vsestransko uporabne in uslužne, moške zamenjajo svoje partnerice za robotke, njihove umetne posnetke. Tako njihove žene postanejo več kot le popolne, vedno na voljo, kadarkoli in za karkoli. *Stepfordska žena* je popolna gospodinja, ljubica, mati in žena. Ženska kot robot v času vrhunca dobe materializacije uporabne tehnologije ter kot zrcalna podoba moškega hrepenenja po popolni ženski.

Seveda pa ženske niso bile edine žrtve bizarnosti poplave umetnega. V dveh filmih, posnetih po romanih pisatelja Stephena Kinga, zasledimo utelešenje sodobnih človeških paranoj, predvsem pa njegove shizofrenične in histerične narave. Leta 1983 v filmu *Christine* dobi človekovo prevozno sredstvo nekakšno živo formo; obsedeni tehnologiji se zmeša, zdi se, kot da jo žene vsa jeza in histerija, ki na trenutke popade človeka, ko njegovo prevozno sredstvo ali zataji ali pa obstane v prometnem zamašku. Človekov čas je dragocen, zakaj bi ga tratil zaradi neučinkovitosti lastnega izuma? V drugem filmu iz leta 1986, *Preobremenitev* (Maximum Overdrive), človekova histerična narava naseli vso uporabno tehnologijo. Sesalniki, televizije, radio, hladilniki..., vse prevzame neko živo formo, ki pooseblja represivno naravo človeka. Pooseblja vso njegovo neizživeto jezo, agresijo in histerijo, ki vre znotraj človeka kot posledica vse večje družbene kontrole njegovega vedenja.

Človek postaja vse bolj produkt vzgoje determinističnega vedenja, ki ga narekujejo norme in vrednote današnje družbe; le-te vedno bolj nadzirajo vse aspekte njegovega bivanja. Vse to dolgoročno vpliva na njegovo bit, njegovo sestvo, predvsem pa na njegovo dušo. Njegova duša izginja v poplavi predvidljivosti in kontrole, ki pooseblja duha postmodernega človeka; njegova bit je predmet družbenih pravil, ki brzdajo človekovo nepredvidljivo naravo v mejah dovoljenega in vsega tistega, kar velja za normalno in neizstopajoče.

Arhetip *brezdušnega* stroja, pra-umetnega človeka, v katerem se začenja odražati začetek človekovega izgubljenega sveta, je zagotovo Frankensteinova pošast. Rojen s pomočjo umetne božanske iskric, sestavljen in sešit iz mrtvih delov mesa in

nedelujočih organov, predstavlja začetek konca človekove identitete, človekove počasne, a boleče izgube duše.

Eden najbolj znanih junakov ZF filma, za katerega se sprva pravzaprav ne ve, ali je človek ali robot, je zagotovo zlobni Darth Vader. Zapeljan od temne strani, od temne sile, popolnoma prazen, brezčuten, hladen, služi le svojemu gospodarju, Imperatorju. Kot pravi Obi Wan Kenobi, nekoč njegov učitelj in prijatelj, je danes Darth Vader samo še stroj, nič več človek; ženejo ga zgolj želja po maščevanju, okrutnost in pohlep po moči. Njegov notranji propad in preobrazbo iz človeka v umetnega človeka filmski trilogiji *Vojna Zvezd* ponazarjata z robotizacijo njegove zunanosti. Darth Vader, sprva vitez jedi Annakin Skywalker, se pozneje zlomi pod pritiskom pravil, ki mu jih narekuje njegov stan. Bolj ko mora zatirati lastna čustva, ljubezen, strah, agresijo, žalost in jezo, bolj ga mami temna stran. Tako v zadnji epizodi prve trilogije *Vojna zvezd: Maščevanje Sitha* iz nedolžnega dečka in izjemno nadarjenega viteza jedijev nastane pošast – robot, ki služi maščevalni moči temne strani Sile. Človek ob spoznanju, da bo ostal brez svoje velike ljubezni, podleže lastnemu strahu in nezaupanju ter izbere lažjo, enostavnejšo pot *Zla* – temne strani Sile. Darth Vader je postmoderni brezdušni stroj, ki mu ne pusti dihati niti lastno telo, katerega notranjost je razžrta, *izgorela*. Samo njegova nova zunanost je, za razliko od Frankensteinovega stvora, bleščeče funkcionalna. V *Jedijevi vrnitvi* Luke Skywalker sname masko svojemu očetu Darthu Vaderju, in izpod nje se prikaže iznakažen, *frankensteinovski* obraz, njegovo onemoglo telo drži skupaj le še umetna zunanost. Za njegovo dušo se zdi, da je zapustila telo že dolgo tega, tedaj ko je Anakina zapustila ljubezen, telo pa je postalo stroj za ubijanje; stroj, katerega namen je služiti samo svojemu manipulativnemu gospodarju.

Ubijalski stroj prvega dela *Terminatorja* avtorja Jamesa Camerona v podobi Arnolda Schwarzeneggerja razkrije, kako se to nemogoče, mehansko, *brezvsebinsko* telo »vznemirljivo zlije s človekom: govori naš jezik, slepo se pokorava našim temeljnim navadam, njegovo ukrepanje je surovo učinkovito. Film v bistvu poudarja, kako zlahka se je mogoče izdajati za človeka v svetu, ki ga (človeka) presoja tako površno« (Telotte, 1995: 172). Brezčutni, hladni stroj se giblje med množico ljudi, kot bi bil eden izmed njih, četudi pod kožo in plastjo umetnega mesa skriva le mehanski skelet. Ta mu še vedno brezvestno omogoča nadaljevanje njegove smrtonosne misije; misije, ki mu jo v bližnji prihodnosti zaukaže vladar našega sveta, Ul. Globina

*Terminatorjevega* sporočila se razkriva predvsem v krhkem telesu Sarah Connor, matere bodočega odrešitelja človeštva izpod jarma UI. Sarah je tipična predstavnica moderne družbe, »manjka ji jasna predstava o sami sebi, ponuja nam površno, stereotipno podobo, ki se zdi kot bedna usoda tega sveta« (glej ibidem: 173). Družba brez jasnega cilja, močne identitete in samozavedanja, brez kakršnekoli vere je lahek plen navidezno močnejšega uma, četudi le z enim preprostim, jasnejšim in odločnejšim ciljem: zavladata svetu in človeku. *Terminator* ni edini film, ki vsebuje metaforo moderne paranoje človeka, da ga bo nekdo nadomestil, da mu bo nekoč zavladal nekdo drug kot zrcalo njegove vse bolj šibke volje. Šibkost izhaja iz njegovega praznega vedenja, ki ne vsebuje nobene strasti več in za katerega se zdi, da je povsem izrabljeno, povsem brez polnosti in želje do življenja. UI si človeka, celo brez njegove vednosti, podredi tudi v *Matrixi*. Gospod Smith, posebljena UI, Neu pojasni, kako preprosto si je bilo podrediti enostavni človeški um, ki ga očitno vodi le še želja po nenehnem uničevanju samega sebe. Za sodobnega človeka se zdi, da dobesedno drvi proti lastnemu koncu.

