

Pertti Grönholm ja Kimi Kärki

Pertti Grönholm, dosentti,  
yleinen historia, Turun yliopisto  
Kimi Kärki, dosentti, kulttuuri-  
historia, Turun yliopisto

# AVARUUDESSA KONEKAAN EI KUULE HUUTOASI

## Ihmisen ja keinoälyn dialogi kolmessa vuosien 1968–1979 tieteiselokuvassa



*Artikkelin kirjoittajat tutkivat kolmea tieteiselokuvaa: 2001: Avaruusseikkailu, Pimeä tähti ja Alien – kahdeksas matkustaja, joiden yksi keskeisistä teemoista on älykkään koneen ja ihmisen välinen vuorovaikutus. Kirjoittajat erittelevät elokuvien ihmisten ja koneiden muodostamia suljettuja yhteisöjä, erityisesti keinoälyn ja miehistön suhteita ja dialogia. Kirjoittajat tarkastelevat elokuvia yhtäältä tekijälähtöisesti, keskittyen niiden tulevaisuuskuviin sisältyviin kysymyksiin, varoituksiin ja uhkakuviin sekä toisaalta tarkastelemalla keinoälytematiikkaa suhteessa elokuvien omaan historialliseen kontekstiin. Keinoälytematiikan kautta elokuvantekijät ovat käsitelleet laajoja kysymyksiä, jotka liittyvät ihmisyyden eri puoliin, kuten tiedonjanoon ja uteliaisuuteen, ihmislajin ekspansiivisuuteen, taloudellisen hyödyn tavoitteluun, väkivaltaisuuteen ja sosiaalisiin valtasuhteisiin. Samalla elokuvat esittävät kysymyksiä koneiden ja ihmisten rajojen hämärtymisestä, toiseuden kokemuksista sekä keinoälyyn liitetystä pelon, pyhyiden ja kiehtovuuden ja ylevän teemoista.*

### Keinoäly 1900-luvun tieteiselokuvissa

Tieteiselokuvien puhuvat koneet, kuten robotit ja tietokoneet, ovat kuvitelmia, jotka spekuloiivat ihmisen ominaisuuksia jäljittelevän tekniikan mahdollisuuksilla. Tarkastelemme artikkelissa kolmea keinoälyä kuvaavaa 1960- ja 1970-luvun elokuvaa niiden teknologiseen mielikuvitukseen sekä tietotekniikan ja robotiikan kehitykseen liittyneiden uhkakuvien ja mahdollisuuksien näkökulmista. Teokset ovat edustavia esimerkkejä puhuvien koneiden läsnäolosta aikansa populaarikulttuurissa. Avaruusmatkailu teemana oli 1950-luvulta 1980-luvulle saakka supervaltojen kulttuurisen ja poliittisen kamppailun kenttä ja ruokki mielikuvitusta. Etenkin länsimaissa ihmiset kaipasivat teknisen kehityksen inspiroimia visioita tulevaisuudesta. Toiveiden ohella kilpajuoksu avaruuteen ja vastakkainasettelu tuottivat silti myös tulevaisuuden tekniikkaan liittyviä pelkoja ja uhkakuvia (Hantke 2003, 523–524; ks. myös Stableford 2003, 15, 25–26; Spinrad 1990, 84, 219–220).

Tieteiselokuvat luovat spekulatiivisen diskursiivisen tilan, jonka katsoja tunnistaa ja jossa hän alkaa tulkita näkemäänsä ja kuulemaansa suhteessa omaan käsitykseensä todellisuudesta. Tässä prosessissa tärkeää eivät ole vain teoksen tekijöiden intentiot, vaan myös yleisön kyky suhteuttaa havaintonsa ja kokemuksensa reaali maailmaan ja pitää näkemäänsä mahdollisena. Nähty ja kuultu tulkitaan jatkeena omalle ajalle ja elämälle. Arkiajattelussa ja usein myös taiteessa tämä tapahtuu sekä tunnistamalla analogisia suhteita asioiden välillä että ekstrapoloimalla muutosta havaintojen mukaan. (Hantke 2003, 520–521.)

Analogisessa ajattelussa uudet ja vieraat asiat otetaan haltuun vertaamalla niitä tuttuihin ilmiöihin ja tunnistamalla niiden olemuksellisesti samankaltaisia piirteitä. Ekstrapolointi sen sijaan pohjautuu olettamukseen, että tähän mennessä havaittu kehitys jatkuu samanlaisena tulevaisuudessa ja tuottaa ilmiöitä, joiden kehityskaari on tunnistettavissa havaitun ilmiön piirteistä. Käytännössä tämä tapahtuu siten, että todetaan havaintojen väliset laadulliset tai määrälliset erot, minkä jälkeen tuoreinta havaintoa muutetaan erojen mukaisesti. Toisin sanoen oletetaan, että viimeisen havainnon jälkeen tapahtuvaksi kuviteltu kehitys jatkaa samaa trendiä (Routio 2007).

”21. vuosisadan teknoutopistit palvovat Teknologia-jumalaa ja levittävät tekoälyn, robotiikan, bioniikan, kryoniikan, virtuaalitodellisuuden, bioteknologian ja nanoteknologian ilosanomaa. He omaksuvat vakaumuksen *ex machina libertas* – teknologia vapauttaa meidät – ja saarnaavat teknologismien uskonnollista dogmaa.” (Dinello 2005, 18.) Tekniikan kytkeytyminen tunteisiin, arvoihin ja maailmankuviin on voimallinen ja yhteiskuntaa muovaava ilmiö. Tieteiselokuvissa ”ihminen” on usein neuvottelun kohde ja ihmisyyden rajoja etsitään posthumanistisen ja tulevaisuuden ihmistä muokkaavien teknologioiden kuvittelun kautta – tieteiselokuvien kuvastot myös aktiivisesti muokkaavat käsityksiämme esimerkiksi orgaanisen ja synteettisen, maskuliinisen ja feminiinisen, alkuperäisen ja kopion sekä inhimillisen ja epäinhimillisen suhteista. Siten tieteiselokuva on kuin kesken oleva neuvottelu, enemmän mahdollisuuksien diskursiivinen tila kuin jäykkä genre (Johnstone 2016, 239; Caeners 2018, 199–200; ks. myös Bess 2017, 72). Esimerkiksi tieteisfiktio, niin kirjallisuus, elokuvat kuin sarjakuvat, on osallistunut ihmiskone- ja robotiteeman kautta koko 1900-luvun keskusteluun siitä, mitä on olla ihminen. Kuten Roberts (2016, 14–15) toteaa, tekniikan kehitys on muovannut käsityksiämme ihmisyydestä koko viimeisen vuosisadan ajan ja tekee sitä parhaillaankin voimakkaasti. Nyt olemme tilanteessa, jota tieteisfiktio on ”ennustanut” koko tuon ajan: koneet palaavat osaksi ihmisyyttä ja myös keskusteluun ihmisyydestä ja sen tulevaisuudesta.

Tutkimuskohteina ja artikkelin pääaineistona ovat elokuvat *2001: Avaruusseikkailu* (Stanley Kubrick: *2001: A Space Odyssey*, USA 1968), *Pimeä tähti* (John Carpenter: *Dark Star*, USA 1974) ja *Alien – Kahdeksas matkustaja* (Ridley Scott: *Alien*, USA/UK 1979). Kysymme, miten ja millaisena keinoäly esitettiin näissä teoksissa, millaisia keinoälyn kehitykseen liittyviä ongelmia ja mielikuvia elokuvat käsittelivät, ja mitä elokuvan tekijät mahdollisesti pyrkivät sanomaan, elokuvien historiallinen syntykonteksti huomioon ottaen. Väitämme, että näiden elokuvien kaltaiset populaarikulttuurin tulevaisuuskuvitelmat, joita on tuotettu paljon, avaavat myös tekniikan kulttuurihistoriaan sellaisen ikkunan, jota ei ole systemaattisesti eikä laajamittaisesti hyödynnetty esimerkiksi keinoälyn ja ihmisen suhdetta tutkittaessa. Tämän pyrimme osoittamaan analysoimalla sitä, millaiseksi elokuvien keinoälyt on visioitu ja millaista on niiden puheeseen perustuva viestintä. Elokuvat kertovat kukin oman aikansa

teknologiseen kehitykseen ja valtapyrkimyksiin kiinnittyvistä odotuksista, toiveista ja peloista sekä yhä ajankohtaisista keinoälyyn liittyvistä eettisistä kysymyksistä, kuten siitä, onko koneella lupa tappaa tai vahingoittaa ihmistä. Kohteena olevat elokuvat ovat osa oman syntyäikansa tekniikkakriittistä kulttuurikeskustelua.

Muuta tutkimusaineistoa ovat elokuvien tekijöiden julkaistut haastattelut ja biografinen kirjallisuus. Käyttämämme tutkimus on monitieteistä; elokuvien keinoälyjä ja androideja on pohdittu niin tietotekniikan ja viestinnän tutkimuksen kuin elokuva- ja mediatutkimuksen näkökulmista. Historiantutkijoina hyödynnämme aineiston lähianalyyysissä kulloinkin niitä tutkimuksia, jotka tuottavat ongelmamme kannalta relevantteja kysymyksiä sekä – joskus keskenään risteäviäkin – tulkintoja elokuvista.

Elokuvia yhdistää se, että niissä kaikissa ollaan matkalla avaruusaluksella. Suljettu yhteisö koostuu ihmisistä, jotka ovat täysin tekniikan armoilla, mikä mahdollistaa ihmisen ja koneen vuorovaikutustilanteiden simulaation rajatessa ja äärimmäisen dramaattisissa tilanteissa. Puheesta tulee merkityksillä ladattua ja ihmisen ja koneen viestinnästä elintärkeä kysymys selviytymiselle tyhjässä kylmyydessä. Tyyllilajeiltaan elokuvat ovat erilaisia. *2001: Avaruusseikkailu* pyrkii tieteelliseen uskottavuuteen ja pitäytyy minimaalisen toteavassa kerronnassa. Elokuvan yhteisö koostuu tiedemiehistä, jotka on valittu viestimään vieraan älyn kanssa, apunaan katsojille erehtymättömänä esitelty tekoäly HAL-9000, jonka mielen järkkyminen muodostuu käännteentekeväksi matkan kannalta. *Pimeä tähti* on tekijöidensä satiiri edellisestä; se kuvaa ihmisten ja koneiden yhteisön sisäistä vuorovaikutusta absurdismien ja huumorin kautta. *Dark Star* -alus on käytännössä oman onnensa nojassa, minkä vuoksi miehistön jäsenten eksentriset luonteenpiirteet korostuvat ja viestinnän ongelmat heikentävät työmoraalia ja sosiaalista koheesiota. *Alien – kahdeksas matkustaja* on kauhuelokuva, joka pyrkii tunkeutumaan katsojan alitajuntaan, intiimin pelon ja seksuaalisuuden alueille. Elokuvan yhteisö koostuu kuljetusalan ammattilaisista, jotka kohtaavat äärimmäisen vihamielisen ja olomuotoaan alati muuttavan muukalaisen.

