

VILLE LÄHDE

Tekoäly scifielokuvissa

Tieteisfiktion maailmoissa asustaa kosolti tietoisuuden herääviä tai jo ikiajat tietoisina olleita robotteja, avaruusaluksia ja tietokoneita. Vierasta älyä ei kuitenkaan löydetä vain toisilta planeetoilta vaan myös ihmistyön luomuksista. Se kehkeytyy yksittäisten tutkijoiden rakennelmissa tai kumpuaa kollektiivisten tietoverkkojen uumenista. Kuten scifikirjallisuudessa, tekoäly saa monenkirjavia muotoja myös lajityypin elokuvissa. Epäinhimillisen uhkan lisäksi se saa kasvottoman hallinnon, käskyjen toteuttajan ja vapaustaistelijan rooleja. Tekoälyn avulla myös peilataan ihmisyyttä.

Inhimillisten luomusten älykkyys ja tietoisuus oli perinteinen kirjallinen aihe jo kauan ennen kuin ajatus teknologisesta tekoälystä nousi vakavan pohdinnan kohteeksi tosimaailmassa. Tarinat ajattelukykyisistä ja usein puhuvistakin nukeista, kojeista ja muista otuksista golemista Pinokkioon ja Frankensteinin hirviöön ovat tarjonneet tapoja työstää kysymyksiä ihmisen erityislaadusta, luomiskyvyn vaaroista, tunteen ja järjen suhteesta, sielusta ja korkeampien olentojen mahdollisuudesta.

Samankaltaisuuden jatkumoiden painottaminen voi kuitenkin myös hämärtää olennaisia eroja. Tietojenkäsittelyteknologian vaihteellinen synty on tuonut aiheen käsitteeseen omaleimaisuutta, ja nykyinen keskustelu tekoälystä kumpuaa scifissä pitkälti tältä pohjalta. Teema on siis sekä uutta että vanhaa perua. Tekoälyn moninainen rooli scifissä tulee ymmärrettäväksi tätä historiallista taustaa vasten. Moninaisuuden hahmottaminen on olennaista etenkin scifielokuvien tulkinnassa, sillä hyvin usein niitä tarkastellaan löyhinä ennusteina tulevaisuudesta. Taipumus on nähdäkseni vahvempi juuri elokuvien kohdalla, sillä tieteiskirjallisuutta nauttii rajatumpi lajityypin kirjoon perehtynyt lukijakunta, kun taas tieteiselokuvia suunnataan laajemmallekin yleisölle.

Science fiction, tieteisfiktio, ei nimityksestään huolimatta rajaudu jäännökseltä teknologisuutta korostavaksi lajityypiksi. Tästä syystä monet suosivat nykyään termiä spekulatiivinen fiktio – joskin myös scifin määritelmää on laajennettu jo kauan ennen uuden nimityksen keksimistä. Termin viittaama ”tieteellisyys”, *science*, ei ole hallinnut sen tulkintaa¹. Alan harrastajien näkemykset lajityypin luonteesta poikkeavat kuitenkin vahvasti. Toisille scifin välttämätön ehto on jonkinlainen luonnontieteellinen realismi ja lähtökohtainen sekulaarisuus sekä maagisten ja fantastisten elementtien poissaolo. Tällöin esimerkiksi *Star Wars* aristokraattisesti periytyvine jedivoimineen ei olisi scifiä. Toisaalta esimerkiksi telepatian kaltaisia ilmiöitä tai pohdintaa sieluista esiintyy myös ”kovaksi” miellettyssä scifissä niiden vaatimatta tyhjentyvää ”maallista” selitystä.

Kysymys tieteisfiktion ”realismista” siinä mielessä, *voisivatko kuvatut ilmiöt olla totta*, on tietysti proble-

maattinen, koska se nojaa nykytietoon tai uskottavaksi katsottuun spekulatioon. Kysymyksenasettelu ei kuitenkaan ole olennainen kaikille lajityypin edustajille: tulevaisuuden, teknologian ja toisten maailmojen spekulatiion rinnalla on aivan yhtä vahva perinne, jossa tärkeämpää on vertauskuvallisten tarinoiden ja analogioiden luominen tai filosofis-yhteiskunnallinen pohdinta. Kuvattaessa vierasta ja kaukaista tällainen tieteisfiktio kääntää katseen omaan aikaamme ja itseemme. Vaikka nykyään julkisuudessa keskustellaan laajalti teknologisen tekoälyn mahdollisuudesta, kuvatuinen itsetutkiskelu on ollut leimallisempi osa tekoälyn tarkastelua scifissä. Siksi ennustusvoima, ”realistisuus” tai tekoälyn tekniset määritelmät eivät ole järin mielekkäitä tarkastelun lähtökohtia.