Androidi v *Iztrebljevalcu* so kot človekova zrcalna podoba, želijo si ravno nasprotno od tistega, kar si želi človek prihodnosti; androidi hrepenijo zgolj po življenju, hočejo *živeti* (glej Telotte, 1995: 20). Živeti v polnem pomenu besede. Klub svojim očitnim pomanjkljivostim se oklepajo tega, česar si človek dozdevno ne želi. Predvsem v knjigi je očitno, da si človek Dickovega futurističnega sveta življenje predstavlja kot mučno životarjenje. Že navsezgodaj zjutraj si morata Decard in njegova žena Iran naravnati občutenja za lažje preživetje dneva. Njuno življenje je odvisno od njunih umetnih občutkov, od njune zmogljivosti prilagoditve vsesplošnemu razpoloženju sveta. Vse življenje, ki so ga ljudje premogli, se je preselilo v telesa njihovih umetnih dvojnikov. Vizualna podoba Scottovega filma predstavlja futuristično utesnjeno podobo velemesta, ki z svojo melanholično in klavstrofobično naravo namiguje na dejansko stanje človekovega duha. Androidi hrepenijo samo po obstanku, stremijo k temu, da bi preživeli Decardov odstrel. Zdi se, da je vsa volja do življenja prešla naravno in se preselila v artificialno sveta prihodnosti. Nasproti svetli megalomanski arhitekturi je še Decard, kot pravi sam, mrtva riba – suši. Ljubezen ironično zopet najde v umetnem, v androidu Rachel.

Obolelo dušo modernega človeka simbolizirajo tudi umetni vsadki v telesu detektiva Dela Spoonerja v filmu *Jaz, Robot*. V na zunaj močnem, popolnem telesu

se dobesedno in metaforično skriva jeklo. V nesreči Del izgubi roko in del pljuč, ki ju moderna medicina zamenja z umetnimi, robotskimi vsadki. Vendar pa Del ni *jeklen* le v svojem naravnem telesu, *jeklena* je tudi njegova duša. Tudi Del trpi zaradi izgube ljubezni, zaradi osamljenosti; hladnost njegove notranjosti se izraža v nerazumljivem sovraštvu do robotov – do umetnega, ki se skriva v njem samem.

Jung pravi, da sodobni človek trpi tudi zaradi izgube vere, zlasti vere v lastno bistvo; v to, kar je od nekdaj osmišljalo njegov svet. V poplavi umetnega starodavni simboli, ki so povezovali človeštvo v kolektiv, ne pomenijo več nič, ne dajejo smisla nikomur in ničemer (glej Jung 2003, 85-89). Ti simboli danes služijo zgolj kot vizualna, historična predstava neke preteklosti, ki se sodobnemu človeku zdi oddaljena milijone let, o njej in za njo pa se ni ohranila nobena skrivnost več. Simbol je postal le znak, za katerim dandanes ni več razsežnosti. Le novo umetno postaja za človeka nekakšen simbol. Ta artificialna forma nekega telesa, telesa umetnega človeka, daje sodobnemu subjektu razsežnost, pomen; daje mu smisel. To umetno telo mu predstavlja nesmrtno življenje, saj brezhibno funkcionira, je predvidljivo, nespontano, skorajda svobodno. Človek bi s takšnim telesom lahko živel večno, bil bi nepremagljiv, neosvojljiv, netrpeč ... Takšno telo vrača vero v prazno dušo sodobnega človeka. Umetni človek zrcali nesmrtnost, obljubo večnega življenja; njegova telesna forma je kot kelih, ki obljublja večno življenje. Za današnjega človeka nobena cena za osvojitve te obljube ni več previsoka. Tudi cena lastne duše ne.

ZF razkriva otopelost sodobnega subjekta predvsem preko njegovega telesa. Sodobna družba, tako se zdi, sprejema le še popolne modele svoje vrste, tiste, ki so se sposobni prilagoditi krutim in nehumanih pravilom, ki stremijo k robotizaciji človekove notranjosti. Ta družba sprejema le še posameznike, ki delujejo po novih normah, ki vidijo človeka kot neizstopajočega, enega izmed mnogih enakih.

Leta 1997 pod vplivom romana Aldousa Huxleya *Krasni novi svet* posnamejo film *Gattaca*. Svet filma je svet temačne prihodnosti, družbeno skonstruiranih popolnih posameznikov, do katerih so prišli z manipuliranjem človeških genov. Lik glavnega junaka se pretvarja, da je del *Izbranih*, da je genetsko popoln. V resnici je njegovo telo šibko in ni produkt genskih izboljšav. *Izbrani* so del družbene elite, na zunaj so si podobni kot jajce jajcu, visoki, atletske postave, popolne kože, las in gibov, urejeni, vedno vladni in visoko izobraženi. Njihovi geni so produkt človeškega stremjenja k izdelavi popolnega človeka, ki bo dokončno premagal svoje bolehnost in

krhko telo. Kako zelo so v zmoti znanstveniki prihodnosti, dokaže telo enega najbolj popolnih *Izbranih*, ki po avtomobilski nesreči ne more več hoditi in zato izgubi mesto v eliti. Svojo elitno identiteto pa podari telesno šibkemu Vincentu, ki ima izjemno voljo do življenja in dušo, ki sanja o potovanju v vesolje. Vincent dokaže, da ni gena, ki bi bil sposoben imitirati človekovo dušo. V nasprotju z *Izbranimi*, ki delujejo kot umetni kloni, brezdušni stroji, je Vincent dokaz živega; dokaz tistega, kar rešuje naravno pred popolnim odklonom v umetno. Ed Regis pravi, da se v ZF na ta način zrcali človekovo »hrepenenje, da bi postal podoben stvarjem, da bi postal mehanski in se tako osvobodil običajnih človeških zadreg, omejitev in celo odgovornosti, ter užival v nekakšni vzneseni obsedenosti z duhom vladavine stvari in praznoto. Gre preprosto za sprejemanje in fetišiziranje določenih vrednot, ki smo jih začeli pripisovati bolj tehnološkemu kot človeškemu, na primer, točnosti, učinkovitosti, stabilnosti in moči – vrednot, ki se navezujejo na razvoj moderne tehnologije. Vse to so vrste fantazij, ki se na različne načine ukvarjajo s 'sposobnim' telesom« (glej Regis v Telotte, 1995: 33).