Diskursiivisina tiloina elokuvat kuitenkin eroavat toisistaan. *2001: Avaruusseikkailu* rakentaa analogioita esihistoriallisten hominidien maailmasta 2000-luvun ihmisen maailmaan, esimerkiksi työkalujen käytön sekä ihmisen väkivaltaisuuksien ja uteliaisuuden kautta. Sen sijaan elokuvan päätösjakso siirtää katsojansa varoittamatta toiseen aika-avaruuteen, joka kuvaa vieraan älyn suunnittelemaa ihmislajin hyppäystä korkeammalle kehitystasolle. HAL-9000:n osalta katsojan on kuitenkin vaivatonta asettua elokuvan odotushorisonttiin, jonka mukaan avaruusmatkailu vaatii oppivia, viestiviä ja autonomisia ohjausjärjestelmiä, vaikka 1960-luvun avaruuslennoilla sellaisia ei ollutkaan käytössä.

*Pimeä tähti* -elokuvassa tekijät ekstrapoloivat paitsi keinoälyn, avaruuden kolonisaation ja väkivallan käytön kehitystä, myös sitä, miten ihmisen mukavuudenhalu, välinpitämättömyys, vieraantumisen ja pakkomielleet ilmenevät tulevaisuuden ihmisissä ja jopa keinoälyssä. Carpenterin elokuvan tulevaisuusanalogiat perustuvat Kubrickin historiallisten ja myyttisten harppausten sijaan 1970-luvun alun Yhdysvaltojen yhteiskunnallisten ristiriitojen kokemustilaan, mikä kuvastuu miehistön olemuksessa ja toiminnassa sekä elokuvan intertekstuaalisissa viittauksissa. Elokuvan keinoälyt ovat naurun kohde muun muassa siksi, että niiden esikuva, HAL-9000, on *Pimeässä tähdessä* jaettu Dr. Jekyll ja Mr. Hyde -tyyppisiksi, keskenään vastakkaisiksi konepersooniksi.

*Alien*-elokuvan maailma on rakennettu siten, että katsojat pyritään kognitiivisesti ja emotionaalisesti sitouttamaan elokuvan maailmaan, ennen kaikkea Nostromo-aluksen miehistöön. Sekä katsojan uppoutuminen kertomukseen että elokuvan aistillinen immersio perustuvat paitsi realistisen uskottavuuden vaatimukset täyttäviin ihmishahmoihin, myös siihen, miten uskottavaksi draaman päänäyttämö eli avaruusalus on rakennettu. Kuten Hantke (2003, 525–526) toteaa, Scott ja käsikirjoittajat ovat tarkoituksellisesti luoneet tulevaisuuden, jonka historia ulottuu katsojien omaan kokemustilaan ja siten mahdollistaa elokuvan uskottavuuden ehtona olevan odotushorisontin. Tämä näkyy paitsi infrastruktuurin kuluneisuutena, myös eri aikakausia edustavien ja tunnistettavien esineiden kombinaatioina. Myös elokuvan keskenään erilaiset keinoälyt ovat olemassa elokuvan maailmassa historiallisina laitteina, joista toinen selvästi ekstrapoloi HALin kaltaisen ubiikin järjestelmän kehitystä ja toinen androidin kehitystä.

Kaikkien kolmen elokuvan tekijät ovat paneutuneet siihen, miten tulevaisuuden keinoäly puhuu ja millainen kokemus viestintä sen kanssa on. Elokuvien äänisuunnittelu on ollut tässäkin suhteessa huolellista. Kubrick oli tunnetusti perfektionisti; diegeettisiä eli kertomuksen sisäisiä ääniä kuullaan vain tiloissa, joissa on ilmaa. HAL-9000 on silmineen ja korvineen läsnä lähes kaikkialla aluksessa. Sen ääni on rauhallinen, ajaton ja tilaton, mutta selvästi maskuliininen. Myös Carpenter ja Scott ovat kiinnittäneet puhuvien koneiden ääneen paljon huomiota; Carpenter rakentaen kaksi viestinnällistä antiteesiä HALille ja Scott käsikirjoittajineen jättämällä puhekyvyn keskustietokoneelta kokonaan pois ja antamalla sen ihmistä muutenkin hämäävästi muistuttavalle androidille.

Keinotekoinen ihminen ja sen ominaisuudet ovat itsessään pelkojen ja lumoutumisen kohteita ja sellaisina läsnä jo homeerisessa epiikassa (Hefaisoksen automaattit), Paracelsuksen teksteissä (*homunculus*), *Kalevalassa* (Ilmarisen hopeinen ja kultainen vaimon korvike), juutalaisessa Golem-tarinassa ja goottilaisessa kauhuromantiikassa (Frankensteinin hirviö). Siihen on aikojen kuluessa kohdistettu niin utooppisia toiveita kuin dystooppisia pelkoja. Keinoäly on yhtäältä ”toinen” suhteessa meihin, mutta toisaalta se on meidän kuvamme; me projisoimme ihmismäisiin koneisiin pyhyiden ja jumalallisuuden ominaisuuksia, vaikka ne ovat omia luomuksiamme (Geraci 2007, 961, 976; Bess 2017, 80–82; Männistö-Funk & Sihvonen 2018, 48–52; Nivala 2019, 19–20).

Puhuvien koneiden tematiikka liittyy käsittelemämme elokuvat teknistieteellisen fiktion jatkumoon, jossa on kysytty ihmisen teknisen edistyksen rajojen perään. Kun ihmisen rakentamat koneet alkavat ylittää hänen fyysiset ja kognitiiviset kykynsä, on syytä pohtia, alkaako ihminen tulkita paitsi itseään ”jumalana” myös liittyy omassa hybriksessään teknologiaansa ”jumalallisia” tai ainakin uskonnollisia piirteitä? Erityisesti *2001: Avaruusseikkailu* on vaikuttanut teknoutopistisen transhumanistisen liikkeen ajatteluun (Hutton 2012; transhumanismista ks. Hollinger 2011, 268; Pruchnic 2014, 167; Kärki 2017).

## **Pelokas psykopaatti evoluution umpikujalla (2001: *Avaruusseikkailu*)**

*Keinoäly muuttuu työkalusta ihmisen kilpailijaksi*

*2001: Avaruusseikkailu* -elokuvan vaikutus näkyy lähes koko myöhemmässä tieteiselokuvan genressä. Käsikirjoituksen laativat Kubrick ja Arthur C. Clarke, jonka novelliin ’The Sentinel’ (1948) elokuva löyhästi perustuu. Elokuva piirtää



kaaren ihmiskunnan alkuhämäristä 2000-luvun alkuun. Maapallon ulkopuolinen äly, joka esiintyy elokuvassa mustan suorakulmisen särmiön muotoisena monoliittina ja nopeuttaa ihmisen evoluutiota muun muassa antamalla hominideille kyvyn valmistaa työkaluja. Hominidien maailmasta siirrytään pian Maan kiertoradalle ja Kuuhun, josta 2000-luvun ihminen löytää pinnan alle haudatun monoliitin. Sen viitoittamana avaruusalus Discovery miehistöineen lipuu kohti Jupiterin kiertorataa valmiina kontaktiin vieraan älyn kanssa. Suuri osa elokuvasta keskittyy matkaan, joka on nimetty jaksoksi 'Jupiter Mission'. Paradoksaalista, mutta samalla tarkoituksellisen ironista elokuvassa on se, että vaikka sen teemana on sekä vieraan älyn että ihmisen rakentaman keinoälyn kohtaaminen, on puhetta elokuvassa hyvin vähän. Kubrick ja Clarke pyrkivät audiovisuaaliseen realismiin, vaikka elokuvan teema onkin filosofinen ja sen unenomainen loppujakso jättää suuren mysteerin avoimeksi.



Kubrickin elokuvassa keinoälyn katse yltää lähes kaikkialle avaruusaluksen sisällä. Elokuvajuliste (Bob McCall). Kuva: IMDb.

Elokuvassa 2000-luvun alun kokemustilaan kuuluu ihmisen vuorovaikutus autonomisten ja itsetietoisten keinoälyjen kanssa. Discoveryn toiminnoista huolehtii HAL-9000-tietokone (äänenään Douglas Rain), keinoäly, joka ei ole koskaan tehnyt virheitä. Silti HAL joutuu epäluulojen ja pelon valtaan ja lopulta murhaa neljä miehistön jäsentä. Ainoastaan David Bowman (Keir Dullea) välttää tämän kohtalon. Hän sammuttaa HALin ja vie alkuperäisen tehtävänsä päätökseen ilman keinoälyä (Kärki 2019).

Aiemmassa tutkimuksessa HAL-9000-tietokone on usein nähty eräänlaisena Frankensteinin hirviönä, ihmisen kokoamana, mutta emotionaalisesti kehittymättömänä ja eksistentiaaliseen kriisiin ajautuneena, jopa psykoottisena olentona (Shelton 1987). Sen on myös tulkittu kuvastavan ihmiskunnan seuraavaa evolutiivista askelta kohti täysin digitaalista ja algoritmista elämää (Midbon 1990, 7–12). Lisäksi HAL on kykyineen herättänyt pohdintoja supertietokoneiden metaforisesta jumalallisuudesta: kumpuavatko pyrkimykset rakentaa ihmistä älykkäämpi kone samasta tarpeesta, joka on tuottanut mytologioiden ja uskontojen jumalolennot? (Wheat 2000.)

Ennen 2000-luvun alkua elokuvan kysymykset koneen ja ihmisen vuorovaikutuksesta eivät saaneet juuri huomiota tutkijoilta, mutta pohdinnat keinoälyn tunteista ja itseymmärryksestä sekä koneen toimijuuteen liittyvistä ongelmista nostivat HALin uudelleen esiin vuosituhannen vaihteessa. Elokuvassaan Kubrick kysyy, mitä tapahtuu, kun viestintä koneiden kanssa epäonnistuu. Nofzin ja Vendyn (2002) mukaan kysymys vaatii tällaisten puheenvuorojen huolellisempaa punnintaa, sillä puhuvat ja puhetta ymmärtävät koneet ja laitteet ovat jo keskuudessamme. Itsetietoinen HAL onkin tutkijoiden mukaan ehkä elokuvan kaikkein osuvin ennustus tekniikan kehityksestä ja ihmisen evoluutiosta (Nofz & Vendy 2002, 27–28). Kubrick kertoi vuonna 1969, että hän ja Clarke yrittivät rakentaa uskottavan kertomuksen maailmasta, jota kansoittavat ihmisten lisäksi koneolennot, jotka olisivat jopa älykkäämpiä kuin ihmiset ja joilla olisi oppimiseen ja itseymmärrykseen perustuva potentiaali kehittyä tunteviksi persooniksi (Gelmis 1970). Tähän teemaan Kubrick palasi vielä myöhemminkin, *A.I. – Tekoäly* -elokuvan (*A.I. – Artificial Intelligence*, USA 2001) käsikirjoituksessa, jonka ohjaaminen jäi kuitenkin Steven Spielbergille.