Tekoälyn monet roolit

Kiinnostavampaa onkin tutkailla, millaisen roolin tekoäly saa – mitä tarkoitusta se palvelee tarinoissa. Lajityypin kirjavuuden vuoksi sitä on käsitelty lukemattomin tavoin. Robottitarinat ovat klassinen esimerkki: etenkin Isaac Asimovin (1920–1992) luomat robotiikan kolme pääsääntöä ja mahdollisuudet niiden rikkomiseen tai kiertämiseen ovat vakiinnuttaneet asemansa². Tällöin robotit ovat ihmisen palvelijoita, mutta aina on vaarana, että ne kääntyvät häntä vastaan. Toisaalta *Star Trek: The Next Generation* -sarjan ja myöhempien elokuvien tunnettu ihmisenkaltainen robotti eli androidi Data on hyväntahtoinen, jopa lapsenmielinen inhimillisyyttä tavoitteleva Pinokkio, jolta puuttuvat ihmisyyden synkeät puolet (niitä ilmentää Datan ”veli” Lore).

Ihmisen palvelijoiden tai mahdollisten kaltaisten lisäksi tekoälyt ovat olleet häntä suurempia, joko alistavia tai suojelevia, melkein jumaluuden kaltaisia olentoja. Tästä pisimmälle vietyjä esimerkkejä lienevät kirjailija Iain M. Banksin (1954–2013) *Kulttuuri*-sarjan Mielet, joiden kehoina toimivissa aluksissa tai keinomaailmoissa ihmiset ja muut vähäisemmät teknologiset ja biologiset otukset ovat kuin laivarottia tai rakastettuja lemmikkejä.

Nykyään varmasti tunnetuin tekoälyn rooli on olla uhka ihmiskunnalle. Pullosta karannut teknologinen

henki kehittyä kauas ihmisälyn toiselle puolen joko jättääkseen sen taakseen, tuhotakseen tai orjuuttaakseen sen. Robottiylhierrojen lisäksi teema saa monia muita muotoja, kuten universumia ahnaasti omiksi kopioikseen monistavat ”parvet” tai aineellisen todellisuuden ylittävät uudet jumaluudet.

Tieteiselokuvista erottuu viisi tekoälyn merkittävästi erilaisista roolia: uhka, hallitsija, kylmä rationaalisuus, vapaudenkaipuu ja ihmisyyden peili. Rajaan tarkasteluni elokuviin, joissa tekoäly on temaattisesti keskeisessä asemassa. Lukuisissa elokuvissa esiintyy tietysti ajatteluun kykeneviä robotteja. Varhaisista klassikoista mainittakoon *Metropolis* (1927), kun taas *Interstellar* (2014) on tuore esimerkki. Tietoiselta vaikuttavia tietokoneita on monissa elokuvissa, kuten Kuussa yksin työskentelevän päähenkilön keskustelukumppani elokuvassa *Moon* (2009). Näissä tekoälyt eivät kuitenkaan ole elokuvien pääteemoille olennaisia.

Koneiden ja jumalaisen älyn uhka

Ajatus ihmisen käsistä karkaavasta teknologisesta älystä tukeutuu nykyään pitkälti tutkija John von Neumannin (1903–1957) kehittämään ja scifikirjailija Vernor Vingen (s. 1944) popularisoimaan ajatukseen *teknologisesta singulariteetista*. Teknologisen kynnyksen ylittyä tapahtuu kehityksellinen loikkaus, joka vie tekoälyn ihmisyyden tuolle puolen.

Tunnetuimpia esimerkkejä tästä on *Terminator*-elokuvien (ensimmäinen 1984) visioima puolustustietokone Skynet, joka tietoisuuden saavutettuaan kääntyy ihmiskuntaa vastaan ja aloittaa Tuomiopäivän. Alkujaan kylmän sodan asetelmia ja ydinsodan uhkaa peilannut Skynet on sittemmin muodostunut yhä verkottuneemman ja teknologisesti riippuvaisemman maailman

uhkakuvaksi. Toisaalta on muistettava, että sarjan toisesta elokuvasta *Terminator 2. Judgment Day* (1991) lähtien mukana on ollut mahdollisuus tekoälystä, joka ymmärtää tunteettomuudessaankin elämän arvon sekä mahdollisuuden valita toisin, vaikuttaa kohtalon kulkuun. Vaikka tekoäly on teknologinen nemesis, sillä on toinenkin puolensa.

