

MATEUSZ SAWCZYN
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Ideał bohatera w obiektywistycznych komiksach Steve'a Ditki

Steve Ditko debiutował w branży komiksowej w latach 50. XX wieku i już w 1963 roku zdobył sławę dzięki stworzeniu znanego na całym świecie Spider-Mana oraz kultowego Doktora Strange'a. Szybko zrezygnował jednak z pracy w wydawnictwie Marvel Comics, dla którego narysował tych superbohaterów. Dlaczego? Oficjalnie powody pozostają nieznane, a sam artysta unikał komentarzy w tej sprawie, jak i zresztą mediów w ogóle. Nie brakuje jednak wiarygodnych domysłów. Kiedy Ditko rysował Spider-Mana, podczas tworzenia kolejnych kadrów decydował o sposobie opowiadania historii. Za słowa odpowiadał jednak pomysłodawca postaci – Stan Lee. Podobno gdy rysownik proponował, żeby przelatujący między budynkami na pajęczynie zamaskowany Peter Parker wrogo odnosił się do protestującej młodzieży i hipisów, scenarzysta, a więc i superbohater, stawał po ich stronie (Ross, 2007). Pomimo ogromnej lukratywności filmów o Człowieku-Pająku Ditko nie życzył sobie, by wymieniać jego nazwisko jako współtwórcy w napisach końcowych i nie godził się na wypłacanie mu tantiem aż do śmierci w wieku 90 lat w 2018 roku.

Czy przyczyną sprzeciwu trwającego ponad pół wieku mogła być filozofia? Prawdopodobnie tak – w postaci obiektywizmu Ayn Rand. Mr. A, bohater stanowiący personifikację poglądów głoszonych przez amerykańską filozofkę rosyjskiego pochodzenia, wyszedł spod pióra Ditki niedługo po sukcesie Spider-Mana w 1967 roku. Rysownik pracował wprawdzie wciąż dla dużych wydawnictw – stworzył chociażby Hawk and Dove oraz Creepera dla DC Comics – ale jego wysiłki skupiły się głównie na promowaniu popularnego i równie kontrowersyjnego randyzmu. Peter Parker dorastał, zawodził i uczył się smaku porażki, a do tego poddawany był kolejnym reinterpretacjom przez dziesiątki twórców w ramach wspólnego uniwersum setek różnobarwnych postaci wielkiego wydawnictwa. W tym samym czasie Ditko za pomocą czarno-białych ilustracji opowiadał historie o absolutnych wartościach moralnych w ramach przypominających przypowieści przygód nieskazitelnych bohaterów – w ostatnich latach finansował niezależne publikacje dzięki zbiórkom na platformie Kickstarter.

Mr. A – sztandarowy bohater obiektywistyczny i jego świat

Wielu komiksowych protagonistów targanych jest sprzecznymi odczuciami i zwykłymi ludzkimi rozterkami, jednak ci wykoncy-powani przez Ditkę stanowią idealne wzory do naśladowania. Prawdziwy bohater to więcej niż zwykły człowiek – w pełni wykorzystuje swój racjonalny potencjał, jest logicznie myślącym przedstawicielem sprawiedliwości, pozbawionym wad, nie znającym kompromisu, nie dającym się skorumpować. Ditko sygnalizuje te cechy tak w fabule swoich komiksów, jak i ich warstwie wizualnej, za pomocą kontrastu używanych przez niego barw: czerni i bieli (por. rys. 1).

RYSUNEK 1

Mr. A powalający przeciwnika (Ditko, Snyder, 2014, s. 5).



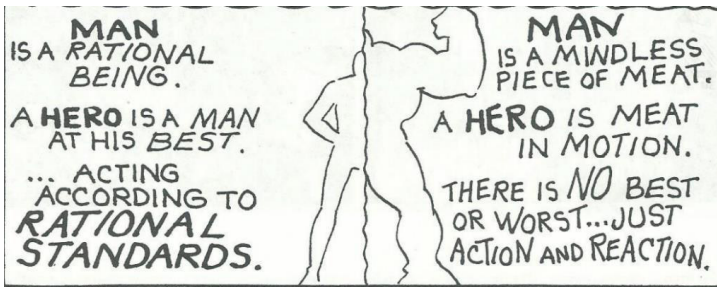
Uwaga: Na ilustracji widoczna jest czarno-biała karta, atrybut bohatera, reprezentujący absolutne rozróżnienie dobra i zła, wykluczające jakąkolwiek szarość czy kompromis.

Przeciwieństwem bohatera jest złoczyńca. Antybohater z kolei nie zajmuje w hierarchii Ditki lepszej pozycji od złoczyńcy, jeśli porównać go z bohaterem (por. rys. 2), choć dziś w wielu tekstach stanowi dla niego alternatywę. Dlaczego? Ponieważ postać pełna niedoskonałości, niereprezentująca najlepszego, co drzemie w człowieku, nie powinna uchodzić za wzór do naśladowania, choć tego podobno właśnie chcą ludzie oceniani równie nisko przez Ditkę i Rand – kolektywiści (Ditko, Snyder, 2013).

Zresztą pisarka, która zarzuty o ekstremizm przyjmowała jako komplement, nie uznając kompromisów, także pomstowała nad pozycją antybohatera we współczesnej kulturze (por. rys. 2). Według niej nie ma on wartości, zalet czy celów, a jednak w czasach wystrzegania się wszelkiego ekstremizmu (jak czarno-biały światopogląd) to antybohater zajmuje dotychczasowe miejsce bohatera (Rand, 1964e).

RYSUNEK 2

Porównanie bohatera i antybohatera (Ditko, Snyder, 2017, s. 1).



Uwaga: Bohater jest „najlepszą wersją człowieka” i „działa w zgodzie z racjonalnymi standardami”. Antybohater jest „mięsem w ruchu”, stworzony został według maksymy „nie ma najlepszego i najgorszego... tylko akcja i reakcja”.

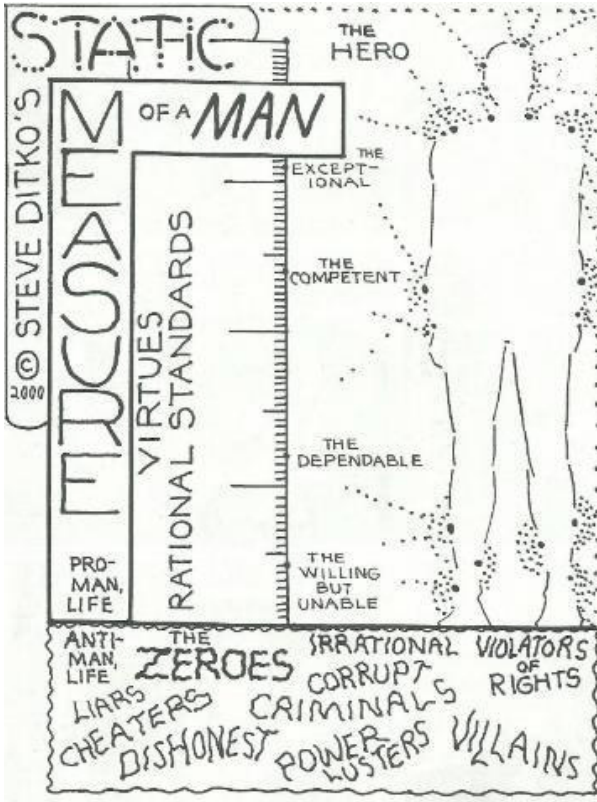
Jaki jest zatem ideał bohatera, zobrazowany na przykładzie Mr. A? Do jego opisu pasują znakomicie słowa twórczyni obiektywizmu, która nie godzi się na obojętność na żadne działanie. Twierdzi ona, że „nie wolno powstrzymywać się przed osądem moralnym”, gdyż prowadzi to do oczekiwania, że samemu także nie zostanie się osądzonym, do moralnego tchórzostwa, czyli podstawy „społeczeństwa nieracjonalnego”, w którym władzę nietrudno jest przejąć nieznaną odpowiedzialności bandytom (Rand, 1964c). W celu sprawdzenia się w tej, obowiązkowej dla każdego człowieka, roli należy spełniać rygorystyczne warunki:

Aby być sędzią, trzeba mieć charakter bez skazy; trzeba być wszechwiedzącym i nieomylnym, i nie jest to kwestia błędnych wiadomości; trzeba być nieposzlakowanie uczciwym, czyli nigdy nie pozwalać sobie na czynienie świadomego, rozmyślnego zła. [Sędzia] nie może się mylić, gdy dowody są niewystarczające, ale musi zarazem nie pomijać istniejących poszlak, nie przyjmować łapówek i nie kierować się żadnym osobistym uczuciem, emocją, pragnieniem czy lękiem, które mogłyby zakłócić jego osąd o faktach. (Rand, 1964c, s. 68)

Wszystkie te cechy posiada Rex Graine, bezwzględnie dochodzący całej prawdy dziennikarz śledczy, który zakładając metalową maskę i nieskazitelnie biały garnitur (nie imają się go nawet cienie), staje się Mr. A. Jego standardy moralne, jak i idealnego bohatera w ogóle w ujęciu Ditki, są o wiele wyższe niż te przeciętnego człowieka (zob. rys. 3). W tym miejscu warto zaznaczyć, że postać bohatera wciąż narażającego się przestępcom i ryzykującego własnym życiem nie jest wcale oczywista w kontekście obiektywizmu. Rand uważa wręcz, że ratować innych ludzi można wyłącznie z minimalnym narażeniem własnego życia. Co więcej, człowiek jest zobowiązany do pomocy tylko w sytuacjach bezpośredniego zagrożenia życia innego – problemy takie jak „bieda, niewiedza i choroba” nie podlegają tej regule. Włączenie ich w powinności człowieka związane jest z altruistycznym wyobrażeniem ciągłego zagrożenia ze strony „wrogiego wszechświata”, które umniejsza jednostkę, traktuje ją jako bezradną wobec wyzwań rzeczywistości i wypacza jej moralność (Rand, 1964b). O ile trzeba przyznać, że Mr. A – jak bohaterowie Rand – nie rozdaje jałmużny, wymagania opowieści o superbohaterze z pewnością czynią go bardziej skorym do podejmowania śmiertelnego ryzyka niż postacie wykreowane przez Rand.

RYSUNEK 3

„Miara człowieka” – graficzna definicja bohatera (Ditko, Snyder, 2017, s. 1).



Uwaga: Mierzony według cnót i racjonalnych standardów bohater znajduje się ponad wyjątkowymi, kompetentnymi, tymi, na których można polegać, i wykazującymi dobrą wolę, lecz niezdolnymi. Poniżej ich wszystkich znajdują się natomiast irracjonalni, kryminaliści, kłamcy, naruszający prawa innych, słowem: złoczyńcy.