HAL-9000 kokee olevansa erehtymätön. Tilanteessa, jossa sen on valittava oman identiteettinsä ja rajallisuutensa tunnustamisen välillä, se päättää ottaa ”jumalallisen” roolin ja surmata aluksen miehistön. Koska HAL jo säätelee aluksen kaikkia toimintoja, mukaan lukien horrokseen vaivutettujen tutkijoiden elintoiminnot, askel on teknisesti helppo ottaa. HAL tappaa astronautti Frank Poolen (Gary Lockwood) jälkeen myös tiedemiehet, tehtävän kannalta tärkeimmät ihmiset. HAL koki, että sen tulee viedä tehtävä päätökseen viime kädessä itsenäisesti, mutta murhien lopullinen syy tai motiivi jää epäselväksi.

Elokuvan yksi keskeisistä teemoista on keinoälyn tuottama uhka ihmisille, kun siihen ohjelmoidut normit tai eettinen harkinta pettävät. Kubrick on todennut haastattelussa, että HAL on älyltään ihmisen yläpuolella, ja että oppiessaan sille kehittyy vääjäämättä tunteita. Mutta koska se ei voi hyväksyä todisteita omasta erehtyvyydestään, siitä tulee vainoharhainen ja pelokas. HAL on lopulta yhtä ristiriitainen kuin ihminen. (Gelmis 1970; ks. myös Kärki 2019, 250–252). Lankeemuskertomus vertautuu antiikin myytteihin ihmisille kateellisista jumalista. Jos Bowman on jousimies (Odysseus), onko HAL antiikin draaman inhimillinen jumalhahmo vaiko vain oman luolansa kyklooppi? (Vrt. Wheat 2000.) Johonkin tällaiseen viittaa se, että HAL ei kestä sitä, että sitä itseään puutteellisemmat olennot kyseenalaistavat sen käsityk-

sen virheettömyydestään. Lisäksi ihmiset juonittelevat HALia vastaan sen kuulemattomissa ja vaarantavat tehtävän, josta se kokee olevansa vastuussa.

Kubrickin tarinassa ihminen luo koneen työkalukseen ja omaksi kuvakseen. Kyseessä on Clarcken ja Kubrickin ”evoluutiomyytin” keskivaihe, jossa ihminen on riippuvainen teknologiasta. Kaikkea säätelee taustalla vieras äly, mutta ihmiskunta ottaa itse kehitysaskelensa. Mediateoreetikko Friedrich Kittler tulkitsi vuonna 2007 pitämällään luennolla HALin olevan *Übermensch*, yli-ihminen. Sitä se kyvyiltään tavallaan onkin, mutta Kittlerin mukaan tekoälyn oppiminen valehtelemaan nostaa sen ”nietzscheläiseen loistoon”. Nietzschen yli-ihminen palautuu kuitenkin ihmisen ideaan, ei sen itsensä ylittävään tekniikkaan. Siten elokuvan kamppailu, jossa ihminen lopulta voittaa koneen eli vääristyneen kuvan itsestään, on itse asiassa lähempänä Nietzschen ajatusta kuin Kittlerin tulkintaa siitä (Pearson 1997, 14; Dinello 2005, 98; Kittler 2012, 424–426). Ihmiselle on jätetty alukseen materiaallinen, älyn kehollisuuteen perustuva takaportti: kekseliäs ja päättäväinen Bowman pääsee ilmalukon kautta alukseen HALin vastusteluista huolimatta ja sammuttaa kuolemanpelon valtaaman keinoälyn. Kubrickin visiossa älykäs teknologia on kilpailija, joka täytyy voittaa, aivan kuten hominidi aiemmin oli lyönyt kilpailijansa reisiluun avulla.

Eloojäämiskamppailussa ihmisyytensä löytänyt Bowman kulkee ”tähtiportin”, avaruuden madonreiän läpi ja syntyy evoluution seuraavalle askelmalle, symbolisen puhtaaksi ja messiaaniseksi ”tähtilapseksi”. Ihmiskunta ei siis taannu ihmiskoneiksi, vaan jatkaa matkaa kohti kosmista ymmärrystä (Dinello 2005, 99; Caldwell 2010, 136; Kärki 2019, 253).

Myös ydintuhon uhka on läsnä elokuvassa, sen kuuluisassa leikkauksessa hominidin ilmaan heittäjästä luusta ydinaseilla varustettuun avaruusaluukseen eli aseesta aseeseen. Käsikirjoituksessa kertojaääni paljastaa alusten sotilaallisen luonteen ja tarinan lopussa ”tähtilapsi” Bowman tuhoaa satelliittiaseet. Kubrick kuitenkin hylkäsi kertojaäänen ja dramaattisen loppuratkaisun ja ainoastaan vihjaa suurvaltajännitteisiin alkupuolen dialogeissa. (Walker 2000, 192.)

Kubrickin kritiikin kärki ei tässä elokuvassa ole tekniikan kytkeytymisessä ihmisen väkivaltaisuuteen ja vallanhaluun, vaan pikemminkin siinä, että tehdessään koneista itsensä kaltaisia ihminen luovuttaa yhä enemmän päätösvaltaa ja vastuuta koneille. Ongelmat liittyvät paitsi eettistä harkintaa vaativiin päätöksiin myös siihen, että oppiva ja itsetietoinen, persoonaksi rakennettu keinoäly saattaa HALin tavoin alkaa kokea samanlaista ahdistusta, vainoharhaisuutta ja kaikkivaltiutta kuin todellisuudesta vieraantunut ihminen.

#### *Jutustelu vaihtuu hämäykseen, valehteluun ja vaikenemiseen*

2001: *Avaruusseikkailussa* on puhetta vain 39 minuuttia, mikä on alle kolmasosa elokuvan kestosta. Kubrickin elokuvaa on pidetty juonellisesti ohuena ja pääosin ei-verbaalisena. Ohjaaja itsekkin on korostanut elokuvan olevan audiovisuaalinen elämys (Agel 1970, 328). Silti esimerkiksi Nofz ja Vendy pitivät teosta tärkeänä, koska se on ensimmäinen tieteiselokuva, joka käsittelee ihmisen ja koneen viestintää vakavasti, ja erityisesti siksi, että fiktion keinoäly osaa havainnoida ihmisen tunteita, kyseenalaistaa heidän ratkaisujaan sekä rohkaista heitä pyrkimyksissään ja jäljitellä empatiakykyä (Nofz & Vendy 2002, 27–29).

Elokuvan ’Jupiter Mission’-jakson draamallinen jännite syntyy HALin ja aluksen kaksihenkisen miehistön välille. Jakson alussa Bowman ja Poole



huolehtivat aluksen rutiineista ilmeettömästi ja vähäeleisesti. HAL keskustelee miehistön kanssa tavalla, joka luo vaikutelman paitsi oppivasta ja itsetietoisesta, myös miehistön tunteita havainnoivasta ja käsittelevästä sekä – mikä tärkeintä – tunteisiin itsekin kykenevästä keinoälystä. HAL ilmaisee kokevansa luottamusta, nautintoa, innostusta, ylpeyttä, salamyhkäisyyttä, hämmästyttä, itseihailua, epärehellisyttä ja pelkoa (Dinello, 2005, 98–99; ks. myös Wheat 2000). Vaikutelma itsetietoisesta yksilöstä välittyy katsojalle siitä huolimatta, että HALia esittäneen Douglas Rainin vuorosanat tallennettiin erikseen; hänellä ei ollut tietoa dialogin toisen osapuolen vuorosanoista (Nofz & Vendy 2002, 29).

Eräessä kohtauksessa BBC:n toimittaja Amer haastattelee Bowmania ja Poolea heidän suhtautumisestaan keinoälyyn. Haastattelijan huomio kohdistuu HALin inhimillisiin ominaisuuksiin. Amer kysyy HALilta, tunteeko se koskaan luottamuksen puutetta kykyihinsä ja kokeeko se turhautumista siksi, että se on riippuvainen ihmisten tekemistä päätöksistä. Molempiin kysymyksiin HAL vastaa kieltävästi, lisäksi se vakuuttaa nauttivansa työskentelystä ihmisten kanssa. Amer kysyy miehistöltä, miltä tuntuu työskennellä koneen kanssa, joka käyttäytyy ikään kuin sillä olisi tunteita. Bowmanin mukaan kyse on ohjelmoidusta mallista, jonka tarkoitus on helpottaa viestintää miehistön kanssa. Mutta samalla hän myöntää, että loppujen lopuksi on mahdotonta sanoa, tunteeko HAL todellisia tunteita vai ei (2001: *Avaruusseikkailu* 1968, 58:24–1:00:54).

Kubrick ja Clarke olettivat, että ihmiset alkavat lähitulevaisuudessa suhtautua puhuvaan keinoälyyn kuin inhimilliseen olentoon, kunhan se pystyy ilmaisemaan tunteitaan ja itsetietoisuuttaan. Tämä tulee esiin kohtauksissa, joissa HAL tekee havainnoja miehistön mielialasta ja tunnetiloista ja käyttää myös omiin tunteisiinsa viittaavia ilmaisuja. Elokuva vihjaa silti, että uskottava emotionaalisen koneen vaikutelma voisi syntyä, vaikka ihmiset ymmärtäisivät tunteiden johtuvan ihmisen käyttäytymistä jäljittelevistä algoritmeista. (Nofz & Vendy 2002, 28–29; ks. myös Gelmis 1970.) Nofz ja Vendy (2002, 33–37) pohjivat sitä, edellyttävätkö tunteet ihmisen kehoa ja itsetietoisuutta. Ja olisiko sillä lopultakaan eroa, syntyvätkö tunteet virtapiirien ja algoritmien kautta vaiko aivojen materiaalisesta perustasta? Vaikka he eivät anna vastauksia, he näkevät Kubrickin elokuvan varoituksena siitä, mitä voi tapahtua, jos tunneherkkä keinoäly kohtaa ihmisen, joka peittelee tunteitaan.

Tästä hyvänä esimerkkinä on kohtaus, jossa HAL alkaa keskustella Bowmanin kanssa matkaan liittyvistä ”äärimmäisen oudoista asioista” (”extremely odd things”), huhuista ja tarinoista. HALin lauseet sisältävät tunteisiin ja niiden käsittelyyn liittyviä ilmaisuja, kuten ”melodramaattinen vire” (”melodramatic touch”). Bowman ei halua osallistua HALin pohdintaan eikä vastata tämän uteluihin hänen mielentilastaan. Bowman välttää ajatustensa ja tunteidensa paljastamisen toteamalla olevansa kykenemätön vastaamaan. HAL myöntää kysymystensä liittyneen rutiininomaiseen raporttiin miehistön mielentiloista. Tämän jälkeen se vaihtaa puheenaihetta ja kertoo saaneensa tiedon viallisesta komponentista (2001: *Avaruusseikkailu* 1968, 1:04:43–1:07:00).