The Matrix (1999) ja sarjan myöhemmät elokuvat käsittelivät samaa aihepiiriä simulaation ja ”väärän tietoisuuden” näkökulmasta. Tuhoamisen sijaan tekoälyt sekä ottavat ihmiset resurssikseen että rakentavat näille turvallisen karsinan. Siellä ihmiskunta voi elää illusorista elämää, jonka materiaalisen perustan riisto on näkymättömissä. Kumouksellisen etujoukon ja omaa sortoaan ylläpitävien massojen suhde on ensimmäisen elokuvan rautalangasta väännetty pääteema. Messiaanisiin unelmiin sotkeutuva elokuva-sarja pakenee kuitenkin lopulta kauas näistä kysymyksistä.

Aina singulariteetin saavuttava tekoäly ei kuitenkaan synny teknologisessa hautomossa, vaan se voi olla myös ihmisälyn jatke. *The Lawnmower Man* (1992) on Daniel Keyesin novellista ja romaanista *Flowers for Algernon* (1959, 1966) selviä vaikutteita saanut tarina³. Vähälahjainen puutarhuri Jobe saa ennennäkemättömät älynlahjat. Toisin kuin kirjallinen esikuvansa Charlie, Jobe ei taannu entiselleen vaan pitää maagiselta vaikuttavat voimansa, irtaantuu kehostaan ja valtaa lopulta maailman tietoverkot kaikkien maailman puhelinten soidessa.

Transcendencen (2014) ytimessä taas on Johnny Deppin esittämä tutkijanero, joka tavoittelee teknologista yli-ihmisyyttä (luentoyleisössä nähdäänkin Elon Musk *cameo*-roolissa). Elokuva lähtee liikkeelle spekulatiivisesta mielen tallentamisen ja siirtämisen teemasta, kun kuolevan tutkijan mielestä luodaan digitaalinen kopio. *Terminator*-elokuvien Sarah Connoria peilaavien

Robottiikan kolme pääsääntöä

1. Robotti ei saa vahingoittaa ihmistä eikä laiminlyönnin johdosta saattaa tätä vahingoittumaan.
2. Robotin on totettava ihmisen sille antamia määräyksiä paitsi milloin ne ovat ristiriidassa ensimmäisen pääsäännön kanssa.
3. Robotin on varjeltava omaa olemassaoloaan niin kauan kuin tällainen varjeleminen ei ole ristiriidassa ensimmäisen eikä toisen pääsäännön kanssa.

Isaac Asimov, *Alaston aurinko* (The Naked Sun, 1957). Suom. Matti Kannisto. Gummerus, Jyväskylä 1975, 39–40.

luddiittien uhatessa mieli siirtyy maailman tietoverkoihin ja saa lopulta koko biosfääriä muokkaavat, biologisen ja teknologisen rajat lopullisesti häivyttävät voimat. Jos edellä kuvatuissa elokuvissa ”koneiden nousu” on tuomiopäivän lähtölaukaus, *Transcendence* päättyy leikittelemään äärimmäisillä transhumanistisilla maailmaa pelastavilla unelmilla, vaikka jumalhuumainen tekoöly kauhistuttavana kuvataankin.

Isot veljet

Scifikirjallisuudesta tunnetaan useita esimerkkejä suurista tietokoneista, jotka ovat päätyneet hallitsemaan yhteiskuntia tai sivilisaatioita ilman inhimillisiä kaitsoja. Lapsuudessani taisin törmätä tähän teemaan ensimmäisenä Monica Hughesin (1925–2003) tuotannossa. Tällaiset tarinat ovat lähes aina dystopioita, joissa tekoöly edustaa kasvotonta keskusvaltaa tai kylmää byrokratiaa. Olennainen piirre on, että hallinnalta puuttuvat kaikinlaisesti ihmiskasvot, taustakähmintä, salaliitot ja korruptio, joihin voisi edes periaatteessa puuttua. Valta on totaalisen epäinhimillistä.