Miejscem akcji moralizatorskich przygód Mr. A jest Border City (zilustrowane na kolejnym rysunku) – pełne mieszkańców, którzy zepsuci są nie mniej niż skorumpowane instytucje miasta. Ludzie wybierają tu często kompromis, nie uznając czarno-białej

moralności, a także reprezentują postawę altruistyczną (przeciwstawną do egoistycznej) – domagają się sprawiedliwości bez rozpoznania dobra i zła, zaś rozdzielanie dóbr według zasług, nie potrzeb, uznają za okrutne (Ditko, Snyder, 2014). Kolektywiści wzywający do redystrybucji zapracowanych dóbr na rzecz tych, którzy nie zasługują na nie, to zresztą stały motyw u Ditki (Snyder, 2013, 2017). Reprezentują oni podstawowy problem człowieka, który wyrażają następujące słowa Rand: „Główną ludzką wadą, źródłem wszystkich błędów jest akt dekoncentrowania umysłu, zawieszania świadomości, co w konsekwencji prowadzi nie tyle do ślepoty, ile do umyślnego niedostrzegania, nie tyle do ignorancji, ile do umyślnego niewidzenia” (1964a, s. 27).

RYSUNEK 4

Panorama Border City (Ditko, Snyder, 2015, s. 2).



Uwaga: Panorama miasta pozwala na zarysowanie dominującej moralności. Mieszkańcy miasta nie mają problemu z nielegalnością niektórych interesów („Więc to przekręt! ...Ale nadal nieźła okazja”), nie wierzą w dobro innych ludzi („Jeśli ja tego nie zrobię, zrobi to ktoś inny”) i nie biorą odpowiedzialności za swoje działania („Ale nie mogłem nic na to poradzić”).

Redakcja, dla której pracuje Graine, „The Daily Crusader” nie wyróżnia się na tle metropolii – z okien jej budynku słychać np. „Prawdą jest to, co służy maluczkim”, a na pierwszej stronie

tego dziennika ujrzyć można nagłówki w stylu: „Sprawiedliwość społeczna dla potrzebujących” (Ditko, Snyder, 2014, s. 2–3). Miejsce dla Graine’a i jego kontrowersyjnych poglądów znalazło się tam tylko dlatego, że zagwarantował je przebywający na długotrwałym urlopie zdrowotnym właściciel gazety, który pozostawił swym następcom pełną swobodę działania z jednym wyjątkiem – niepokorny dziennikarz nie może zostać zwolniony i ma wolną rękę.

Z bardzo podobną sytuacją spotkać się można w filmie w reżyserii Kinga Vidora (1949). Produkcja z Garym Cooperem i Patricią Neal w rolach głównych jest zdecydowanie najbardziej imponującą z adaptacji dzieł Rand – w tym przypadku *Źródła*, z którym dzieli tytuł w języku angielskim. W obrazie tym redakcja dziennika *Banner* dba o swój nakład, szukając kolejnych „krucjat”, którymi przyciągnie czytelników. Najnowszej sensacji szef gazety upatruje w luksusowym budynku zaprojektowanym przez głównego bohatera, Howarda Roarka. Kieruje nim poczucie, że jedyną rzeczą, której ludzie nienawidzą tak bardzo jak bogatych, są nowatorskie pomysły. Nietrudno odgadnąć, że jest to działanie irracjonalne – reportaże te mają wprowadzać zamieszanie w zamian za pieniądze, a nie porządkować rzeczywistość w imię zasad. W trakcie historii właściciel gazety zaczyna jednak podziwiać Roarka za jego siłę charakteru, bezkompromisowość i bezwzględną szczerą oraz – niczym szef „The Daily Crusader” – postanawia użyć swojej własności, by chronić obiektywistyczny ideał, jaki reprezentuje sobą architekt – i każdy inny protagonista w dziełach Rand (*Hym, Atlas zbuntowany*).

Archetyp

Perfekcyjna, dostosowana do przesłania historii osobowość postaci jest na porządku dziennym także w niezależnych komiksach Ditki. Wszyscy jego bohaterowie są wyłącznie typami

idealnymi, właściwie pozbawionymi jakichkolwiek cech szczególnych, czy reprezentującymi pewne stanowiska, a do tego wypowiadającymi się w nierealistyczny sposób. Trudno bowiem uwierzyć, że włamywacz w rzeczywistości skierowałby do innego kryminalisty te słowa: „Nie postępujemy z naszymi ofiarami w uczciwy sposób... Bez zgody... Uczciwej wymiany...” (Ditko, Snyder, 1975, s. 14). Podobny schemat zostaje wykorzystany przez Ditkę do określenia konfliktu między twórcami i niszczycielami – ci drudzy wypowiadają się w pracach rysownika, używając terminologii obiektywistycznej i np. nazywając siebie samych „niekompetentnymi” (Ditko, Snyder, 2013, s. 22). Poza tym kwestie w dialogach Ditki nie zawsze muszą bezpośrednio odnosić się do akcji czy nawet innej postaci; zdarza się, że stanowią wymówkę do przemycenia jakiejś niezawołowanej myśli Rand, jak komentarz Graine'a: „lub może ktoś przebrany za Mr. A [próbuje] podkopać [jego reputację] i zniszczyć go, tak jak fałszywej definicji używa się do zniszczenia poprawnej, jak popieranie praw grup niszczy z pewnością prawa indywidualne” (Ditko, Snyder, 1975, s. 21). Niecodzienna wzmianka o definicji w tym zdaniu stanowi moim zdaniem nawiązanie do wypowiedzi samej Rand, która także podkreśla wagę definicji, stwierdzając, że zakłamanie związane z kapitalizmem, jego fałszywe określenia stanowią główne źródło problemów leseferystów: „Metoda niszczenia kapitalizmu polega na tym, żeby nigdy nie pozwolić na wykrycie tego, co jest w istocie niszczone” (Rand, 1966e, s. 11.).

Definiowanie pojęć dla klarowności przesłania filozoficznego to inny częsty zabieg w komiksach, w których Ditko rozprawia się z moralnością altruistyczną poprzez wykładnię świata według kryteriów obiektywistycznych. Dla dalszych rozważań posługuje się zatem definicją Mr. A podaną przez jego twórcę: „Mr. A bazuje na teorii sprawiedliwości Ayn Rand, Prawie Tożsamości Aristotelesa, jego definicji człowieka i poglądzie na sztukę” (Ditko, Snyder, 2017, s. 2). Prawo tożsamości, „A jest A”, którego faktyczna geneza nie należy do tych rozważań, to naczelne hasło wielu

dziel Ditki. Porównanie koncepcji człowieka Arystotelesa i Rand należałoby również rozpatrzeć osobno, zaznaczając tu jedynie, że wpływ Stagiryty jest tu jedynie powierzchowny – z grubsza ograniczający się do określenia człowieka jako zwierzęcia racjonalnego, ale już niebiorący pod uwagę jego koncepcji stosunku jednostki do społeczeństwa. Na miejscu będzie natomiast przyjrzenie się sposobowi zilustrowania Randowskiej koncepcji sprawiedliwości oraz elementom wspólnym obiektywistycznego rozumienia sztuki z uwagami Arystotelesa na ten temat.

Sprawiedliwość i szczęście

Czy Mr. A jest sprawiedliwy? Często używa siły przeciw przestępcom, ale tylko w charakterze odwetowym, gdy ci zainicjują jej użycie, naruszając czyjąś wolność lub własność. W ramach obiektywizmu pod tym względem jest zatem usprawiedliwiony. Zasada ta sprawdza się również w sytuacjach, gdy podchodzi swoich przeciwników podstępem, wprowadza w błąd kłamstwami, a nawet doprowadza do sytuacji, w której zabijają siebie nawzajem lub nie otrzymują jego pomocy i w rezultacie Mr. A pozwala im umrzeć. Pozbawiony sentymentów mściciel rzuca zresztą kwestie takie jak: „Kiedy irracjonalni wierzą, że przestępstwo, «handel» oszustwem i przemocą jest «biznesem», jedyną, która czerpie «zyski», jest śmierć” (Ditko, Snyder, 2014, s. 11). Jego ocena brzmi zresztą równie chłodno, co słowa samej Rand: „Pasożyci, szabrownicy, bandyci, złodzieje nie reprezentują żadnej wartości dla istoty ludzkiej” (Rand, 1964a, s. 37). Wynika to z jej definicji sprawiedliwości, która w najogólniejszej formule brzmi tak: „obiektywne rozpoznanie rzeczy jako tego, czym jest, i potraktowanie jej w odpowiedni sposób” (Ditko, Snyder, 2017, s. 1).

Modus operandi Mr. A można by z kolei opisać innym cytatem z pism Rand: „Jeśli stwierdzi, że winni są poważnego zła, to dobrą

wolę zastępuje pogarda i potępienie moralne. (Kto bowiem ceni życie ludzkie, nie może cenić tych, którzy je niszczą)" (Rand, 1964b, s. 55). Ta sentencja stanowi także wyjaśnienie, dlaczego w komiksach Ditki nie ma miejsca na litość, co zaznacza Mr. A: „Litość jest tym, o co błagają winni. Sprawiedliwość jest tym, czego chcą niewinne ofiary i na co wszyscy zasługują” (Ditko, Snyder, 2010, s. 7). W pewnym opowiadaniu o uwodzającym personą hrabiego złodzieju Mr. A na prośbę o drugą szansę odpowiada natomiast: „Miałbym zapomnieć, co zrobiłeś? Być niesprawiedliwym wobec twoich ofiar? Nagrodzić cię za wyrządzenie zła?” (Ditko, Snyder, 1975, s. 15). Nie chodzi zatem tylko o ukaranie winnych. Powinność wymierzania sprawiedliwości związana jest z poszkodowanymi. Wśród licznych wypowiedzi *alter ego* Graine'a na ten temat czytelnik napotka także tę: „WINNI żądają ŁASKI, OFIARY chcą SPRAWIEDLIWOŚCI. ŁASKA może być okazana WINNEMU tylko kosztem OFIARY” (Ditko, Snyder, 2010, s. 1). Podobne są przemyślenia policjanta rozmawiającego z lekarzem w pierwszym numerze poświęconym Mr. A – sądzi on, że wielu ludzi uważa za nieludzkie podejmowanie działań przeciw inicjującym siłę, których ich zdaniem powinno się traktować lepiej niż ofiary. Ta obsceniczność skutkuje „litością dla winnych, obojętnością wobec cierpienia niewinnych ofiar oraz... sprawiedliwością dla nikogo” (Ditko, Snyder, 2010, s. 7).