Vaikka keinoäly puhuu virheetöntä kieltä ja osaa sanoittaa tuntemuksiaan, sen luotettavuus ei ihmisen näkökulmasta ole silti täydellinen. Huolimatta HAL-9000-sarjan ”idiotivarmuudesta”, HALin tekemät virheet tuhoavat lopulta ihmisen ja koneen välisen luottamuksen. Inhimilliseltä kuulostavat pohdinnat ja vakuuttelut saavat Bowmanin ja Poolen epäilemään HALin tarkoituksiperiä entistäkin enemmän. Koneen algoritmisen ”ihmismäisyys” tuottaa epäluottamusta, outoutta ja pelkoa, mikä kärjistyy eloonjäämiskamppailuksi.



Kubrickin mukaan astronautit reagoivat täysin rationaalisesti ja realistisesti keinoälyyn, joka ei myönnä viallisuuttaan eikä luota ihmisiin (Gelmis 1970). Miehistön jutustelu HALin kanssa muuttuu varovaisuudeksi, vaikenemiseksi ja lopulta dialogi katkeaa kokonaan. Yhteys palautuu lopussa hetkeksi, kun Bowman on selviytynyt voittajaksi.

Viimeisenä tekonaan HAL yrittää suostutella Bowmanin luopumaan aikeistaan sulkea sen korkeimmat kognitiiviset toiminnot. Aluksi se vetoaa oikeuteensa tietää, mitä Bowman suunnittelee. Sitten se yrittää vakuuttaa Bowmanin siitä, että se ymmärtää virheensä ja pystyy korjaamaan käytöstään. Seuraavaksi HAL kertoo tuntevansa olonsa paremmaksi. Pian se pyrkii horjuttamaan Bowmanin itseluottamusta väittämällä hänen olevan tunteidensa vallassa. Ja vielä kerran HAL vetoaa ymmärrykseensä omista virheistään ja siihen, että se kykenee palauttamaan toimintakykynsä. Puhe ei tehoa vaikenevaan Bowmaniin. Lopulta HAL on yksin oman eksistentiaalisen kauhunsa kanssa. Hiipuvalla äänellään se sanoo: "Lopeta. Lopettaisitko, Dave. Ole hyvä ja lopeta, Dave. Lopeta, Dave. Minua pelottaa. Minua pelottaa, Dave. Dave, tajuntani katoaa. Tunnen sen. Tunnen sen. Tajuntani katoaa. Siitä ei ole epäilystäkään. Minä tunnen sen. Minä tunnen sen. Minä tunnen sen. Minua pelottaa. Minua pelottaa." (2001: *Avaruusseikkailu*, 1968, 1:45:30–1:49:15. Lainauksen käännös kirjoittajien).

HALin lauseissa kuvastuu koneen yritys vedota myötätuntoon ja anteeksiantoon. Ne myös kertovat tietoisuuden sammumisesta, mikä vertautuu ihmisen aivotointojen patologiseen rappeutumiseen ja minän taantumiseen. Bowmanin piinallisen hitaasti suorittama HALin kognitiivisten toimintojen alasajo on elokuvan keskiosan päätepiste. Kubrick ei anna vastausta kysymykseen, onko HAL itsetietoinen ja tunteva olento, vai toimiiko se ennalta ohjelmoidulla tavalla. Kubrick pitää eri mahdollisuudet avoimena, mutta pyrkii samalla osoittamaan, että ihmisen omaksi kuvakseen rakentama keinoäly on hänen kilpailijansa ja evolutiivinen umpikuja, joka ihmisen tulee voittaa päästäkseen itse kehittymään (Nofz & Vendy 2002, 37–39; Gelmis 1970).

Nofz ja Vendy (2002, 37) tulkitsevat ihmisen ja koneen dialogin epäonnistumista siitä näkökulmasta, että HALin "tunteet" ovat vain yksi algoritmista elementeistä, joilla aluksen toimintoja ylläpidetään. He esittävät, että viestinnän epäonnistuminen ja ihmisten omien tunteidensa manipulointi johtavat aiemmin loogisesti toimineen HALin hämmennyksen, pelon ja vainoharhaisuuden valtaan. Syyinä on siis viime kädessä se, että Bowman ja Poole pyrkivät ilmeettömyydellään peittämään omat epäluulonsa ja pelkonsa.

### Monomaaninen sotilas ja huolehtiva asiakaspalvelija (*Pimeä tähti*)

*Keinoäly saa monta ääntä ja mieltä*

*Pimeä tähti* jatkoi Kubrickin ja Clarken problematiikan käsittelyä ironisoiden ja slapstick-huumorilla höystäen mutta vakavia kysymyksiäkin esittäen. *Pimeä tähti* oli John Carpenterin ensimmäinen pitkä elokuva ja hän käsikirjoitti sen yhdessä toisen ensikertalaisen, Dan O'Bannonin kanssa. Carpenter myös tuotti elokuvan ja sävelsi siihen musiikin. O'Bannon leikkasi elokuvan, suunnitteli tuotannon, vastasi erikoistehosteista ja myös esitti elokuvassa yhtä miehistön jäsentä sekä puhuvien pommien vuorosanat. Molemmille 2001: *Avaruusseikkailu* oli ollut käänteentekevä kokemus, mutta se ei estänyt heitä tekemästä siitä pilaa. Elokuvan teko alkoi vuonna 1970, mutta se sai vasta monien vaiheiden

jälkeen kokopitkän ilmiänsä. *Pimeä tähti* pääsi teatterilevitykseen lopulta vuonna 1975, saatuaan ensi-iltansa Filmex-festivaaleilla vuonna 1974. 60 000 dollarin budjetillaan elokuva ei aluksi saavuttanut merkittävää katsojamenestystä, mutta kriitikot pitivät siitä (Muir 2000, 7–10). Elokuva ”löydettiin uudelleen” 1980-luvulla videolevityksen myötä, mutta elokuvan teemoja on tutkittu ja tulkittu yllättävän vähän, lukuun ottamatta muutamia teoksia, joissa Carpenterin tuotantoa käsitellään laajasti ja yksityiskohtaisesti (esim. Muir 2000, 53–63).

*Pimeän tähdessä* Dark Star -aluksen tehtävä muistuttaa nurinkurisesti 2001: Avaruusseikkailun 'Jupiter Mission'-jaksoa. Kun Discoveryn ja sen miehistön tehtävänä oli valmistautua kohtaamaan ihmistä edistyneempi sivilisaatio, Dark Star -alus on lähetetty tuhoamaan epävakaita planeettoja ihmisen kolonisaation tieltä. Carpenterin ja O'Bannonin kuvittelemalla 2100-luvulla ihmiskunta ei etsi vieraita elämänmuotoja – niiden sivistämisestä puhumattakaan – vaan pelkäänsä omaa etuaan. Planeettojen tuhoamista varten aluksella on puhekykyisiä ”älykkäitä pommeja”. Matkan kuluessa miehistö on muuttunut varsin kurittomaksi, välinpitämättömäksi ja omalaatuiseksi; kukin miehistä viettää aikaansa puuhaillen omiaan. Aluksen komentaja Powell (Joe Saunders) on kuollut ja pakastettu. Jäljellä ovat Doolittle (Brian Narelle), joka on myös aluksen ohjaaja, pommittajana toimiva Pinback (Dan O'Bannon), navigaattori Boiler (Cal Kuniholm) ja tähtääjä Talby (Dre Pahich). Työnjako muistuttaa strategisen pommikoneen miehistön tehtäviä (tarkemmin esim. Muir 2000, 8–9, 54–56).

*Pimeä tähti* on satiirinen kuvaus paitsi puuduttavasta avaruusmatkasta myös ihmisen ja koneiden vuorovaikutuksesta. Vieraantuneiden miesten



*Pimeä tähti* on satiiri Kubrickin avaruusseikkailusta, mutta aluksen innokkaat pommit myös konkretisoivat 1970-luvun alun teknologiakritiikkiä. Elokuvajuliste. Kuva: IMDb.

lisäksi arvaamattomia ovat myös huonokuntoista alusta luotsaava keskustietokone ja omapäiset pommit. Vaikka miehistön työnä on tuhoaminen, satiiria leimaa välinpitämättömyys myös suhteessa planeettojen räjäyttelyyn. Katsojat viedään Robert Oppenheimerin *Bhagavad-Gitasta* vaikutteita saaneen ”minusta on tullut maailmojen tuhoaja”-lausahduksen tunnelmien tuolle puolen. Oppenheimer tunsi kauhua kehittämänsä ydinaseen voiman edessä, mutta Dark Starin miehistölle tuhoaminenkaan ei anna enää juuri tyydytystä, vaan siitäkin on tullut tylsää rutiinia. Carpenterin maskuliinis-nihilistisessä maailmankuvassa avaruusmatkailu on mielenterveyttä horjuttavaa ja äärimmäisen demoralisoivaa työtä, ilman ylevöittävää, eksistentiaalista päämäärää – tässä on suurin ero 2001: *Avaruusseikkailuun*, johon *Pimeän tähden* satiiri paljolti kohdistuu. Päinvastoin kuin Kubrickin evoluutiosaagassa, ihmisen rooli on Carpenterin ja O’Bannonin universumissa naurettavan mitätön (Muir 2000, 57; Hendershot 2008, 95; O’Neill 2010, 6).

Viittauksena HAL-9000-keinoälyn mahdolliseen ”jumalkompleksiin” Carpenter ja O’Bannon kirjoittivat pommi nro. 20:sta hahmon, joka ainoana aluksessa löytää merkityksen ja mielen olemassaololleen (Muir 2000, 56). Oltuaan ensin kartesiolaisen epäilyn vallassa se päättyy solipsismiin: pommi kokee olevansa maailmassa yksin ja päättää tuoda valon sitä ympäröivään pimeyteen ja tyhjyyteen. Räjähdysten seurauksena miehistön eloonjääneet surffaavat planeetan ilmakehään (Doolittle) ja mystisen komeettaparven mukaan (Talby). Lopun revittely kuvastaa kalifornialaisten elokuvaopiskelijoiden ironista huolettomuutta olemisen isojen kysymysten äärellä. Ahdistus avaruuden äärettömyyden edessä on kuitenkin osa klaustrofobista satiiria (Ziegler 1983, 772–782). Jos elokuva olisi päättynyt vain räjähdykseen, olisi oltu lähellä Kubrickin *Tohtori Outolemmen* (*Dr. Strangelove or: how I learned to stop worrying and love the bomb*, USA 1964) nihilismää, joka kommentoi suuremmin kylmän sodan absurdiutta.