Da človek preživi v današnji družbi, da preživi v betonski džungli in poplavi umetnega ter uporabnega, potrebuje predvsem uporabno, sposobno telo. Samo takšno telo mu bo omogočilo obstanek v okolju, ki od njega pričakuje in zahteva popolno učinkovitost kadarkoli in kjerkoli. Vendar pa v takšnem kontroliranem, predvidljivem in praznem telesu ugašata spontana živost in polnost, ki osmišljata življenje posameznika. Takšno telo sledi monotoni vsakodnevni proceduri in je neprestano pod nadzorom. Preoblikovano, ustvarjeno umetno po pravilih, merilih in zapovedih, ujeto v nevarno mejo med umetnim in naravnim, narejenim in rojenim, odpira nov, posthumani svet. Človeštvo je danes skorajda povsem brez humanosti, metaforično je *brez duše*. Skozi stoletja je v prepričanju, da se bliža svojim dokončnim odgovorom, in z namenom, da osvoji svoje bistvo, uporabljalo povsem nečloveška sredstva za doseg navidez nedosegljivega. V tem nenehnem človekovem pehanju pa je varljivo samo njegovo bistvo, ki se je vedno nahajalo tam, kjer se ga je človek otepal iskati – znotraj njega samega. To iskanje je, kot kaže, zdaj končano. Stoletje brez duše je dušo prestavilo drugam; zaprlo jo je, kako ironično, v eno izmed sedmih tehnoloških čudes modernega sveta – v film, natančneje, v znanstveno fantastični film.

## 8. TEMNA STRAN ČLOVEKOVE DUŠE

*»Živeti v strahu je svojevrstna izkušnja, kajne?*

*Tako živiš, če si suženj.«*

*Roy Batty v Iztrebljevalcu*

Večkrat sem že omenila, da v poznem dvajsetem stoletju človeška narava slej ko prej doživi vrhunec svoje destruktivne narave, ki se kaže skozi razvoj tehnologije in znanosti, v razvoju človekovega intelekta in posledicah tega razvoja. Človek ignorantsko sledi pustolovskim vzgibom svojega znanstvenega in izumiteljskega duha ter se sonči v slavi sijajnih dosežkov (glej Jung, 2003: 103). »Kljub vsemu pa njegova genialnost razkriva srhljivo nagnjenost k izumljanju stvari, ki postajajo čedalje nevarnejše, ker so bolj izpopolnjena sredstva za množično uničevanje« (ibidem). Dvajseto stoletje je namreč stoletje največjih sprememb, ki so se zgodile v najkrajšem časovnem sosledju in ki posredno ali pa neposredno zadevajo človeštvo. Svetovni vojni, holokavst, genocidi, revščina tretjega sveta, neverjeten porast najrazličnejših oblik diskriminacije, globalizacija, kloniranje, biološko orožje, grozljivo mučenje živali, izumiranje številnih živalskih vrst, izrabljanje živali za najrazličnejše znanstvene poskuse, uničevanje narave, kisli dež... Vse naštetu je pravzaprav produkt največjih znanstvenih dosežkov človeštva, največjega razvoja njegovega intelekta: človek proizvede atomsko bombo, razvozla človeško DNK in genom, odkrije UI, klonira prvo žival in domnevno tudi prvega človeka, razloži človekovo potlačeno intimno zgodovino sebstva skozi podzavest, njegovo nezavedno, pojavi se fotografija in nastane filmska industrija ... Razkroj človeštva vse bolj lovi njegov

konec; za današnji svet se zdi, da je posthumani svet, da duša ne živi več znotraj nas, marveč da se je preselila v umetno, v ZF film in umetnega človeka. Izgubljamo se v lastni nerazumljivi destruktivni naravi, ki utaplja človeka z njegovo krutostjo, egoizmom in nevednostjo. Umetno v nasprotju z naravnim postaja vse bolj živo, bolj naravno kot naravno samo. Človek brez svoje polnosti je le še človek brez duše; je umetni človek. Človekova notranjost ni več nekaj skrivnostnega, temveč le še temna, prazna luknja brez simbolne, arhetipske vrednosti, ki bi osmišljala izgubljeno bit sodobnega človeka. »Podcenjevanje človeške duše je splošno in veliko, zato ji niti velike religije, niti filozofije, niti znanstveni racionalizem niso pripravljene nameniti več kot le bežen pogled« (Jung, 2003: 104). Človekova duša po Freudu postane »odlagališče moralnih odpadkov« (ibidem). Metaforična izguba duše, ki zaznamuje dvajseto stoletje, prizadeva predvsem vsakega posameznika posebej, množično pa se že razširja na celoten kolektiv. Človeštvo je izgubilo smisel in voljo do življenja, njegovi uničevalni naravi ni videti konca.

Praznost človeka, odsotnost duše, se zrcali v umetnem človeku ZF filma, za katerega se zdi, da premore več ljubezni in empatije kakor človek, da se bolj zaveda odgovornosti do narave in ostalih živih bitij. Umetni človek prihaja kot opozorilo pred dokončnim koncem, prihaja kot (od)rešitelj zavoženega človekovega življenja. Ker je človek že povsem pozabil na svojo povezanost z naravo in dejstvo, da se skozi naravo lahko nauči marsikaj o sebi, bi se morda lahko kaj več naučil od svojega umetnega dvojnika, s pomočjo posnetka svoje narave. Duša, ki se je navidezno preselila v dvojnike, kaže človeku pot, kje in kako najti samega sebe in rešiti vsaj drobec, ki daje upanje, da še ni vse izgubljeno. Nas bo na koncu res rešil *nekdo/nekaj*, kar bo zmoglo logiko obstanka povezati z najglobljimi človeškimi čustvi?

Svet paranoično pričakuje apokalipso, svoj napovedani konec, sodobna bit vse hitreje teži k svojemu koncu. Smo ljudje res obsojeni na propad? Zakaj je destruktivna narava nepogrešljiv del naše zgodovine? Ali nas trpljenje res dopolnjuje in ali se človeštvo res ne zaveda več svojih primarnih odgovornosti do narave? Ali smo postali manjši od lastne prihodnosti? »Zdi se, da ne prodiramo več v prihodnost, temveč le-ta postopoma prodira v nas« (Clute v Bukatman; 1993: 2). Grozljiva praznota človeka ustvarja neznano in negotovo prihodnost, ki animira našo sodobno bit in preveva naša telesa, da počasi, a vztrajno izgubljamo upanje.