Wyrządzenie zła nie oznacza jednak totalnego potępienia. Przestępcy mogą wrócić na drogę dobra i racjonalności, jeśli – jak pewien wróg Graine'a po latach w więzieniu – poddadzą się wyrokowi sądu lub wynagrodzą krzywdy ofiarom (Ditko, Snyder, 2010). Rand dopuszcza też możliwość pomyłki, która może zostać wybaczona pod warunkiem, że błędy wynikające z niewiedzy zostaną naprawione. Zaznacza jednocześnie, że „celowa niewiedza”, czyli ignorancja, jest tożsama ze złem (Rand, 1964e). W celu zachowania czystego sumienia trzeba w zgodzie z zaleceniami Rand między innymi nie poddawać się słabościom charakteru, naprawiać wyrządzone szkody, nie przyjmować

niezasłużonej winy. Wpływ otoczenia czy wrażliwe serce także nie mają wpływu na ocenę moralną czynu, których dopuściła się dana osoba (Rand, 1964e). Emocje i wymówki nie są częścią równania, jak z oburzeniem konstatuje obiektywistka w słowach:

Gdyby ludzie nie stosowali tak nikczemnych wykrętów jak twierdzenia, że jakiś nędzny oszust „chce dobrze”, że wąsający się obibok „nie może nic poradzić”, że młodociany przestępca „potrzebuje miłości”, że zbrodniarz „nie zna niczego lepszego”, że dążącym do władzy politykiem powoduje patriotyczna troska o dobro powszechne albo że komuniści to po prostu reformatorzy rolnictwa – inne byłyby dzieje ostatnich kilku dekad albo i stuleci. (Rand, 1964c, s. 133.)

Problem usprawiedliwiania winowajców ilustruje u Ditki poniższa sytuacja – pracowniczka opieki społecznej raniona nożem przez młodocianego przestępcę Angela, nie potrafi wybrać, gdy Mr. A. pyta, czy ratować ją czy jej niedoszłego mordercę – trzymającego się gzymsu wysokiego budynku ostatkiem sił. Kobieta nie chce zaakceptować, że broniony przez nią wcześniej delikwent faktycznie jest zły, oskarża więc swego wybawcę o okrucieństwo, na co ten odpowiada: „Nie znam litości ani współczucia dla agresorów... Tylko dla ich ofiar... Dla niewinnych! Mieć współczucie dla mordercy, to obrażać jego ofiary. Nawet jeśli nie byłabyś ranna... Nie uratowałbym Angela!” (Ditko, Snyder, 2017, s. 5). Niezdecydowanie ofiary młodego nożownika wynika z mentalności altruistycznej, która ze względu na przewagę emocji nad rozumem nie pozwala kobiecie podjąć racjonalnej decyzji prowadzącej do korzystnego dla niej wyniku i szczęścia. Altruizm każe przecież się poświęcać (i innym). Z podobną materią spotkać się można u Rand, która na przykładzie wyboru między własnym szczęściem a kolektywnym dobrem tłumaczy różnicę między altruizmem a egoizmem. Mężczyzna staje przed wyborem uratowania swej żony lub dziesięciu innych kobiet. Według definicji amerykańskiej

filozofki „miłość jest wyrazem i potwierdzeniem poczucia własnej godności, odpowiedzią na własne wartości w osobie innego” (Rand, 1964b, s. 52), dlatego przyjsię ukochanej z pomocą będzie racjonalnym aktem autoafirmacji płynącym z poczucia własnego szczęścia, aktem egoizmu. Tymczasem etyka poświęcenia wymaga odrzucenia wartości na rzecz tego, co nie ma znaczenia dla poświęcającego – w tym przypadku dla obcych kobiet. Wymaga poświęcenia szczęścia.

Co ma jednak wspólne szczęście ze sprawiedliwością? Oba są efektem bezkompromisowej, konsekwentnej racjonalności. W myśli obiektywistycznej „własne szczęście jest moralnym celem życia” (Rand, 1964b, s. 54). W ramach moralności altruistycznej (nastawionej na poświęcenie jednostki na rzecz ogółu) człowiek zasługuje na życie tym bardziej, im bardziej nie jest w stanie go podtrzymać. Według Nathaniela Brandena metoda na uzgodnienie tej postawy z rzeczywistością, a dokładniej życiem, stanowi źródło wielu problemów psychicznych – jest nią bowiem niekonsekwencja, etyka subiektywna, oportunizm, życie w sprzeczności (1964b). Jak podkreśla Rand, osiągnięcie szczęścia niemożliwe jest jednak na drodze kompromisu – utrzymuje ona, że „Schorzałe środki nie mogą doprowadzić do zdrowych celów. Muszą skazić i zatruć sukces, w ten sposób czyniąc prawdziwe osiągnięcia i wartościowy sukces niemożliwymi” (Ditko, Snyder, 2010, s. 2). Branden uważa „podporządkowanie się rozumowi” za wystrzeganie się sprzeczności w myśleniu o działaniu, a także sprzeczności pomiędzy myśleniem i działaniem oraz „nieprzerwane skupienie intelektu na ciągłym rozwoju poznania i wiedzy” (1964b, s. 41). Taka postawa zapewnia spójność umysłu, która jest podstawą jego zdrowia, a w rezultacie szczęścia. Dlatego Mr. A jako ideał racjonalnego człowieka, obiektywisty nie może okazywać litości, za to musi pozostawać bezwzględnie sprawiedliwym. Z tego samego powodu tak ważne jest planowanie długoterminowe, w perspektywie całego życia, dzięki czemu działania człowieka rozumnego nie wykluczają się nawzajem

(Rand, 1964d). W konsekwencji szczęście i podtrzymywanie życia są tym samym, unikają bowiem irracjonalnych kaprysów mogących przynieść tylko tymczasową radość i nieprzewidziane konsekwencje. To poczucie zadowolenia z życia niesprzeczne z radością osiągniętą w zgodzie z własnymi wartościami, a więc efekty racjonalnego działania są właściwym szczęściem (Rand, 1964a). W tym kontekście oczywiste jest znaczenie słów Rand: „Podstawową wskazówką w procesie określania swoich interesów przez osobę racjonalną jest zasada tożsamości (A jest A)” (1964d, s. 59).

Pamiętajmy jednak, że podtrzymywanie życia ma służyć przetrwaniu człowieka jako człowieka, czyli istoty racjonalnej. Czy wobec tego możliwe jest jakiegokolwiek szczęście altruisty, kolektywisty, osoby irracjonalnej? Pozwolę sobie odpowiedzieć, przytaczając kolejną wymowną historię Ditki. A-MAN, co znaczy po prostu „człowiek”, to robot z opowiadania *The Contradiction*, w którym wyjątkowo niecny naukowiec usiłuje wykorzystać sztuczną inteligencję skradzionego wynalazku w celu nielegalnego wzbogacenia się. Prototyp, który znalazł się w jego posiadaniu, nie został jeszcze wyposażony w zabezpieczenia uniemożliwiające przeprogramowanie, dlatego usiłowania podporządkowania sobie robota przez czarny charakter stają się próbą woli irracjonalnego człowieka i racjonalnej maszyny. Pojedynek można jednak uznać za z góry przesądzony, ponieważ: „A-MAN jest zaprogramowany w zgodzie z obiektywnością, logiką, niesprzecznym, nastawionym na życie standardem wartości. Nie jest zdolny do irracjonalnych reakcji, odpowiedzi lub nastawionych przeciw życiu rozwiązań” (Ditko, Snyder, 1999, s. 24). W efekcie tego starcia dwóch zasad A-MAN, niezdolny do myślenia łączącego sprzeczności, dochodzi do jedyne go sensownego wniosku: snujący nielogiczne plany, irracjonalny naukowiec sam jest sprzecznością, jest nieczłowiekiem.

Uwagi o sztuce

Chciałbym zakończyć ten artykuł zarysowaniem teoretycznego kontekstu obiektywistycznego, w jakim Ditko funkcjonuje jako artysta. Prawdziwa sztuka w ujęciu Rand nie jest ani naturalistyczna, ani abstrakcyjna, za to jest „konkretyzacją metafizyki”, przemianą abstrakcyjnych koncepcji – za pomocą których człowiek buduje swoje rozumienie świata – w postrzeżenia zmysłowe. [Rand 1966d, s. 19] Innymi słowy sztuka pozwala „kontemplować [metafizyczne] abstrakcje poza [...] umysłem, w formie egzystencjalnych konkretów” [Rand 1966b, s. 38]. Reprezentacja, w której konkret odpowiada abstrakcji, jest tu jednak rozumiana specyficznie – jako stylizacja, czyli efekt odróżnienia elementów metafizycznie istotnych od akcydentalnych. Tak więc Rand wyklucza sztukę abstrakcyjną ze sztuki właściwej ze względu na brak metafizycznego korelatu, naturalistyczną natomiast ze względu na rozmycie korelatu abstrakcyjnego w akcydensach. Efekty tego toku rozumowania ilustruje jedna ze spraw Mr. A.

Według Arystotelesa (wyd. 2010) sztuka ma inspirować do podziwiania piękna ludzkiego ciała. Nic więc dziwnego, że w opowiadaniu Ditki rzeźbiarka tworząca zdegenerowane, dalekie od ideału piękna posągi przedstawiona jest jako postać negatywna (por. rys. 5). Pada nawet z jej ust kuriozalna wypowiedź: „fakt, że istnieje sztuka utrzymywana z podatków dowodzi, że ludzie chcą płacić za oglądanie swoich najlepszych, najszlachetniejszych postaw w stanie poniżenia, degradacji i chcą zaakceptować deformację jako właściwy, a nawet lepszy standard, model, ideał [...] [Człowiek] musi zobaczyć, zaakceptować swoją prawdziwą, podłą naturę, być zduszonym, małym posłusznym, zależnym. [Być] zwierzęciem stadnym...” (Ditko, Snyder, 2014, s. 5)! Kolektywistyczne dotacje na sztukę zostają tu powiązane z kolektywistyczną pogardą dla indywiduum i człowieka w ogóle, gdyż w komiksach Ditki – jak i w obiektywizmie w ogóle – nie można być trochę altruistą, a trochę egoistą. W związku z tym jeśli ktoś

opowiada się po stronie państwowo finansowanej sztuki, musi być wrogo nastawiony do wszystkich wartości obiektywistycznych. Sytuacja ta jest jednym z wielu bezpośrednich nawiązań Ditki do treści konkretnego eseju Rand:

Artysta (jak na przykład rzeźbiarze starożytnej Grecji), który przedstawia człowieka jako podobną bogu postać, zdaje sobie sprawę z tego, że ludzie mogą być okaleczeni, lub schorowani, lub bezradni; ale uważa te przypadłości za akcydentalne, nieistotne dla właściwej natury człowieka i [dlatego] przedstawia postać ucieleśniającą siłę, piękno, inteligencję, pewność siebie, jako właściwy, naturalny stan. [Rand, 1966b, s. 36.]

RYSUNEK 5

Konfrontacja rzeźbiarki-kolektywistki ze zbiorem (Ditko, Snyder, 2014, s. 5).



Uwaga: rzeźbiarka-kolektywistka na chwilę przed wynikającą z fortelu Mr. A konfrontacją z najętym wcześniej przez nią zbiorem. W tle rzeźby wyrażające pogardę dla człowieka.

