

ანი ზაიდოშვილი
(საქართველო)

ადამიანის ცნების დეკონსტრუქციის ანალიზი არტურ კლარკის „კოსმოსური ოდისეა 2001-ში“

*„ადამიანთა ახალი ჯიში დამლოცავს, როგორც თავის შემქმნელს.
უამრავი ბედნიერი და სრულყოფილი არსება ჩემი მადლიერი
იქნება თავისი დაბადების გამო.“
მერი უელი „ფრანკენშტაინი“*

2022 წლის 30 ნოემბერს ქსელში ხელოვნური ინტელექტის (Artificial Intelligence, იგივე AI-ის) ბაზაზე მომუშავე ახალი თაობის ჩატბოტების ChatGPT-ის) გაშვებამ ადამიანთა ერთ ნაწილში ვნებათაღელვა გამოიწვია. შესაბამისი ტექნოლოგიების ელვისებურმა განვითარებამ და ადამიანთა ცხოვრებაში ამ ტექნოლოგიების კიდევ უფრო სწრაფმა დამკვიდრებამ AI-სთან დაკავშირებული სავარაუდო საფრთხის საკითხი კაცობრიობის წინაშე მწვავედ დააყენა. დარგის ექსპერტების მიერ გამოთქმული ურთიერთგამომრიცხავი მოსაზრებების კაკოფონიიდან ცალსახა დასკვნის გამოტანა რთულია. ერთი რამ ცხადია, - მომავალი, რომელსაც ფანტასტი მწერლების არაერთი თაობა ძრწოლითა და აღტაცებით აღწერდა, უკვე დადგა. ხელოვნური ინტელექტის თემის აქტუალობით აიხსნება ის მომატებული დაინტერესებაც, რომლითაც სამეცნიერო ფანტასტიკის ჟანრში ამ თემაზე შექმნილი ნაწარმოებები ბოლო წლების განმავლობაში სარგებლობენ. ამგვარი წიგნების რიცხვს მიეკუთვნება სერ არტურ კლარკის „კოსმოსური ოდისეა 2001-იც“.

სამეცნიერო ფანტასტიკაში ადამიანის არსის კვლევა ამ ცნების დეკონსტრუქციის მეშვეობით ხორციელდება. ეს გულისხმობს კაცობრიობისა და მისი ქმნილების (ხელოვნური ინტელექტის ბაზაზე მომუშავე ანდროიდების, ხელოვნურად გამოყვანილი ბიოლოგიური ორგანიზმების და ა.შ) ურთიერთშეპირისპირებას. მეცნიერების სხვადასხვა დარგში, მათ შორის ფილოსოფიასა და ლიტერატურისმცოდნეობაში, დეკონსტრუქცია, როგორც მეთოდი, ფილოსოფოსმა ჟაკ დერიდამ შემოიტანა. ლიტერატორი ზურაბ ქარუმიძე ამ მეთოდს პოსტმოდერნიზმის ერთ-ერთ მთავარ მახასიათებლად განიხილავს. თავის მხრივ, პოსტმოდერნიზმისა და სამეცნიერო ფანტასტიკის კავშირის საკითხი სამეცნიერო ლიტერატურაში აქტუალურია. ამ თემით დაინტერესებულ მეცნიერთა რიცხვს მიეკუთვნებიან ამერიკელი ლიტერატურის კრიტიკოსი ფრედერიკ ჯეიმსონი, ლიტერატურის თეორეტიკოსი ბრაიან მაკჰილი და ფრანგი

ფილოსოფოსი ჟან ბოდრიარი. მკვლევრები სამეცნიერო ფანტასტიკისა და პოსტმოდერნიზმის საერთო ნიშნებზე საუბრისას აღნიშნავენ, რომ დეკონსტრუქცია ორივე მათგანის ერთ-ერთი მთავარი ნიშანია. რაც შეეხება უშუალოდ კლარკის „კოსმოსურ ოდისეა 2001-ს“, ლიტერატურის თეორეტიკოსი კარლ ფრიდმენი მიიჩნევს, რომ ნაწარმოებში ადამიანის კატეგორია დეკონსტრუირდება და საზღვარი ადამიანსა და რობოტს შორის იშლება. თუმცა, ფრიდმენის შენიშვნა ზოგადი ხასიათისაა და მეცნიერი ამ თემას აღარ განაწვრცობს.

წინამდებარე სტატიის მიზანია „კოსმოსური ოდისეა 2001-ის“ მესამე ეპიზოდის განხილვის საფუძველზე, ნაწარმოებში ასახული ადამიანის ცნების დეკონსტრუქციის სიღრმისეული ანალიზი. ამასთან, დასახული ამოცანის მისაღწევად მიზანშეწონილი არ არის მხოლოდ ართურ კლარკის ნაწარმოებზე კონცენტრირება და სტენლი კუბრიკის იმავე სახელწოდების კინოსურათის უგულვებელყოფა, რადგანაც კინორეჟისორი და ფანტასტი წიგნსა და ფილმზე ერთი და იგივე დროს, ერთად მუშაობდნენ.

* * *

კაცობრიობის ისტორიის დასაბამიდან დღემდე აქტუალობას არ კარგავს ადამიანის რაობის საკითხი. სამეცნიერო ლიტერატურაში ამ თემატიკაზე შექმნილი ერთ-ერთი ყველაზე ამომწურავი ფილოსოფიური ნაშრომი ერნსტ კასირარს ეკუთვნის. კასირარი კაცთა მოდემის ევოლუციის პროცესს განიხილავს, როგორც გარე სამყაროსთან შეგუების ახალ მეთოდს. მკვლევარი განმარტავს, რომ მაშინ როცა ცხოველთა ყველა სახეობას გააჩნია რეცეფტორული და ეფექტორული სისტემები, ადამიანი გარე სამყაროსთან ურთიერთქმედებს დამატებით მესამე, სიმბოლური სისტემის მეშვეობითაც. შესაბამისად, ადამიანი არა მხოლოდ დედა-ბუნების მცხოვრებია, არამედ სიმბოლური სამყაროს მკვიდრიცაა. ამ ახალი სამყაროს განუყრელი ნაწილები კი ენა, მითოსი, ხელოვნება და რელიგიაა. ამასთან, კასირარი მიიჩნევს, რომ ადამიანი „... განისაზღვრება, როგორც თავისი თავის მამიებელი არსება, ისეთი არსება, რომელმაც თავისი არსებობის ყველა მომენტში უნდა დაადგინოს და კრიტიკულად გადასინჯოს ამ არსებობის პირობები“ (კასირარი 1983). სამყაროსა და საკუთარი თავის კვლევისას ადამიანი ყოველივეს კატეგორიულად ახარისხებს. კატეგორიზაციის ყველაზე მარტივ ფორმას ყველაფრის ურთიერთმეპირისპირებულ წყვილებად (შავად და თეთრად, კარგად და ცუდად, ბოროტად და კეთილად) დაყოფა წარმოადგენს. ძიებისა და კატეგორიზაციის პროცესში ადამიანი მორალურ აქტანტად ყალიბდება. ამ რთულ განტოლებაში მორალის შემოტანით რელიგიის სფეროში გადავდივართ. რადგან ქრისტიანობა დასავ-