Carpenter ja O’Bannon olivat Vietnamin-sodan loppuajan opiskelijanuoria ja heidän teoksensa voi tulkita käsittelevän myös pelkoja, joita Yhdysvaltain sotakoneiston lähes kaikkivaltiaaksi aiemmin luultu tehokkuus aiheutti. Aluksen miehistö univormuineen ja partoineen muistuttaa Vietnamin sodan veteraaneja, mutta nurinkurisesti: vaikka he tuhoavat yhä uusia planeettoja kyselemättä elämänmuotojen ja niiden oikeuksien perään, he eivät ole kyseenalaistaneet oikeutustaan tehdä niin, vaan jatkavat tehtävänsä suorittamista monenlaisista ongelmista huolimatta. Miehistön sanaton ahdistus purkautuu kaikenpuolisenä vieraantumisena: epäsosiaalisuutena, eskapismina ja fantasioina. Vastakohtana elähtäneille astronauteille keinoälypommi edustaa absurdiudessaankin tulevaisuuden ideaalisotilasta, joka noudattaa tuhoavaa ohjelmaansa jopa ihmisestä piittaamatta.

### *Ikävystyttävät koneet ja räjähtävä mieli*

Verrattuna 2001: *Avaruusseikkailuun Pimeä tähti* -elokuvassa nurinkurista on edellä mainitun lisäksi se, että Dark Star -aluksesta huolehtiva keinoäly ei ole kaikkivoipa, eikä se vaikuta erityisen itsetietoiseltakaan. Silti se pyrkii parhaansa mukaan huolehtimaan miehistön turvallisuudesta ja hyvinvoinnista (McGill 2014, 8–9; *Pimeä tähti* 1974, 06:52–07:18). Nuoren naisen miellyttävällä äänellä puhuvan keinoälyn työnä on toimintojen ylläpito sekä miehistön palveleminen ja viihdyttäminen. Miehistön suhde siihen on lähinnä välinpitämätön; kukaan heistä ei osoita pitävänsä sitä sen inhimillisempänä kuin muitakaan laitteita. Miehet suhtautuvat keinoälyyn kuin velvollisuuksista muistuttavaan



ikävystyttävään äitihahmoon. Koneen äänenkäyttö ei silti muistuta aikansa stereotyyppistä perheenäidin puhetta, vaan pikemminkin miehistön kanssa saman ikäisen sihteerin ilmaisuja.

Puheroolissa esiintynyt Cookie Knapp on haastattelussa kertonut, että Carpenter halusi aluksen tietokoneen kuulostavan lentokentän asiakaspalvelun kuulutukselta. Tällaista ääntä ohjaaja etsi kauan, kunnes kuuli pääkuvaajansa vaimon vastaavan puhelimeen (*Let There Be Light*, 1:26:00–1:27:12). Aluksen yhteisöä on verrattu myös ydinperheeseen, johon kuuluvat neljä ylikokoista teinipoikaa, poissaoleva isä eli syväjäädetytty, puhesyntetisaattorin avulla puhuva komentaja Powell ja äiti eli aluksen kaiuttimissa huolissaan huhuileva keskustietokone (Muir 2000, 61–62).

Carpenter ja O'Bannon siirsivät Kubrickin *Tohtori Outolempi* -elokuvassa kuvatun ydinsotahulluuden ja tahattoman katastrofin avaruuteen ja veivät teemaa pari askelta pidemmälle. He ajattelivat elokuvan pommit jopa itse-tietoisuuteen yltäviksi laitteiksi. Pommia aktivoitaessa miehistö keskustelee sen kanssa ääneen ja varmistaa, että se on valmis täyttämään ainutkertaisen tehtävänsä. Pommit ja keskustietokone viestivät keskenään paitsi äänettömästi ”yhteyaslaserin” avulla myös ääneen, varsinkin sen jälkeen, kun asteroidimyrsky on vahingoittanut alusta. Pommit puhuvat arkisesti nuoren miehen äänellä. Yhtäältä ne kuulostavat velvollisuudentuntoisilta ja innokkailta sotilailta, mutta toisaalta ne väittävät vastaan kuin teinipojat keskustietokoneelle ja miehistölle, etenkin jos ne saavat ristiriitaista tietoa (*Pimeä tähti* 1974, 04:00–05:04 ja 1:05:10–1:05:42).

Asteroidimyrskyn aiheuttama vaurio saa pommin nro. 20 virittäytymään tahattomasti kolme kertaa peräkkäin. Vikatilaan vedoten keskustietokone saa pommin purkamaan virityksensä kahdesti. Seuraava tuhoamisoperaatio johtaa tilanteeseen, jossa pommi ei irtoa aluksesta, mutta aikoo silti räjähtää. Miehistö yrittää estää tuhon selittämällä tilanteen pommille, mutta epäusko vaihtuu pian kauhuun heidän tajutessaan, mitä pommin niskurointi voi tarkoittaa. Dialogi pommin kanssa on siirtynyt ennakoimattomalle alueelle: tietokatkosten, väärinymmärrysten ja sattuman maailmaan. Keskustietokoneen ja Pinbackin kommentojen epäonnistuttua Doolittle konsultoi syväjäädetytyn komentaja Powellin osin toimintakykyisten aivojen kanssa, minkä jälkeen hän alkaa puhua pommille tiedon yleisestä epävarmuudesta. Epistemologian opettaminen helpottaa tilannetta hetkeksi, mutta pian pommi päättyy hämmennykseen ja lopulta ontologiseen solipsismiin: koska mihinkään ulkopuolelta saapuvaan tietoon ei voi luottaa, se toteaa olevansa yksin tyhjässä, pimeässä universumissa. Pommi päättää alkaa luojaksi toteamalla ”Let there be light” (*Pimeä tähti* 1974, 1:11:15–1:18:42).

Pommi on irtokuva Isaac Asimovin novellissaan ’Runaround’ (1942) muotoilemista ”robotiikan kolmesta pääsäännöstä”, joista kolmannessa määritellään, että keinoälyn toiminta, ei edes sen itsesuojelutarve, saa ohittaa ihmisten turvallisuustarpeita. Kuten Kubrick, myös Carpenter ja O'Bannon kysyvät, johtaako keinoälyn inhimillistäminen lopulta tilanteisiin, joissa niiden mieli voi järkkyyä kuin ihmisenkin (McGill 2014, 9).

*Pimeän tähden* tekijät halusivat pudottaa jalustaltaan paitsi avaruuselokuvien yli-ihmismäiset miessankarit, myös tietokoneet ja tekniikan yleensäkin. Kuten Kubrick, myöskään Carpenter ja O'Bannon eivät uskoneet, että tekniikka olisi vapaa inhimillisistä riskeistä, virheistä ja ongelmista. Puhuva pommi olikin tieteiselokuvien ensimmäisiä autonomisia asejärjestelmiä, *Colossus: The Forbin Project* -elokuvan (Joseph Sargent, USA 1970) asejärjestelmän ohella. Kirjallisuudessa vastaavia järjestelmiä oli visioitu 1960-luvun puolivälistä



lähtien, esimerkiksi Harlan Ellisonin novellissa 'I Have No Mouth, and I Must Scream' (1967).

”Smart bomb”-käsitettä, jolla tarkoitetaan sensoreilla sekä havaintojen analyysiin ja päätöksentekoon kykenevällä tietokoneella varustettua ohjusta, ei ollut vielä laajasti käytössä 1970-luvun alussa, vaan se yleistyi vuosikymmentä myöhemmin. Niin *Pimeässä tähdessä* kuin eräissä muissakin elokuvissa keinoälyllä varustetut ”täsmäaseet” on esitetty usein kammottavampina kuin summittaisesti kohteensa valitsevat aseet (McGill 2014, 9). Vaikka huomio on mielenkiintoinen, se ei silti kuvaa erityisen hyvin Carpenterin ja O'Bannonin ”älypommia”, jonka tarkoitus on kokonaisen planeetan tuhoaminen ja joka esitetään makaaberissa valossa. Pikemminkin puhuva pommi muistuttaa totaalista tuhosta, jolle elokuvassa myös nauretaan. ”Mikään ei ole räjähdysalttiimpaa kuin kyky ajatella”, kuvaili McGill (2014, 8) *Pimeän tähden* sanomaa.

Keinoälyn sukupuolittaminen on elokuvassa vahvaa. Mieshahmo (pommi) on aluksi monomaaninen, kritiikitön ja tuhon maksimointiin suunniteltu yksinkertainen laite. Sen vastakohtana elokuvan ainoa naishahmo (keskustietokone) ilmentää säilyttämisen ja suojelun tarvetta, monikykyisyyttä, sopeutuvaisuutta sekä riittämättömyyttä ja turhautumista. Hahmot ovat tulkittavissa satiiriksi aikansa sukupuolistereotyyppioista, mutta myös sen ennakoinniksi, millaisia ominaisuuksia tulevaisuuden keinoälyt saattavat sisältää. Puhetta on käytetty elokuvassa kekseliäästi; elokuvassa käsitellään monia tuttuja viestinnän ja ymmärryksen ongelmia, jotka saattavat koskea myös inhimillistettyjä keinoälyjä. Yksi näistä on konepersoonan kohtaaminen ihmisyyhteisössä; millaisilla ominaisuuksilla ja viestinnän strategioilla keskustietokone voi toimia auktoriteettinsa säilyttäen?

## Manipuloiva soluttautuja ja hylkäävä äiti (*Alien – kahdeksas matkustaja*)

### *Keinoäly pahan palveluksessa*

Dan O'Bannonin ja Ronald Shushettin tarinaan perustuva *Alien – kahdeksas matkustaja* on elokuva, joka tiivistä monien sitä edeltäneiden pessimististen tieteiskuvitelmien kuvastoa ja teemoja. *Alien* edusti samantyyppistä dystopiaa kuin eräät muutkin aikansa elokuvat, kuten *THX-1138* (George Lucas, USA 1971), *Rollerball* (Norman Jewison, USA/UK 1975) ja *Logan's Run* (Michael Anderson, USA 1976). Näissä elokuvissa keinoäly on saumaton osa sosiaalista kontrollia, ihmisten tarkkailua, valvontaa ja manipulointia. *Alienissakaan* ihmiset eivät heti ymmärrä olevansa täysin keinoälyn ja sen taustavoimien armoilla (Byars et al. 1980, 287–289; Dinello 2005, 95–96).

Ennen ohjaajan uraansa Ridley Scott toimi BBC:llä lavastesuunnittelijana. Tämän jälkeen hän aloitti mainosohjaajana, mikä opetti hänelle tehokasta liikkuvan kuvan ja leikkausten käyttöä. Hänellä oli niin *Alienia* kuin *Blade Runnerinkin* (USA 1982) tehtäessä jo ennen kuvauksia tarkka lavastuksellinen suunnitelma ja ajatus tulevaisuuden visuaalisesta realismista. Tästä syystä hän vaatii paljon myös lavastajiltaan ja tuotantosuunnittelijoiltaan (Peary 2005, 43–44; ks. myös Kärki 2017).