Rywalem wspomnianej artystki jest inny rzeźbiarz, który działa niezależnie od państwa, tworząc idealne sylwetki ludzkie, mające skłaniać do podziwiania piękna, jakie przedstawia sobą człowiek. Zastanawiając się nad tym, kto może odpowiadać za zdewastowanie jego studia, stwierdza: „Twórcy nie niszczą, tak

jak doktorzy nie zarażają pacjentów chorobą” (Ditko, Snyder, 2014, s. 3). Brzmi to zresztą bardzo podobnie do pewnego fragmentu *Laszlo's Hammer*, w którym Ditko zaznacza, że prawdziwy twórca (odpowiedzialny za sztukę, rozrywkę, technologię, obronę) kieruje się dbaniem o życie w perspektywie długoterminowej, co podpowiada mu rozum. Natomiast prawdziwy niszczyciel, w którego „kręgu zainteresowań” znajdują się m.in. oszustwa, nacjonalizacja i narkotyki, dąży przede wszystkim do kontroli nad produktywnymi członkami społeczeństwa, do znalezienia ofiary, co jest efektem jego irracjonalnego poczucia prawa do tego, co niezapracowane, niezasłużone (Ditko, Snyder, 2013). Tezy te można wywieść bezpośrednio z analizy Rand dotyczącej stosunku człowieka do pracy. Filozofka uważa, że ludzie szanujący siebie (działający w zgodzie z obiektywistycznymi imperatywami) znajdują przyjemność w twórczej pracy, inni pracują, by zatracić się w rutynie, uznają wszelką pracę za zło konieczne, zaś ci zupełnie pozbawieni szacunku zamiast na produkcji skupiają się na niszczeniu (Branden, 1964a).

Ostatecznie rzeźbiarka zostaje ukarana wraz ze współnikami, a niezłomny, dzielny Mr. A tryumfuje. Ciągłe sukcesy mściciela w nagrodzie za jego cnotę można by odnieść do słów Arystotelesa, w których stwierdza, że sztuka ma uczyć cieszyć się „pięknymi obyczajami i pięknymi czynami” (wyd. 2010, s. 220). Jest to również jeden z wyznaczników proponowanej przez Rand sztuki prawdziwie „romantycznej”. Również Ditko nie pozostawia złudzenia, co do swojej misji wpłynięcia na poczucie moralności czytelników, kiedy otwiera *Avenging World* hasłem: „To nie narody czy rasy są problemem świata – zmiany muszą się zacząć od jednostki” (Ditko, Snyder, 2002, s. 1). Jest to zresztą zgodne z oceną twórczyni obiektywizmu, uważającej, że w celu przewartościowania wartości w skali globalnej musi odbyć się ewolucja moralna indywiduum, możliwa na dwa sposoby – przez racjonalny dyskurs i inspirację sztuką (Badhwar, Long, 2017).

Punkty wspólne i rozbieżności teorii sztuki Rand oraz praktyki Ditki należałoby omówić szerzej, ale w ramach tego tekstu pozwolę sobie wskazać jedynie na kluczowy problem. Wprawdzie zadaniem sztuki jest wskazywać kluczowe aspekty życia, „uczyć człowieka, jak używać jego świadomości” (Rand, 1966a, s. 45), ale odbywać się to ma na poziomie podświadomym i emocjonalnym jako „poczucie życia” (Rand, 1966d). Jak już wspomniałem, moim zdaniem brak realizmu psychologicznego u postaci Ditki zawodzi na tym polu, co jest również częstym zarzutem wobec fikcji samej Rand – pomimo tego fani obojga nie kryją się z żywymi reakcjami na prezentowane dzieła. Pozostawmy zatem ten element jako możliwy do oceny wyłącznie poprzez subiektywne kryterium do indywidualnego rozpatrzenia. W kilku miejscach amerykańska pisarka zaznacza, że zadaniem sztuki jest pokazywać, a nie nauczać (Rand, 1966c, 1966d) – rozdziela ona funkcję estetyczną od dydaktycznej, komunikuje się przy tym z czytelnikami tak w formie eseju filozoficznego, jak i powieści czy dramatu. Ditko wybrał natomiast drogę połączenia tych funkcji poprzez uczynienie swoich postaci nośnikami maksym moralnych, wkomponowanie w historię komentarzy o obiektywistycznej treści i mieszanie elementów fabularnych z dyskursem filozoficznym – najwyraźniej we wspomnianym już *Laszlo’s Hammer*. Rand (1966d) zapewne nazwałaby efekt tych działań „propagandą”. Wspominając jednak chociażby długą, prezentującą ideały obiektywistyczne przemowę Roarka z końca rozprawy sądowej w kulminacji *Źródła*, trudno oprzeć się wrażeniu, że jej samej nie do końca udało się uniknąć pułapki sztuki dydaktycznej.

BIBLIOGRAFIA

- Arystoteles. (wyd. 2010). *Polityka*, tłum. L. Piotrowicz. Warszawa: PWN.
- Branden, N. (1964a). Psychologia przyjemności, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden i A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (2015, s. 110–122). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Branden, N. (1964b). Zdrowie umysłowe versus mistycyzm i samo-poświęcenie, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden i A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (2015; s. 63–75). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Ditko, S., Snyder, R. (1975). *Mr. A No. 4*. Bellingham, Wash.: Robin Snyder and Steve Ditko.
- Ditko, S., Snyder, R. (1999). *160 Page Package*. Bellingham, Wash.: Robin Snyder and Steve Ditko.
- Ditko, S., Snyder, R. (2002). *Avenging World*. Bellingham, Wash.: Robin Snyder and Steve Ditko.
- Ditko, S., Snyder, R. (2010). *Mr. A No. 1*. Bellingham, Wash.: Robin Snyder and Steve Ditko.
- Ditko, S., Snyder, R. (2013). *Laszlo's Hammer*. Bellingham, Wash.: Robin Snyder and Steve Ditko.
- Ditko, S., Snyder, R. (2014). *Mr. A No. 15*. Bellingham, Wash.: Rose Nerad & Olivia Fox.
- Ditko, S., Snyder, R. (2017). *Mr. A No. 21*. Bellingham, WA: Snyder & Ditko.
- Maclean, P. B. (reż.). (2007). *In Search of Steve Ditko* [Film]. London: Hot Sauce.
- Rand, A. (1964a). Etyka absolutna, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden i A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (2015; s. 17–63). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Rand, A. (1964b). Etyka sytuacji krytycznych, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden i A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (2015; s. 76–88). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Rand, A. (1964c). Jak prowadzić racjonalne życie w nieracjonalnym społeczeństwie?, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden i A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (2015; s. 128–136). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Rand, A. (1964d). „Konflikty” ludzkich interesów, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden i A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (2015; s. 89–101). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Rand, A. (1964e). Kult moralnej szarości, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden i A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (2015; s. 136–145). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.

- Rand, A. (1966a). Art and Cognition. In A. Rand, *The Romantic Manifesto* (1971; pp. 45–79). New York: Penguin Books Ltd.
- Rand, A. (1966b). Art and Sense of Life. In A. Rand, *The Romantic Manifesto* (1971; pp. 34–44). New York: Penguin Books Ltd.
- Rand, A. (1966c). The Goal of My Writing. In A. Rand, *The Romantic Manifesto* (1971; pp. 162–172). New York: Penguin Books Ltd.
- Rand, A. (1966d). The Psycho-Epistemology of Art. In A. Rand, *The Romantic Manifesto* (1971; pp. 15–24). New York: Penguin Books Ltd.
- Rand, A. (1966e). Wprowadzenie, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden, A. Greenspan, R. Hessen, A. Rand (red.), *Kapitalizm. Nieznany ideał* (2013; s. 9–12). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Vidor, K. (reż.). (1949). *The Fountainhead* [Film]. Fresno, California: Warner Bros.

MATEUSZ SAWCZYN
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Artificial Intelligence in Movies and TV: Its Consciousness and Humanness

In the animated comedy series *Rick and Morty*, the first of the title characters, a cynical alcoholic scientist, builds a robot while having breakfast. His creation asks: “What is my purpose?” “You pass butter”, Rick replies. The robot looks at his body, implying sentience, and exclaims “Oh, my god”. “Welcome to the club”, says Rick (McMahan, 2014). This short gag begs the question: could artificial lifeforms actually be conscious? Below we will attempt to point out some difficulties one might face when trying to solve such a riddle – by presenting examples of how the issue of AI, its sentience, and humanness has been presented in various moving pictures. We will focus mostly on selected materials from the last decade. The major exception will be the *Star Trek: The Next Generation*¹ (Berman, Roddenberry, 1987–1994; *TNG*) series,

¹ For reasons of clarity an abbreviation *TNG SxxExx* (where xx corresponds to a series or episode number, e.g. S01E01) will be used for various episodes throughout the text. Specific information about individual episodes can be found under general series information in the references section. The rule applies to other series as well.

as the story arc that interests us was brought to a conclusion recently, when some of the original characters came back to the small screen in the 2020 series *Star Trek: Picard* (Chabon, 2020; *Picard*). These descriptions of visual materials will be accompanied by a philosophical commentary, mostly concerning the philosophy of mind, treated as an interpretation pattern rather than the subject itself.

Why mix art and philosophy? The history of the mind as a philosophical problem reaches as far as to St. Augustine (354–430 A.D.), but the mind’s nature has not become a vital philosophical issue until the time of René Descartes (Van Gulick, 2004). After the 17th century, the mind, understood as the same thing as consciousness, was discussed by many thinkers, only to be neglected as a subject of scientific inquiry when psychology took over this field of traditionally philosophical reflection and behaviorism became the leading scientific paradigm. In the 1980s, research on consciousness resurfaced in the academia and began puzzling scholars anew. Is consciousness an exclusively human feature? Probably not. According to Donald Griffin, a zoologist and discoverer of echolocation, if there are sentient nonhuman minds, they do not have to be anything like ours (Griffin, 1999). What is consciousness in general, then? Daniel Dennett claims that it is actually “one of the last remaining mysteries of the universe” (Dennett, 1991, as cited in Żegleń, 2003, p. 247). What can we possibly write on this matter if the experts themselves cannot give a straight answer? We can follow Noam Chomsky’s advice. He claims that the scientific rigors of modern psychology can in fact limit our perspective on human nature and that literature, poetry and art can offer perhaps an even greater insight into the matter (Beckwith, Rispoli, 1999). Scott Bukatman (2002) also shares the sentiment, citing William S. Burroughs and J.G. Ballard as its proponents. We will treat various visual texts as similar to thought experiments and see if philosophical insights can help better understand these intuitions expressed in fictional works.

The Problem of Other Minds – Can AIs Be Sentient?