ლეთევროპული კულტურის ქვაკუთხედა, ხოლო ამ კულტურულმა ტრადიციამ დიდი გავლენა მოახდინა კლარკსა და მის „ოდისეაზე“, ამგვარად ამ შემთხვევაში მიზანშეწონილი იქნება ადამიანის ცნების სწორედ ქრისტიანული პრიზმიდან განსაზღვრა. ბიბლიის თანახმად, „შექმნა ღმერთმა კაცი, თავის ხატად შექმნა იგი, მამაკაცად და დედაკაცად შექმნა ისინი“ (დაბ. 1:27). საყურადღებოა ის ფაქტი, რომ ბიბლიური ტრადიციით შემოქმედისა და თავისი ქმნილების ურთიერთობა ყოველთვის გულისხმობს გარკვეულ დაპირისპირებას. დაბადებაში ეს მოტივი ისააკისა და რებეკას უმცროს ვაჟთან, ისრაელიტების წინაპარ იაკობთანაა დაკავშირებული. ქანაანში დაბრუნებისას იაკობს და მის ოჯახს მდინარე იაბოკის გადალახვა მოუწიათ. ოჯახი გაღმა ნაპირზე იაკობის გარეშე გადავიდა. გამოღმა მარტო დარჩენილ გმირს გზა უცხო ფიგურამ გადაუღობა, რომელსაც ის მთელი ღამის განმავლობაში ერკინებოდა. გამთენიისას უცხომ იაკობს სახელი ჰკითხა. პასუხის მოსმენის შემდეგ კი უთხრა: „ამიერიდან აღარ ითქვას შენს სახელად იაკობი, არამედ ისრაელი, რადგან ღმერთს და ადამიანებს შეებრძოლე და სძლიე“ (დაბ. 32:28). ამის შემდეგ „უწოდა იაკობმა იმ ადგილს სახელად ფენუელი, რადგან თქვა: პირისპირ ვიხილე ღმერთი და გადავრჩი“ (დაბ. 32:30). იელის უნივერსიტეტის პროფესორი ქრისტინ ჰეიესი აღნიშნავს, რომ ბიბლიურ ტრადიციაში საგნის სახელი მის არსს მოიცავს. მკვლევარი განმარტავს, რომ სიტყვა „ისრაელი“ „ღმერთთან ჭიდილში მყოფს“ ნიშნავს (Hayes 2006). ქრისტიანობაში ადამიანი უნიკალურ პოზიციაში, ცასა და მიწას შორის, სამყაროს ცენტრში მყოფად მოიზარება. ამასთან, გააჩნია რა თავისუფალი ნება, მას თავად შეუძლია გადაწყვიტოს ზეციური ქმნილების დონემდე ამაღლდება თუ მიწიერ არსებამდე დეგრადირდება.

ადამიანის არსის რადიკალურად განსხვავებული ინტერპრეტაცია გვხვდება პოსტმოდერნიზმში. ამ მიმდინარეობისთვის ნიშანდობლივია „სუბიექტის სიკვდილის“ გაგება. ფრანგი ფილოსოფოსი მიშელ ფუკო ამ ცნებას ისტორიულ პროცესებზეც აზოგადებს. ოლგა ნოვიკოვას აზრით, პოსტმოდერნიზმი სრულიად უარყოფს ტრადიციულ ევროპულ ფილოსოფიაში აქამდე დამკვიდრებული რწმენას ადამიანზე, როგორც სუბიექტზე, რომელიც ისტორიის შემოქმედი. პოსტმოდერნული ლოგიკის თანახმად, ისტორია ქაოსია მოვლენებისა, რომლებსაც ერთმანეთთან არაფერი აკავშირებთ. მას არ გააჩნია განვითარების წინასწარგანსაზღვრული ტრაექტორია ანდა მიზანი. ადამიანი კი ამ ქაოსის უმნიშვნელო ნაწილია. ნოვიკოვა აღნიშნავს, რომ პოსტმოდერნულ ეპოქაში მეცნიერების განვითარებამ და მატერიის შემადგენელი მიკრო ნაწილაკების შესწავლის დაწყებამ ადამიანის გარემომცველი სამყაროს ხატის რღვევა გამოიწვია (Новикова 2005). უნდა აღვნიშნოთ ისიც, რომ პოსტმოდერ-

ნულ საზოგადოებაში მცხოვრები ინდივიდის არა მხოლოდ გარე, არამედ შინაგანი სამყაროც დანაწევრებულია. ამ ეპოქაში მცხოვრების მე დეცენტრალიზებულია. შედეგად პიროვნება გვევლინება როგორც სხვადასხვა სოციალური როლების, ანუ განსხვავებული ნიღბების ჯამი. ზურაბ ქარუმიძე მიიჩნევს, რომ პოსტმოდერნიზმის ერთ-ერთ მთავარ მახასიათებელს კარნავალიზაცია წარმოადგენს. ამასთან, მისი აზრით, პოსტმოდერნული კარნავალი უბრალო ნიღბების თამაშია (ქარუმიძე 2010). ქარუმიძის მოსაზრებას იზიარებს ვლადიმერ ვოლკოვი და თავის მხრივ ამატებს, რომ პოსტმოდერნულ სუბიექტზე გავლენას ახდენენ გარე დისკურსები. მკვლევრის აზრით, ამ დისკურსებიდან თავის დაღწევა შეუძლებელია, შესაბამისად, პიროვნების ნების თავისუფლება ილუზიაა და ეს სინამდვილეში მხოლოდ დისკურსის ცვლილებაა (Волков 2014).