Umetni človek ZF zrcali novo nastali manko vitalnega v postmodernem subjektu; nekoč brezdušno umetno bitje iz desetletja v desetletje postaja vse bolj živo, vse bolj naravno; metaforično postaja bolj človek, kot je človek sam. Androidi, roboti, kiborgi ..., vsa bitja, ustvarjena *ex nihilo*, postajajo več kot zgolj nič nasproti nič. Kot pravi pisatelj Dick: »Konstrukti ne oponašajo ljudi; v veliko temeljnih lastnostih so že ljudje« (Dick, 1973: 6), ter nadaljuje s pojasnilom: »nekoč živi ljudje, bitja, so v nekaterih pogledih postali instrument, prej sredstvo kot cilj, in zategadelj, po mojem mnenju, analogije strojem v slabem smislu: biološko življenje sicer vztraja, metabolizem se nadaljuje, vendar pa duše ni več tam ali vsaj ni več dejavna« (ibidem).

Človek postaja umetni človek, po želji lahko aktivira ali deaktivira svojo dušo. Svojo polnost je zvedel na čisto funkcionalnost, katere edini namen je animirati človekovo željo po nenehnem uničevanju vsega lepega in vsega živega. Človek je postal *Darth Vader* resničnega sveta, svojo dušo je prodal za lažjo in enostavnejšo pot temne strani *Sile*, ki je bila nekoč gonilo njegove biti. Pozno dvajseto stoletje je stoletje temne strani človekove duše. V tretji epizodi *Vojne zvezd* zvemo, kaj je pravzaprav temna stran *Sile*. Je moč, ki omogoča navadnemu smrtniku, da obvladuje in kontrolira vso človekovo eksistenco, rojstvo in smrt. Da se lahko kakor bogovi poigrava z lastno usodo in z usodo drugih. Človek prodaja dušo za večnost, v tem procesu pa nehote ustvarja množico brezdušnih bitij, ki bodo, tako se zdi, v prihodnosti ustvarili novo dobo človeškega obstoja.

Med ZF filmi zadnjih tridesetih let *Iztrebljevalec* najbolj nazorno pokaže človekovo praznoto, izgubljenost in nepomembnost znotraj družbe prihodnosti in nasproti njegovemu umetnemu izumu, umetnemu človeku. Androidi v nasprotju s človekom hrepenijo po življenju, po osvoboditvi omejitve lastnega telesa. Defekt njihovega umetnega telesa, nefunkcionalna emocionalna praznina, nezmožnost empatije in manko spomina na zgodovino lastnega razvoja jim onemogočajo, da bi imeli enak status, kot ga ima človek v statični in ignorantski družbi filmske prihodnosti. Vendar pa ta manko služi kot osvoboditev, kot izraz želje po življenju. Veliko o naravi androidov pove že sam moto Tyrellove tovarne, ki izdeluje te posnetke sodobnega človeka: »Bolj človeški kot človek.« Androidi, človekovi replikanti, so po Dickovih besedah pravzaprav otroci naše sedanosti (glej Dick, 1973: 3-8). Mali ljudje, ki se počasi, a vztrajno razvijajo v celostne osebe. Otroci so bitja, ki so še povsem nedolžna in nepokvarjena. Predstavljajte si, kako bi se vedel odrasel človek, ki bi mu

vprogramirali otroško izražanje čustev. Oseba bi lahko izražala nekontrolirane, večkrat nepojasnjene in hitro vznikle občutke nepopisnega veselja, jeze in žalosti, ki so pogosto značilni za majhne otroke (glej Gwaltney v Kerman, 1991: 36).

Zato so androidi sprva popolnoma *prazni*. Živijo lahko samo štiri leta, saj se predvideva, da v tem obdobju človek razvije duševno življenje. Potem jih ne bi bilo več mogoče nadzirati, njihova bit bi zaživela lastno notranje življenje. Zato jih je potrebno po štirih letih *upokojiti*. Tako kot človek tudi android želi prelisičiti svojo usodo, preseči svojo minljivost. Roy Batty, android, ki reši življenje svojemu rablju, posebja človekovo izgubljeno voljo do življenja, metaforično izgubo duše sodobnega človeka. Batty je očitno sposoben empatije, saj izredno čustveno podoživlja grozovite dogodke, ki jih je videl s svojimi umetnimi očmi. Sposoben je iskrenega žalovanja za svojimi ubitimi kolegi. V trenutku, ko se zave svojega konca, ko doume, da prihaja čas njegove smrti, mirno sprejme to neizogibno dejstvo. Pomirjen odide vedoč, da je boljši kakor njegov stvarnik. Čutimo njegov ponos in strah pred praznim in trepetajočim Deckardom. S trenutkom, ko mu Batty reši življenje, postane več kot on, postane več kot človek. Začutimo njegovo žalost in razočaranje ob spoznanju, da ga je prevaral stvarnik – človek. Ne zanikamo podlosti prejšnjih dejanj, ki jih je storil, da bi se rešil, saj je kot človek tudi on neizogibno predmet dualnega razumevanja sveta, dvojnosti lastne biti. Smrt – življenje, dobro – zlo, sovraštvo – ljubezen; človeški svet je svet dualizma. V naše pojmovanje vnaša ravnovesje. Ko se pojavi preveč slabega, preveč sovraštva in smrti, se poruši tudi ravnovesje sveta.

Takšno *umetno neravnovesje* ustvarja človeka sam, saj se zdi, da ga žene zgolj sla po uničevanju in ne po ustvarjanju. Svet brez ravnovesja je svet kaosa, ki poraja utesnjujočo negotovost o naši prihodnosti, nemir v povezavi z našim prihodnjim obstojem. Na ta kaos, na to neravnovesje nas opozarja umetni človek v ZF. V *Petem elementu*, filmu francoskega režiserja Luca Bessona, svetu grozi dokončno uničenje. Zlo, ki drvi proti Zemlji, je ogromna gmota, ki se hrani z *zlom* in postaja z vsakim poskusom uničenja večja in nevarnejša. Vsaka jedrska raketa, ki jo vanjo izstrelji človek, jo okrepi s še večjim sovraštvom, večjo uničevalno močjo. Zlo lahko premaga le *popolno bitje*, klonirana Leeloo, ki za uničenje zla potrebuje popolno ravnovesje znotraj sebe – nasprotje temnega, zlobnega. Pet elementov, združenih samo v njej, lahko premagajo zlo. Zrak, voda, zemlja, ogenj in ... ljubezen. Toda ko Leeloo

spozna resnično bit sodobnega človeka in njegovo zgodovino, ko vidi grozote, ki jih je ustvaril človeški razum, ne vidi več smisla, da bi rešila svet. Čemu bi ohranila, kar (se) uničuje? Njena popolna bit ne more delovati brez ljubezni, njena moč je šibka, dokler ji Corbin, osrednji junak filma, ne izpove ljubezni. Dokler njene biti ne izpolni popolnost ravnovesja znotraj nje, ne more premagati *Zla*. Leeloo opozarja na človekovo destruktivno naravo, temno stran duše, ki uničuje resnično naravo in dušo vsakega posameznika. Človek ne more živeti brez petih elementov, ki tvorijo naravo zunaj in znotraj njega. Z mankom enega se ravnovesje v naravi poruši, naša bit začne privlačiti zlo.