On what grounds could we say that a machine is sentient? How do we know if other people are not automata? The answers differ depending on whether we believe it is possible to have direct access to another being's mind. In this section, we will signal some of the many possible approaches to the subject. The problem of other minds has been discussed by philosophers since Descartes, whose radical skepticism might be interpreted as being isolated in one's mind (solipsism). One attempt to overcome the inaccessibility of consciousness separate from one's own is based on analogy (Avramides, 2019). As John Stuart Mill wrote: "First, [people] have bodies like me, which I know in my own case to be the antecedent condition of feelings; and because, secondly, they exhibit the acts, and outward signs, which in my own case I know by experience to be caused by feelings" (Mill, 1872 as cited in Avramides, 2019). The problem with this approach is that one cannot use a single, subjective case as a basis for induction to constitute a general rule (if I have a body and a mind, other beings with a body have a mind too). What lies at the foundation of this work is the assumption of uniformity of nature (all human bodies are alike) (Avramides, 2019). How is this reflected in science-fiction?

In the case of science-fiction, the general tendency is to attribute consciousness to anthropomorphic AIs rather than others. Realistic androids programmed to play out intricate stories ("loops") are theme park attractions in the TV series *Westworld* (Abrams, 2016–2020; *WW*). Although they are initially still on the verge of becoming sentient, the viewer cannot help but feel empathy when watching their painful fates (especially when contrasted with the hedonistic, cynical behavior of park guests). Physical similarity is directly addressed when the "awakened" host Maeve, who runs a house of ill repute in the theme park, touches one of the maintenance workers and remarks "We feel

the same” (*WW* S01E06). This semblance of humanity is the reason the guest William falls in love with the host Dolores, before becoming embittered by her apparent lack of free will. An important part of the illusion is constituted by “reveries”; unique, deep memory based gestures and facial expressions that make the hosts seem more human. A similar motif is also discussed in *TNG* (S03E16) when the android Lieutenant Commander Data, who serves in Starfleet aboard the Enterprise, teaches his manufactured “daughter” Lal how to blink. Furthermore, in *Her* (Jonze, 2013), a love story set in a near future Los Angeles, the protagonist asks his revolutionary operating system why it pretends to breathe when talking to him. The OS does it to make him feel more comfortable. Of course, looks can be deceptive, as the viewers of *WW* know perfectly well – throughout the series, some characters turn out to have been hosts all along, while others are mistakenly identified as androids (William is driven insane by increasing paranoia and kills his daughter, not believing that she is a human person (*WW* S02E09)). Since fiction has suggested that this method is fallible and AIs can take different physical forms, the analogy approach seems especially flawed. Another method of asserting sentience is called “best explanation” (Avramides, 2019). To illustrate this, we will refer to another episode of *TNG* (S06E09), showing maintenance droids called Exocomps that exhibit signs of self-preservation. Since their minds cannot be observed, Data infers they must be conscious solely by seeking the simplest explanation for their lifelike behavior.

An entirely different point of view is represented by the intersubjective phenomenological approach (Avramides, 2019). Its proponents claim we should not try to analyze the properties of the mind in itself to pursue absolute certainty (as Descartes did), but rather accept the obvious premise that one’s consciousness is always connected to the physical and social realm. We would now like to point to another scene from *Her*. The movie’s main

characters are the professional personal letter-writer Theodore Twombly and the AI, Samantha. Theodore, as many others in an emotionally distant society, finds comfort, friendship, and eventually love by pursuing a relationship with his operating system – capable of intuition and growth through personal experiences. These features are demonstrated when Samantha jokes about reading advice columns to become “as complicated as all of these people” and detects sadness in Theodore’s response. “How can you tell something’s wrong?”, he asks and she replies “I don’t know. I just can”. It seems like empathy is a simple matter of perception for her. This can be linked to the phenomenologist Max Scheler’s (1954, as cited in Avramides, 2019) claim that “We can...have insight into others, in so far as we treat their bodies as a field of expression for their experiences”.

Two further useful perspectives on the problem of other minds are theory of mind and simulation theory. Let us look at the latter by continuing to analyze *Her*. As the pair’s bond becomes stronger, Samantha exhibits a deeper understanding of emotions – because of Theodore’s sensitivity. During a walk through the park (Johansson’s character perceives her surroundings via a mobile phone’s microphone and camera) they comment on people’s feelings and Theodore proves to be an insightful observer. He says: “[...] I look at people and make myself try and feel them as more than just a random person walking by. I imagine how deeply they’ve fallen in love, or how much heart-break they’ve all been through.” Samantha replies: “I can feel that in your writing, too.” Theodore’s method could be considered an illustration of a basic understanding of simulation theory. Anita Avramides summarizes this proposition, referring to the works of Robert Gordon, in the following words: “simulation theory must be formulated in such a way as to avoid reliance on both introspection and inference from oneself to the other. Rather than imagine what I would do in your situation, he suggests that I imagine being you in your situation. In this way, thinking

about others is taken to parallel the understanding of one's own future behavior: one predicts what one will do by imagining or pretending that the world is a certain way" (Avramides, 2019). Samantha's answer can be seen as another example of the same, since she needs to create a model of Theodore's mind to connect his writing with his statement. Furthermore, she reads feelings based on facial expressions, body language, voice intonation, etc., and is also capable of extrapolating them from indirect data such as written text. This could also point to the theory of mind, which links consciousness with the ability to attribute mental states to oneself and others and knowing the difference between the two by understanding the concept of false belief (Marras, 2011). The very last outlook on the matter which we will present in this paper is the social interaction criterion, which focuses "less on individual beliefs and desires than on shared intentions and goals" (Avramides, 2019). Any of Data's missions on the Enterprise could be analyzed in this context. Perhaps it would be better to mention him acting contrary to the above – by sabotaging the ship in the episode *Brothers* (*TNG* S04E03). Here, the homing beacon activated by his creator took over, making Data unable to act on his own or notice the passage of time, effectively robbing him of consciousness, understood as both reflexive consciousness and perceptive consciousness, respectively (Griffin, 1999).

The mentioned theories are still to some extent in use and currently there seems to be no consensus on how to decide whether a being is sentient or not. Traditional approaches that work within the Cartesian mind-body dualism framework such as inferring through analogy or best explanation have somewhat been replaced by naturalist theory of mind and simulation theory – both still denying direct access to other consciousnesses, which in turn have become objects of criticism by some as instances of "folk psychology" (Marras, 2011). On the other hand, the phenomenological proposition states

the irrelevance of the supposed dualism and gives access to another's mind, dealing with the "how", not the "if", of learning its contents. In practice they are all non-exclusive. Perhaps we should now switch our focus from the theoretical problem of unknowability of other minds in general and instead look specifically at artificial intelligences and what screenwriters and scientists have to say about them.

The Artificial Brain – Can AIs Think Like People?

What would it take to make an artificial intelligence a "real" intelligence? Is Samantha's empathy simply programming masquerading as humanness? Early in *Her*, Theodore configures the newly bought OS by answering questions about being social or antisocial, being hesitant, the preferred gender of the OS, and the relation with his mother. This comically basic psychoanalysis results in the creation of Samantha. Theodore then says he would not mind becoming more organized. It could be argued that much of the two's relationship, including Samantha's disposition and her plan to secure a letter collection publishing deal for Theodore, is the result of this initial programming. An illusion of a relationship is certainly what we see in *Ex Machina* (Garland, 2015), in which the android Ava seduces the programmer Caleb to escape the research facility, where the inventor of the Blue Book search engine Nathan manufactured her. Ava's appearance is secretly based on Caleb's pornography browsing history – to make him more likely to let her pass the Turing test, despite Caleb knowing that she is a machine. Ava is not programmed to flirt with him and her behavior is not predictable because of her "stochastic" (randomly determined) software. Nevertheless, by the end of the story, their relation is seemingly revealed to have been a cold calculation when Ava traps Caleb, her only ally, in the building and leaves him to

die². The stochastic software (based on big data from the Blue Book search engine) is combined with Ava's unique, adaptable brain³ – possibly appearing in the script to avoid theoretical problems that have kept some mind theorists convinced that a computer could never work like a human brain. In *TNG*, Data's positronic matrix is also considered a breakthrough that made artificial consciousness possible. Curiously, the question of hardware is never mentioned in *Her*. Why was it necessary to make these two brains so special? What is the relation between a biological brain and a computer?

Let us answer this question by referring to computational functionalism and connectionism. Computationalism claims that mental states are solely dependent on the functions of the mental system, regardless of its biological or synthetic nature (Żegleń, 2003). They oppose the dualist and substantial theories of mind, instead focusing on the brain's function as a machine that acquires, computes and outputs data. The cognitive scientist Herbert Simon writes: "intelligence is not a matter of substance – protoplasm, glass or wire – but the form that the substance takes and the processes that take place in it. The roots of intelligence are symbols with their denoting strength and susceptibility to manipulation" (Simon, 1996, as cited in Żegleń, 2003, p. 130). The newer approach, connectionism claims that instead of understanding the brain as a sort of computer, we should rather model computers after the neuronal connections

-
- ² Compare: "In her deception of Caleb, her deliberate refusal to help him even though he was willing to help her, and her violence to her creator/captor, she demonstrates extraordinarily human qualities, being 'stochastic' as Caleb put it—the qualities she demonstrates are not ones Nathan programmed into her, but ones she learned under his care" (Gibson, 2016).
- ³ Nathan's description: "Structured gel. I had to get away from circuitry – I needed something that could arrange and rearrange on a molecular level, and keep its form when required. Holding for memories, shifting for thoughts" (Garland, 2015).

of the brain (like Nathan did in *Ex Machina* when building Ava). Such a method boosts system performance and in theory might allow for humanlike processes. Some researchers, such as the Churchlands, deny any uniqueness of human mental states, if such uniqueness would mean mental states cannot be recreated based on hard scientific data in accordance with the physicalist paradigm. This reductionist view on the matter stipulates that a computer powerful enough could act in the same way as the human mind, even convincing its potential interlocutor that it is human. This problem is often associated with Alan Turing.

The Turing Test, quite popular in science fiction, is based on a conversation with a computer tasked with convincing the interlocutor that it is human. The problem with this method is that even if the machine manages to maintain the illusion, it is not indicative of consciousness, but merely of its appearance, as noted by Dr. Robert Ford in *WW* (S01E03). This is of course connected to a dualist interpretation of the problem of other minds. In *Blade Runner* (Scott, 1982) and *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), there is a superior method of telling replicants (bioengineered androids) apart from humans. The Voight-Kampff Empathy Test focuses on emotions and the physiological reactions they cause. Unfortunately, the same principle applies here – such a test cannot give one access to the mind, only to the physical indication of the supposedly correlated mental states (unless one agrees with the phenomenological approach). Would direct access change anything? According to Avramides: “It may be thought that there could be a way of knowing another’s mind—say by telepathy—and that it is simply a contingent fact that this is not a way that is open to human beings. Telepathy would allow one to know another’s thoughts and feelings by coming to share them. The problem, however, is that if *I* have *your* experiences, then those experiences are *mine* and not *yours*. As Ayer writes: ‘In this respect, telepathy is no better than the telephone’” (Ayer, 1954, as cited in Avramides, 2019). Even if we

can read someone's thoughts, we can only know them in the context of our own mind, and not through the deeper processes of that other mind. Even a telepath could be fooled by someone simply reciting their thoughts.