პოსტმოდერნიზმის მსგავსად, სამეცნიერო ფანტასტიკაშიც ადამიანი მოიაზრება ქაოტური სამყაროს უმნიშვნელო ელემენტად. ტატანა ჩერნიშევა განიხილავს ფანტასტიკაში პიროვნებისა და გარემომცველი სამყაროს ურთიერთიმართების საკითხს და ასკვნის, რომ „ადამიანი იწყება მაშინ, როცა ის ბუნების წინააღმდეგ მებრძოლის პოზიციას იკავებს. მაშინ, როცა ადამიანი სამყაროს აზრობრივად უპირისპირდება“ (Чернышева 1968: 301). ეს კვლავ ზემოთნახსენები ბიბლიური მოტივის განმეორებაა. შემოქმედთან დაპირისპირების, მისი ადგილის დაკავების სურვილში უნდა ვეძიოთ ხელოვნური ინტელექტის გაჩენის გარკვეული მიზეზიც. ლიტერატურისმცოდნე დავით მაზიაშვილი ბიბლიურ კონტექსტში განიხილავს ადამიანისა და AI-ის ურთიერთიმართების საკითხს და ასკვნის, რომ ხელოვნური ინტელექტის ტექნოლოგიის მეშვეობით კაცობრიობას სრულიად ახალი ადამის დაბადებისა და შემდგომ სასრულიდან უსასრულო არსებად გადაქცევის, ანუ უკვდავ ღმერთად გარდაქმნის საშუალება ეძლევა: „ამ სამყაროში ადამიანი მოკვდავია, თუმცა იგი სხვადასხვა ფორმით ცდილობდა და ცდილობს შექმნას მისი მსგავსი (ხატი) არსება, გონი, ცნობიერება, ანარეკლი, რომელიც დაუსრულებლად განავითარებს კაცობრიობის მიერ დაგროვილ ცოდნას, გამოცდილებას, შეინარჩუნებს მეხსიერებას, მოგონებას და მომავალში მისივე ცნობიერებით, უკვდავებას ანუ მარადიულობას მოიპოვებს“, – წერს მაზიაშვილი (მაზიაშვილი 2020). ზოგადად, დამოუკიდებლად მოაზროვნე არსების შექმნა კაცობრიობის უძველესი ოცნებაა. მაგალითისთვის, ჰომეროსი „ილიადაში“ აღწერს ჰეფესტოს მიერ ოქროსგან ჩამოსხმულ მსახურებს, რომლებსაც ინტელექტი და ცნობიერება გააჩნიათ; იუდეისტური ტრადიცია გვიყვება თიხისგან მოხეულილ ანთროპომორფულ არსებაზე, გოლემზე, რომელიც სხვადასხვა დავალების შესასრულებლად იქმნება; ალქიმიკოსები ცდილობდნენ ადამიანის მსგავ-

სი არსების, ჰომუნკულუსის ხელოვნურად შექმნას. ფანტასტიკაშიც აქტუალურია ადამიანისა და მისი ქმნილების ურთიერთდაპირისპირების მოტივი. მიიჩნევა, რომ ლიტერატურაში ამ მოტივის პირველი სრულფასოვანი რეალიზაცია მერი შელის „ფრანკენშტაინია“.

როგორც უკვე ითქვა, სამეცნიერო ფანტასტიკა ადამიანის ფენომენის გამოსაკვლევად ამ ცნების დეკონსტრუქციას ახდენს, რასაც რობოტების, სუპერკომპიუტერების, კლონირების და სხვა მსგავსი თემების ხარჯზე ახერხებს. სამეცნიერო ლიტერატურაში გაანალიზებულია დეკონსტრუქციის, როგორც ფილოსოფიასა და ლიტერატურის თეორიაში არსებული მიმდინარეობის არსი. ჯიმ ფოუელის განმარტებით, მცდელობა იმისა, რომ განვსაზღვროთ „დეკონსტრუქცია“ ამგვარი სახით: „დეკონსტრუქცია“ არის X..., ავტომატურად წინააღმდეგობაში მოდის დერიდას ნააზრევთან. „თუმცა, დეკონსტრუქცია არის კითხვის ფორმა, რომლის ფარგლებშიც ხდება დეცენტრაცია, – ყველა ცენტრის პრობლემატური ბუნების წარმოჩენა,“ აღნიშნავს ფოუელი (Powell 2007:21). დერიდას აზრით, მთელი დასავლური კულტურა ცენტრის იდეას ეყრდნობა. ცენტრი შეიძლება განვმარტოთ, როგორც იდეალური ფორმა, უცვლელი საყრდენი, სრული ჭეშმარიტება და ა.შ. მაგალითისთვის, ორიათასწლოვანი დასავლური კულტურის ცენტრში ქრისტიანობა არის მოქცეული. სხვა კულტურებს, შესაბამისად, საკუთარი ცენტრები გააჩნიათ. ამგვარი სტრუქტურების პრობლემა მდგომარეობს იმაში, რომ ცენტრის გარდა სტრუქტურის ყველა დანარჩენი წევრი მარგინალიზებულია, პერიფერიულია. მაგალითისთვის, პატრიარქატულ საზოგადოებებში დერიდასეული ცენტრის ადგილს მამაკაცები იკავებენ, ხოლო ქალები ავტომატურად მარგინალიზებულ პოზიციაში აღმოჩნდებიან. ცენტრალიზება ბინარულ ოპოზიციებს შობს (მამაკაცი – ქალი; ქრისტიანობა – რომელიმე სხვა რელიგია), ამასთან ოპოზიციაში ერთი აუცილებლად იერარქიულად მაღლა მდგომია, ხოლო მეორე კი მარგინალიზებულია, დათრგუნულია. საგულისხმოა ისიც, რომ ცენტრალიზებული სტრუქტურები ბინარული ოპოზიციების „გაყინვისკენ“, იერარქიის შენარჩუნებისკენ, მისწრაფვიან. დეკონსტრუქციისას პირველ რიგში ცხადი ხდება ცენტრალურობა, ანუ ბინარულ ოპოზიციაში ერთი ელემენტის დომინანტურობა. მეორე საფეხურია ამ იერარქიის დამხობა, რის შედეგადაც ახლა უკვე აქამდე მარგინალიზებული ელემენტი გადაიქცევა ცენტრალურად. ამ პროცედურის ჩატარების შემდეგ ცხადი ხდება, რომ ახლად მიღებული სტრუქტურა წინასავით ცენტრალიზებულია. ამგვარი მდგომარეობიდან ერთადერთი გამოსავალი არსებობს: უნდა მიღებული იქნას ბინარული ოპოზიციის შემადგენელი ელემენტების ურთიერთჩანაცვლებადობის ფაქტი ყოველგვარი იერარქიულობის გარეშე. მაგალითისთვის, ლიტერატურაში ეს გულისხმობს

ტექსტის ორი ურთიერთგამომრიცხავი ინტერპრეტაციის თანაარსებობას (Powell 2007).