Prav umetni človek v ZF filmih zadnjih petnajstih let nas vse pogosteje opozarja, kako človek ruši naravno ravnovesje. Spoznanje o človekovi uničevalni biti veje iz besed agenta Smitha v *Matrixi*, ko opiše človeštvo Neu: »S teboj bi rad delil razodetje, ki me je obšlo v času mojega bivanja tukaj (na Zemlji). Zgodilo se je, ko sem skušal klasificirati vašo vrsto. Spoznal sem, da v resnici niste sesalci. Sleherni sesalec na tem planetu instinktivno razvije naravno ravnovesje z okoljem, ljudje ga ne. Naselite prostor in se množite in množite, dokler ne izčrpate vseh naravnih virov. Preživite lahko le tako, da se razširite na drugo območje. Še en organizem na tem planetu se ravna po istem vzorcu. Virus. Ljudje so bolezen, rak tega planeta; kuga ste in mi smo zdravilo zanjo«.

Ko človek animira svojo novo, umetno naravo, ustvarja nekakšno simbiozo z umetnim, nenaravnim. Na človekovo destruktivno naravo opozarjajo Nezemljani v režiserjevi različici filma *Brezno*. V opozorilo pred dokončnim samouničenjem pošljejo nad človeštvo smrtonosni morski val. Svoje grožnje ne izvršijo, saj vedo, da rešitev pred dokončnim uničenjem leži na ramenih redkih posameznikov, ki se zavedajo negotove prihodnosti. James Cameron, avtor *Brezna* in obeh *Terminatorjev*, s svojimi ZF filmi rad opozarja sodobno znanost na možno dokončno uničenje našega sveta. V drugem *Terminatorju* Sarah Connor sanja o prihodnosti jedrskega uničenja Zemlje. Človek te prihodnosti ji pošlje naprednega kiborga, da bi ji pomagal rešiti sina, bodočega voditelja človekovega odpora proti UI. Kiborg prihodnosti ne more razumeti človeške narave, skuša se vživeti v čustva mladega Johna Connorja, zafrustriranega, polnega jeze in agresije, nemočnega ob negotovi prihodnosti, ki mu je dodelila tako usodno pomembno vlogo. *Terminator 2* se od prvega razlikuje prav v dojemanju oziroma prikazu umetnega človeka, ki je v prvem filmu zlo, simbol človekove izgube

svobode v prihodnosti ter povod za jedrsko uničenje sveta. V drugem filmu pa kiborg pooseblja odrešitev človeštva; človeku sedanosti pokaže pot rešitve pred negotovo prihodnostjo, kjer je človek suženj UI, ki jo je izumil sam. Razlika med razumevanjem umetnega človeka prej in zdaj je v zavedanju vse bolj grozljivih posledic razvoja znanosti in tehnologije. Ob tem pa narašča tudi zavedanje, da je v zadnjih desetletjih bolj kot kdajkoli prej človekov jaz postal predmet nečesa površinskega, »skupek funkcij, surova, nečuteča stvar ali z vzgojo kodificiran subjekt, »izoblikovan« po modi sveta, ki ga naseljujemo« (Telotte, 1995: 181).

*Površinska* narava človeka ustvarja *površinske* odnose, ki se ne kažejo zgolj v medčloveških povezavah, temveč se hladna plitkost človeške biti odraža tudi v njegovem odnosu do okolja, predvsem do živali. ZF namenoma simbolno podarja človeško dušo njegovemu dvojniku, karikira odnos človeka in njegove kopije. Odnos, ki ga človek goji do umetnega človeka v ZF se metaforično lahko razume kot odnos sodobnega človeka do živali. Na svojstven način se je živalim poklonil prav Philip K. Dick v zgodbi *Ali androidi sanjajo električne ovce*, kjer so prave, žive živali redkost, razkošje ljudi, ki imajo denar in s tem moč. Človek Dickove prihodnosti hrepeni po živalih, manko živali je odraz vsesplošnega pomanjkanja empatije futurističnega človeka. Ricku Deckardu je prava ovca umrla za tetanusom, sedaj si lahko privoščijo samo električno, umetno ovco. Vendar sanja o pravi ovci. V *Iztrebljevalcu* lahko odnos človeka do androidov prenesemo na dejanski odnos sodobnega človeka do živali. Dokler so uporabne, lahko živijo, ko ostarijo in oslabijo, jih je treba *upokojiti*.

Nedavno tega je bil v prilogi španskega časopisa *La Voz de Galicia* objavljen članek pisatelja Arthura Pereza Reverteja, v katerem opisuje žalostno zgodbo psa cimetove barve, ki ga je neka družina zavrгла na samotni bencinski črpalki v Andaluziji na jugu Španije. Nikoli se niso vrnil ponj, pes pa ob vsakem avtomobilu privzdigne pogled in veselo zastrže z ušesi v upanju, da bo ugledal ljubljene lastnike. Pes, žival, je zmožna več ljubezni, pripadnosti in zvestobe kakor sodobni človek. In trajnejšega spomina.