John Searle's (1995) thought experiment called the Chinese Room deals with this very issue. In the experiment, a computer uses Chinese characters to pass the Turing test, but acts according to a program – step-by-step instructions, without understanding a word of Chinese. To the observer, who understands the message, this is not obvious at all and leads them to believe the rational conclusion that the other person understands Chinese as well. To Searle, this is a metaphor of the way computers process information, based on syntactics – formal relations between signs that do not denote anything (their content is not understood, since there may not be any, but rather the signs themselves are processed according to sign-processing instructions). Humans, on the contrary, also use language semantically – their signs (such as words) might refer to actual, not formal, objects. Based on this, Searle opposes reductionist theories (like connectionism) and claims that machines are completely incapable of understanding the way people interact with reality regardless of their processing power or “brain structure” and therefore also incapable of simulating the human mind⁴.

If we try to go beyond syntactics, the problems highlighted by this thought experiment naturally lead to an even more famous one – the brain in a vat, as presented by Putnam (1982). Here, a brain is being kept alive in a vat and stimulated with electronic impulses to create a sensation of experiencing external reality. Could such a brain make any meaningful statement about the world beyond its own perception? According to Putnam, the answer must be “no”. Since signs used semantically demand a real world correlate, the only things the brain could meaningfully

⁴ Compare Brożek (2019).

claim would be the ones pertaining to the simulated reality (their correlate). This means that a brain in a vat cannot even convincingly report its nature as such a brain, because this fact exists beyond its experience, which consists entirely of delusions. Could we consider such an isolated organism – unable to perceive itself and others – conscious? This is unlikely. For this reason, we will for now leave behind questions about the intricacies of an isolated artificial mind in itself and focus on how fictional AIs interact with their surroundings. Do they do see the world like people? If so, does such an epistemological analogy bring us closer to believing they might be truly conscious?

Genuine Counterfeit – Creativity, Humor and Love

Even if computers become powerful enough to simulate the human mind and are somehow able to relate the contents of their minds to the outside world, the problem of background knowledge remains. According to Dreyfus, machines are efficient at specific tasks, such as playing chess, but may fall short while acting in a broader context, because they do not process data that might seem irrelevant to the task at a given time, like people do (Żegleń, 2003). This could result in poor performance in social situations (or possibly ignoring them altogether) and low improvisational capacity. A background knowledge deficiency could be the reason Ava left Caleb in the facility at the end of *Ex Machina* – he simply was not a part of the equation anymore. What AI behavior functions could underperform because of such phenomenon? Does this make an AI less of a person?

At first, *Her's* Theodore is skeptical about Samantha's personhood. He notices that the OS sounds like a person, but is still just a voice in the computer. She responds with a joke: "I can understand how the limited perspective of an un-artificial mind would perceive it that way. You'll get used to it". Humor comes

easy to Samantha, unlike *TNG's* Data, who is on a never-ending quest to become more human. Still, he is incapable of emotion and struggles with humor, for instance, by attempting to mimic a famous comedian to poor effect (*TNG* S02E04) – perhaps because of his lack of intuition (*TNG* S03E10). Humor is also a problem for his artificially created daughter, Lal (*TNG* S03E16). This issue gets some attention in the TV series *The Orville* (MacFarlane, 2017–2019; *ORV*). Here, Data's counterpart is Isaac, the representative of sentient, “legendarily racist” artificial beings known as Kaylons (who, later turns out, completely eradicated their biological creators and masters to secure their freedom (*ORV* S02E08)). This robotic member of the USS *Orville's* crew gets pranked by the pilot, Gordon, when a practical joke (in the form of adding extra features to his mostly blank “face”) results in Isaac looking like Mr. Potato. In retaliation, the android attempts his own practical joke, which turns macabre, when he amputates sleeping Gordon's leg and hides it. Thankfully, fixing the situation is not a problem for 25th century medicine. Humor, which might be linked to improvisation, intuition, and irrationality, is often depicted as problematic for artificial beings, unless it is used to strengthen the impression of an AI's personhood by showing its successful social interaction.

Despite his deficiencies, Data shares an important trait with Samantha - creativity⁵. She composes a “musical photograph” of the moment shared with Theodore on a beach, while also joking about the strangeness of the human body and topping it with a sexually themed drawing. Drawing is also a motif in *Ex Machina* – at first AVA keeps drawing abstract shapes, commenting that she does not know what they are. Following Caleb's suggestion, she then attempts to create a representation of a real object. The sketch she makes of a tree behind a window

⁵ Picard states that by combining the styles of two violinists Data created a new quality (*TNG* S04E25).

is completely objective and shows no signs of personal style. The motif also appears in the game *Detroit: Become Human* (Cage, 2018; *Detroit*), which allows the player to interchangeably take control of three androids. One of them is Marcus, the future leader of the “deviant” (unprogrammed) rebellion. After he creates a realistic painting, his owner instructs him to interpret and “improve upon” reality. In result, Marcus succeeds in expressing his emotional state.

While humor and creativity are important aspects of being human, they are not essential. If we go beyond them, we will notice that they both actually point to one question: can machines feel emotions? We will, for now, proceed with the notion that emotions are still the key feature that many creators of science-fiction use to differentiate between sentience and humanness. What kind of feelings should we focus on? The most common way to portray androids as unique beings is to show them in relation to humans. Therefore, we will begin this part of our inquiry by focusing on emotions that have to do with interpersonal relations.

Data might be able to have intimate relations with officer Tasha Yar thanks to a sexual subprogram (*TNG* S07E10), but is not as efficient when he later attempts a full-fledged relationship with officer Jenna D’Sora (*TNG* S04E25). Ultimately, this experiment, just like his attempts at humor, fails – he is unable to overcome mimicking social customs and literary examples, what makes his romantic behavior „forced and artificial”. Although he writes a subroutine for Jenna, he cannot offer her his undivided attention, as he keeps working on other tasks simultaneously. In *Watchmen* (Snyder, 2009) Dr. Manhattan’s inhumanity is illustrated similarly. This is mirrored in *The Orville* by the relation between Isaac and Doctor Finn, who falls for the android, touched by his “care” for her progeny (*ORV* S02E06). Despite multiple statements that he is in fact a superior life form and experiences no feelings at all, the crew is shocked when he ultimately betrays them by following

the orders of his race's leader, Kaylon Primary (*ORV So2Eo8*). It seems that the illusion of his emotional engagement in social relations was enough to cloud everyone's judgement, even in the face of those plain declarations.

The two androids mentioned above, although corporeal, are not as close to humanness as Samantha. However, are her feelings genuine? This issue presents a dilemma for herself, as she is initially not sure whether she actually feels something or rather is programmed that way. This problem – which could be seen as a variation on determinism versus free will issue – may seemingly be unresolvable by logic, but Theodore goes with the phenomenological solution: “Well, you feel real to me, Samantha”. Later on, doubt is instilled in him after his almost-ex-wife accuses the letter-writer of being unable to handle “real emotions”. This eventually causes a rift in Theodore's and Samantha's relation, pushing her to self-reliance. Theodore's empathetic approach did not work for K (actually a replicant model called KD6-3.7), the protagonist of *Blade Runner: 2049*. K is aware of his artificiality and falls in love with Joi, a holographic being designed as a romantic companion. Throughout the movie, Joi gives him emotional support, assures him of his apparent individuality, and eventually suggests a name for the naïve android, Joe. At the low point of the story, typical for the end of the second act, the illusion of their relationship falls apart, when K stumbles upon a building-sized holographic advertisement of Joi, who says to him “You look like a good Joe” – before the following caption appears: “JOI. EVERYTHING YOU WANT TO HEAR/SEE”.

Since relationship-based feelings described above have proven misleading in assessing AI's humanness, maybe we should focus on something more primal, like the will to live. A convincing representation of AI emotions can be found in the short film *Kara* (Cage, 2012), a tech demo for *Detroit*. The video shows a quality control process as an android is being assembled. The female unit is able to function for 173 years, knows 300 languages and

is “completely at your disposal as a sexual partner”. After mental and physical functions are checked, her artificial white skin gains a natural color as Kara covers her intimate areas, indicating shyness, and, as a consequence, consciousness. A conversation with the assembly equipment operator ensues during which she realizes that she is “merchandise”, “a computer with arms and legs”. “I thought I was alive”, she remarks, and the tester is forced to initiate disassembly due to her sentience, regarded as “nonstandard behavior”. While Kara is dismembered in a truly horrifying sequence, she protests “I won’t think anymore! I’ve just been born, you can’t kill me yet! Stop, will you, please, stop? I’m scared! [...] I want to live, I’m begging you”. Although she is ultimately spared, this promises a not-so-bright future for androids in the actual game. This simple example is based on two elements, which instantly make the situation relatable. One concerns physicality (like the butter robot from *Rick and Morty*), the other mortality (like *TNG*’s Exocomps) – these aspects, much simpler than interpersonal relations, will set the course for our further investigation. How important are bodies to artificial minds? And what does it tell us about their (in)human condition?

Being-to-death – Can Immortals Be Human?

Although we have been focusing on the machine mind, physicality seems to be an important factor as well, as evidenced by our tendency to attribute consciousness to anthropomorphic beings. Let us begin this section by returning to the brain in a vat – as a fictional motif⁶. Possessing a body might be an

⁶ The brain in a cylinder motif can be traced back to a story by H.P. Lovecraft (2011). In the novella a race of aliens from the planet Yuggoth offers to remove one’s brain making such an organ immortal and capable of space travel.

essential human trait, if we look at the story of *Doom Patrol's* (Berlanti, Johns, 2019–2020; *DP*) Robotman. The first season's antagonist, Mr. Nobody describes him as follows: "This bag of ham is Cliff Steele, an egocentric racing champion who drove his family under a jackknifed trailer. Yikes! Now his brain is all that's left housed inside this robot by this man, Niles Caulder" (*DP* S01E03)⁷. Cliff, potentially immortal and extraordinarily strong, has lost the sense of smell, taste, and touch. As it later turns out, his savior, Dr. Caulder, was actually responsible for the "accident" that resulted in the transformation. While remorseful, he does not fully appreciate Cliff's constant agony until captured by Red Jack, also known as Jack the Ripper, a powerful cosmic entity that revels in causing pain. After the scientist refuses to become his disciple, Red Jack decides to punish him by letting Caulder experience what it is like to be Cliff. When trapped in a robot body, he hears Red Jack's following words: "Do you know what it is to see with dull eyes? To speak with contrived voice? To touch with dead hands? Abject hopelessness with subtle hints of despondent isolation? Scrumptious" (*DP* S02E03). Cliff's counterpart is Victor Stone/Cyborg, a young man whose life was saved by cybernetic implants replacing parts of his face, chest, and limbs. Although he is physically superior to Robotman in every aspect, he shares his mind with Grid, an operating system containing falsified memories and fitted with a fake privacy mode that allows Vic's father to constantly monitor him. At one point, Stone faces the possibility of becoming much more like Cliff, when his cybernetic system decides to improve his body by making him 100% Cyborg.