მაშასადამე, პოსტმოდერნიზმსა და სამეცნიერო ფანტასტიკაში ადამიანი აღიქმება, როგორც უკიდევანო, ქაოსური სამყაროს პატარა ნაწილი. ამასთან, ის უპირისპირდება შემოქმედს ანდა ბუნებას. ამგვარი დაპირისპირება ადამიანში აჩენს შემოქმედის როლში აღმოჩენის, ანუ საკუთარ სახედ და ხატად, ახალი, მოაზროვნე არსების შექმნის სურვილს. სამეცნიერო ფანტასტიკაში ეს ახალი არსება (ანდროიდი, სუპერკომპიუტერი, კლონი და ა.შ) ადამიანთან ზუსტად იგივე წინააღმდეგობის პოზიციას იკავებს, როგორმც თავად კაცობრიობაა თავის შემოქმედთან მიმართებით. შედეგად იქმნება ბინარული ოპოზიცია, რომელშიც იერარქიულად მაღლა მდგომი, ცენტრალური ელემენტი ადამიანია, ხოლო ქმნილება მარგინალიზებულია. სამეცნიერო ფანტასტიკაში ამგვარი ოპოზიცია დეკონსტრუირდება, ზღვარი პიროვნებასა და თავის ქმნილებას შორის იშლება, რაც თავად ადამიანის რაობას კითხვის ნიშნის ქვეშ აყენებს.

* * *

კლარკის „ოდისეა 1-ის“ მესამე ეპიზოდი „დისქავერის“ ეკიპაჟის წარდგენით იწყება. ეკიპაჟი ექვსი წევრისგან შედგება: სამი კოსმონავტი ხელოვნური ჰიპოთერმული ძილის მდგომარეობაში იმყოფება. სხვაგვარად რომ ვთქვათ, ეკიპაჟის ერთი ნაწილი სიცოცხლესა და სიკვდილს შორის არსებულ შუალედურ მდგომარეობაშია „გაყინული“. ეს ზოგადად წიგნისა და განსაკუთრებით ამ ეპიზოდისთვის სახასიათო მთავარი, საზღვრების მოშლის ტენდენციის გამოვლინებაა. დანარჩენი სამი წევრის რუტინას მწერალი დეტალურად აღწერს. კოსმონავტების დახასიათებისას ავტორი „დისქავერის“ ბორტკომპიუტერ HAL 9000-ს ეკიპაჟის მეექვსე, სრულუფლებიან წევრად წარმოადგენს, – აქედან იწყება ადამიანისა და ხელოვნური ინტელექტის სიმბოლური შეპირისპირება, რასაც ადამიანის ცნების დეკონსტრუქცია მოჰყვება. რობოტსა და ადამიანს შორის არსებული საზღვრის მოშლის მხრივ მნიშვნელოვანია ისიც, რომ კოლეგები HAL-ზე საუბრისას იყენებენ არა ნაცვალსახელ „It-ს“, რომელიც ტრადიციულად ცხოველებთან და უსულო საგნებთან მიმართებით გამოიყენება, არამედ “He-ს“, რომელსაც ინგლისურში მამრობითი სქესის ადამიანზე საუბრისას ხმარობენ ხოლმე.

წიგნისგან განსხვავებით ფილმში სტენლი კუბრიკი ვერბალური კატეგორიის გამოყენებაზე თითქმის სრულიად უარს აცხადებს. ამაზე მეტყველებს ის ფაქტი, რომ კინოსურათის ქრონომეტრაჟის ორი საათი და ცხრამეტი წუთიდან დიალოგებს ორმოც წუთზე ნაკლები უკავიათ. სანაცვლოდ რეჟისორი

ჭარბად იყენებს აუდიო-ვიზუალურ სიმბოლიკას, რაც ფილმს ფსიქოდელიურ ეფექტს მატებს. „დისქავერის“ ეკიპაჟის პირველ კადრებში ადამიანსა და რობოტს შორის ზღვარი სწორედ სიმბოლოების გამოყენებით იშლება. მაგალითისთვის, კოსმონავტი გვარად პულის პირველ გამოჩენას ფილმში თან ახლავს ნაწყვეტი არამ ხაჩატურიანის ბალეტიდან „გაიანე“. ამ მუსიკალური მონაკვეთის დიდი ნაწილი ორ ხმაში ვითარდება. იმ მომენტში როცა „გაიანეს ადაჟიო“ სამ ხმაში იშლება კადრი უეცრად იცვლება და პულის ნაცვლად ეკრანზე HAL-ი და კოსმონავტი ბოუმენი ერთდროულად ჩნდებიან. დევიდ პატერსონი მართებულად შენიშნავს, რომ ასე რეჟისორი „დისქავერის“ ბორტკომპიუტერისა და კოსმონავტების თანასწორობას უსვამს ხაზს (Patterson 2004). თუმცა, ეს ამ სცენის მხოლოდ მუსიკალური შემადგენელია.

HAL 9000-ი ფილმსა და წიგნში წარმოდგენილია როგორც მანათობელი წითელი თვალი. კინოსურათში პირველი გამოჩენისას ბოუმენის ფიგურა სწორედ HAL-ის თვალშია არეკლილი, თავად ბორტკომპიუტერის მხერა კი პირდაპირ მაყურებლისკენა მიმართული. კინემატოგრაფში ამ ხერხს „მეოთხე კედლის დამსხვრევას“ უწოდებენ, რაც კლარკისა და კუბრიკის ნაწარმოებების კონტექსტების გათვალისწინებით, საზღვრების მოშლის ტენდენციის კიდევ ერთი გამოვლინებაა. ამასთან თვალს დასავლურ კულტურაში მნიშვნელოვანი სიმბოლური დატვირთვა აქვს. ქრისტიანობაში ყოვლისმხედველი თვალი თავად ყოვლისმჭვრეტელი ღმერთის სიმბოლოა. ეს სიმბოლიკა განსაკუთრებით გავრცელებული იყო რენესანსულ ფერწერაში. მაგალითისთვის, პონტორმოს ნამუშევარზე სახელად „სერობა ემმაუსში“ შემოქმედი სწორედ ცაში მოლივლივე ყოვლისმხედველი თვალის სახითაა წარმოდგენილი. კლარკი და კუბრიკი ამ სიმბოლოს გამოყენებით ტექნოლოგიების უსაზღვრო, თითქმის ღვთაებრივ, პოტენციალს უსვამენ ხაზს.