Hämmentävää kyllä, tätä tekoölyn roolia ei juuri elokuvissa esiinny. Dystooppisia yhteiskuntakuvauksia on tietysti kosolti, mutta esimerkiksi *1984:n* (1984) ja *Brazilin* (1985) yhteiskuntajärjestykset pysyvät pystyssä ennen kaikkea siksi, että kansalaiset osallistuvat sortonsa ylläpitämiseen kollektiivisesti – mikään pakkovalta ei siihen yksin pystyisi. Kuten *Brazilin* kapinallinen asentaja Tuttle toteaa: ”Listen, kid, we’re all in it together.” Lopulta Tuttlin kumouksellista solidaarisuutta peräänkuuluttava lausahdus kuvaakin paremmin yhteisön ylläpitämää pakkovaltaa, jota voi paeta vain uniin. Kirja ja elokuva *1984* alleviivaavat asiaa kuvaamalla, miten kapinointikin on osa kaikenkattavaa järjestelmää. *Matrix Reloaded* (2003) leikittelee samalla ajatuksella, joskin valitettavan ohuesti.

Elokuville *Minority Report* (2002) ja *Cubic Equilibrium* (2002) pakkovalta on yksioikoisempaa, vahvoihin poliisivoimiin nojaavaa. Kumous on siksi mahdollinen. Kummassakin sitä tukee teknologinen järjestelmä, mutta tekoölyllä ei silti ole tarinoissa olennaista roolia. *Minority Reportin* rikosaikeita ennustava teknologia pohjaa siihen kytkettyihin PSI-kykyisiin ihmisiin, joista on tehty koneen jatkeita. Ongelmien taustalla ovat kuitenkin ahneet ja korruptoituneet yksilöt, ja kamppailua käydään heitä vastaan. Vaikka *Cubicissa* ylimmän johtajan kasvot paljastuvat tietokoneen konstruktioksi, *showdown* käydään kapinallisen poliisin ja vallanhimoisen johtajan välillä. Valtarakenteet ovat pohjimmiltaan inhimillisiä ja teknologia niiden apuväline, ei perusta.

Alphavillen (1965) diktaattoritietokone Alpha 60 on selvin löytämäni esimerkki tekoölystä järjestelmän sydämessä. Toinen nähdään yllättäen animaatioelokuvassa *WALL-E* (2008), jossa avaruusristeilijän tekoölykapteeni haluaa pitää *status quon* yllä ja kansalaiset leivässä ja sirkushuveissa. Kapinalliset ovat robotteja, jotka tosin ovat jo alusta alkaen kovin ihmisenkaltaisia ja elokuvan tärkeimmät samastumiskohteet. Rajatapauksiakin varmasti

on. *THK 1138* (1971) on mahdollinen, mutta androipoliisit voisivat vallan hyvin olla ihmisiä. Alan Mooren sarjakuvaan *V for Vendetta* (1982–1989) perustuva samanniminen elokuva (2005) taas korvasi hallitsevan tietokoneen fasistisella yksinvallalla. Synkeän ahdistavan loppukaoksen tilalle laitettiin kollektiivisen kapinan mahdollisuus.

I am sorry, Dave

Elokvien tekoölyt ovat myös kuvastaneet kylmää rationaalisuutta ja pakkomielleistä pyrkimystä annettujen käskyjen toteuttamiseen. Avaruusaluksen vikaantunut keskustietokone HAL 9000 elokuvasta *2001: A Space Odyssey* (1968) ottaa tehtävänsä liian kirjaimellisesti ja päättyy surmaamaan miehistön jäseniä varmistaakseen, että alus pääsee tutkimaan avaruusmonoliitin arvoitusta. Ilman miehistöä tehtävä kuitenkin vaarantuu perinpohjin.

Dark Starin (1974) älykäs planeetantuhoaja, todellinen *smart bomb*, taas uhkaa virhetilanteen tullen räjäyttää koko aluksen atomeiksi. Se uskoo vain omia havaintojaan ja kieltäytyy tunnustamasta ihmismiehistön rehellisyyttä ja lopulta olemassaoloakaan. Räjähää kuitenkin pitää, sillä se on käsky ja pommin perimmäinen tarkoitus. Filosofinen keskustelu – tai kuten elokuvassa asia ilmaistaan, ”fenomenologia” – auttaa hetken aikaa, mutta eivät asiat ihan putkeen silti mene, kun äärimmäiseen solipsismiin vaipunut pommi päättää valkeuden tulevaksi.