*Alien*-elokuvan kulttuurikriittisessä luennassa huomio on kohdistunut päähenkilöihin eli Ripleyyn ja muukalaiseen, jonka ainoa päämäärä on sopeutua, lisääntyä ja voittaa vastustajansa. Myös väkivallan seksuaaliset allegoriat, kauhuelokuville ominaisten sukupuoliroolien tarkoituksellinen järjestyttäminen, tiedon intressien ja eettisten periaatteiden välinen ristiriita sekä suuryri-



Ellen Rippleyn (Sigourney Weaver) turhautuminen ja epätoivo purkautuvat tiedeupseeri Ashiin (Ian Holm), joka hetken kuluttua paljastuu androidiksi. Tapahtumapaikana on keskustietokone Äidin kammio. Lehdistökuvaa © 20th Century-Fox Film.

tyksiin ja kapitalismin hierarkioihin kohdistuvat pelot ovat saaneet tutkijat ja kulttuurikriitikot mietteläiksi (ks. Byars et al. 1980, 280–282, 294). Silti vain harvoin *Alien*-elokuva on pohdittu siitä näkökulmasta, millaista ihmisen ja koneen välistä yhteistä tulevaisuutta se ennakoi ja millaisia odotuksia, toiveita ja pelkoja se kuvastaa. Elokuvan menestyksen myötä feministiseksi ikoniksi (Scobie 1993, 85–86; Johnstone 2016, 242–243) noussut Rippleyn hahmo on nähty myös elokuvan kolmessa jatko-osassa.

Elokuvasa polttoainetankkerina ja jalostamona toimiva avaruuslaiva Nostromo on paluumatkalla Maahan matkauneen vaivutetun miehistönsä kanssa, kun se vastaanottaa viestin läheisen planeetan kuusta. Aluksen keskustietokone Äiti (Mother) herättää miehistön tutkimaan asiaa. Miehistön jäsenet ovat komentaja Dallas (Tom Skerritt), Ripley (Sigourney Weaver), Lambert (Veronica Cartwright), Brett (Harry Dean Stanton), Kane (John Hurt), Ash (Ian Holm) ja Parker (Yaphet Kotto). Kuusta löytyy tuntemattoman elämänmuodon avaruusaluksen hylky. Ripley tulkitsee viestin varoitukseksi, mutta osa miehistöstä on jo saapunut vieraalle alukselle, jonka uumenissa Kanen kasvoille tarrautuu mustekalan kaltainen eliö. Se irrottautuu vasta Nostromolla, jolloin se on ehtinyt munia Kanen vatsaan. Kane herää unestaan ja on aluksi normaalin oloinen, kunnes ksenomorfi eli muotoaan muuttanut muukalainen purskahtaa ulos Kanen rinnasta surmaten isäntänsä. Olio piiloutuu, kasvaa ja tappaa miehistön jäseniä yksi kerrallaan. Tiedeupseeri Ash paljastuu yhtiön alukselle soluttamaksi androidiksi ja Äiti pettää miehistönsä luottamuksen. Kumpikin keinoäly on aluksen omistavan yhtiön komennossa. Vain Ripley ja hänen kissansa Jones selviävät tankkerin ja sen lastin tuhoutuessa (Byars et al. 1980, 278).

Draaman keskeisin voima on Äidin ja Ashin hahmoissa manifestoitunut yhtiö, jolle miehistön elämä on täysin toisarvoinen asia verrattuna avaruuso-

lion pyydystämiseen ja saattamiseen sotilasteknisen tuotekehittelyn piiriin. *Alien* sisältääkin kritiikkiä Kubrickin hengessä: tekniikka on selviytymisen kannalta välttämätöntä, mutta tekniikan lumo, tässä tapauksessa ksenomorfin ominaisuudet, tuottavat myös hengenvaaran. Ripley'n selviytyminen on yhtiön logiikan mukaan massiivinen epäonnistuminen (Dinello 2005, 96–97).

Äiti on edeltäjänsä tavoin ubiikki eli kaikkialla aluksen teknisissä järjestelmissä läsnä oleva keinoäly. Sen omistaa megayhtiö, mikä tuo erilaisen problematiikan sen ihmissuhteisiin: keinoäly palvelee viime kädessä yhtiön ja sen omistajien etua. Äiti kontrolloi koko alusta, kuten HALkin, mutta sen kanssa pääsee keskustelemaan vain aluksen komentaja. Äidin suljetussa tilassa voidaan nähdä psykoanalyttista symboliikkaa. Pyöreän kohtumaiseen, äänieristettyyn ja lämpimästi valaisevien pienten lamppujen peittämään kammiioon pääsee vain ”fallisen” – kuten Barbara Creed sen näkee – avaimen avulla. Teknologia ja seksuaalisuus kietoutuvat muutenkin toisiinsa läpi elokuvan; osaltaan tähän vaikutti avaruusolion luoneen sveitsiläisen surrealistin H. R. Gigerin estetiikka. (Creed 2016, 44–46; Scobie 1993, 83.)

Äiti – miehistön kodista huolehtivana hahmona – muistuttaa monin tavoin kahden muun elokuvan tietokonetta, mutta toisenlaisen keinoälytyypin elokuvaan tuo miehistön jäsenenä esiintyvä Ash. Ihmismäinen robotti eli androidi/gynaikoidi (kreik. *androeides/gynaikoeides*, suom. ”ihmisen kaltainen”) on edustanut tieteiselokuvissa usein ulkopuolista uhkaa, ihmisten joukkoon soluttautujaa, jonka todellinen olemus on salattu, jotta se kykenee suorittamaan päähenkilöille vihamielistä tehtäväänsä. Androidien kuuliaisuus ahneelle yhtiölle, vaaralliselle tiedemiehelle, vallanhimoiselle diktaattorille tai Maan ulkopuoliselle älylle on usein ohittanut Asimovin robotiikan pääsäännöt.

Androidit on usein kuvattu kognitiivisesti ylivoimaisiksi mutta tunne-elämältään rajoittuneiksi (Piper 2001, 96–97). Näin on myös *Alien*-elokuvan Ashin tapauksessa, paitsi että sen paremmin Nostromon muu miehistö kuin elokuvan katsojatkaan eivät kykene erottamaan Ashia ihmisestä ennen sen väkivaltaista tuhoa. Oman tuhonsakin hetkellä se ihailee ksenomorfin ”puhuttautta” selviytyjänä (Scobie 1993, 81). Se tuntee sympatiaa miehistöä kohtaan, mutta ylevöittää samalla tappajan, jonka verikin on happoa. Ajatus miehistön uhrattavuudesta on itsessään rituaalinen. Sen jäsenet kohtaavat yksi toisensa jälkeen muukalaisen, jonka jokainen teko saa yhtiön haluamaan sitä entistä enemmän. Ihmiset kamppailevat elämästään superhumaanien voimien eli ylivoimaisen muukalaisen sekä onnipotentin yhtiön välisessä mittelössä, jossa ihmisen rooli on olla joko saalis tai syötti.

Yhtiön toimintalogiikka on analoginen sen himoitseman avaruusolion kanssa: syöt tai tulet syödyksi. Jumaluuden ja ihmislajin uuden kehitystason tavoittelun on korvannut hyödyn ja voittojen tavoittelu. Yhtiön onnipotenssi on tuottanut koneen, jonka tehtävä on edistää sotilasteknologiaa; sen voikin nähdä muukalaisen ”kaksosena”, evoluution voittajana (Byers 1987, 327). *Alien* ei, toisin kuin *2001: Avaruusseikkailu*, sisällä lainkaan evoluutionaarista optimismia, vaan raakaa olemassaolon taistelua ja kauhua kuoleman sekä kosmisen välinpitämättömyyden edessä. Sen visio on sekulaari ja tutkimistamme elokuvista nihilistisin: tekniikkaa käytetään tulevaisuudessa eettisistä periaatteista piittaamatta. Vaikka Ash, Äiti ja Nostromo lasteineen tuhoutuvat, yhtiö säilyy tavoittamattomana eikä sen jumalankaltaista olemassaoloa uhata missään vaiheessa.

Scottin ja käsikirjoittajien kuva ”yhtiöstä” on kiinni vahvasti 1970-luvun populaarikulttuurin kapitalismikritiikissä ja etenkin aikansa globaalien energia-, teollisuus- ja teknologiayritysten arvostelussa. Tätä vahvisti etenkin *Alienin*



tuottajien Walter Hillin ja David Gilerin luoma Ash-hahmo. Kuva yrityksestä omistajiensa etua ajavana, selviytymistä ja voiton maksimointia tavoittelevana saalistajana rinnastuu elokuvan muukalaiseen ja sen kamppailuun olemassaolostaan. Vastaavanlainen kritiikki säilyi tieteiselokuvissa vahvana koko 1980-luvun ja vielä 1990-luvun puolelle (vrt. esim. *Blade Runner*-, *Robocop*-, *Total Recall*- ja *Terminator*-elokuvat).

*Harhauttavat, valehtelevat ja vaikenevat koneet*

Vain Nostromon komentajalla ja Ashilla on pääsy keskustelemaan Äidin kanssa. Äiti ei kuitenkaan puhu, vaan viestintä tapahtuu näppäimistön ja näytön välityksellä. Dallasin kuoltua pääsy Äidin kammioon aukeaa myös Ripleylle, jolloin hänelle on jo selvää, kuinka Ash on pyrkinyt pitämään olion hengissä viivyttämällä, harhauttamalla ja kieltäytymällä noudattamasta turvallisuusmääräyksiä. Saamatta Ashilta uutta tietoa muukalaisesta Ripley kääntyy Äidin puoleen. Seuraa lähes äänetön, mutta katsojaa ahdistava dialogi, jossa Ripley saa Äidin lakoniset vastaukset matriisikirjoittimen ääntä muistuttavan raksituksen säestäminä tekstiriveinä. Ihmisen vuoropuhelu koneen kanssa esitetään hankalana ja epätasa-arvoisena. Dialogissa kuitenkin selviää, että Äidin toimintaa sitoo erikoismääräys nro. 937: "Nostromon reitti muutettu uusien koordinaattien mukaiseksi. Tutkikaa elämänmuotoa. Kerätkää näytteitä. Ensimmäinen prioriteetti on varmistaa elämänmuodon saattaminen tutkittavaksi. Kaikki muut näkökohdat ovat toissijaisia. Miehistö on uhrattavissa." (*Alien* 1979, 1:15:44–1:16:53. Lainauksen käänнос kirjoittajien.)

Äidin välinpitämättömyys tekee asetelmasta katsojalle entistäkin kauhistuttavamman. Tilanne rinnastuu siihen, kuinka huolehtiva äiti pettää ja hylkää lapsensa. Kauhu on erityisen voimakas siksi, että keinoöly toimii yhtiön käskystä; sekä muukalaisen että yhtiön tuottama kärsimys ja kuolema ovat viime kädessä ihmisten aiheuttamia. Avaruuden kosmisen mittaluokan välinpitämättömyys ihmistä kohtaan ei riitä, vaan yhtiön välinpitämättömyys syventää hylätyksi tulemisen kokemusta entistään (Johnson 2016, 101–103; ks. myös Byars et al. 1980, 288–289). Ihminen jää sekä saalistavan luonnon että saalistavan kapitalismin armoille (Byers 1987, 326–327).