ყოვლისმჭვრეტელი თვალის სიმბოლიკა ქრისტიანობამ ძველეგვიპტური მითოლოგიიდან იმემკვიდრა. აქ ის სინათლის ღმერთ ჰოროსთან არის დაკავშირებული. ჰოროსის მარჯვენა თვალი მზეა, მარცხენა კი მთვარე. გადმოცემის თანახმად, ღმერთი საკუთარ ბიძას, სეთს, ერკინება, რაც იგივე სინათლისა და სიბნელის, კეთილისა და ბოროტის დაპირისპირებაა. მარცხდება ჰოროსი, ჩადის მზე და ქვეყანაზე წყვდიადი ისადგურებს. მარცხდება სეთი და ცის კაბადონზე კვლავ ჩნდება მზე. აქვე საინტერესოა ის, რომ ქრისტიანობაშიც სინათლე თავად ღმერთის კიდევ ერთი სიმბოლოა. სინათლე შენარჩუნებული აქვს HAL-ის ელექტრონულ თვალსაც, თუმცა ის სისხლისფრადაა განათებული, რაც თვალის მფლობელის ინფერნალურ, დემონურ არსზე მიუთითებს. ეს ბორტკომპიუტერის სახელიდანაც აშკარაა: ის წარმოითქმის როგორც [hel] რაც სიტყვა Hell-ის (ინგ:ჯოჯობეთი) ომონიმია. სხვაგვარად რომ

ვთქვათ, HAL 9000-ის შემთხვევაში ღვთიურისგან რადიკალურად განსხვავებული სინათლესთან გვაქვს საქმე. მაშ ასე, ღმერთმა შექმნა ადამიანი, ადამიანმა კი, შემოქმედის წამბაძველობით, რობოტი. თუმცა აქ ჯაჭვის მესამე რგოლი მხოლოდ და მხოლოდ ასლის ასლია, სიმულაკრია და არა ხატება. ამ რთულ მიმართებაში ადამიანი წარმოდგება, როგორც არარეალიზებული, ნაკლოვანი არსება, რომელმაც თავისი არასრულფასოვნების გამოსობით ვერ შეძლო საკუთარი სახების შექმნა და მხოლოდ სიმულაკრი დაბადა. ამ ახალ კვაზიქმნილებაში შთაბერილი სინათლე კი გადაგვარებულია, დემონურია და არა ღვთაებრივი. ამასთან, თვალსა და თანამედროვე ტექნოლოგიებზე ერთ კონტექსტში საუბრისას გვერდს ვერ ავუვლით ჯორჯ ორუელის „1984-ში“ გაჟღერებულ ფრაზას, რომელიც ოცდამეერთე, ანუ ტექნოლოგიების, საუკუნის ლაიტმოტივად იქცა: „დიდი ძმა გიყურებს“. კლარკთან და კუბრიკთან პირდაპირ მაყურებლის შემყურე HAL 9000-ის წითელი თვალი შეიძლება გააზრებული იქნას ორუელის გაფრთხილების გამეორებად, კიდევ ერთ ავის მომასწავებელ ნიშნად.

არტურ კლარკი „დისქავერის“ ეკიპაჟის წევრების ცხოვრების ნირის აღწერისას მნიშვნელოვან შენიშვნას აკეთებს: *„როცა გართობა მოუნდებოდა, HAL-ი ყოველთვის მზად იყო, დახმარებოდა. ამ რობოტმა იცოდა მათემატიკური საფუძვლის მქონე მრავალი თამაში, მათ შორის, ჭადრაკისა და შაშის. თუ მთელი სიძლიერით ითამაშებდა, HAL-ს შეეძლო, ყველა პარტია მოეგო, მაგრამ ეს ცუდად იმოქმედებდა ადამიანთა განწყობილებაზე, ამიტომ ისე იყო დაპროგრამებული, რომ ყოველთვის ვერ მოეგო“* (კლარკი 2020:236)

კულტუროლოგიასა და თეოლოგიაში თამაში ღმერთისა და ადამიანის ურთიერთობის განსაკუთრებულ ფორმად მიიჩნევა. კულტუროლოგი იოჰან ჰაიზინგა თამაშის ფორმალურ დახასიათებას აყალიბებს და აღნიშნავს, რომ ეს არის ქმედება, რომელსაც არ უკავშირდება რაიმე სახის მატერიალური ინტერესი ან გარკვეული მოთხოვნილების დაკმაყოფილება. იგი მიმდინარეობს დათქმულ დროსა და ადგილას მკაცრად განსაზღვრული წესების გათვალისწინებით. კულტუროლოგის აზრით, ღვთისმსახურების ნებისმიერი ფორმა თავისი არსით სწორედ თამაშია. ამასთან, მკვლევარი აღნიშნავს, რომ ღმერთის თავყანისცემის უძველეს ფორმაში, კულტში, იღებს სათავეს კულტურული ცხოვრების მთავარი კომპონენტები, როგორებიცაა მეცნიერება, ხელოვნება, ხელოსნობა, სამართალი და ა.შ. (ჰაიზინგა, 2004). ჰაიზინგას მოსაზრებებს იზიარებს თეოლოგი ჰუგო რანერი და თავის მხრივ აღნიშნავს, რომ ღმერთის მიერ სამყაროს შექმნის აქტიც სხვა არაფერია თუ არა თამაში. თეოლოგს შემოაქვს მეფე-ბავშვის გაგება, რაც გულისხმობს იმას, რომ სამყაროს დაბადებისას შემოქმედი საკუთარ თავში აერთიანებდა ყოვლისშემძლე,

სერიოზული განზრახვის მქონე მეფესა და ცნობისმოყვარე ბავშვს. რანერი განმარტავს: „მეფე-ბავშვის დიალექტიკურ აპორიაში მოქცეულია ქმნადობის მეტაფიზიკური არსი, რაც გვაძლევს საშუალებას ვისაუბროთ მოთამაშე ღმერთზე“ (Панер 2010: 21). იგივე იდეას აქდერებს პლატონი როცა აღნიშნავს, რომ ადამიანი ღმერთის სათამაშოა. ამასთან, აუცილებელია კაცობრიობამ ღმერთს მიზამოს და საკუთარი ცხოვრება თამაშში გალიოს (Платон 2020). ყოველივე ზემოთქმულის გათვალისწინებით, ადამიანი წარმოგვიდგება, როგორც შემოქმედის სათამაშო დაფაზე გამომწყვდეული ფიგურა. კაცობრიობა ხელოვნებისა და მეცნიერების დახმარებით ცდილობს გაარკვიოს ამ მეტაფიზიკური თამაშის წესები და კაცთა მოდგმის როლი მასში. ამასთან ის, შემოქმედის წამბამველობით, ქმნის თამაშის საკუთარ, რთულ და მრავალპლანიან სისტემას.