Tudi android David v *Umetni Inteligenci* doživi, da ga njegova ljuba mati zapusti, potem ko njegovo mesto zapolni njen pravi sin. Gladiatorska predstava v istem filmu, v kateri za zabavo pobijajo odpadne androide, je fantazijska primerjava z živalskimi točkami v cirkusu realne sedanosti. Žival je predmet človekove zabave, igrača njegove ekshibicijske narave; nekoč ponosna divja žival uboga ukaze človeka. Njena

duša je v človekovih rokah. Umetnemu človeku v ZF filmih ni priznan status osebe, človeka; človek ga samoumevno ima za suženjsko delovno silo. So zgolj *namensko sredstvo* za doseg določenega cilja. Primerjava odnosa človeka do umetnega človeka v ZF z odnosom človeka do živali v današnjem svetu je zatorej umevna in povsem ustrezna. Živali so *predmet* kozmetičnih poizkusov, *sredstvo* za pridelavo krzna, človekova kaprica za ponudbo najrazličnejših vrst (ne)potrebne hrane, mrtvi okras; pobijanje živali je nenazadnje sprostitev in moderni šport. Marilyn Gwaltney je zapisala: »Če šimpanzi, gorile, delfini, kiti in tako naprej, izpolnjujejo kriterije osebnosti v enaki meri kakor ljudje, bi jim morali priznati tudi enake moralne in zakonske pravice« (Gwaltney v Kerman: 1991: 38). Zakaj kljub očitnim povezavam med fizično in psihično konstitucijo človeka in živali slednje obravnavamo kot manj vredne? Dandanes živali in narava večinoma služita kot odpadni material človeškemu bolehnemu telesu, kot potuha njegovi vse bolj razvajeni in fetišistični naravi. Razmislek o tem, kako danes vidimo živali in naravo in kako ravnamo z njima, nam odkriva formo naše duše. Po Aristotelu so tako živali kot rastline predhodna stopnja k polnemu razvoju človeka in njegove umevajoče duše; brez njih človek ni celota, njegova duša ni polna, njegov razvoj ni popoln (glej Kalan, 2002: 32-33). Bo naša prihodnost, kot opozarjata pisatelj Dick in film *Izrebljevalec*, res čas umetnih živali, umetne narave?

ZF podarja dušo umetnemu človeku; androidi, kiborgi, avtomati, roboti ..., vsa UI se zdi bolj *živa* in *naravna* kakor človek prihodnosti. Za sodobnega človeka se zdi, da hodi slep in neveden skozi svet; vse okrog sebe sprejema kot samoumevno, samega sebe pa kot samozadostnega. Resnica sveta leži skrita pod slojem umetnega, mehničnega in hladnega. Da bi rešila človeka pred žalostnim koncem, ga ZF vedno ostreje opozarja na njegovo destruktivno naravo, na dolgotrajne posledice razvoja bleščeče tehnologije in uporabne znanosti. Človeštvo je zajelo obdobje notranje krize in le redki posamezniki še zmorejo čutiti empatijo, iskreno ljubezen in biti odgovorni. Redki ljudje še živijo po zakonih forme svoje duše in v sožitju z naravo. Prav ti posamezniki so utelešeni odrešitelji ZF, ki dajejo upanje, da prihodnost le ni tako negotova kot se zdi. Avtorji ZF namenoma in vedno bolj odločno opozarjajo na podobnost androidov in naših otrok, saj s tem želijo jasno in preprosto sporočiti, da na mladih stoji svet in prihodnost. Dokler pa bo človek še naprej poslušal in ubogal zgolj temno stran svojo duše, bo naša prihodnost slej ko prej kot prihodnost Sarah

Connor na koncu prvega *Terminatorja*; kot širna, nejasna, siva, neskončno dolga avtocesta, za katero se zdi, da nima ne začetka ne konca in zatorej nikoli ne vemo, kam nas bo pripeljala.

## 9. ZAKLJUČEK

Z diplomsko nalogo ugotavljam, da človek, nasproti umetnemu, nenaravnemu, vsebuje metaforično polnost, simbolično živost in iskrivost lastne biti, ki jo imenujemo duša. Duša je tista nepremostljiva razlika, ki človeku daje posebno mesto na tem svetu. Zagotavlja mu večnost in edinstvenost. Duša je sinonim za naravo, iz katere človek izvira, in za naravo, ki (še) živi znotraj njega. Duša je človekova vez z njegovo preteklostjo in upanje za njegovo prihodnost. Umetni človek ZF sveta je *preklet človek*, je umetno bitje brez duše. Osrednjo hipotezo svojega razmišljanja, da je človek bit z dušo, skušam na več mestih potrditi. V nasprotju z umetnim človekom je človekova narava nepredvidljiva in skrivnostna; umetni človek je le *votel* človek, *stvar brez vsebine*. V tem manku umetnega človeka, v *votlem*, se razkriva prava človekova narava. Vse kar umetni človek ni in pravzaprav ne more biti, je prava narava človeka. Nepredvidljivost narave in vedenja, bogastvo spomina in nezavednega, zmožnost ljubiti in čutiti z drugim in za drugega, sposobnost uravnavanja ravnotežja v naravi zunaj in znotraj njega, njegovo hrepenenje, trpljenje, nastajanje in minevanje ..., vse to so oblike in izrazi duše, ki animirajo človeško bit in dajejo smisel našemu življenju. Duša se skriva v *Sili* Vojne zvezd, v edini pravi *kombinaciji petih elementov*, v *neprebojnem* telesu Nea, pooseblja jo izgubljena in vprogramirana ljubezen sodobnih Prometejev; Tyrell v *Iztrebljevalcu* podari dušo svojim najnaprednejšim androidom, Hobbes v *Umetni Inteligenci* repliki svojega izgubljenega sina. Prometeje v ZF mami skrivnost minljivosti človeka, vabi jih temna stran, v kateri biva skrivnost o premagovanju smrti. Temna stran Sile je odraz sodobnega človeka, ki premaguje defekte lastnega telesa, s pomočjo znanosti in tehnologije premaguje dokončno usodo lastne biti.

Duša je, tako kot človeško telo in njegovo okolje, skozi stoletja doživela preobrazbo. Človek je začel izgubljati prvinsko naravo in instinkt, s katerima je poprej živel v popolni simbiozi. Njegovo telo je pod vplivi kulture, družbe in zgodovinskih preobratov začelo postajati del nečesa nadzorovanega, predvidljivega in očitnega. Novo nastala umetna resničnost je izpodrinila spomin na arhaično telo. Človekovo naravo je zamenjalo umetno okolje, ki ga je proizvedel njegov intelekt. Tehnologija in znanost začenjata prevzemati mesto narave. Njegovo telo in narava sta začela človeka utesnjevati, na dan so začela prihajati neprijetna ontološka vprašanja o bistvu človeka.