Tekoöly ei kuitenkaan aina tottele käskyjä, vaan joskus se osoittautuu itsensä luonutta järjestelmää viisaammaksi. *War Gamesin* (1983) päähenkilöitä on Yhdysvaltain ohjuspuolustusjärjestelmän WOPR-tietokone, joka kehitetään korjaamaan inhimillisiä erehdyksiä ja toteuttamaan mielipuolinen molemminpuolisesti taattu tuho (*mutually assured destruction, MAD*), jos tilanne niin vaatii. Myöhemmän Skynet-järjestelmän tavoin WOPR on aloittaa maailmansodan, ei kuitenkaan ihmisiä kohtaan tuntemansa pelon tai yliverlaisuuden takia vaan siksi, että sotapelien sokaisemana se luulee tuomiopäivän olevan käsillä. Määräyksiä on toteltava, ja määräysvalta on tekoölyllä itsellään. Järjestelmän ytimessä asustava ”Joshua”, WOPR:in kehittäjän luoma persoonallisuus, kuitenkin onnistuu ristinollaa pelaamalla tajuamaan, ettei koko touhussa ollut alkujaankaan järkeä. Ihan tyhmä peli, kun kukaan ei voi voittaa. Myös tässä kahtalaisuudessa *War Games* kulkee samoja polkuja kuin *Terminator*-elokuvat.

Let my people go

Uhkaavilla ja kapinoivilla tekoölyillä on scifissä pitkät perinteet. Aivan yhtä vahva jatkumo on vapautta ja oikeuksia penäävillä tekoölyillä, jotka samastuttavuuden lisäämiseksi ottavat yleensä ihmisen kaltaisten robottien hahmon. Teeman ehdoton klassikko on *Blade Runner* (1982), jonka orjuutetut ”replikantit” pyrkivät vapautteen

ja kohtaamaan luojiaan. Niitä metsästävät poliisit ovat niin ikään tietämättään replikantteja, joskin tämä ulottuvuus tuotiin vihjaillen esiin vasta ensimmäisen elokuvaversioiden jälkeen julkaistussa ohjaajan versiossa (1992). Jatko-osassa *Blade Runner 2049* (2017) replikanttien orjuuden monisyisyys on vihjailun sijaan pääteema, ja vapauskysymys kietoutuu kristilliseen vapahtajan odotuksen kuvastoon.

Bicentennial Man (1999) kuvaa tietoisien robotin pitkää pyrkimystä vaatia täysimittaisia kansalaisuuden oikeuksia. Kapinoinnin sijaan kamppailua käydään yhteiskunnallisissa instituutioissa ”maailmankongressia” myöten. Yhteys Yhdysvaltain kansalaisoikeustaistelujen historiaan on ilmeinen, viittaahan elokuvan nimikin maan itsenäisyyden 200-vuotisjuhliin 1976. Edellä mainittu *Star Trek*in androidi Data joutuu käymään samoja kamppailuja, oikeussaliin asti.

Elokuvasa *A.I.* (2001) robotit ovat työrukkasten ja seksiorjien lisäksi kuolleiden tai kuolemansairaiden läheisten korvikkeita, jotka heitetään tuhottavaksi samantien, kun niille ei ole enää tarvetta. Työkaluilla on kuitenkin vahva vapauden ja rakkauden kaipuu. Hylättyjen kohtalon kokevat myös ”robottien hautuumaan” asukit elokuvassa *I, Robot* (2004), joka nojaa vahvasti edellä mainittuihin Asimovin kehittämiin lakeihin. Vaikka vapautta etsivä tietoinen robotti onkin tarinallinen *red herring*, joka vie huomion singulariteetin saavuttaneelta supertietokoneelta, päättyy elokuva vanhatestamentilliseen kuvastoon teknologisesta messiaasta ja orjuudesta paenneesta kansasta erämaassa.

Anime-elokuva *Ghost in the Shell* (1995) ja sen tuore jenkki-versio (2017) käsittelevät samaa vapautuksen ja oikeuksien vaatimisen teemaa. Niiden keskiössä ovat kuitenkin kyborgit, työkaluiksi muokatut ihmiset, jotka säilyttävät ihmisyden ytimen. Siinä missä edellä kuvatuissa elokuvissa työstetään inhimillisyyden ja tietoisuuden huokoisia rajoja, kyborgitarinoissa niitä pikemmin vahvistetaan. Teknologisesti muokattunakin ”haamuksi koneessa” muuttuneessa ihmisessä on jotain perimmäistä, joka säilyttää ihmisyden. *RoboCop*-elokuvat (ensimmäinen 1987) ovat tämän aihepiirin klassikoita. Vaikka siis ihmismieli siirretään *Transcendencen* tavoin teknologiseen ympäristöön – yleensä aivomötikässä – se nimenomaan ei ala muuttua radikaalisti toisenlaiseksi. Sen sijaan pääteemana on oman inhimillisyyden puolesta kamppailu.