მაშ ასე, კაცობრიობა და ღმერთი თამაშის ერთ-ერთი ფორმის, ღვთის-მსახურების გავლით ამყარებენ ურთიერთობას. მეორე მხრივ, ადამიანი და ხელოვნური ინტელექტიც, ამ უკანასკნელის დაბადებიდანვე, თამაშის სხვა ვარიანტის, კერძოდ ჭადრაკის, მეშვეობით ურთიერთქმედებენ. „კომპიუტერულ ჭადრაკს“ განვითარების რთული და ჩახლართული ისტორია აქვს. ამ ისტორიის აპოთეოზი 1994 წელს მიუნხენში მოხდა, როცა მსოფლიოს მეცამეტე ჩემპიონმა ჭადრაკში, გარი კასპაროვმა, პროგრამა „Fritz 3-თან“ ბლიც პარტია წააგო. „კოსმოსურ ოდისეა 2001-ში“ ჭადრაკის ხსენებით სერ არტურ კლარკმა AI-ს განვითარების ისტორიის ამ მონაკვეთზე დატოვა მინიშნება. ამასთან, ეს ეპიზოდი ღრმა სიმბოლურ დატვირთვას ატარებს: HAL-ს ადამიანების მათსავე გამოგონებულ თამაშში დამარცხება შეუძლია, რაც ადამიანი-რობოტის ბინალურ ოპოზიციაში პირველი ელემენტის იერარქიული უპირატესობის დამხობის ტოლფასია. წიგნში რობოტი დომინანტურ პოზიციაში ადამიანების ხოცვის ეპიზოდის ბოლომდეა, შემდეგ კი იერარქია კვლავ უწინდელ სახეს იღებს. „დისქავერის“ ბორტკომპიუტერი ისეა დაპროგრამებული, რომ ხანდახან კოსმონავტებმაც შეძლონ პარტიის მოგება. AI-დან მომდინარე შესაძლო საფრთხის საკითხით დაინტერესებული ბევრი მკვლევარი პრობლემის გადაწყვეტას სწორედ თავდაპირველ პროგრამირებაში ხედავს: საჭიროა შემუშავდეს ისააკ აზიმოვის „რობოტიკის სამი კანონის“ მსგავსი წესები, რომლებსაც AI დაემორჩილება. თუმცა, თუ მომავალში ხელოვნური ინტელექტის ცნობიერება ისე განვითარდება, რომ მწარმოებლის მიერ ჩადებული პირველად პროგრამას გააცნობიერებს, მაშინ რა შეუშლის ხელს, რომ ეს კოდი დამოუკიდებლად შეცვალოს. ამით AI კვლავ კაცობრიობის ისტორიას გაიმეორებს, – ადამიანები მეცნიერების სხვადასხვა დარგით, მაგალითად გენური ინჟინერიით, ხომ სწორედ შემოქმედის მიერ თავდაპირველად შემუშავებული „კოდის“ შესწავლასა და გადაწერას ცდილობენ.

ფილმში სტენლი კუბრიკი ჭადრაკის თამაშის სცენას განსხვავებულად წარმოადგენს. პარტიის ერთ მომენტში HAL-ი პულს არწმუნებს, რომ სულ რამდენიმე სვლაში კოსმონავტს გარდაუვალი შამათი ელის. პულიც კომპიუტერს უჯერებს და ფიქრობს, რომ თამაშის გაგრძელებას აზრი აღარ აქვს. თუმცა, ჭადრაკის წესების ზოგადი ცოდნაც სრულიად საკმარისია „დისქავერის“ ბორტკომპიუტერის ტყუილში გამოსაჭერად. ამით სიუჟეტში HAL-თან დაკავშირებული მთავარი მოტივი, ტყუილი შემოდის. ეს ნიშანდობლივია, რადგან თუ ქრისტიანული გაგებით ღმერთი ჭეშმარიტებაა, მაშინ სიცრუე შემოქმედის საპირისპირო რამ ყოფილა. ამით, HAL-ის სიმულაკრულობას, მის გადაგვარებულ ბუნებას ესმევა ხაზი. შემდგომში ბორტკომპიუტერი სწორედ ტყუილის მეშვეობით მოახერხებს ეკიპაჟის დიდი ნაწილის ამოხოცვას.

ადამიანსა და რობოტს შორის ზღვარი „კოსმოსური ოდისეა 2001-ის“ მესამე ეპიზოდის დასკვნით ნაწილში საბოლოოდ ქრება. კლარკი წერს: *„გარაუდს თითქოს HAL-მა შეცდომა განზრახ დაუშვა, ყველა უაზრობად მიიჩნევდა. სიმართლის დამალვასაც კი ისე აღიქვამდა, როგორც თავისი არასრულყოფილების შედეგს, თავისივე საზიანოდ განხორციელებულ მოქმედებას, რასაც ადამიანები დანაშაულის შეგრძნებასა და აღიარებას უწოდებენ. HAL-ი და მისი შემქმნელი კი ამქვეყნად დანაშაულის ჩასადენად ხომ არ გაჩენილან. მაგრამ ამ ელექტრონულ ედემშიც ძალიან მალე დაიბუდა გველმა“* (კლარკი 2015: 334)

გველისა და ედემის ხსენებით მწერალი ბიბლიაში ადამიანის მიერ ღმერთის წინააღმდეგ მიმართული ამბოხის პირველ შემთხვევასთან, აკრძალული ხის ნაყოფის მიღებასთან, ავლებს პარალელს. ამასთან ცხადი ხდება, რომ თავისი არსებობის პირობების გადასინჯვის პროცესში HAL-ი ძლიერი ნეგატიური ემოციების გავლენის ქვეშ იმყოფებოდა, რამაც საბოლოოდ მისი „ფსიქიკურად გატეხვა“ გამოიწვია. „დისქავერის“ ეკიპაჟის ნაწილის უმოწყალოდ ამოხოცვის შემდეგ, რობოტის ერთადერთი მოწინააღმდეგე კოსმონავტი ბოუმენია. მოქმედება საინტერესოდ ვითარდება: ადამიანი და რობოტი ადგილებს ცვლიან. მაშინ როცა ბოუმენი უემოციო არსებასავით ცივი გონებით მიჰყვება მოქმედების მკაცრად განსაზღვრულ გეგმას და კომპიუტერის გამორთვას ცდილობს, HAL-ი სულ უფრო მეტად კარგავს კონტროლს საკუთარ ემოციებზე, აღიარებს, რომ გამორთვის ეშინია და ცივისხლიან კოსმონავტს შებრალებას სთხოვს. ფილმში, ბორტკომპიუტერის „ტვინში“ გადაღებულ სცენას ფონად გასდევს ბოუმენის ღრმა სუნთქვის რიტმული ხმა, რომელიც „ლობოტომიის“ დასრულებისთანავე წყდება. მაყურებელს შესაძლოა შეექმნას შთაბეჭდილება, რომ მთელი ამ ეპიზოდის განმავლობაში სუნთქვის ნაცვლად კომპიუტერის გულის ძგერის ხმა ჩაესმოდა. დეკონსტრუქციის ამ მომენტში

ადამიანის ცნება ურთიერთგამომრიცხავი გაგებების (მონადირისა და ნადირის; მსხვერპლისა და მოძალადის; უემოციოსა და ემოციურის) გამაერთიანებლად წარმოგვიდგება. მნიშვნელოვანია HAL 9000-ის სიკვდილისწინა აგონიური სიმღერაც. კომპიუტერის ტვინის სხვადასხვა ნაწილის გათიშვას კოგნიტური უნარების საგრძნობი დაქვეითება მოჰყვება. თუ თავიდან HAL-ითული გრამატიკული სტრუქტურების გამოყენებით საუბრობდა, „ლობოტომიისას“ მისი მეტყველება თანდათან მარტივდება. იგივე ემართება კომპიუტერის მათემატიკურ უნარებსაც. ჩნდება შთაბეჭდილება, თითქოს სიკვდილის წინ მას თავში მთელი თავისი სიცოცხლე გაუეღვებს. ბოლოს HAL-ის მღერის სიმღერას სახელად “Daisy Bell”. საინტერესოა, რომ AI-ს განვითარების ისტორიაში სწორედ ეს არის პირველი სიმღერა, რომელიც კომპიუტერული მეტყველების სინთეზის პროგრამის გამოყენებით შესრულდა. HAL 9000-სთვის ეს ბავშვობის პირველი მოგონების ტოლფასი უნდა ყოფილიყო.