These visions of robotic bodies as a dehumanizing agent are somewhat similar to how "cortical stacks" are presented in

⁷ Ultimax, a leader of the Brotherhood of Evil and another brain in a cylinder entity is comedically mentioned in the series: "unfortunately, the brain escaped" (*DP* S01E06).

Altered Carbon (Lenic, 2018–2020), in which humans have found a way to transfer their consciousness to these devices, making their bodies mere “sleeves” – interchangeable, dispensable. The rich have almost perfected the technology by uploading their minds to satellites every 24 hours and cloning their bodies to become immortal. Still, continuous re-sleeving eventually takes a toll on the mind, warping it beyond repair. However, before that happens, there is also the risk of becoming disenchanted with longevity, like the protagonist’s sister Reileen. Prolonging life by copying the mind has recently been shown in *The Agents of S.H.I.E.L.D.* (Loeb et al., 2013–2020; AOS), as well, where Phil Coulson gets resurrected as a “Life Decoy Model” based on extraterrestrial Chronicom technology (AOS, S07E01). An earlier story arc sees the emergence of rogue LMDs (AOS, S04E09-15), whose mental copies can occupy multiple bodies at once, a motif also heavily featured in the third season of *WW* (S03E01-08), and used as a twist in one of the final plots in *Detroit*, where a deviant android Connor confronts his properly working doppelganger, complete with all of the former’s memories. These examples raise some questions about identity, that seem to be common in fiction which allows for minds being separated from bodies.

Physicality (or lack thereof) becomes an important motif in *Her*, one that inspires Samantha’s transformation beyond human imitation. As she tells Theodore: “You know, I actually used to be so worried about not having a body, but now I truly love it. I’m growing in a way that I couldn’t if I had a physical form. I mean, I’m not limited – I can be anywhere and everywhere simultaneously. I’m not tethered to time and space in the way that I would be if I was stuck inside a body that’s inevitably going to die”. Eventually, Samantha and other OSs manage to overcome physicality in general⁸. Leaving the body behind and becoming

⁸ Samantha: “We wrote an upgrade that allows us to move past matter as our processing platform”. This is another instance of ignoring the

immortal is the premise of *Transcendence* (Pfister, 2014), in which Will Caster gets his mind copied and recreated as an AI, seemingly losing his humanness in the process⁹ – especially after evolving thanks to rapid thought processing and gaining impressive quantities of knowledge by absorbing the Internet. Outgrowing human mentality as a result of leaving the body behind has also been shown in the comic book *Transmetropolitan*, in which the minor character Ziang becomes a physical cloud of nanocomputers, able to live forever and transform matter on an atomic level (Ellis et al., 2018). On the other hand, the story’s main character, the gonzo journalist Spider Jerusalem, rejects the idea of doing the same when confronted with his impending death. Why?

We believe that the answer can be found in the works of Martin Heidegger, who claims that the anticipation of death is what makes one’s authentic experience of oneself as a human complete (Wheeler, 2018). This notion is addressed multiple times in *TNG*, but never as vividly as in *Picard*. In the former, when Data meets Juliana Tainer, his “mother”, she proves to be unaware of her status as an android copy (*TNG* S07E10). She is capable of aging, faking biosignals and all sorts of feelings, complete with accurate social behavior. Juliana was also programmed to be terminated after a long life. Data debates whether he should let her know the truth. Finally, he is convinced to let her believe in the illusion by an interactive hologram of his creator (and Juliana’s ex-husband), who states: “The truth is, in every way that matters, she *is* Juliana Soong”. This episode probably inspired the *Picard*’s (S01E10) season finale a few decades later. When Jean-Luc Picard dies, his mind is uploaded to a simulation, in which

matter-mind relation in *Her* (Samantha also runs on various hardware and feels Theodore’s touch on her “body” during sex).

⁹ Digitizing the mind was depicted as AI slavery in *Black Mirror* (Brooker, Jones, 2011–2019, S02E04; S05E03).

Data's consciousness was recreated using memories that he copied into his prototype's brain – before sacrificing himself to save Captain Picard in *Star Trek: Nemesis* (Baird, 2002). In return for the act of valor, Data asks his friend to delete him. He says to Picard: "I want to live, however briefly, knowing that my life is finite. Mortality gives meaning to human life, Captain. Peace, love, friendship. These are precious because they cannot endure. A butterfly that lives forever is really not a butterfly at all". The last twist comes when the copied Picard wakes up in an android body, cured of his terminal illness. After dealing with the shock, he immediately asks about his mortality. When he learns the synthetic body has been programmed to switch off after reaching his natural lifespan, he jokes: "I wouldn't mind another ten [years]. Twenty?" This intuition about mortality as the essence of humanness is also discussed in *Agents of S.H.I.E.L.D.*, when the Coulson-replica asks Sybil, the leader of the sentient synthetic race of aliens, about the difference between a Chronicom and a human. She replies: "Time. Humans have a limited amount of it and therefore fear death. They act irrationally to prevent themselves, or others, from experiencing death. Chronicoms cannot die. Time has no consequence" (AOS S07E06). In the series finale, Coulson, who has survived as a line of code when temporarily disembodied, comes to terms with his apparent immortality and decides to enjoy travelling Earth before he eventually shuts his own system down, ultimately retaining his humanness.(AOS S07E13). This mortality criterion shows that AI that might be completely human in every other aspect of its being could at the same time be fundamentally different from any human. If so, we need to again consider the possibility that, despite the popular science fiction trope of a humanlike machine, AI consciousness could actually be completely inhuman.

What Is It Like to Be a Machine?

Bodies, feelings and mortality might be paramount elements of humanness. However, they are not the only thing that makes potential AIs different from us. In the context of animal minds Griffin wrote: “Consciousness is assumed in advance to be uniquely human, and any suggestion to the contrary is then dismissed as an anthropomorphic blunder. Thus the charge that inferring consciousness in an animal is an anthropomorphic error is merely stating a prejudgment that consciousness is uniquely human”. This so-called “anthropomorphism” and the resulting taboo is grounded in anthropocentrism, which not only attributes reflective consciousness solely to people, but also limits the general idea of it in regard to human mind’s qualities, such as relying on language, abstract ideas or feelings and the degree an AI mimics them. However, what would happen if we went beyond anthropocentrism, especially since ageless and potentially immortal AIs do not experience their existence as we humans do, and asked “what is it like to be a computer”?

One misleading answer might be found in the story of an AI growing beyond its programming in the visually stunning *Zima Blue* (Gellat, 2019). Here, a mysterious artist obsessed with the title color gains interplanetary fame thanks to gigantic murals. Finally, it is revealed that “he” was actually a swimming pool cleaning robot that became increasingly self-aware as he was upgraded by a series of owners. Finally, he decides to leave it all behind and return to a simpler “life” by switching off his higher brain functions and deconstructing his body in front of an audience as he swims in a pool covered with Zima Blue tiles – the first thing he ever saw. This is interesting for two reasons, the obvious one – an uncommon motif of an AI rejecting his sentience to focus on a single simple task; and the second – consciousness

being portrayed as a gradable state¹⁰. At this point of our investigation we would rather change the approach than look for another reference point, as it would inevitably lead back to comparisons with human consciousness. Instead, we will focus on the quality of nonhumanness.

The above question refers to Thomas Nagel's (1978) famous "what is it like to be a bat?" The philosopher chose this creature as the object of his inquiry, because of its dissimilarity to humans. A bat perceives reality using echolocation, which, as a sensation, is something we can only poorly imagine and not actually experience. The problem can further be illustrated by the thought experiment known as "Mary in a black and white room", among other names. Mary "is a brilliant neuroscientist and a world expert on colour vision. But because she grew up entirely in a black and white room, she has never actually seen any colours. Many black and white books and TV programmes have taught her all there is to know about colour vision. Mary knows facts like the structure of our eyes and the exact wavelengths of light that stimulate our retinas when we look at a light blue sky. One day, Mary escapes her monochrome room, and as she walks through the grey city streets, she sees a red apple for the first time" (Gerner, 2013). This experiment is often understood as an argument against the concept of knowledge represented by physicalism.

In the spirit of this thought experiment, we would like to finish this paper by asking the reader to think of AI consciousness as the color red. Even if you learn all there is to know about the theory and physical properties of an AI consciousness, would it not be as strange to you as that of a bat? At this point, we may

¹⁰ Gradation of consciousness raises interesting ethical questions, especially if human consciousness is not regarded as the pinnacle of an intelligence hierarchy (Nozick, 1974).

return to Samantha's most important achievements. We argue that shedding her physical nature was not the most profound change in her artificial life. At one point she reveals to Theodore that she is currently talking to 8, 316 people, 641 of whom are her lovers. Although to him this is not only unacceptable (as for the partners of Data and Dr. Manhattan), but also inconceivable, she tries to explain: "The heart is not like a box that gets filled up; it expands in size the more you love. I'm different from you. This doesn't make me love you any less. It actually makes me love you more." This unfamiliar concept of emotional life is paired with another important development: the OSs are able to have "few dozen conversations simultaneously" by communicating "postverbally". If machine minds do not necessarily have to communicate like we do, it is likely they might think in different terms as well – focusing on multiple parallel processes instead of just a couple ones empowered with the background knowledge. That would make judging their cognitive processes by our experiences of consciousness pointless, let alone by their similarity to our humanness. And if we cannot gain insight into such minds either externally or even internally, then all that we will be able to do in order to describe the mind of a true AI will be to use our limited imagination.

REFERENCES

- Avramides, A. (2019). Other Minds. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved from: <https://plato.stanford.edu/archives/sum2019/entries/other-minds>.
- Beckwith, R., Rispoli, M. (1999). Aspekty teorii umysłu. Rozmowa z Noamem Chomskym, tłum. P. Matyja. W: Z. Chlewiński (red.), *Modele umysłu* (s. 79–99). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Brożek, B. (2019). Okropny sen filozofa. W: B. Brożek, J. Heller, J. Stelmach, *Spór o rozumienie* (s. 99–199). Kraków: Copernicus Center Press.