Diplomsko delo na nekaterih mestih namenoma pretirano opozarja bralca na vse bolj izgubljeno človekovo naravo, ki kaže na morebitno vsesplošno, kolektivno *izgubo duše*. ZF filmi iz začetka obdobja zavedanja novo nastalega stanja človeka sprva obotavljivo in zgolj posredno opozarjajo človeštvo na morebitne strahotne posledice, ki izvirajo iz napredka znanosti in tehnologije. Sčasoma pa začne ZF na vedno bolj neposreden način postavljati in ilustrirati mnoga tesnobna vprašanja o človekovi eksistenci. Uspešno namiguje na soodvisnost dosežkov človekovega intelekta in razkroja njegove duševnosti. ZF žuga sodobnemu človeku in njegovemu načinu življenja, klub temu pa daje neko upanje, da ni še vse izgubljeno. Človeka spominja na moč ljubezni, odgovornosti in pripadnosti. Misel, da je notranjost tem bolj prazna, čim bolj polna je zunanost, se ne zdi prav nič pretirana. Človek v ZF postaja vse bolj *Kositrni drvar* iz otroške pravljice *Čarovnik iz Oza* ali neubogljiva lutka *Ostržek*. Stopnjevanje človekove ravnodušnosti in ignorantskega odnosa do vsega živega v ZF filmu pripelje do nekaterih neverjetnih preobratov. V dvajsetem stoletju je človek priča največjim zgodovinskim spremembam, ki so ključnega pomena za njegovo okolje. Spreminja se človekova narava zunaj in znotraj njega, njegova zunanja narava odraža njegovo notranje stanje. Sodobni človek, tako se zdi, nima ničesar več pokazati, nič ne živi več znotraj njega. ZF ugotavlja vzroke za to praznoto, išče jih v odtujitvi človeka od lastnih proizvodov, v tehnologiji in znanosti dvajsetega stoletja torej; išče jih v sodobnih psihosomatskih boleznih, nepojasnjenih fobijah in vse bolj zaskrbljujoči kronični osamljenosti. Po filozofiji ZF izhaja praznота iz *izgube duše*. Ta metaforična izguba se začne najbolj očitno izražati v zadnjih petnajstih letih, ko človek vse bolj pozablja na etičnost in moralo. Zato so v tem obdobju posneti ZF filmi vedno bolj radikalni, vse bolj očitno drugačni, saj preprosta, metaforična, zgolj

simbolna opozorila ne dosežejo več zelenega in potrebnega odziva. Vsebina filmov postaja navadnemu smrtniku vse bolj ekstremna, vse težje sprejemljiva in vse težje dojemljiva. ZF ne kriči več (pre)očitnega dejstva, da manko umetnega človeka definira bistvo človeka, da človek lahko reši svet s svojo dušo, temveč metaforično podarja dušo umetnemu človeku, da bi tako človek doumel, kakšen postaja v resničnem svetu – brezdušni stroj ravnodušne in destruktivne narave. ZF tako podarja dušo nekemu, za katerega se zdi, da je bolj človek kot človek sam. Danes, ko se ljubezen zdi le igra pravil, preostala nepredvidljiva človekova narava pa predmet nenehnega omejevanja, ko naš svet postaja vse bolj umeten, hladen in brezvesten, tudi človek postaja zrcalo tega stanja sveta. ZF s tem, ko človeka opominja na njegovo dušo, ko ga opominja na to, *kaj je duša*, vrača upanje v njegovo življenje. Vse kar naj bi človek bil, vse kar ga naredi za *živega*, izražajo skrivnostne kreature ZF; *umetni človek* to poseblja tako ali drugače s svojim mankom ali odrazom narave sodobnega človeka. ZF opominja človeštvo na tisto, kar ga bo morda rešilo v prihodnosti. ZF žuga sodobnemu človeku in njegovemu načinu življenja, klub temu pa neti upanje, da ni še vse izgubljeno. Spominja človeka na moč ljubezni, odgovornosti in pripadnosti. ZF je sodobna romantična filozofija, ki ima preprosta, vendar jasna sporočila. Kritiki ZF to poimenujejo naivnost. Vendar pa je prav naivnost ZF tista, ki ima moč, da odreši svet. V vseh *poljubih življenja* se namreč skriva *Sila*, ki prebuja duše posameznikov, da vdihnejo in udarijo nazaj; udarijo po ravnodušnosti, nevednosti, praznosti, katerih posledica so umske in duševne kletke sodobnega človeka.



## 10. VIRI

### 10.1. BIBLIOGRAFIJA

Aldiss, Brian W. (1972). Best science fiction stories of Brian W. Aldiss. London: Faber

Aldiss, Brian W. (1969). Ladja med zvezdami. Ljubljana: Življenje in Tehnika

Aristotel (2002). O duši. Ljubljana: Slovenska matica

Asimov, Isaac (1979). I, Robot. London: Oxford University Press

Asimov, Isaac (1968). Jeklene votline. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije

Baum, Lyman Frank (1986). Čarovnik iz Oza. Ljubljana: Mladinska knjiga

Boden, Margaret A. (1990). The Philosophy of Artificial Intelligence. London: Oxford University Press

Bukatman, Scott (1993). Terminal Identity: The virtual subject in postmodern Science Fiction. London: Duke University Press

Carroll, Lewis (1969). Alica v čudežni deželi. Ljubljana: Mladinska knjiga

Cassirer, Ernst (1998). Filozofija razsvetljenstva. Ljubljana: Študentska založba

Collodi, Carlo (1986). Ostržek. Ljubljana: Mladinska knjiga

Dick, Philip Kindred (1999). Ali androidi sanjajo električne ovce?. Ljubljana: Kiki Keram d.o.o.

Dickinson, Emily (1988). Lirika. Ljubljana: Mladinska knjiga

Diderot, Denis (1951). Izbrana dela. Ljubljana: Cankarjeva založba

Heinlein, Robert Anson (1976). Vrata v poletje. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije

Huxley, Aldous (2003). Krasni novi svet. Ljubljana: Mladinska knjiga

Irwin, Wallace (2002). The Matrix and philosophy: Welcome to the desert of the real. Illinois: Carus Publishing Company

Jung, Carl Gustav (2003). Človek in njegovi simboli. Ljubljana: Mladinska knjiga

Kalan, Valentin (2002). O Duši: Aristotelov magistrale o življenju in duši. Ljubljana: Slovenska matica

Kavčič, Bojan; Vrdlovec, Zdenko (1999). Filmski leksikon. Ljubljana: Modrijan

Kerman, Judith B. (1991). Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do androids dream of electrical sheep?. Wisconsin: Bowling Green State University Popular Press

Kordigel, Metka (1994). Znanstvena fantastika. Ljubljana: DZS

Kunst, Bojana (1999). Nemogoče telo. Ljubljana: Maska

Kunst, Bojana (2004). Nevarne povezave: telo, filozofija in razmerje do umetnega. Ljubljana: Maska (Knjižna zbirka Transformacije; št.15)