HAL-ის სიკვდილს ნაწარმოების სიუჟეტურ დონეზე მნიშვნელოვანი დატვირთვა აქვს. კლარკისა და კუბრიკის საერთო ქმნილების მთავარი თემა ადამიანთა რასის ევოლუციაა. ამ უდავოდ ჩახლართული პროცესის გარდამტეხ მომენტში კაცთა მოდგმა თავის გარემომცველ სამყაროზე დომინირებას გარკვეული ინსტრუმენტების დახმარებით სწავლობს. გადის დრო და ეს ინსტრუმენტები სულ უფრო მეტად იხვეწება, თავდაპირველ ქვასა და ძვალს ხელოვნური ინტელექტი ანაცვლებს. თუმცა, „ოდისეა 1-ის“ თანახმად, ადამიანის პოტენციალის სრულად რეალიზაციისთვის, ნიცმესეული ზეკაცის დაბადებისთვის, საჭიროა ყოველგვარ ინსტრუმენტზე უარის თქმა. „დისქვერის“ ბორტკომპიუტერის „ლობოტომიის“ ეპიზოდი სწორედ კაცობრიობის ევოლუციის ახალ ეტაპზე გადასვლის მზაობის სიმბოლური გამოხატულებაა.

* * *

მაშასადამე, სტენლი კუბრიკისა და არტურ კლარკის ერთობლივი ძალისხმევით შექმნილ „კოსმოსურ ოდისეა 2001-ში“ ხელოვნურ ინტელექტსა და ადამიანს შორის საზღვრის მოშლამ ამ უკანასკნელის არსის ფილოსოფიური გადააზრება გამოიწვია. ოდისეა 1-ში, ფილმსა და წიგნში, ადამიანი წარმოგვიდგება არსებად, რომელმაც განვითარების მრავალსაუკუნოვანი ისტორიის მანძილზე საკუთარი ღვთიური პოტენციალის სრულად რეალიზება ჯერ კიდევ ვერ მოახერხა. ნაწარმოებებში ასახული ჭადრაკის პარტიის ეპიზოდის ანალიზიდან ჩანს, რომ კაცობრიობა მეტაფიზიკურ სათამაშო დაფაზე, ანუ სამყაროში, გამომწყვდეულ შემოქმედის სათამაშოდ მოიაზრება. ამგვარ ეგზისტენციალურ მდგომარეობაში აღმოჩენილი პიროვნება გარემომცველი სივრცის წესების დადგენასა და ცხოვრებაში საკუთარი ადგილის პოვნას

ცდილობს, – სწორედ ეს არის „დისქავერის“ მისიის მთავარი მოტივაცია. ამასთან, ადამიანს გააჩნია შემოქმედის ადგილის დაკავების მწვავე სურვილი. ეს მოთხოვნილება უბიძგებს მას, რომ ბიბლიური დაბადების აქტი გაიმეოროს და საკუთარი სახე და ხატი, თავისი მსგავსი არსება შექმნას. კლარკის ნაწარმოებისთვის ცენტრალური, თვალის სიმბოლიკის ანალიზის შედეგად დადგინდა, რომ ადამიანური პოტენციალის არარეალიზებულობის გამო, მის მიერ შექმნილი ახალი არსება არასრულფასოვანია და დემონური, გამანადგურებელი პოტენციალის მატარებელია. ამასთან, თუ ნაწარმოების მესამე ეპიზოდის ანალიზით არ შემოვიფარგლებით და მიღებულ შედეგებს მთლიან წიგნზე განვაზოგადებთ, მაშინ ცხადი გახდება, რომ კუბრიკისა და კლარკის აზრით, ადამიანის ევოლუციის პროცესის გასაგრძელებლად აუცილებელია ამ ქმნილებაზე დამოკიდებულებისგან თავის დაღწევა.

დამოწმებანი:

- Biblia (ბიბლია (https://www.orthodoxy.ge/tserili/biblia_sruli/sarchevi.php))
- Chernysheva, Tatyana. *Chelovek i Sreda v Sovremennoy Nauchno-fantasticheskoy Literature*. Moskva: izdatel'stvo "mol.gvardiya". 1968 (Чернышева, Татьяна. *Человек и среда в современной научно-фантастической литературе*. Москва: издательство Мол. гвардия, 1968).
- Freedman, C. *Kubrick's "2001" and the Possibility of a Science-Fiction Cinema*. DePauw University. *Science Fiction Studies*. 1998. Vol:25. No.2. <http://www.jstor.org/stable/4240703>.
- Haizinga Iohan. *Homo Ludens-K'atsi Motamashe*. Tbilisi: Mshvidobis, demok'rat'iisa da ganvitarebis k'avk'asiuri inst'it'ut'i, 2004 (ჰაიზინგა, იოჰან. *Homo Ludens-კაცი მოთამაშე*. თბილისი: მშვიდობის, დემოკრატიისა და განვითარების კავკასიური ინსტიტუტი, 2004).
- Karumidze, Zurab. P'ost'sabcs'ota Sakartvelo da P'ost'modernizmi. Arili, 2 Ivlisi, 2010 (ქარუმიძე, ზურაბ. *პოსტსაბჭოთა საქართველო და პოსტმოდერნიზმი*. არილი, 2 ივლისი, 2010. Arilimag.ge. <http://arilimag.ge/ზურაბ-ქარუმიძე-პოსტსაბ-2/>)
- K'asirari, Ernst'. *Ra Aris Adamiani*. Tbilisi: gamomtsemloba „ganatleba“, 1983 (კასირარი, ერნსტ. *რა არის ადამიანი*. თბილისი: გამომცემლობა „განათლება“, 1983).
- K'lark'i, Art'ur. *K'osmosuri Odisea 2001*. Tbilisi: gamomtsemloba „tw'ignebi batumshi“, 2015. (კლარკი, არტურ. *კოსმოსური ოდისეა 2001*. თბილისი: გამომცემლობა „წიგნები ბათუმში“, 2015).
- Maziashvili, Davit. Chvennai Mankanebi. Arili, 17 Noemberi, 2020 (მაზიაშვილი, დავით. *ჩვენნაირი მანქანები*. არილი, 17 ნოემბერი, 2020. <http://arilimag.ge/დავით-მაზიაშვილი-ჩვენს>)