Dallas keskustelee jo elokuvan alussa Äidin kanssa ja kysyy: "Mikä tämä tarina on, Äiti?" ("What's the Story, Mother?"). Äiti kieltäytyy ymmärtämästä kysymystä (*Alien* 1979, 0:08:07–0:08:53; Scobie 1993, 83). Dallas epäilee, että pelastusoperaation takana on jotain muuta, mutta hän luottaa yhtiöön. Sen sijaan Ripleylle Äiti kertoo myöhemmin "koko tarinan". Ripleyllä on ohituskoodi, jolla hän saa teknisesti erikoismääräyksen näkyviin, mutta miksi Äiti sallii tarinan paljastuvan? Kokeeko se katumusta aiemmasta vaikenemisestaan? Yrittääkö se vielä auttaa? Vastaukset jäävät avoimiksi, mutta Äidistä piirtyy kuva ristiriitojen kanssa kamppailevana keinoölynä, joka on pakotettu olemaan välinpitämätön. Äidin vaihtuvat reaktiot saavat silti katsojan miettimään keinoölyn moraalista ulottuvuutta.

Myös Ash toimii jossain määrin epäohdonmukaisesti. Verrattuna Äitiin Ashin käytökseen kuuluu muitakin inhimillisiä piirteitä, jo sen ihmismäisen kehonkin vuoksi. Ashin paljastuminen androidiksi on elokuvan shokeeraavimpia kohtauksia (Byars et al. 1980, 295–297). Tätä edeltää kohta, jossa Ash yrittää murhata Ripley'n tämän kuultua "tarinan" Äidiltä. Miehistön kaksi muuta hengissä olevaa jäsentä (Parker ja Lambert) pelastavat Ripley'n, minä seurauksena Ash menettää päänsä ja sen keinokehon sisukset paljastuvat miehistöille (*Alien* 1979, 1:17:15–1:21:42).



Hetken päästä Ripley ja muut saavat palautettua androidin tajunnan ja puhekyvyn. Miehistön ja Ashin viimeisessä keskustelussa sekoittuvat vahvat tunteet ja pyrkimys saada tietoa. Ripley, Parkerin ja Lambertin järkytys ilmenee inhona, tyrmistyksenä ja epäuskona niin äänissä, eleissä kuin ilmeissä. Silti he puhuttelevat androidia yhä kuin ihmistä. Ripley uskoo Ashin tietävän jonkin keinon tuhota muukalainen. Tiedon intressi voittaa vastenmielisyyden, sillä vauriot ja katkonainen puhe konemaiseksi muuttuneella äänellä tekevät Ashistä vaarattoman oloisen. Dialogi perustuu usein nähtyyn amerikkalaisen elokuvan konventioon: kuoleva ihminen, vihollinenkaan, ei valehtelee. Paradoksaalisesti Ripley näyttää luottavan ”kuolevaan” Ashiin enemmän kuin aiemmin. Silti hän ja muut kieltäytyvät uskomasta Ashin väitettä miehistön vähäisistä mahdollisuuksista selvitä hengissä. Tämä vie dialogin umpikujaan ja Parker tuhoaa androidin liekinheittimellä. Ashin viimeiset, joko aitoa myötätuntoa tai ironiaa ilmaisevat vääristyneen hymyn takaa lausutut vuorosanat ovat: ”En voi valehdella mahdollisuksistanne... mutta sympatiani ovat puolellanne.” (*Alien* 1979, 1:21:43–1:23:23. Lainauksen käännös kirjoittajien.)

Elokuvan lopussa Ripley päättää keskeyttää aluksen itsetuhosekvenssin yrittäen huutamalla saada yhteyden Äitiin. Yritys on turha, ja Ripley purkaa vihansa tuhoamalla yhden Äidin monitoreista. Tässä korostuu se, kuinka Äitiä ei ole suunniteltu palvelemaan miehistöä, vaan yhtiötä ja tehtävää. Näin vaikenemisella on looginen yhteys hylkäämisen dramatiikkaan. Tätä kuvastaa sekin, kuinka Äidin käyttöliittymä näyttää lähes arkaaiselta, 1900-luvun lopun tekniikalta. Scottin ja visuaalista ilmettä suunnitelleen Syd Meadin tarkoituksena oli saada osa aluksen tiloista näyttämään katsojien maailmasta ekstrapoloiduilta ja siten realistisemmilta. Ajatus tietokoneiden vaikeakäyttöisyydestä lienee vaikuttanut vahvasti Äidin olomuotoon puhekyvyttömänä versiona HAL-9000-koneesta.

Kontrasti elokuvan kahden keinoälyn välillä on valtava. Tekijät onnistuvat harhauttamaan katsojia tarinan loppupuolelle saakka uskotellen, että Ash on valkoiseen keskiluokkaan kuuluva tiedemies. Jos muukalainen aiheuttaa miehistölle eloonjäämiskamppailuun palautuvan arkaaisen shokin, on Ashin paljastuminen androidiksi tulevaisuushokki sekä laitteen teknisen edistyneisyyden että sen ohjelmoidun häikäilemättömyyden ansiosta. Elokuvan maailmassa ihmiselle vihamieliset androidit eivät näytä vielä kuuluvan arkikokemukseen. Katsojat jakavat tyrmistyksen ja joutuvat hetkessä asettamaan Ashin aiemman toiminnan kokonaan uuteen tulkintakehykseen. Kuten Mirzoeff on Ashista todennut, kammottavin hirviö on fiktiossa se, joka muistuttaa eniten ihmistä (Mirzoeff 1999, 195). Paljastuttuaan manipuloivaksi ja valehtelevaksi koneeksi Ash ylittää jonkin kynnyksen myös elokuvan kuvaamassa maailmassa. *Alien* on elokuvana erittäin kyyninen suhteessa Asimovin robotiikan sääntöihin; Ash on varoittava esimerkki tulevaisuuden supertyöläisestä, täydellisestä koneesta, jota ei varusteta empatiakyvyllä, myötätunnolla, häpeällä, katumuksella tai ylevillä periaatteilla. Ashissa on myös ohjelmoitua misogyniaa ja soviniismia, joka tulee esiin sen suhtautumisessa Ripleyyn (Philippe 2019, 1:07:00–1:09:15).

### Keinoäly vieraannuttaa, naurattaa ja shokeeraa

Kaikki kolme analysoimaamme elokuvaa ovat otteeltaan kulttuuri- ja yhteiskuntakriittisiä. Ne herättelevät keskustelua tulevaisuuteen osoittavien teknologisten trendien sekä reaali maailman kehitysaskeleiden haluttavuus-

desta ja riskeistä. Kubrick kritisoi ihmisen suurta luottamusta tekniikkaan ja erityisesti pyrkimyksiä tuottaa ihmisenkaltainen äly. Se on hänen mielestään evolutiivinen umpikuja, sillä kehitystyössä ei oteta riittävästi huomioon ihmisyyden kaikkia puolia. Muisti, oppiminen, assosiointi sekä datan käsittelykyky ovat olleet keinoälyn kehityksen keskiössä, mutta niiden varjoon ovat jääneet tietoisuuden ja tunteiden kaltaisten ilmiöiden vaikutus mainittuihin ominaisuuksiin. Kubrick väitti, että ihmisenkaltainen keinoäly tuo ihmisen ja hänen tekniikkansa vuorovaikutukseen ennakoimattomia riskejä ja ongelmia. Hän myös epäili, pystyykö ihminen vastaamaan näihin haasteisiin ajoissa.

Carpenter ja O'Bannon kritisoivat tieteiselokuvia ja niiden käsityksiä tieteestä ja ajatuksia avaruuden valloituksesta. Samalla he jatkoivat Kubrickin aloittamaa pohdintaa ihmisen ja keinoälyn suhteesta ja toivat kuvaan mukaan turhautuneet konepersoonat ja autonomiset asejärjestelmät. Absurdit ja ennakoimattomat tilanteet ihmisen ja koneen vuorovaikutuksessa eivät satirisoineet vain Kubrickin elokuvaa, vaan kohteensa tavoin myös uskoa tieteen ja tekniikan kaikkivoipuuteen.

O'Bannon, Hill, Giler ja Scott puolestaan olivat kriittisiä sellaista kapitalismia vastaan, joka ihmisen arvoa ja riskejä huomioimatta pyrkii maksimoimaan taloudelliset ja sotateknologiset hyödyt. Samalla heidän elokuvansa kritisoi yhteiskuntaa, joka voitontavoittelun ja hegemoniapyrkimysten nimissä tekee ihmisen tekniikasta riippuvaiseksi. Elokuvagenreä kommentoivassa alatekstissäan tekijät kyseenalaistivat sen, miten sosiaalisia hierarkioita, kuten luokkasemaa, etnisyyttä ja sukupuolta on aiemmin esitetty angloamerikkalaisissa kauhu- ja tieteiselokuvissa.

Olemme kiinnittäneet erityistä huomiota puheen ja dialogin rooliin kuvitelluissa ihmisen ja koneen kohtaamisissa. Koneiden puhe ja vaikeneminen sekä niiden ääni ja puhumisen tavat ovat erityisen merkitseviä kohtauksissa, joissa ihmisen luottamus keinoälyyn on järkkynyt ja tekijät haluavat korostaa koneiden toiseutta. Toisaalta keinoälyihin, etenkin Kubrickin ja Carpenterin elokuvissa, on tuotu emootioiden kaltaisia ilmiöitä, tunteiden käsittelyä sekä tunteista keskustelua. Katsoja on myös pyritty asettamaan tilanteeseen, jossa ihmisen luonnollisella äänellä puhuvaa laitetta ei voi välttämättä tarkastella yhtä etäältä kuin muuta ihmisen tekniikkaa tai vieraan lajin edustajaa, riippumatta sen fyysisestä olomuodosta. Outouden ja kammottavuuden alueelle katsojan vie kuitenkin vaikuttavimmin erehdyttävästi ihmiseltä vaikuttava *Alien*-elokuvan androidi, jonka kaltaiset hahmot sekä soluttautuja-kyborgit yleistyivät 1980-luvun tieteiselokuvissa.

Jos *2001: Avaruusseikkailu* oli aikanaan filosofisen ja vakavan tieteiselokuvan virstanpylväs, johon muita avaruuselokuvia verrattiin, *Pimeä tähti* toi jälkimodernin ironian ja absurdin huumorin tieteiselokuvan genreen ja *Alien* yhdisti kehon materiaalisuudesta kumpuavaan kauhuun valta- ja teknologiakriittisen dystopian. Kaikissa kolmessa elokuvassa ihmisen ja koneen vuoropuhelu on keskeisessä roolissa, mutta puhuvilla keinoälyillä on draamoissa lisäksi selvästi toisistaan poikkeavia piirteitä ja tehtäviä, joita olemme analysoineet tässä artikkelissa. Pieneen aineistoon perustuvat havaintomme rohkaisevat laajentamaan tutkimusta suurempaan aineistomäärään.