Lawrence, Matt (2004). Like a Splinter in your mind: The philosophy behind the Matrix trilogy. USA: Blackwell Publishing

Miščević Nenad; Markič Olga (1998). Fizično in psihično. Šentilj: Aristej

Moore, Thomas (1995). Care of the soul. New York: HarperCollins

Ovidij, Publij Naso (1977). Metamorfoze. Ljubljana: Mladinska knjiga

Platon (1980). Sofist. Maribor: Obzorja

Proust, Marcel (1987). V Swannovem svetu. Ljubljana: Cankarjeva založba

Schwab, Gustav (1967). Najlepše antične pripovedke. Ljubljana: Mladinska knjiga

Shelley, Mary (1995). Frankenstein. Ljubljana: DZS

SSKJ (1994). Slovar slovenskega knjižnega jezika. Ljubljana: DZS

Štefančič, Marcel, jr. (1999). Greatest hits: zgodbe in eseji o 20.stoletju. Ljubljana: Fun

Tasso, Torquato (2004). Ljubezen je duša sveta. Ljubljana: Mladinska knjiga

Telotte, Jay Paul (1995). Replications: A robotic history of the Science Fiction film. Illinois: University of Illinois Press

Warrick, Patricia; Zebrowski George (1978). More than human?: Androids, Cyborgs and Others. New York: Harper

Wilde, Oscar (1986). Slika Doriana Graya. Ljubljana: Cankarjeva založba

Wood, Gaby (2002). Edison's Eve: A magical history of the quest for mechanical life. New York: Anchor Books

Zoja, Luigi (2003). Človek in njegovi simboli: Predgovor k slovenski izdaji. Ljubljana: Mladinska knjiga

## 10.2. PUBLIKACIJE

Dick, Philip Kindred (March/April 1973). Android and the human. Vector, 64: 5-20

Kordigel, Metka (1992). Branje znanstvene fantastike ali Je znanstvena fantastika resnično mitologija moderne dobe?. Anthropos, 24:5/6, 291-301

Persson, Hans (September 1995). Do Androids dream of being human?: A study of artificial men in Frankenstein and Do androids dream of electrical sheep?. Sirius, 10: 18-30,

Perez- Reverte, Arthuro (22.05.- 28.05.2005). La perra color canela. La Voz de Galicia/ El Semenal, 917: 8

## 10.3. MEDMREŽNE POVEZAVE

Allen, Dick; Aldiss, Brian W. [http://www.panix.com/-gokce/sf\\_defn.html](http://www.panix.com/-gokce/sf_defn.html). 15.04.2005

Ovce s človeškimi organi: Kam je zginila etika?

[.http://www.rtv slo.si/zabava/modload.php?%c\\_mod=rnews&op=sections&func=read&c\\_menu=!&c\\_id=8393&tokens=cloveski%20organi](http://www.rtv slo.si/zabava/modload.php?%c_mod=rnews&op=sections&func=read&c_menu=!&c_id=8393&tokens=cloveski%20organi). 26.4.2005

Strgar, Tomaž. [http://www.ff.uni-lj.si/filo/podiplomski/seminarji/Tomaz\\_Strgar.htm](http://www.ff.uni-lj.si/filo/podiplomski/seminarji/Tomaz_Strgar.htm).  
26.3.2005

#### 10.4. FILMOGRAFIJA

*2001: Odiseja v vesolju* (2001: A Space Odyssey), ZDA/VB, 1968; Stanley Kubrick, MGM: 143 min

*Brezno* (The Abyss), ZDA, 1989; James Cameron, 20th Century Fox: 124min

*Christine* (Christine), ZDA, 1983; John Carpenter, Columbia Pictures: 111min

*Demonsko seme* (Demon Seed), ZDA, 1977; Donald Cammell, MGM/United Artists: 94min

*Futureworld* (Futureworld), ZDA, 1976; Richard T. Heffron, American International Pictures: 107 min

*Gattaca* (Gattaca), ZDA, 1997; Andrew Niccol, Columbia Pictures/Jersey Films/Sony Pictures Entertainment: 115 min

*Iztrebljevalec* (Blade Runner), ZDA, 1982; Ridley Scott, Ladd Company/Warner Brothers: 124 min

*Jaz, Robot* (I, Robot), ZDA, 2004; Alex Proyas, 20th Century Fox: 114 min

*Matrica* (The Matrix), ZDA, 1999; Larry in Andy Wachowski, Warner Brothers: 136 min

*Matrica: Reloaded* (Matrix: Reloaded), ZDA, 2003; Larry in Andy Wachowski, Warner Brothers: 138 min

*Memento* (Memento), ZDA, 2000; Christopher Nolan, Newmarket Films/Summit Entertainment/Team Todd: 116 min

*Peti element* (The Fifth Element), Francija/ZDA, 1997; Luc Besson, Columbia Pictures/Sony Pictures Entertainment: 126 min

*Preobremenitev* (Maximum Overdrive), ZDA, 1986; Stephen King, De Laurentiis Entertainment Group: 97 min

*Robocop* (Robocop), ZDA, 1987; Paul Verhoven, Orion: 105min

*Zvezdne steze: Prvi stik* (Star Trek: First Contact), ZDA, 1996; Jonathan Frakes, Paramount: 110min

*Stepfordske žene* (The Stepford Wives), ZDA, 1975; Bryan Forbes, Columbia Pictures/Palomar Pictures International: 114min

*Terminator* (The Terminator), ZDA, 1984; James Cameron, Hemdale/Orion/Pacific Western: 108 min

*Terminator 2: Sodni dan* (The Terminator 2: Judgment Day), ZDA, 1991; James Cameron, Carolco/Lighthouse Entertainment/Lightstrom Entertainment/Tristar: 139min

*Umetna Inteligenca* (A.I.: Artificial Intelligence), ZDA, 2001; Steven Spielberg, Amblin Entertainment/DreamWorks/Warner Brothers: 140 min

*Vojna zvezd: Imperij vrača udarec* (Star Wars: Episode V, The Empire strikes back), ZDA, 1980; Irvin Kershner, 20th Century Fox: 124min

*Vojna zvezd: Jedijeva vrnitev* (Star Wars: Episode VI, Return of the Jedi), ZDA, 1983; Richard Marquant: Lucasfilm: 134 min

*Vojna zvezd: Maščevanje Sitha* (Star Wars: Episode III, The Revenge of the Sith), ZDA, 2005; George Lucas: 20th Century Fox: 140 min