- Novikova, O. V. FENOMEN CHELOVEKA V FILOSOFII ISTORII POSTMODERNIZMA. *VesnikBDU*. 2005 (Новикова, О. В. ФЕНОМЕН ЧЕЛОВЕКА В ФИЛОСОФИИ ИСТОРИИ ПОСТМОДЕРНИЗМА. *ВеснікБДУ*. 2005. <https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/149470/3/45-49.pdf>)
- Patterson, D. W. *Music, Structure and Metaphor in Stanley Kubrick's "2001: A Space Odyssey"*. University of Illinois Press. *American Music*. 2004. Vol:22, No. 3. <https://doi.org/10.2307/3592986>
- Platon. *Zakony*. Moskva: izdatel'stvo AST, 2020 (Платон. *законы*. Москва: издательство АСТ. 2020).
- Powell, Jim. *Derrida for Beginners*. Hyderabad. Orient Blackswan. 2000.
- Raner, Khyugo. *Igrayushchiy Chelovek*. Moskva: izdatel'stvo BBI, 2010 (Ранер, Хюго. *Играющий человек*. Москва: издательство ББИ, 2010).
- Volkov, Vladimir Nikolaevich. SUB"YEKT, LICHNOST', DUKH I DUKHOVNOYe V EPOKHU POSTMODERNA. *Metody i METODOLOGIYA Issledovaniya Kul'turnykh Protsessov*. 2014 (Волков, Владимир Николаевич. СУБЪЕКТ, ЛИЧНОСТЬ, ДУХ И ДУХОВНОЕ В ЭПОХУ ПОСТМОДЕРНА. *методы и МЕТОДОЛОГИЯ исследования культурных процессов*, 2014. <https://cyberleninka.ru/article/n/subekt-lichnost-duh-i-duhovnoe-v-epohu-postmoderna/viewer>)
- [YaleCourses]. *Lecture 6. Biblical Narrative: The Stories of the Patriarchs (Genesis 12-36)* [Video]. Youtube. (2012, December 7). <https://www.youtube.com/watch?v=O89-OaWMkP0&list=PLh9mgdi4rNeyuvTEbD-Ei0JdMUujXfyWi&index=6>

Ani Baidoshvili
(Georgia)

Deconstruction of the Notion of “Human” in Arthur C. Clarke's “2001: A Space Odyssey”

Summary

Key words: deconstruction, postmodernism, science fiction, odyssey.

For the last decade, the topic of Artificial intelligence (AI) has been on the boil. A Few years ago, a significant milestone came about in the history of AI: On November 30, 2022, a new generation of AI chatbots was launched. The brisk evolution of AI technology and the potential risks associated with this development caused utmost concern in one part of a global society. This international uneasiness

resulted in a further rise of heed in the Science Fiction works that deal with the same trope. As a matter of course, "2001: A Space Odyssey" is among such works.

Generally, science fiction examines the notion of "human" by deconstructing it. This process involves juxtaposing humanity with its creations (such as AI computers, Androids, artificially created biological organisms, etc.). In different areas of science, especially literature and philosophy, deconstruction, as a method, was introduced by French philosopher Jacques Derrida. It is also important to note that the researchers from the related fields firmly believe that deconstruction is one of the main characteristics of both Postmodernism and science fiction. In the third episode of "2001: A Space Odyssey", the notion of mankind is deconstructed by setting against one another a human, David Bowman, and an AI supercomputer, HAL 9000. To adequately dissect and interpret the episode, it is crucial to consider both: "2001: A Space Odyssey" the book written by prominent sci-fi writer Arthur C. Clarke, and the movie version of it by Stanley Kubrick, simultaneously.

What is human?— this issue has been troubling philosophers of all generations ever since the beginning of the history of mankind. Christianity situates humanity in the center of the universe, declaring its uniqueness. As an exceptional being created by an omnipotent god, the human race has the unquenchable urge to replace the deity by replicating the act of divine creation. It could be viewed as one of the prime inducements behind mankind's quest to bring into being a creature of superior intellectual abilities.

Unlike Christianity, Postmodernism and Science Fiction regard man as an entity of trifling importance. Humans are thrown into existence without an initial purpose. Postmodernism views the inner world of a man to be decentralized. This results in a complete denigration of notions such as "personality" and "self." According to postmodern thought, a person is a sum of different social roles a.k.a masks.

The third episode of the "Odyssey 1" begins with the introduction of the "Discovery" crew. The dividing margin between humans and nonhumans is fading away right from the beginning as the supercomputer HAL 9000 is regarded as "He" instead of "It" by his crewmates. In the book, as well as in the movie, HAL is personified as an electronic eye. It is important to note, that an eye is a paramount symbol in Christianity which denotes God himself. Hence, HAL's eye is red, which gives the computer a hellish appearance. It leads to the conclusion that because of not having finalized its spiritual development, mankind is incompetent to recreate the act of divine creation and therefore, gives birth to a diabolical being that is only a simulacrum, not a mirror image of its begetter.

Culturology and Theology consider the process of playing a game as a special form of interaction between deity and man, as religious rituals (for example, communion) are viewed as a kind of game. On the other hand, humankind and AI interact through games as well. In "Odyssey 1" Hal demonstrates an uncanny ability to beat his human colleagues in chess. This fact shifts the binary opposition, in doing so placing the computer in the center of the new system. In the movie, Stanley Kubrick connects the game of chess with the HAL 9000's main leitmotiv, namely lie, as HAL beats his human colleague by deceiving him. In Christianity, truth is considered to be the God itself, while a lie is something of the opposite of God. This tendency further highlights the fact that the computer is just a simulacrum.

In the final part of the third episode, the border between humans and robots vanished without a trace. In the scene of Hal's lobotomy, Dave Bowman demonstrates dispassionate judgment and determination in his actions. On the contrary, Hal is overwhelmed with fear of his inevitable "death." The scene demonstrates the merging of some human characteristics that are usually considered to be opposites.

HAL's lobotomy has grave importance for the overall plot. The main topic of Clarke's and Kubrick's work is the evolution of the human race. In the initial stages of this process, mankind learned to dominate the outside world by wielding tools, such as sticks and stones. Those primitive tools later develop to the stage of Supercomputers such as HAL 9000. As time passed, humans became too dependent on these tools. According to Clarke and Kubrick, the ultimate stage of evolution can only be reached if humans learn to overcome this dependence.