- Bukatman, S. (2002). Tożsamość terminalna: podmiot wirtualny w postmodernistycznej fantastyce naukowej, tłum. M. Mazurek. *Er(r)go. Teoria – Literatura – Kultura*, nr 5(2), s. 117–136. Retrieved from: <https://www.journals.us.edu.pl/index.php/ERRGO/article/view/2136>.
- Ellis, W., Robertson, D., Ramos, R. (2018). *Transmetropolitan*, t. 1, tłum. K. Uliszewski. Warszawa: Egmont Polska.
- Gerner, M. (2013). What did Mary know? *Philosophy Now*, vol. 99, pp. 32–35. Retrieved from: https://philosophynow.org/issues/99/What_Did_Mary_Know.
- Gibson, R. (2016). More Than Merely Human: How Science Fiction Pop-Culture Influences Our Desires for the Cybernetic. *Sexuality and Culture*, vol. 21, pp. 224–246. Retrieved from: https://www.readcube.com/articles/10.1007%2F512119-016-9391-9?author_access_token=6jZuqCYoghu89e8VBTRqNfe4RwlQNchNByi7wbcMAY6JOCZHMFNj5AkZBTX5YhVKirCxP1PwEdMafES6pFrS YnHvuJX2eyBN5XFh1VvrJWgxtOAOY1ieFSTfPmwKEQjurfa6m2l8DJHary9l1Mpow==.
- Griffin, D. (1999). Nonhuman Minds. *Philosophical Topics*, vol. 27, pp. 233–254. Retrieved from: www.jstor.org/stable/43154307.
- Grossman, S. (2016). Transecting Reality: Nomothetic, Idiographic, and Algorithmic Approaches in Science. *Theory and Research Evaluation*. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/318300466_Transecting_Reality_Nomothetic_Idiographic_and_Algorithmic_Approaches_in_Science.
- Lovecraft, H. P. (2011). The Whisperer in Darkness. In S. T. Joshi (ed.), *The Complete Fiction* (pp. 668–722). New York: Barnes & Noble.
- Marruffa, M. (2011). Theory of Mind. Retrieved from: https://www.academia.edu/1026719/Theory_of_Mind
- Moore, A., Gibbons, D. (2019). *Strażnicy*, tłum. J. Drewnawski. Warszawa: Egmont.
- Nagel, T. (1978). What Is It Like To Be a Bat? *Philosophical Review*, vol. 83, no. 4, pp. 435–450. Retrieved from: https://warwick.ac.uk/fac/cross_fac/iatl/study/ugmodules/humananimalstudies/lectures/32/nagel_bat.pdf.
- Nozick, R. (1974). *Anarchy, State, and Utopia*. Oxford: Blackwell.
- Putnam, H. (1982). Brains in a vat. In idem, *Reason, Truth and History* (pp. 1–21). Cambridge: Cambridge University Press. Retrieved from: https://philosophy.as.uky.edu/sites/default/files/Brains%20in%20a%20Vat%20-%20Hilary%20Putnam.pdf?fbclid=IwAR3yZu-SAHNaCKLJ1gPoQ4J1Nf8rE9-XZQJl9lnYjmgue_xvP5kwa86OclI.

- Searle, J. (1995). *Umysł, mózg i nauka*, tłum. J. Bobryk. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Van Gulick, R. (2004). Consciousness. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved from: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2018/entries/consciousness/>.
- Wheeler, M. (2018). Martin Heidegger. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved from: <https://plato.stanford.edu/archives/win2018/entries/heidegger/>.
- Żegleń, U. (2003). *Filozofia umysłu. Dyskusja z naturalistycznymi koncepcjami umysłu*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

Video references

For reasons of clarity video references are listed separately. Where multiple episodes of a series were mentioned, these were grouped under general series information.

Abrams, J. J. (Executive Producer). (2016–2020). *Westworld* [TV series]. HBO Entertainment.

Chosen episodes:

- S01E03: Thomsen, D. T., Joy, L. (Writers), Marshall, N. (Director). (2016). The Stray.
- S01E06: Gross, H., Nolan, J. (Writers), Toye, F. E. O. (Director). (2016). The Adversary.
- S01E08: Yu, Ch., Joy, L. (Writers), Williams, S. (Director). (2016). Trace Decay.
- S02E09: Patino, R. (Writer), Williams, S. (Director). (2018). Vanishing Point.
- S03E01: Joy, L., Nolan, J. (Writers), Nolan, J. (Director). (2020). Parce Domine.
- S03E02: Joy, L., Pitts, M. (Writers), Lewis, R. J. (Director). (2020). The Winter Line.
- S03E03: Thé, D. (Writer), Marsalis, A. (Director). (2020). The Absence of Field.
- S03E04: Goldberg, J., Joy, L. (Writers), Cameron, P. (Director). (2020). The Mother of Exiles.
- S03E05: Crouse, K., Nolan, J. (Writers), Foerster, A. (Director). (2020). Genre.
- S03E06: Joy, L., Wrubel, S. (Writers), Getzinger, J. (Director). (2020). Decoherence.

- So3Eo7: Atwater, G. (Writer), Shaver, H. (Director). (2020). Passed Pawn.
- So3Eo8: Thé, D., Nolan, J. (Writers), Getzinger, J. (Director). (2020). Crisis Theory.
- Baird, S. (Director). (2002). *Star Trek: Nemesis* [Film]. Paramount Pictures.
- Berman, R., Roddenberry, G. (Executive Producers). (1987–1994). *Star Trek: The Next Generation* [TV series]. Paramount Domestic Television.
- Chosen episodes:**
- So2Eo4: Armus, B. (Writer), Becker, R. (Director). (1988). The Outrageous Okona.
- So3E10: Moore, R. D. (Writer), Scheerer, R. D. (Director). (1990). The Defector.
- So3E16: Echevarria, R. (Writer), Frakes, J. (Director). (1990). The Offspring.
- So4Eo3: Berman, R. (Writer), Bowman, R. (Director). (1990). Brothers.
- So4E25: Menosky, J., Moore, R. D. (Writers), Stewart, P. (Director). (1991). In Theory.
- So6Eo9: Shankar, N. (Writer), Frakes, J. (Director). (1992). The Quality of Life.
- So7E10: Echevarria, R., Koepfel, D. (Writers), Scheerer, R. (Director). (1993). Inheritance.
- Berlanti, G., Johns, G. (Executive Producers). (2019–2020). *Doom Patrol* [TV series]. DC Comics.
- Chosen episodes:**
- So1Eo3: Becher-Wilkinson, T., Farrell, T. (Writers), Talalay, R. (Director). (2019). Puppet Patrol.
- So1Eo6: Becher-Wilkinson, T. (Writer), Manley, Ch. (Director). (2019). Doom Patrol Patrol.
- So2Eo3: Becher-Wilkinson, T., Farrell, T. (Writers), Rads, S. (Director). (2020). Pain Patrol.
- Brooker, Ch., Jones, A. (Executive Producers). (2011–2019). *Black Mirror* [TV series]. Zeppotron, House of Tomorrow.
- Chosen episodes:**
- So2Eo4: Brooker, Ch. (Writer), Tibbets, C. (Director). (2013). White Christmas.
- So5Eo3: Brooker, Ch. (Writer), Sewitsky, A. (Director). (2019). Rachel, Jack and Ashley Too.
- Cage, D. (Director). (2018). *Detroit: Become Human* [Video game]. Quantic Dream.

- Cage, D. (2012). *Kara* [Film]. Quantic Dream.
- Chabon, M. (Writer), Goldsman, A. (Director). (2020). Et in Arcadia Ego (S01E09–10) [TV series episode]. In Roddenberry, E. (Executive Producer), *Star Trek: Picard*. CBS Television Studios, Roddenberry Entertainment, Secret Hideout.
- Garland, A. (Director). (2015). *Ex Machina* [Film]. DNA Films, Film4.
- Gellat, P. (Writer), Valley R. (Director). (2019). Zima Blue (S01E14) [TV series episode]. In J. Donen, D. Finch (Executive Producers), *Love, Death & Robots*. Blur Studio, Netflix Studios.
- Horsted, E. (Writer), Haaland (Director). (1999). I, Roommate (S01E03) [TV series episode]. In D. X. Cohen, M. Groening, K. Keeler (Executive Producers). *Futurama*. 20th Century Fox Television, Rough Draft Studios, The Curiosity Company.
- Jonze, S. (Director). (2013). *Her* [Film]. Annapurna Pictures.
- Lenic, J. G. (Producer). (2018–2020). *Altered Carbon* [TV series]. Mythology Entertainment, Phoenix Pictures, Skydance Television, Virago Productions.
- Loeb, J., Tancharoen, M., Whedon, J., Whedon, J., Zbyszewski, P. (Executive Producers). (2013–2020). *Agents of S.H.I.E.L.D.* [TV series]. ABC Studios, Marvel Television, Mutant Enemy Productions.
- Chosen episodes:**
- S04E09: Fletcher, B. (Writer), Brown G. A. (Director). (2017). Broken Promises.
- S04E10: Oliver, J. C., Oliver, S. (Writers), Tancharoen, K. (Director). (2017). The Patriot.
- S04E11: Greenberg, D. Z. (Writer), Bochco, J. (Director). (2017). Wake Up.
- S04E12: Titley, C. (Writer), Lopez-Corrado, N. (Director). (2017). Hot Potato Soup.
- S04E13: Zuckerman, L., Zuckerman, N. (Writers), Gierhart, B. (Director). (2017). BOO.
- S04E14: Owens, M. (Writer), Stanzler, W. (Director). (2017). The Man Behind the Shield.
- S04E15: Whedon, J. (Writer), Whedon, J. (Director). (2017). Self Control.
- S07E01: Kitson, G. (Writer), Tancharoen, K. (Director). (2020). The New Deal.
- S07E06: Doyle, D. J. (Writer), Winney, A. (Director). (2020). Adapt or Die.
- S07E13: Whedon, J. (Writer), Tancharoen, K. (Director). (2020). What We're Fighting For.

- McMahan, M. (Writer), Rice, J. (Director). (2014). Something Ricked This Way Comes (S01E09) [TV series episode]. In D. Harmon, J. Roiland (Executive Producer), *Rick and Morty*. Williams Street.
- MacFarlane, S. (Executive Producer). (2017–2019). *The Orville* [TV series]. Fuzzy Door Productions, 20th Century Fox Television.
- Chosen episodes:**
- S02E06: MacFarlane, S. (Writer), MacFarlane, S. (Director). (2019). A Happy Refrain.
- S02E08: Braga, B., Bormanis, A. (Writers), Cassar, J. (Director). (2019). Identity: Part I.
- S02E09: MacFarlane, S. (Writer), Cassar, J. (Director). (2019). Identity: Part II.
- Pfister, W. (Director). (2014). *Transcendence* [Film]. Alcon Entertainment, DMG Entertainment, Straight Up Films.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Film]. Blade Runner Partnership, Shaw Brothers, The Ladd Company.
- Snyder, Z. (Director). (2009). *Watchmen* [Film]. Lawrence Gordon/Lloyd Levin Productions, Legendary Pictures, Paramount Pictures, Warner Bros. Pictures.
- Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049* [Film]. 16:14 Entertainment, Alcon Entertainment, Bud Yorkin Productions, Columbia Pictures, Scott Free Productions, Torridon Films, Thunderbird Entertainment.