Elämme vuonna 2020 aikaa, jossa vuosikymmenien takaisten elokuvien kuvaamat riskit ovat tulossa todellisiksi. Kasvojentunnistusteknologia ja älykkäät, autonomiset aseet ovat kenties konkreettisimmat esimerkit tästä. Tieteisfiktio on tarjonnut keinon käsitellä keinoälyn eettisiä ja yhteiskunnallisia seurauksia jo aiemmin, osana kylmän sodan ajan eksistentiaalisten pelkojen

kudelman. Siksi tarkastelemiemme elokuvien puhuvat koneet ovat säilyttäneet merkittävyytensä ja niiden hahmoissa on edelleen vetovoimaa.

*Kirjoittajat työskentelevät tutkimusprojektissa ”Puhuvat koneet – elektroninen ihmisääni tunteiden ja itseymmärryksen tulkkina 1960–2020” (Koneen Säätö, 2018–2022).*

## Lähteet

### Filmografia

*Alien – kahdeksas matkustaja (Alien)*. O: Ridley Scott. Brandywine Productions, 20th Century Fox 1979. USA/UK. DVD.

*Let There Be Light: The Odyssey of Dark Star*. O: Daniel Griffith. Ballyhoo Motion Pictures 2010. USA. *YouTube.com*. Ladattu 12.3.2017. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=N8arhlWdTpg>>. (Linkki tarkistettu 10.2.2020.)

*Memory: The Origins of Alien*. O: Alexandre O. Philippe. Exhibit A Pictures 2019. USA. DVD.

*Pimeä tähti (Dark Star)*. O: John Carpenter. Jack H. Harris Enterprises, Bryanston Distributing Company 1974. USA. DVD.

*2001: Avaruusseikkailu (2001: A Space Odyssey)*. O: Stanley Kubrick. Stanley Kubrick Productions, Metro-Goldwyn-Meyer 1968. USA/UK. DVD.

### Kirjallisuus

Abrams, Nathan (2017) What Was HAL? IBM, Jewishness and Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey (1968). *Historical Journal of Film, Radio and Television*, Vol. 37, Issue 3, 416–435.

Agel, Jerome (1970) *The making of Kubrick's 2001*. New York: New American Library.

Asimov, Isaac (1942) 'Runaround'. Teoksessa *I, Robot*. Gnome Press 1950.

Bess, Michael (2017) *Make Way for the Super Humans. How the Science of Bio-enhancement Is Transforming Our World, and How We Need to Deal with It*. London: Icon.

Byars, Jackie; Gould, Jeff; Fitting, Peter; Newton, Judith; Safford, Tony; Clayton, Lee; Elkins, Charles & M. A. (1980) Symposium on "Alien" (Un Symposium sur "Alien"). *Science Fiction Studies*, Vol 7, Issue 3: Science Fiction and the Non-Print Media, 278–304.

Byers, Thomas B. (1987) Commodity Futures: Corporate State and Personal Style in Three Recent Science-Fiction (Les avens mercantiles: l'état corporatiste et le style personnel de trois films récents de science-fiction). *Science Fiction Studies*, Vol. 14, No. 3, Science-Fiction Film (Nov.), 326–339.

Caeners, Torsten (2018) Negotiating the Human in Ridley Scott's Prometheus. Teoksessa Anita Tarr & Donna R. White (eds.): *Posthumanism in Young Adult Fiction. Finding Humanity in a Posthuman World*. Jackson: University Press of Mississippi, 199–226.

Caldwell, Thomas (2010) Free will, technology and violence in a futuristic vision of humanity. 2001: A Space Odyssey. *Screen Education*, Issue 59: Film as Text 1931–2010, 133–137.

Creed, Barbara (2016[1990]) *Alien and the Monstrous Feminine*. Teoksessa Sherryl Vint (ed.) *Science Fiction and Cultural Theory. A Reader*. Abingdon: Routledge, 44–53.

Dark Star. *John Carpenter* (official homepage). Saatavilla: <<https://theofficialjohncarpenter.com/dark-star/>> (Linkki tarkistettu 10.2.2020.)

Dinello, Daniel (2005) *Technophobia. Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press.

Ellison, Harlan (1967) 'I Have No Mouth, and I Must Scream'. *IF: Worlds of Science Fiction*, (March), 24–67.

Flynn, Carol (1992) *Strains of Utopia. Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music*. Princeton: Princeton University Press.

- Gelmis, Joseph (1970) An Interview with Stanley Kubrick (1969). Alun perin julkaistu teoksessa *Film Director as Superstar* (1970) New York: Doubleday and Company. Saatavilla: <<http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0069.html?LMCL=vo6q6e&LMCL=uRxKAe&LMCL=hK1Ijr&LMCL=uRxKAe&LMCL=hK1Ijr&LMCL=U9zGce&LMCL=MO8HV7&LMCL=uRxKAe>> (Linkki tarkistettu 10.2.2020.)
- Geraci, Robert M. (2007) Robots and the Sacred in Science and Science Fiction: Theological Implications of Artificial Intelligence. *Zygon*, Vol. 42, Issue 4 (December), 961–980.
- Hantke, Steffen (2003) In the Belly of the Mechanical Beast: Technological Environments in the Alien Films. *Journal of Popular Culture*, Vol. 36, Issue 3 (Winter), 518–546.
- Hendershot, Heather (2008) The Cinema of John Carpenter: The Technique of Horror. *Film Quarterly*, Vol. 62, Issue 1 (Fall), 95–96.
- Hollinger, Veronica (2011 [2009]) Posthumanism and Cyborg Theory. Teoksessa Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts & Sherryl Vint (eds.) *The Routledge Companion to Science Fiction*. New York: Routledge.
- Hutton, Christopher (2012) Google's Class Castle: The Rise and Fear of Transhuman Future. *Pop Matters* 4 (Nov.) Saatavilla: <<https://www.popmatters.com/163072-googles-glass-castle-the-rise-and-fear-of-a-transhuman-future-2495816530.html>> (Linkki tarkistettu 10.2.2020.)
- Johnstone, Rachael (2016) Alien versus Terminator. Representations of Motherhood in Science Fiction. Teoksessa Asma Sayed (ed.) *Screening Motherhood in Contemporary World Cinema*. Bradford ON: Demeter Press, 238–257.
- Kittler, Friedrich; Neaveill Courtney & Powell, Larson (2012) In the Wake of the Odyssey. *Cultural Politics*, Vol. 8, Issue 3, (Nov.), 413–427.
- Kärki, Kimi (2017) 'Los Angeles, November 2019'. Kuviteltu tulevaisuus, transhumanismi ja *Blade Runner* -elokuvan dystopia. *Ennen ja nyt: historian tietosanomat 2/2017, Utopia*. Saatavilla: <<http://www.ennenjanyt.net/2017/08/los-angeles-november-2019-kuviteltu-tulevaisuus-transhumanismi-ja-blade-runner-elokuvan-dystopia/>> (Linkki tarkistettu 10.2.2020.)
- Kärki, Kimi (2019) Monoliittien varjo: Stanley Kubrick, Douglas Rain ja tuntevan koneen ääni. Teoksessa Maarit Leskelä-Kärki, Marika Ahonen & Niko Heikkilä (toim.) *Toivon ja raivon vuosi 1968*. Helsinki: Työväen historian ja perinteen tutkimuksen seura, Helsinki 2019, 247–255. Saatavilla: <<http://www.thpts.fi/julkaisut/muut-julkaisut/toivon-ja-raivon-vuosi-1968/>> (Linkki tarkistettu 10.2.2020.)
- McGill, Hannah (2014) Too Clever by Half. *Sight & Sound*, Vol. 24, Issue 12, 8–9.
- Midbon, Mark (1990) Creation machines: Stanley Kubrick's view of computers in 2001: A Space Odyssey. *Computers and Society* 20, 7–12.
- Mirzoeff Nicholas (1999) *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge.
- Muir, John Kenneth (2000) *The Films of John Carpenter*. McFarland and Company Publishers.
- Männistö-Funk, Tiina & Sihvonen, Tanja (2018) Voices from the uncanny valley. How robots and artificial intelligences talk back to us. *Digital Culture & Society (DCS)* Vol. 4, Issue 1: Rethinking AI: Neural Networks, Biometrics and the New Artificial Intelligence, 45–66.
- Nofz, Michael P. & Vendy, Phil (2002) When Computers Say It with Feeling: Communication and Synthetic Emotions in Kubrick's 2001: A Space Odyssey. *Journal of Communication Inquiry*, Vol. 26, Issue 1, 26–45.
- O'Neill, Phelim (2010) The Greatest Films of All Time: Volume six: Sci-fi & fantasy: 19 Dark Star John Carpenter, 1974. *The Guardian* 21 Oct, 6.
- Pearson, Keith Ansell (1997) *Viroid Life. Perspectives On Nietzsche and the Transhuman Condition*. London: Routledge.
- Peary, Danny (2005) Directing Alien and Blade Runner: An Interview with Ridley Scott. Teoksessa Laurence F. Knapp & Andrea F. Kulas (eds.) *Ridley Scott Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, 42–55.
- Piper, Keith (2001) Notes on The Mechanoid's Bloodline. Looking at robots, androids, and cyborgs. *Art Journal*, Vol. 60, Issue 3 (Fall), 96–97.
- Pruchnic, Jeff (2014) *Rhetoric and Ethics in the Cybernetic Age. The Transhuman Condition*. New York: Routledge.
- Roberts, Adam (2016) *The History of Science Fiction*. London: Palgrave.
- Routio, Pentti (2007) *Ennustaminen. Metodikurssiaineisto, verkkosivu*. Saatavilla: <<http://www2.uiah.fi/projects/metodi/090.htm>> (Linkki tarkistettu 10.2.2020.)



Scobie, Stephen (1993) What's the Story, Mother?: The Mourning of the Alien. *Science Fiction Studies*, Vol. 20, Issue 1, 80–93.

Shelton, Robert (1987) Rendezvous with HAL: 2001/2010. *Extrapolation* 28, 255–268.

Spinrad, Norman (1990) *The Science Fiction in Real World*. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press.

Stableford, Brian (2003) Science Fiction Before the Genre. Teoksessa Edward James and Farah Mendlesohn (eds.) *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 15–31.

Walker, Alexander (2000) *Stanley Kubrick, Director*. New York: W.W. Norton & Co.

Wheat, Leonard (2000) *Kubrick's 2001: A Triple Allegory*. Landham, MD: Scarecrow.

Ziegler, Robert E. (1983) Killing Space: The Dialectic in John Carpenter's Films. *The Georgia Review*, Vol 37, Issue 4 (Winter), 770–786.