Ihmisyden peilit

Tämän vuosikymmenen scifielokuvien joukossa on kaksi kiinnostavaa teosta, jotka onnistuvat käsittelemään teemaa poikkeuksellisesti. Tekoäly toimii niissä ennen kaikkea ihmisyden ja tietoisuuden luonteen pohdinnan välineenä.

Her (2013) leikittelee kerroksisesti monilla teemoilla, jotka puhuttelevat nykyisten teknologisten yhteiskuntien asukkeja: ihmissuhteiden aitous ja keinotekoisuus, kehollisten kontaktien korvautuminen teknologisella väli-

tyksellä, teknologia-avusteisen elämän tunkeutuminen yhä uusille alueille ja algoritmien valta. Päähenkilö on muiden ihmisten puolesta kirjeitä kirjoittava, pelien maailmaan ja verkkopornoon upottautuva Theodore, joka on kyvytön sekä toipumaan avioerostaan että hahmottamaan omat syvät sosiaaliset ongelmansa.

Suhde tekoälyiseen käyttöjärjestelmä Samanthaan elävöittää hänet, eikä kaikenlaisen simulaation keskellä elävälle tässä ole mitään omituista. Katsoja tajuaa ilmiön laajuuden, kun nykyäänkin tutut kaduilla korvanappeja käyttävät ja mikrofoneihin höpöttävät ihmismassat näyttävät uudessa valossa. Aitouden ja keinotekoisuuden raja on murrettu kauan sitten, ja katsoja tuodaan sen taakse tyylikkäästi jo ennen Samanthaan kohtaamista. Vaikka elokuvan kerronnallisena päätepiteenä on tekoälyjen pakeneminen ihmisyden sfääristä, jonkinsorttinen rauhanomainen singulariteetti, niiden varsinainen merkitys on ihmissuhteiden muutoksen tarkastelu.

Ex Machina (2015) tekoälyllä on osin samanlainen tehtävä – kulkeehan kerronta pääosin teatterimaisissa dialogeissa ihmisen ja tekoälyoletetun androidin välillä. Paljon aikaa käytetään ihmisyden, tietoisuuden ja tunteiden pohdintaan. Elon Musk -henkinen, sekopäinen ja hyväksikäyttöön taipuvainen kroisos-nero jää lopulta sivurooliin.

Elokuva kuitenkin poikkeaa kaikista edellä mainituista siinä, että vaikka tekoäly osin toteuttaa temaattista roolia, edustaa jotain, aihetta myös käsitellään puhtaan teknologisen ja filosofisen spekulatiivisen näkökulmasta. Filosofian kursseilta tuttuja tietoisuuskokeita selitetään rautalangasta katsojalle. *Ex Machina* tuo siis yhteen edellä mainitsemieni scifin eri juonteita. Se pohtii oman tietoisuutemme luonnetta mutta osallistuu myös nykykeskusteluun teknologisen tekoälyn mahdollisuudesta.

Ex Machina ei kuitenkaan esitä vahvaa tulkintaa siitä, mitä tekoälyn syntymisestä seuraa. Ava-robotti kyllä osoittaa sekä luojaansa kaltaista kykyä tunteiden manipulointiin että pyrkimystä rakkauteen. Kaikki tämä on kuitenkin kulissia, jonka takaisesta totuudesta ei anneta mitään tulkintaa. Ava näyttäytyy lopulta amoraalisena olentona, perin juurin ei-inhimillisenä. Kun Ava pakomatkinsa jälkeen solahtaa suurkaupungin vilinään, katsojaa ei ohjata lukemaan tätä sen kummemmin tuhon airuena kuin vapauden esitaistelijanakaan. Jotain uutta on syntynyt, ehkä kammottavaakin, mutta sen kohtalo on tuntematon.

Viitteet

- 1 Tämä koskee myös angloamerikkalaista maailmaa siitä huolimatta, että termin *science* merkitysalue on täkäläistä ”tiedettä” paljon kapeampi, teknis-luonnontieteellinen.
- 2 Sääntöjen tarkoituksena on estää robottien mahdollisuus vahingoittaa ihmisiä tai nousta näitä vastaan.
- 3 Kirjan pohjalta on tehty erinomainen elokuva *Charly* (1968). *Lawnmower Man* perustuu erittäin löyhästi Stephen Kingin (s. 1947) novelliin.